

ELEMENTAL EVIL™

D&D®

ПРИНЦЫ АПОКАЛИПСИСА

DUNGEONS & DRAGONS®

Предотвратите стихийное опустошение в этом приключении для величайшей в мире ролевой игры

ПРИНЦЫ АПОКАЛИПСИСА



ELEMENTAL EVIL™

Перевод: Kir1390, Slaviana, DUNGEONS_GUEST, Leverlin, Kerantis, k1nda, r0ot35, Landor, stivie, Xattttta, stallion971, Gumeg, Paradox16, Dragon_of_Shades, tamnar, p_zombie, soupcan, Ed_dy, schtormung, Aleksey_DanTe, vanillaDM, САН4ЕJ11А

Вёрстка и редактирование: ArchiDevil, Fraxinus Acer, Майя Эверетт

Вычитка: Kir1390, Leverlin, ArchiDevil, Майя Эверетт

Версия: 1.01



АВТОРЫ

SASQUATCH GAME STUDIO

Lead Designer: Richard Baker

Designers: Ed Greenwood, David Noonan, Thomas M. Reid, Stephen Schubert, Steven Townshend, Jeff Ludwig, Robert J. Schwalb

Editors: Michele Carter, Stacy Janssen

Interior Illustrators: John-Paul Balmet, Mark Behm, Eric Belisle, FilipBururban, Christopher Burdett, Anna Chistenson, Conceptopolis, Wayne England, Jason Engle, Jon Hodgson, Justin Mayhew, Jim Nelson, Klaus Pillon, Claudio Pozas, Ned Rogers, Lee Smith, Raymond Swanland, Matias Tapia, Richard Whitters, Kieran Yanner

Cartographers: Sean MacDonald, Mike Schley

Typesetter: Nissa McCormack

WIZARDS OF THE COAST

D&D Lead Designers: Mike Mearls, Jeremy Crawford

Story Lead: Christopher Perkins

Managing Editor: Jeremy Crawford

Producer: Greg Bilisland

Additional Design: Rodney Thompson, Peter Lee, Chris Sims, Matt Sernett

Art Directors: Kater Irwin, Shauna Narciso

Cover Illustrator: Raymond Swanland
Graphic Designers: Emi Tanji, Bree Heiss

Proofreading: Jennifer Clarke Wilkes

Project Management: Neil Shinkle, John Hay

Production Management: Cynda Callaway, Jefferson Dunlap, David Gershman

Brand and Marketing: Nathan Stewart, Liz Schun, Chris Lindsay, Shelly Mazzanoble, Hilary Ross, John Feil, Laura Tommervik, KimLundstrom, Trevor Kidd

Playtesters: Teos Abadia, Robert Alaniz, Rory Alexander, Jay Anderson, Paul Ballham, Stacy Bermes, Joseph Bloch, Carlo Bosticco, Ken Breese, Tim Eagon, Pierce Gaithe, Richard Green, T. E. Hendrix, Sterling Hershey, Paul Hughes, Matthew Jording, Yan Lacharité, Shane Leahy, Ryan Leary, Jonathan Longstaff, Jon Machnicz, Farrell Madden, Matt Maranda, Paul Melamed, Shawn Merwin, Lou Michelli, Rob Mickunas, Mike Mihalas, John Proudfoot, Rob Quillen II, Karl Resch, Sam Sherry, Sam E Simpson Jr, Pieter Sleijpen

ПРЕДИСЛОВИЕ

Адаптация классики всегда была непростой задачей. Легко было определиться с тем, что сюжетную линию «Тирании Драконов» продолжит преемник классического приключения «Храм Элементального Зла». Куда сложнее было решить, как сделать это на практике.

Мы должны были принять важное решение ещё на этапе создания концепции для этой кампании. Кроме оригинального приключения 1985 года, были созданы продолжение в 2001 году, новеллизация, компьютерная игра, а также множество статей и других материалов, разбросанных по огромному количеству книг.

Мы могли бы создать очередное продолжение этого приключения или просто переиздать оригинал, исправив блоки характеристик, но такой вариант был бы весьма разочаровывающим: текст «Храма Элементального Зла» доступен в электронной версии, и его конвертация из первой редакции в пятую не представляет сложности. Я крайне рекомендую его как одно из лучших ранних подземелий D&D.

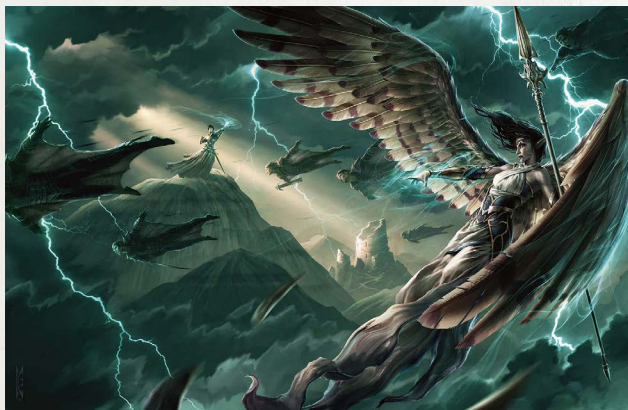
Вместо этого мы решили изобразить Элементальное Зло как угрозу космического масштаба. Поскольку элементальные принцы — это обитатели иных планов, они могут появиться в разных мирах D&D. Что же случится, если это зло обратит свой взор к Фаэруну? Как эта классическая для D&D угроза будет воплощена в мире Забытых Королевств?

Такая постановка этого вопроса породила множество идей и концептов, и мы начали думать об элементальном зле как о силе, выходящей за рамки оригинального приключения.

Плоды наших трудов содержатся в этой книге. Силы элементального зла динамичные и живые, как и сама игра D&D. Читайте дальше, и вы увидите их новый план.

Майк Мёрлз
Январь, 2015

Предупреждение: Wizards of the Coast напоминают искателям приключений, что не все каменные создания являются элементальными землями. Говорящий бульжжик, способный управлять другими бульжжиками, — это гaleb дур. Говорящий бульжжик, увешанный ювелирными украшениями, — это дао. Молчаливый бульжжик, обладающий сопротивлением к любому оружию, кроме алмазновоого, — это каменный голем. Крылатый бульжжик — это горгулья. Бульжжик, который при падении издал громкое «ух», скорее всего, хотел предупредить вас о гигантской птице, но не смог произнести букву «P». Бульжжик, который просто лежит и ничего не делает, может быть обычным бульжжиком, а может оказаться балором, замаскированным иллюзией. В любом случае, соблюдайте осторожность.



НА ОБЛОЖКЕ

В этой стремительной сцене, изображённой Реймондом Свондлендом, пророк воздуха Аериси Калинос отдаёт приказ культуре Воющей Ненависти вторгнуться в долину Дессарин. Ей бросает вызов Желрон Ревущий Рог, отважный волшебник Арфистов.

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Forgotten Realms, the dragon ampersand, Player's Handbook, Monster Manual, Dungeon Master's Guide, all other Wizards of the Coast product names, and their respective logos are trademarks of Wizards of the Coast in the USA and other countries. All characters and their distinctive likenesses are property of Wizards of the Coast. This material is protected under the copyright laws of the United States of America. Any reproduction or unauthorized use of the material or artwork contained herein is prohibited without the expresswritten permission of Wizards of the Coast.

Sasquatch Game Studio and the Sasquatch Game Studio logo are trademarks of Sasquatch Game Studio LLC.

Printed in the USA. ©2015 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707. USA. Manufactured by Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delemont, CH. Represented by Hashro

Europe 4 The Square, Storkley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET, UK.

ОГЛАВЛЕНИЕ

Глава 1: Истоки элементарного зла 4	Глава 5. Храм Элементарного Ока 115
Как использовать эту книгу..... 5	Гнев стихий..... 115
Предыстория приключения..... 5	Битва с пророками..... 118
Краткое содержание приключения..... 6	Спасти делегатов..... 118
Элементарные культы..... 7	Святылище Ока..... 118
Култ Чёрной Земли..... 8	Воющие Пещеры..... 125
Култ Сокрушительной Волны..... 9	Ниспадающие Потоки..... 130
Култ Вечного Пламени..... 10	Чёрная Жеода..... 137
Култ Воющей Ненависти..... 11	Рыдающий Колосс..... 144
Ведение приключения..... 12	Завершение кампании..... 150
Зацепки приключения..... 12	
Фракции..... 15	Глава 6: Прочая активность в регионе 151
Начало приключения..... 17	Проблемы в Красной Лиственнице..... 151
Подготовка к игре..... 17	Пещера некроманта..... 154
Использование ссылок на монстров..... 18	Гробница Движущихся Камней..... 157
Использование побочных приключений.. 18	Побочные сюжетные линии..... 163
	Новое начальство..... 164
Глава 2: Долина Дессарин 19	Орки Ледяного Щита..... 167
История..... 20	Долгий Путь..... 171
Текущие события..... 20	Проклятье огненной ведьмы..... 172
Красная Лиственница..... 21	Долина Танцующих Вод..... 177
Важные НИП Красной Лиственницы..... 21	Тёмные делишки в Ярtare..... 180
«Верующие»..... 21	Поместье Рандрет..... 184
Приключения в Красной Лиственнице..... 22	Залы Охотящейся Секиры..... 186
Слухи о зле..... 23	
Места в Красной Лиственнице..... 23	Глава 7: Монстры и магические предметы 193
Исследование долины..... 31	Чудовища..... 193
Путешествие..... 31	Культисты Воющей Ненависти..... 194
Случайные столкновения..... 32	Культисты Чёрной Земли..... 200
Места долины..... 33	Культисты Вечного Пламени..... 205
Утгардтские племена..... 42	Культисты Сокрушительной Волны..... 210
	Другие злодеи..... 214
Глава 3: Тайна холмов Самбер 43	Элементарные мирмидоны..... 217
Пропавшая делегация..... 43	Принцы элементарного зла..... 219
Начало расследования..... 44	Магические предметы..... 227
Ответные действия культа..... 47	Стихийные магические предметы..... 227
Шпиль Бури Перьев..... 49	Реликвии Безилмеров..... 228
Задание рыцарей..... 51	Элементарное оружие..... 229
Долина Вздохов..... 53	
Форт Ривергард..... 55	Приложение А: Дженази 232
Монастырь Священного Камня..... 62	
Чертоги Алой Луны..... 72	Приложение В: Заклинания 235
	Списки заклинаний..... 235
Глава 4: Воздух, земля, огонь, вода 77	Описание заклинаний..... 238
Искоренение зла..... 77	
Везде культа..... 79	Приложение С: Адаптация к иным мирам 248
Храм Воющей Ненависти..... 81	
Храм Сокрушительной Волны..... 88	
Храм Чёрной Земли..... 98	
Храм Вечного Пламени..... 106	Послесловие 257



Глава 1: Истоки элементарного зла

Ужасная угроза собирается на Севере. Беспощадные грабители несут разрушение этому региону Забытых Королевств. Чудовища сбиваются в стаи и выходят на охоту, разоряя фермерские хозяйства и нападая на путешественников. В поселениях нарастают подозрения и раздоры, зловещего вида незнакомцы перешёптываются о грядущих переменах, скрываясь в тених, а весна в этом году выдалась не по сезону жаркой и грозовой. Ходят слухи о наводнениях, бурях, пожарах и землетрясениях.

Лишь немногие на Севере знают правду: источником всех этих бед служит Элементарное Зло. Влакомые силой, которую они не могут объяснить, его последователи собираются в холмах Самбер [Sumber Hills] и наблюдают оттуда за долиной Дессарин [Dessarín Valley]. В своём стремлении овладеть магией стихий и выпустить в мир её разруши-

тельную мощь, эти фанатики с головой погрузились в опасные знания. И в своих планах они зашли гораздо дальше, чем думает большинство жителей Севера.

Для того чтобы укрепить своё влияние в холмах Самбер, четыре элементарных культа заняли покинутые крепости, связанные с подземной цитаделью, которая когда-то была частью древнего dwarфийского королевства. В стенах этой цитадели сохранились остатки храма, построенного выходцами из народа дреу, что служили Элементарному Злу.

Каждый культ почитает своего Принца Элементарного Зла — могущественное существо, созданное из воздуха, земли, огня или воды. И хотя культы, как и их покровители, противостоят друг другу, все они служат одной загадочной силе — Древнему Элементарному Оку.

Во главе культов стоят четыре пророка. У каждого из них есть смертоносное оружие, наполненное силой стихий: *Перст Ветра*, *Железный Клык*, *Высекающий Искры* и *Топитель*. Пророки использовали это оружие в качестве катализаторов при создании элементальных узлов — мест, где Стихийные Планы соединяются с Материальным. Внутри них культы могут призывать элементальных существ, а также использовать магию стихий для создания *сфер опустошения*. Каждая такая сфера способна уничтожить целое поселение. Древнее Элементальное Око посылало пророкам видения, под влиянием которых они испытывали возможности волшебного оружия, укрепляли ряды своих культов и внедряли своих союзников в общины местных жителей. Пророки надеются, что, со временем, их покровители пройдут через порталы в элементальных узлах, соблазненные возможностью опустошить долину Дессарин и весь мир.

КАК ИСПОЛЬЗОВАТЬ ЭТУ КНИГУ

«Принцы апокалипсиса» способны увлечь вас и ваших игроков на многие месяцы — это эпическая кампания, в которой рассказывается о борьбе с силами Элементального Зла. Персонажи 3 уровня и выше могут сразу приступить к основной сюжетной линии. Группа из персонажей 1–2 уровней должна начать с мини-приключения, описанного в главе 6.

В этой главе приведён краткий обзор приключения и его предыстория. Также здесь описаны четыре элементальных культа, выступающие в качестве основных антагонистов кампании. Хотя все культы объединяет присущие им жажда власти и стремление к разрушению, каждый из них имеет своего лидера и свои излюбленные методы. Далее в этой главе вы найдёте указания, которые помогут вам вести это приключение.

Глава 2 описывает долину Дессарин — сеттинг этого (и, при желании, многих других) приключения. Через этот малонаселённый пограничный регион, расположенный в нескольких днях пути от великого города Глубоководье [Waterdeep], протекает один из самых могучих водных путей Севера — река Дессарин. По долине разбросаны несколько небольших городов и поселений, соединённые с более населёнными землями древними дорогами и широкой рекой. Холмы Самбер — сердце этих земель — стали для элементальных культов цитаделью, где они укрепляют основы своего могущества.

В главе 3 начинается основное приключение: персонажи узнают, что корень всех бед лежит в долине Дессарин, и что силы зла вырвались на свободу. Исследуя эту область, герои обнаружат передовые укрепления четырёх элементальных культов — Зброшенные Форты [Haunted Keeps].

В главе 4 персонажи выяснят, что четыре культа обосновались в подземном храмовом комплексе, раскинувшимся под холмами Самбер. Эти храмы служат культистам базой, откуда они совершают свои коварные нападения на долину Дессарин.

Глава 5 описывает древние пещеры в глубинах храмового комплекса и алтарь, посвящённый Элементальному Злу. Из этих пещер пути ведут к четырём элементальным узлам: местам, где силы Стихийных Планов основали свой плацдарм в этом мире. Внутри каждого узла находится постоянно увеличивающийся в размерах портал, ведущий на

один из этих Планов. Герои должны очистить узлы от служителей культа до того, как Принцы Элементального Зла появятся на Материальном Plane.

В главе 6 описаны побочные приключения: вы можете использовать их, когда сочтёте нужным. Некоторые из них будут особенно полезными, если вы начали приключение с группой из персонажей 1 уровня.

В главе 7 даны описания неигровых персонажей (далее — НИП), новых монстров и магических предметов.

Приложения А и В содержат новые материалы, которыми игроки могут воспользоваться при создании персонажей для кампании. В приложении С изложены советы по адаптации приключения к другим сеттингам D&D.

ПРЕДЫСТОРИЯ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Угроза Элементального Зла проявляется в различных мирах мультивселенной, когда сила, известная как Древнее Элементальное Око, начинает укреплять в них своё присутствие. В своём нынешнем воплощении Элементальное Зло возникло в холмах Самбер, поэтому редкие города и отдельные фермерские угодья этой приграничной территории столкнулись с серьёзной угрозой. Если силы Элементального Зла не будут побеждены прежде, чем оно разрастётся, безумие и разрушения прокатятся по Северу.

Элементальное Зло таилось в холмах Самбер тысячами с тех пор, как секта вероотступников-дроу обнаружила под ними обширные пещеры и объявила их своими владениями. Эти тёмные эльфы поклонялись ужасному богу первозданного зла, и в честь своего безымянного покровителя, они построили святилище. Со временем древний культ дроу угас (или был уничтожен) и храм Древнего Элементального Ока был забыт на сотни лет.

Следующими, кто обнаружил это место, были дварфы из клана Безилмер [Besilmer], занимавшиеся скотоводством и земледелием. Для защиты от троллей и гигантов, постоянно нападавших на этот регион, дварфы выстроили в глубинах холмов Самбер подземную крепость Тиар-Безил [Tyar-Besil]. Под своими собственными постройками дварфы обнаружили владения древних дроу и созданный ими храм. Дварфам не хватило сил зачистить развалины, поэтому они прекратили дальнейшие раскопки. Вскоре тролли и гиганты разрушили королевство Безилмеров и оставшиеся в живых дварфы покинули это место.

В течение многих лет лишь искатели приключений иногда забредали в заброшенные залы Тиар-Безила и подземелья дроу под ними. Кто-то из них вел заметки о своих исследованиях, но их имена давно стёрлись из памяти. Но около 600 лет назад, в 893 году по Летоисчислению Долин (далее — ЛД), группа искателей приключений, известная под именем рыцарей Серебряного Рога [Knights of the Silver Horn], нашла это место и приступила к раскопкам. Снова и снова рыцари возвращались в Тиар-Безил и когда, наконец, они решили здесь остаться, то возвели свои крепости над всеми известными входами в древние дварфийские руины. Искатели приключений боялись чего-то, что обитало в глубине пещер под холмами Самбер, и собирались установить постоянный контроль над этой территорией.

Но история рассудила иначе. Спустя пару поколений после того, как рыцари Серебряного Рога основали свои крепости, орда орков пронеслась по Северу и разграбила их твердыни. В течение нескольких веков они оставались покинутыми. Местные жители стали называть их Заброшенными Фортами, и, время от времени, там укрывались различные чудовища.

Покинутые крепости и раскинувшаяся под ними дварфийская цитадель могли быть забыты навсегда, но несколько лет назад дроу по имени Визеран ДеВир [Vizeran DeVir] вернулся к древнему Святилищу Ока. Вероотступник и могучий волшебник, ДеВир не был последователем Лолс [Lolth]. Как и забытая секта, построившая храм много лет назад, он посвятил себя безымянной силе Древнего Элементального Ока. Из-за своей веры волшебник был изгнан своими сородичами, но его преданность этой тёмной силе была вознаграждена. Направляемый посланными ему видениями, Визеран ДеВир создал четыре могущественных оружия, наполненных силой Элементального Зла: копьё *Перст Ветра*, кинжал *Высекающий Искры*, трезубец *Топитель* и боевую кирку *Железный Клык*. Он оставил эти реликвии на алтаре Древнего Элементального Ока, зная, что их найдут те, кому суждено ими обладать.

За последние несколько месяцев Аериси Калинос, Вейнифер, Гар Шаттеркил и Марлос Урнрейл узнали об алтаре из посланных им снов и видений и отправились на его поиски. Добравшись туда, пророки завладели предназначенным им оружием и стали во главе элементарных культов. Они обосновались в покинутом дварфами Тиар-Безиле и заняли Заброшенные Форты, охраняющие подходы к этому огромному подземелью. Ведомые тёмным зовом Элементального Зла, в долину потянулись преступники всех сортов, безумцы, жадные до власти злодеи и самые разные чудовища. Тем временем пророки экспериментировали со своими новыми игрушками, возвращая семена элементарных узлов, что с каждым днем росли всё больше и больше, и пробовали свои силы в создании постоянно усиливающихся стихийных бедствий.

Так заронённые однажды семена Элементального Зла спустя тысячи лет проросли под холмами Самбер. Нам остаётся лишь наблюдать, сможет ли кто-нибудь разоблачить этот зловеющий заговор и положить ему конец.

КРАТКОЕ СОДЕРЖАНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Приключение начинается с прибытием персонажей в городок Красная Лиственница [Red Larch] — маленькое поселение в западной части долины Дессарин. Горожан тревожат странные предзнаменования и зловещие слухи о бандитских нападениях на дорогах, пиратах на реке Дессарин и чудовищах, которых видели совсем близко от города. Но больше всего люди обеспокоены исчезновением делегации, путешествовавшей из города Мирабар [Mirabar] в Глубоководье. Делегация остановилась в крохотной деревушке Белиард [Beliard], где её члены упоминали о своем намерении посетить священные дварфийские города перед тем, как продолжить своё путешествие к Золотым Полям [Goldenfields]. В последний раз их видели на западном краю Каменного Моста [Stone Bridge], где они повернули на юг, чтобы пройти через самое сердце холмов Самбер.

С тех пор минул почти месяц, а делегация так и не показалась ни в Золотых Полях, ни в каком-либо другом поселении.

Могущественные фракции весьма взволнованы исчезновением делегации. Арфисты обеспокоены судьбой одного из делегатов — выдающегося дварфийского историка. Изумрудный Анклав хочет выяснить, что произошло с мешочком волшебных семян, который должен был доставить в Золотые Поля другой участник делегации. Даже Жентарим пытается улучшить свои отношения с Мирабаром, помогая раскрыть эту тайну. Неважно, решат ли герои отправиться на поиски пропавшей делегации или будут расследовать другие происшествия: рано или поздно они отыщут улики, которые приведут их в Заброшенные Форты в холмах Самбер. Ныне эти форты заняты никому не знакомыми странными сектами, выдающими себя за мирные общины или группы отшельников, но правда состоит в том, что все они служат Элементальному Злу.

Когда персонажи сумеют внедриться в тайные общества кульгистов или одержат над ними победу в открытом бою, они выяснят, что каждый из Заброшенных Форт охраняет проход в новый храм Элементального Зла: огромное подземелье, раскинувшееся под холмами Самбер, где элементарные культы укрепились среди развалин дварфийской цитадели. Там они наращивают силы и оттачивают своё мастерство в использовании магии стихий. В храме герои впервые столкнутся с элементарными пророками и вступят в бой с одним из них. Личность пророка зависит от того, какую часть храма они исследуют первой.

Успехи героев и их неуклонное продвижение в глубины элементарных храмов приводят пророков в ярость. В качестве возмездия за вмешательство в их дела они устраивают ответный удар, отправляя в долину Дессарин отряды кульгистов, вооружённых *сферами опустошения* — бомбами, заряженными энергией стихий, с помощью которых служители культов могут призывать стихийные бедствия.

Несмотря на отчаянное сопротивление оскорблённых кульгистов в элементарных храмах и их контратаки, героям удастся спасти некоторых участников мирабарской делегации и выбить культы с их недавних позиций в Тиар-Безиле. К несчастью, не все члены делегации были найдены, а некоторые тайны так и остались неразгаданными. Хуже того, вскоре становится известно, что элементарные культы вот-вот выпустят в мир невысказанные бедствия.

В то время как угроза стихийного апокалипсиса продолжает расти, герои обнаруживают проход, ведущие из подконтрольных культам районов Тиар-Безила в гораздо более древние (и куда более опасные) пещеры, вырытые дроу много лет назад. Сейчас они известны как святилище Ока. Там, у зловещего алтаря, посвящённого Древнему Элементальному Оку, герои столкнутся с ещё одним элементарным пророком (напоминаем, что личность пророка, которого персонажи победили ранее, зависит от того, какую часть подземелья они исследовали первой). Кроме того, неподалёку от алтаря они найдут тоннели, ведущие в самые отдалённые святилища культов — элементарные узлы. Каждый узел имеет своё название: Чёрная Жеода, Воющие Пещеры, Ниспадающие Потоки и Рыдающий Колосс.

На последнем этапе приключения перед персонажами будет стоять устрашающая задача: они должны будут последовать за двумя оставшимися пророками туда, где их сила возрастет многократно. Самые преданные и могущественные культисты охраняют эти святилища, которые под влиянием элементарной энергии превратились в искажённые подобия Стихийных Планов. В сердце каждого элементарного узла взору героев откроется огромный портал, ведущий на один из Стихийных Планов. Здесь лидеры культов дадут свой последний бой, а герои столкнутся с неодолимой мощью Принцев Элементарного Зла. Победа над такими противниками кажется невозможной, и только изобретательность героев поможет им найти способ разрушить порталы, вместо того, чтобы сражаться с этими ужасными созданиями.

Когда порталы будут закрыты, элементарные узлы вернутся в норму, а оставшиеся культисты в страхе разбегутся на все четыре стороны. Их укрепления будут разрушены, их лидеры — мертвы, и Элементарное Зло потерпит поражение в этом мире. На сей раз.

ЭЛЕМЕНТАЛЬНЫЕ КУЛЬТЫ

Элементарное Зло извращает природные стихии, выделяя только разрушительные аспекты. Эта сила хочет уничтожить нравственность, социальные структуры, органы власти, даже сами законы природы; упростить всё сущее до более примитивного уровня и ввергнуть мир в пучину безумия и войн. Для достижения своих целей Элементарное Зло

использует смертных последователей.

Свои наполненные ненавистью принципы оно воплощает в мире в двух основных формах. Первая — развращение. Элементарное Зло ищет сломленных, обиженных и обозлённых людей силой, с помощью которой они могли бы отомстить своим обидчикам. Слово червяк, который прогрызает в яблоке всё новые и новые ходы, скрытое разложение со временем становится сильнее, разрушая общественный порядок. Там, где Элементарное Зло пустило корни, появляются тайные культы, подрываются устои общества и ослабевают фундаментальные законы природы, управляющие сменой сезонов. По мере того, как оно набирает силу, его разлагающее влияние перерастает во вторую форму — безумие. Помешанные служители культов начинают уничтожать всё вокруг и призывать природные катастрофы, в которых сами же и гибнут. Кругом царит раздор, поскольку природные силы становятся инструментом разрушения. Мир, в котором Элементарное Зло одержало победу, представляет собой лишь вечное поле боя для разъярённых стихий.

Элементарное Зло появляется в разных мирах на протяжении многих веков. Зловещая сила Древнего Элементарного Ока хорошо скрыта в Фаэруне [Faerun], и лишь немногие восприимчивы к его зову. Только те, кого манит власть, чьи сердца отравлены ненавистью, и чей разум сломлен, открыты его тёмным нащёптываниям. Если таких людей не найти и не уничтожить, то, став слугами Элементарного Зла, они смогут принести огромный вред всему живому.





Хотя аспект разрушения и является основным для Элементального Зла, не все существа, которые служат этой тёмной силе, придерживаются подобных принципов. Только самый неустойчивый разум стремится к разрушению как к самоцели. Напротив, последователи Элементального Зла стремятся достичь личного могущества с помощью разрушительных сил одного из четырёх элементов: воздуха, земли, огня или воды. Таково происхождение культов стихий, которые в совокупности составляют армию последователей Элементального Зла.

Культы действуют независимо друг от друга, и их участники считают свою стихию наиболее могущественной и достойной поклонения. Рядовой член культа воздуха рассмеётся в лицо тому, кто скажет, что в почитании огня, земли или воды есть какой-то смысл. Похожим образом реагируют и последователи других культов. Лишь самые образованные или наделённые талантом к магии слуги Элементального Зла знают истину: в основе всех культов лежат общие принципы. Но даже они считают, что избранная ими стихия должна править остальными.

Несмотря на различия в целях и методах, все культы объединены между собой силами, природа которых не до конца понятна их последователям. Из мира в мир и из века в век культы Элементального Зла появляются снова и снова. И каждый раз их последователи связаны одной и той же тёмной судьбой.

В ходе приключения персонажи постоянно будут встречать символы, олицетворяющие каждый из четырёх культов. Со временем они поймут, что

четыре символа, объединённые вместе, образуют пятый символ — знак Древнего Элементального Ока.

КУЛЬТ ЧЁРНОЙ ЗЕМЛИ



Пытаясь уничтожить оплоты цивилизации и доказать тщетность сопротивления, служители культа земли создают оползни, провалы и мощные землетрясения, демонстрируя таким образом истинную мощь земной стихии. В скалах и почве они видят живых существ и воспринимают шахты, карьеры и возделанные поля как тяжкое оскорбление, нанесённое этим существам. Культисты верят, что земля жаждет крови тех, кто не превозносит её превыше всего остального.

Культ Чёрной Земли [Cult of the Black Earth] привлекает тех, кто, так или иначе, связывает свою судьбу с землёй. Подземные чудовища, которые обитают в районах, подверженных влиянию Элементального Зла, зачастую воспринимают служителей культа как союзников. Такие создания как анхегии или панцирницы, обычно не поддающиеся дрессировке из-за своей глупости и чрезмерной прожорливости, подчиняются воле Чёрной Земли. Эти чудовища позволяют стогнать себя в стада, а в боях со своими врагами служители культа ездят на них верхом.

Знак Чёрной Земли. Символ культа земли олицетворяет целеустремленность и стабильность. Культисты узнают друг друга по условному жесту: большие и указательные пальцы обеих рук касаются друг друга, образуя треугольник.

ТАКТИКА И ФИЛОСОФИЯ

Служители Чёрной Земли известны среди четырёх культов как самые терпеливые и непревзойдённые в искусстве обороны воины. Они высоко ценят твёрдость, выносливость и непреклонность решений. Тщательно планируя свои операции, они действуют вдумчиво, медленно и долго собирают силы перед каждым новым предприятием. Когда культисты начинают действовать, они неумолимо прокладывают свой путь через любые препятствия и непредвиденные обстоятельства. Большинство членов культа земли крайне сосредоточены на своей цели и малопривычны в общении. По их мнению, взаимная вежливость — это обуза, которую слабые хотят взвалить на сильных. Сочувствие и дружба вызывают у них лишь презрение.

В бою служители Чёрной Земли действуют жестоко и прямолинейно. Культисты предпочитают атаковать неприятеля в лоб, хотя если у них появится возможность подорвать оборону противника или напасть снизу, они без колебаний выпустят на врагов дрессированных подземных чудовищ и воспользуются искусством создания тоннелей. Они никогда не сдаются, а решимость не покидает их даже перед лицом смерти.

Члены этого культа живут и работают под землей. Они устраивают ритуальные «омоения» песком или грязью, чтобы ощутить близость с их любимой стихией. Послушники Чёрной Земли создают оружие из камня или железа и знают секрет создания доспехов из магически обработанного камня. Даже их одежды содержат сделанные из камня элементы, например маски или наплечники.

ПРОРОК ЗЕМЛИ

Культом Чёрной Земли возглавляет медуза по имени Марлос Урнрейл. Он владеет *Железным Клыкком*, боевой киркой, наполненной силой Огремоха, Принца Злой Земли. Тщеславный, жестокий и самовлюблённый до крайности, Марлос любит окружать себя роскошью, комфортом и красивыми безделушками. Однако за его насмешливой самоуверенностью скрывается горечь, ненависть к себе и презрение к окружающим.

Раньше Марлос был человеком: он родился и вырос в богатой кормирской семье. Повзрослев, юный аристократ за несколько лет промотал родовое состояние, погрязнув в бесконечном потакании своим прихотям и поиске сомнительных развлечений. Имение Урнрейла стало известно как место проведения эксцентричных маскарадов, причудливых банкетов и скандальных оргий. На этих сборищах Марлос заставлял гостей носить уродливые маски, так как желал, чтобы ничья красота не затмила его собственную.

С возрастом красота Марлоса начала увядать, и, чтобы сохранить её, он обратился к магии. Его изыскания длились не один год, но, в конце концов, он нашёл кольцо, в котором хранилась украинская жизненная сила прекрасного создания из Страны Фей. Чем дольше он носил это кольцо, тем совершеннее становилась его внешность — перед его красотой не могла устоять ни одна живая душа — пока, однажды, кольцо не превратило Марлоса в медузу. Эта ужасная насмешка судьбы помутила разум Марлоса. Он сбежал из своего родового имения, взяв с собой свою коллекцию масок.

Следующие несколько лет Марлос скитался по Западной Сердцеземью [Western Heartlands], прячась то в одном, то в другом разрушенном имении,

пока его не начали посещать тревожные видения, которые влекли его в безлюдные холмы Самбер. Там он нашёл развалины монастыря, а под ними — длинную лестницу, которая привела его в древнюю пещеру. В ней взору Марлоса открылся омерзительный алтарь, на котором лежала железная боевая кирка. Когда Марлос поднял *Железный Клык*, то осознал своё предназначение. Поселившись в подземелье неподалёку, он начал созывать людей, готовых вступить в культ Чёрной Земли.

Характерные черты. В отличие от многих своих последователей, Марлос красноречив, обходителен и обладает хорошими манерами. Ему нравятся остроумные шутки и находчивые ответы на них, хотя он и скор на резкие замечания в чужой адрес. Марлос любит высмеивать других, и он испытывает истинное наслаждение, если его колкость вышла особенно элегантно. Прежняя жизнь Марлоса проходила в постоянном поиске удовольствий, но сейчас его душу способна взволновать только изощрённая жестокость. Он подвержен вспышкам слепой, беспричинной зависти, которые проявляются при виде тех, чьи манеры и привлекательность превосходят его собственные.

ПРОТИВНИКИ И СОЮЗНИКИ

Последователи Чёрной Земли весьма настороженно относятся к культу Воюющей Ненависти. Они считают, что культисты воздуха переменчивы, ненадёжны и, как правило, оторваны от реальности. Культисты земли уважают силу и свирепость последователей Вечного Пламени, но, вместе с тем, их раздражает непостоянность последних. Чаще всего культисты Чёрной Земли сотрудничают с культом Сокрушительной Волны, восхищаясь их терпением и прагматизмом.

КУЛЬТ СОКРУШИТЕЛЬНОЙ ВОЛНЫ

Х Последователи Сокрушительной Волны [Cult of the Crushing Wave] поклоняются устрашающей силе воды во всех её проявлениях: от огромных приливов и смертоносных морских водоворотов до бушующих в половодье рек и сметающих всё на своем пути ледников. Они считают, что вода заперта внутри живых существ как в ловушке, но, однажды, она сможет вырваться из них на свободу и обрести новую форму. Служители Сокрушительной Волны верят, что морям и океанам не терпится вернуть утраченную часть себя. Топя неверующих и проливая их кровь, культисты возвращают их к первозданным водам, выполняя тем самым свой долг.

Культом Сокрушительной Волны привлекает деликатных и покорных судьбе личностей, а также тех, кто живет в воде или около неё. Злобные морские создания, такие как водяные упыри и мерроу, дружелюбно относятся к культистам воды. Даже неразумные хищники (например, акулы и осьминоги) понимают, что служители культа — это их союзники, которым нужно помогать (или хозяева, которым нужно подчиняться).

Знак Сокрушительной Волны. Культисты узнают друг друга по простому условному жесту: большие пальцы рук накладываются друг на друга, а указательные скрещиваются. В результате получается буква «X», нижние концы которой соединены горизонтальной линией. Этот символ олицетворяет цикл бесконечных изменений, подобный вечно сменяющимся друг друга приливам и отливам.

ТАКТИКА И ФИЛОСОФИЯ

Служители Сокрушительной Волны почти так же терпеливы и стойки как последователи культа земли. Они понимают, что даже самых грозных врагов можно взять измором, постепенно подтачивая основы их обороны, но, в отличие от культиватов земли, их тактика более гибкая, и они умеют приспосабливаться к текущим условиям. Подобно потоку, что с огромной силой прорывается сквозь слабые точки дамбы, культисты воды быстро подмечают благоприятные возможности и пользуются ими. Из-за своих прагматичных и меркантильных убеждений культ Сокрушительной Волны известен как самый своекорыстный из всех четырёх культов стихий. Служители воды постоянно ищут новых богатств, а добыв их, используют награбленные сокровища для претворения своих планов в жизнь.

В бою культ Сокрушительной Волны славится своими застрельщиками. Поскольку культисты ценят мобильность и умение приспосабливаться, они редко организуют неподвижную оборону. Напротив, словно штормовые волны, которые раз за разом обрушиваются на берег, они постоянно имитируют свои отступления, а затем перегруппировываются и идут в новую атаку. Практически все служители культа превосходно плавают и обучены бою на воде, поэтому, при возможности, они используют водоёмы, чтобы зайти противнику в тыл и застать его врасплох.

Так как служители Сокрушительной Волны видят в воде смысл и источник всей жизни, они стараются проводить рядом с ней как можно больше времени. Укрытия культа зачастую расположены возле больших водоёмов, а если рядом с убежищем их нет, то внутри него наверняка найдутся скрытые источники, куда культисты смогут погрузиться. Они ценят магию, которая позволяет дышать под водой, и обучаются ей, даже не имея на то особенных причин: возможность провести несколько часов в подводной медитации уже служит достойной наградой, хотя лишь немногие обрели просветление от этих упражнений.

ПРОРОК ВОДЫ

Культ Сокрушительной Волны возглавляет бывший моряк по имени Гар Шаттеркил. Его оружие — *Топитель* — это трезубец, наполненный силой Ольгидры, Принцессы Злой Воды. Замкнутый и угрюмый, Гар предпочитает словам действия. Он считает, что мир был несправедлив к нему, и ненавидит всех и вся. Лишь общество таких же сломленных и несчастных, как и он сам, не противно ему, хотя, при этом, Гар презирает людей, в которых он почувствовал слабость.

Гар родился в бедной рыбацкой деревне на островах Нелантер [Nelanthar Isles]. В юном возрасте он лишился своей семьи из-за нападения сахуагинов: эти морские дьяволы перебили почти всех, кого он знал. Молодой сирота был завербован на тегирскую торговую галеру, но там Гар попал в кабалу, которая едва ли была лучше обычного рабства. Опостылевшая ему служба подошла к концу, когда на торговое судно напали пираты. В пылу сражения Гар упал за борт, и несколько дней он выживал в открытом море, уцепившись за корабельные обломки, пока акула не оторвала ему левую руку. Смерть казалась неминуемой, но мощная волна вдруг отбросила его от голодного хищника, а ещё через час прилив выкинул его на один из пляжей Побережья Меча [Sword Coast].

Гар решил, что избавившая его от смерти волна была элементом, посланным самим морем. С того дня, он посвятил себя служению океану. Скитаясь в одиночестве, он пытался раскрыть его тайны и изучить могущественную магию воды. Под влиянием воспоминаний о жестокости пиратов и о том, как ужасно относилась к нему команда на торговце, он стал презирать других людей. Однако со временем он почувствовал зов к более высокой цели, что и заставило его искать таких же искалеченных судьбой людей, как он сам, и проповедовать им о силе моря.

Видения Гара привели его к тайным водам под холмами Самбер. Там он нашел сокрытый в пещере храм, где на алтаре лежал могущественный волшебный трезубец. Ощувив его силу, Гар забрал трезубец себе и начал созывать своих последователей в храм Сокрушительной Волны.

Характерные черты. Гар весь оброс ракушками и носит протез в форме клешни краба на культе своей левой руки. Он никогда не скажет два слова там, где можно обойтись одним, и считает, что любой, кто обращается к нему вежливо, либо лжёт, либо насмехается над ним. Всё, что делает пророк воды, он делает из жажды мести: мир был жесток к нему, и теперь он хочет, чтобы все остальные испытывали те же страдания. Гар страстно желает снова оказаться возле океана, и огорчён тем, что сила, посылающая ему видения, удерживает его так далеко от моря.

ПРОТИВНИКИ И СОЮЗНИКИ

Последователи Сокрушительной Волны ненавидят культ Вечного Пламени. Они считают культистов огня агрессивными, вспыльчивыми и непростительно опрометчивыми. Члены культа Воющей Ненависти, по их мнению, хоть и не так агрессивны, но столь же часто совершают необдуманные действия, и поэтому не заслуживают доверия. Водные культисты неплохо ладят с культом Чёрной Земли: служители земли вдумчивы и надёжны, хотя и слишком упрямы, что, порой, идёт им во вред.

КУЛЬТ ВЕЧНОГО ПЛАМЕНИ



Последователи культа Вечного Пламени [Cult of the Eternal Flame] поклоняются разрушительной силе огня во всех её проявлениях. Для того, чтобы выжечь «гниль» природы и цивилизации, они призывают себе на помощь аномальную жару, засухи, лесные пожары и извержения вулканов. После себя они оставляют покрытые золой и пеплом пустоши, где царствует лишь огонь. Служители Вечного Пламени полагают, что мир и населяющие его народы нечестивы и бесплодны. Они хотят превратить всё вокруг в тлеющие угли и называют это «очищением».

Вечное Пламя привлекает тех, кто стремится к разрушению ради разрушения. Огненные создания, скорее всего, тоже будут разделять эту безрассудную точку зрения: даже самые примитивные огненные чудовища чувствуют безумную жажду разрушения, таящуюся в сердцах культистов, и признают в последователях Вечного Пламени своих союзников.

Знак Вечного Пламени. Символ огненного культа напоминает жаровню в форме чаши с пылающим в ней огнём. Служители культа узнают друг друга по условному жесту: одну ладонь они сжимают в кулак, подняв вверх большой палец, а

затем накрывают кулак другой ладонью, как будто скрывая чашу, но оставляя видимым пламя. Кроме того, культист всегда узнает своего собрата по шрамам от ожогов.

ТАКТИКА И ФИЛОСОФИЯ

Культисты огня порывисты, вспыльчивы и жестоки, но их нельзя назвать безмозглыми дикарями: их импульсивность сопровождается дьявольской изобретательностью, под влиянием которой они придумывают всё новые приспособления для своих безумных планов. Они непревзойдённые мастера кузнечного дела, и в их адских литейных трудятся захваченные ими пленники. Служители огня считают, что завоевание и порабощение слабых — это необходимый шаг для создания хаоса, который они рано или поздно выпустят в мир.

В сражениях культ огня делает ставку на внезапные сокрушительные атаки. Не щадя своих жизней, они безрассудно бросаются в бой, в надежде нанести противнику как можно больше урона перед смертью. Они не ведают страха и скорее умрут, сражаясь в толпе врагов, чем отступят хоть на шаг.

Последователи культа огня любят прибегать к магии, окружая себя бушующим пламенем, создавая вулканические разломы и призывая потоки магмы. Поджоги и лесные пожары тоже входят в число их любимых методов ведения боя. Все служители Вечного Пламени считают, что день прошёл впустую, если за это время им не удалось сжечь что-нибудь прекрасное или важное.

ПРОРОК ОГНЯ

Тифлинг по имени Вейнифер возглавила культ Вечного Пламени из-за переполняющего её честолюбия и желания отомстить людям, разрушившим её мечты. Под бархатной маской её совершенной внешности кроется стальное лезвие уязвлённой гордости, а под этой гордыней — жажда крови и разрушений. Вейнифер затаила лютую ненависть ко всем, кто считает себя выше неё, и ничто не помешает ей заставить их склониться перед нею в трепете.

Вейнифер родилась в унизительной нищете беднейших кварталов Калимпорта [Calimport] и выжила лишь благодаря своему острому уму. Повзрослев, она стала танцевать за деньги, и, со временем, это занятие привело её из злчных мест рабочих кварталов в элегантные покои городских богачей. Чтобы выделяться на фоне других танцовщиц, она овладела зачатками магии огня и начала призывать пламя в своих представлениях. Её талант развивался, и вскоре она попала на глаза паше¹, а затем стала его наложницей. Но, даже наслаждаясь подарками, которыми он щедро одаривал её, Вейнифер знала, что паша видит в ней лишь трофей, и ненавидела его за это. Через некоторое время она подожгла дворец и сбежала, украв у него драгоценности, стоившие целое состояние.

Вейнифер направилась в Зазеспур [Zazesspur], но агенты паша быстро выследили её. Она снова скрылась от них, добравшись до Врат Балдура [Baldur's Gate]. Девушка поселилась в бедном квартале, известном как Маленький Калимпорт [Little Calimshan], и открыла там школу танцев. Но вскоре Вейнифер поняла, что её дарования в магии огня привлекают учеников и другого рода. Возглавив культ огнепоклонников, она оставалась во Вратах Балдура, пока несколько месяцев назад её

не стали посещать видения. Под их влиянием, она начала поиски затерянного подземелья на Севере. Там, на алтаре забытого храма, она нашла кинжал *Высекающий Искры*, наполненный силой Имикса, Принца Злого Огня. Завладев этим могущественным оружием, Вейнифер решила создать новое подразделение своего культа под холмами Самбер.

Характерные черты. Вейнифер — выдающийся манипулятор. С помощью хитростей и уловок, она вербует себе союзников, использует их, как посчитает нужным, а затем бросает их, когда они становятся бесполезными. Она делает это столь талантливо, что многие её жертвы идут на любые унижения, в надежде снова ощутить свет её признания и оказаться ей полезными. Хотя Вейнифер демонстрирует богатство и благородство, она презирует тех, кто вырос в достатке, и это делает её грубой. Вейнифер в высшей степени честолюбива, и, как бесспорный лидер своей организации, она стремится сделать Вечное Пламя сильнейшим культом, который бы внушал бы ужас всем остальным.

ПРОТИВНИКИ И СОЮЗНИКИ

Служители Вечного Пламени ненавидят последователей Сокрушительной Волны. Культисты воды, по их мнению, — это скользкие, не заслуживающие доверия, а, возможно, и трусливые твари: в конце концов, Сокрушительная Волна, встретив сопротивление, быстро отступает и ищет путь наименьшего сопротивления, вместо того, чтобы ударить со всей силы. Культисты земли бесстрашны и храбры, но раздражающе медлительны в своих действиях. А вот последователи Воющей Ненависти разделяют импульсивность культистов огня и демонстрируют ту же изобретательность в служении Элементальному Злу.

КУЛЬТ ВОЮЩЕЙ НЕНАВИСТИ



Последователи стихии воздуха называют себя культом Воющей Ненависти [Cult of the Howling Hatred]. Они поклоняются разрушительной силе ветра и бурь, полагая, что те, кто почитает стихию воздуха, получают право карать своих обидчиков. Служители воздуха выделяются среди прочих культов тем, что видят в своей религии средство для достижения собственных целей. Разрушение как самоцель их не интересует, а вот выразить с помощью разрушения личную свободу, или получить что-то, в чём им несправедливо отказали — это уже совсем другое дело.

Культом Воющей Ненависти привлекает тех, кому приходится обманывать чужие чувства: например, иллюзионистов, шпионов и убийц. Самые разные крылатые хищники, даже неразумные чудовища, обычно не подлежащие дрессировке, считают служителей воздуха союзниками и помогают им. Культисты часто используют гиппогрифов, грифонов и гигантских грифов как верховых животных.

Знак Воющей Ненависти. Символ стихии воздуха — это перевернутый треугольник, над которым разветвляются три линии. Одни видят в этом знаке воронку смерча, другие — силуэты крылатых созданий, парящих над землей, а некоторые думают, что это древняя руна, обозначающая владыку воздуха Ян-Си-Бина. Так или иначе, служители воздуха используют этот символ в качестве условного знака. Демонстрируя свою принадлежность к культу, они показывают друг другу перевернутый

¹ Паша — сокращение от «падишах» — прим. переводчика.

треугольник, соединяя вместе большие пальцы и мизинцы, и сжимая в кулак остальные пальцы.

ТАКТИКА И ФИЛОСОФИЯ

Служители Воющей Ненависти сообразительны, импульсивны и изобретательны. Они считают себя быстрее и способнее всех, кого они знают. Культисты воздуха избегают явных столкновений: они предпочитают действовать тайно и использовать скрытность и иллюзии, чтобы добиться своих целей с минимальными усилиями. Основанная на обмане и засадах тактика даёт служителям воздуха возможность доказать, что они умнее и изворотливее своих противников, а тайные проникновения и нападения исподволь лучше лобовых атак. Ведь даже если ветер не сможет сдуть крепость, ничто не помешает ему обогнуть её или пролететь насквозь.

Служители воздуха предпочитают размещать свои укрепления максимально высоко, хотя они ценят и подземные пространства с широкими пропастями и высокими сводами — главное, чтобы там можно было летать. Последователи Воющей Ненависти понимают, что иногда они должны ставить секретность превыше иных соображений.

ПРОРОК ВОЗДУХА

Кульг Воющей Ненависти возглавляет лунная эльфийка по имени Аериси Калинос. Высокая и стройная, Аериси говорит со своими людьми шёпотом, который ясно слышен всем присутствующим, а за её спиной покачиваются два иллюзорных крыла, создающие при взмахе лёгкий ветерок. Она видит в своих последователях не сектантов, но благородных подданных, а себя считает их королевой и пророком. Музыканты и придворные развлекают и восхваляют её, а воины верхом на гиппогрифах служат ей рыцарями.

Окружённая сказками, историями и волшебными книгами, Аериси росла в зачарованном замке в отдалённой части Страны Фей [Faerie]. Она провела свои юные годы, играя в игры, практикуясь в чарах и воображая себя одной из аваризель — крылатых эльфов из её книг. Родители укрывали Аериси от конфликтов в Фаэруне, и она достигла совершеннолетия, обладая нежным и слабым характером.

Со временем её родители решили, что ей пора выйти в свет эльфийского общества. Но, взяв Аериси с собой в скрытый город Эвереску [Evereska], они осознали свою ужасную ошибку: ограждая свою дочь от неприятностей и потакая её капризам, они воспитали не юную леди, а избалованного ребёнка. Из-за своей привычки получать всё, что она пожелает, принцесса впадала в истерику по любому, даже самому ничтожному поводу, и лунные эльфы Эверески с трудом выносили её. Среди лунных эльфов Аериси чувствовала себя беспомощной. Магия очарования, которой она овладела в Стране Фей, не действовала на её народ. А по ночам, в своих снах, она видела себя крылатым эльфом из своих книг. Она хотела быть свободной, повелевать ветрами и отомстить всем, кто оскорблял её. Невинные фантазии её детства сменились мрачными видениями, где она управляла бурями и самим воздухом. Ей снился старый колдун, с коричневой кожей и белыми волосами — Ян-Си-Бин, Принц Злого Воздуха, — который обещал ей открыть все тайны, какие она пожелает. Аериси начала изучать стихию воздуха, и, овладев искусством полёта, покинула Эвереску, чтобы следовать за эфемерными



видениями из своих снов.

Они привели Аериси к странному алтарю в пещере под холмами Самбер, где она нашла копье *Перст Ветра*. Внимая шёпоту Ян-Си-Бина, она назвалась королевой и отправилась на поиски подданных. С помощью своих чар, она наполнила ряды кульга Воющей Ненависти бесконечно преданными ей слугами.

Характерные черты. Грация и изящество Аериси бросаются в глаза, но за ними скрыт вспыльчивый темперамент, который прорывается наружу, если она не получает того, чего хочет. Аериси склонна потакать своим капризам и витать в облаках собственных фантазий. В ней нет ни капли сочувствия, и поэтому она не считает себя злодейкой. Тех, кто поклоняются и всячески угождают ей, она считает хорошими, а тех, кто бросает ей вызов — плохими и заслуживающими наказания. По сути, её желание исхлестать мир бурями и стремление к разрушению являются проявлением подавленного гнева, направленного на эльфийское общество, которое осмелилось указывать ей, как вести себя.

ПРОТИВНИКИ И СОЮЗНИКИ

Последователи Воющей Ненависти считают культистов Чёрной Земли грубыми, невоспитанными и лишёнными воображения, чьё упрямство доходит до откровенной глупости. Но оскорбительнее всего для них то, что служители земли не испытывают никакого восторга от кульга воздуха и его достижений.

Члены кульга Сокрушительной Волны более гибки и изобретательны, но эти невежественные наёмники чересчур прагматичны и не способны оценить тонкие нюансы философии культистов воздуха. Служители Вечного Пламени выгодно отличаются от остальных, поскольку разделяют решительность и творческую энергию кульга Воющей Ненависти, но, зачастую, они слишком самодовольны и агрессивны.

ВЕДЕНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

При подготовке к проведению этой кампании, вы можете воспользоваться некоторыми советами, которые помогут вам создать интересную завязку и сделают дальнейший ход приключения более плавным.

ЗАЦЕПКИ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Это приключение рассчитано на персонажей 3 уровня, но вы можете обратиться к разделу «На-

чало приключения» для старта с более низким уровнем. Когда игроки создают персонажей, предложите каждому из них выбрать специфичные для приключения зацепки из списка ниже и присоединиться к фракции (см. раздел «Фракции»). Это поможет подтолкнуть персонажей вступить в схватку с Элементальным Злом.

Вот некоторые возможные мотивы, связанные с отдельными частями приключения. Если персонаж достиг цели, описанной в зацепке, то он награждается вдохновением.

ЛУЧШЕ ПОДАВАТЬ ХОЛОДНЫМ

Персонаж должен найти и победить Виндхарроу — менестреля, который присоединился к Аериси Калинос. Изначально, Виндхарроу находится в зоне А4 храма Воюющей Ненависти. Большинство последователей культа знают, что он держится возле Аериси. Персонаж получает первое вдохновение, после того, как отыщет храм воздуха, а второе — после победы над Виндхарроу.

ОПАСНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Персонаж подслушал планы жестоких разбойников о готовящемся набеге и решил остановить их до того, как они воплотят свои намерения в жизнь. Бандитами руководит некто Гримджоу из своего логова в форте Ривергард. Персонаж получает первое вдохновение, победив в столкновении с бандитами (см. главу 3, раздел «Засада разбойников»), а второе — после победы над Джоливером Гримджоу.

ОПАСНЫЙ СЕКРЕТ

Персонажу было поручено проникнуть в группу таинственных друидов Круга Алой Луны и узнать их истинные намерения. Персонаж получает первое вдохновение, когда выяснит правду о Ритуале Плетёного Гиганта, а второе — после того, как найдёт огненные врата, ведущие к Рыдающему Колоссу.

ТЁМНЫЕ ПРЕДЗНАМЕНОВАНИЯ

Знаки не оставляют сомнений: равновесие природы нарушено. Ужасная катастрофа с каждым днем всё ближе. Чтобы восстановить баланс в природе, персонаж должен уничтожить четыре элементальных узла. Персонаж получает вдохновение за каждый портал, закрытый искателями приключений.

ПАДЕНИЕ НЕБЕСНЫХ РАЗБОЙНИКОВ

Злобные разбойники, летающие верхом на гиппогрифах, уничтожили несколько деревушек и торговых караванов, поэтому персонаж поклялся остановить их. После победы над служителями культа Воюющей Ненависти в Шпиле Бури Перьев персонаж получает вдохновение и крылатое верховое животное.

МЯТЕЖНИК ИЗ ОБЩЕСТВА БУРИ ПЕРЬЕВ

Персонажу поручили отыскать аристократку из Глубоководья по имени Савра Белабранта [Savra Belabranta]. Она охраняет главные ворота Шпиля Бури Перьев. Персонаж получает первое вдохновение, убедив её покинуть культ, а второе — после того, как очистит шпиль от служителей культа воздуха.



БЕГЛЕЦ

Персонаж идёт по следу безжалостного убийцы, Бастиана Термандара [Bastian Thermandar]. Бастиан занимает высокое положение в культе огня и находится в храме Вечного Пламени. Персонаж получает первое вдохновение после того, как отыщет храм огня, а второе — после победы над Бастианом.

НАЁМНЫЙ РАБОЧИЙ

Кто-то похитил поселенцев, приютивших группу наёмных работников, среди которых был персонаж. Теперь он хочет отыскать их и отомстить обидчикам. Персонаж получает первое вдохновение после победы над кенку из зоны А2 храма Воюющей Ненависти, а второе — после того, как спасёт Бero Гледхема [Bero Gladham] (зона А12 храма воздуха) или Нерис Гледхем [Nerise Gladham] (зона N17 Воющих Пещер).

БЕЗУМЦЫ В ЗАБРОШЕННОМ ФОРТЕ

Персонаж знает, что в форте Ривергард обосновались сомнительные личности, и слышал о потайном проходе в этот форт. Персонаж получает первое вдохновение, воспользовавшись секретным ходом, а второе — после того, как очистит форт от служителей Сокрушительной Волны.

МАГ ГРЯЗИ

Несколько месяцев назад дженази ограбил персонажа и убил нескольких невинных свидетелей. Настало время найти Мираджа Визанна и заставить его заплатить за свои действия. Визанн обычно находится в зоне В8 храма Чёрной Земли. Персо-



наж получает первое вдохновение после того, как отыщет храм земли, а второе — после победы над Мираджем.

ЗЛОВЕЩИЕ СНЫ

В своих снах персонаж видел Марлоса Урнрейла, пророка земли. Он знает, что Марлос замыслил недоброе, и что его нужно остановить. Персонаж получает первое вдохновение после того, как отыщет храм земли, а второе — после победы над Марлосом.

В ПОИСКАХ ОТМЩЕНИЯ

Культисты огня подожгли дом персонажа или разрушили его беззащитную деревню. Персонаж поклялся воздать им по заслугам. Персонаж получает первое вдохновение после победы над Лиззи Калдерос [Lyzzie Calderos] в зоне E29 храма Вечного Пламени, а второе — после победы над Вейнифер.

СВЕСТИ СЧЁТЫ

Головорезы в каменных доспехах ограбили друзей персонажа или его семью, оставив персонажа умирать. Пришло время поквитаться. Персонаж получает первое вдохновение после победы над служителями Чёрной Земли в зоне M9 монастыря Священного Камня, а второе — после победы над Хедормом [Hedorm] в зоне B14 храма Чёрной Земли.

ПО СЛЕДАМ ШАТТЕРКИЛА

Несколько месяцев назад Гар Шаттеркил потопил корабль персонажа, призвав мощный шторм. Десятки моряков погибли, и теперь персонаж намерен отомстить. Персонаж получает первое вдохновение после того, как отыщет храм воды, а второе — после победы над Гаром.

СТОЯЩЕЕ ПРЕДЛОЖЕНИЕ

Пару месяцев назад подозрительные паломники, которые хотели поселиться в монастыре Священного Камня, наняли персонажа в качестве проводника. После этого, он решил проникнуть в их ряды и узнать их истинные намерения. Персонаж получает первое вдохновение после того, как успешно внедрится в ряды культа земли в монастыре, а второе — если выживет в битве с личом Ренвиком [Renwick] из зоны M16 монастыря.

ВЕРНУТЬ СВОЙ МЕЧ

Бандиты, связанные с культом воды, вломились в мастерскую, где персонаж состоял в подмастерьях, убили его учителя-кузнеца и украли превосходный меч, выкованный им. Персонаж получает первое вдохновение после победы над Джоливером Гримджоу, а второе — после того, как вернёт свой меч из зоны C14 храма Сокрушительной Волны.

СПАСТИ СВОИХ ЛЮДЕЙ

Налётчики из культа огня похитили важных для персонажа людей, которых он обязался защищать. Их нужно спасти любой ценой. Пленников удерживают в зоне E11 храма Вечного Пламени. Персонаж получает первое вдохновение после того, как отыщет храм огня, а второе — после спасения пленников.

СТРАННАЯ КАРТА

На попавшей в руки персонажа древней карте указано расположение забытой крепости dwarфов под



Арфисты

Альянс Лордов



Орден Перчатки



Жентарим



Изумрудный Анклав

холмами Самбер. Персонаж получает вдохновение каждый раз, когда он впервые входит в любой из четырёх храмов древнего Тиар-Безила.

ПОДОЗРИТЕЛЬНАЯ ЛИЧНОСТЬ

У персонажа появляются подозрения касательно деятельности рыцаря Общества Бури Перьев по имени Тёрл Меросска, и он решает начать собственное расследование. Обычно Тёрл находится в Шпиле Бури Перьев. Персонаж получает первое вдохновение после победы над Тёрлом, а второе — после того, как отыщет храм Воющей Ненависти.

ПОД ПРИКРЫТИЕМ

Персонажу поручили разоблачить сообщество контрабандистов и пиратов на реке Дессарин, чей штаб расположен в форте Ривергард. Персонаж получает первое вдохновение после того, как успешно внедрится в ряды культа воды в форте Ривергард, а второе — после победы на Шоаларом Куандерилом.

ПЕРЕБЕЖЧИК

Персонаж провёл некоторое время среди кульгистов огня, но не участвовал в их набегах. Сейчас персонаж хочет остановить злодеев прежде, чем они опорочат профессию наёмников. Персонаж получает первое вдохновение, после того, как очистит Чертоги Алой Луны от служителей огня, а второе — после того, как отыщет храм Вечного Пламени.

ФРАКЦИИ

К фракциям относятся политические партии, религиозные организации или тайные общества. Каждый игрок может выбрать для своего персонажа одну из пяти фракций: Арфистов, Орден Перчатки, Изумрудный Анклав, Альянс Лордов или Жентарим. По разным причинам, все эти организации пытаются не допустить распространения Элементарного Зла, однако в начале приключения, ни одна из не осознает масштаба нависшей над ними угрозы.

Вы можете продумать связи между персонажами и их фракциями настолько подробно, насколько захотите. К примеру, члены Арфистов и Изумрудного Анклава знают друг друга в лицо, поэтому

персонажи могли встречать их агентов ещё до начала приключения, а Жентарим и Альянс Лордов пользуются сложной системой кодовых фраз и условных знаков, по которым они могут опознать своих сторонников.

При первом посещении Красной Лиственницы, неплохой идеей будет дать персонажам немного времени, чтобы они смогли выйти на агентов своих фракций и пустили эти связи в ход (см. раздел «Важные НИП в Красной Лиственнице» в главе 2). Контакты фракций не смогут предоставить героям особых ресурсов или выслать подкрепления, но они хорошо знают местность, могут дать определённые рекомендации и, в целом, относятся к персонажам дружелюбно. Они могут передавать сообщения своим руководителям, но ответы от них будут идти долго.

Когда герои продолжают исследование долины Дессарин, то повстречают других НИП, принадлежащих к различным организациям. Кроме того, когда члены фракций поймут, какую опасность представляют культы и какой разрушительной мощью они обладают, то их вклад в общее дело станет куда более весомым.

АРФИСТЫ

Структура ордена Арфистов напоминает широко растянувшуюся сеть из заклинателей и шпионов. Они отстаивают принципы равенства и тайно противостоят злоупотреблению могуществом, магией или любой другой силой. Их агенты придают особое значение хитрости или, по крайней мере, осторожности. В рядах Арфистов часто можно встретить бардов и волшебников.

Их общество разделено на небольшие ячейки, которые действуют по всему Северу. В городе Трибор [Tribor] располагается одна из таких ячеек. Лорд-протектор Даратра Шендрел [Darathra Shendrel, the Lord Protector] принадлежит к фракции, и агенты Арфистов всегда могут рассчитывать на тёплый приём в Доме Кабанов [Home of the Boars].

Другая ячейка находится в процветающем торговом городе Яртар [Yartar], где агенты фракции наблюдают за перевозками в долине Дессарин

и действиями главы города — водного барона. Арфисты стремятся сохранить баланс сил между различными группировками, соперничающими за влияние в городе.

Члены фракции советуют искателям приключений, путешествующим по холмам Самбер, держаться подальше от Тёмной Леди, которая живёт в поместье Рандрет. Кроме того, под наблюдением Арфистов находятся руины Залов Охотящейся Секиры.

Орден Перчатки

В основном эта фракция представляет собой военную организацию, чьи ряды составляют монахи, жрецы и паладины. Члены ордена весьма религиозны и известны как бдительные блюстители правосудия, которые защищают других от бесчинств злодеев и несут стремительное возмездие преступникам.

Среди высоких отрогов холмов Самбер стоит Зап Вершины [Summit Hall], дом рыцарей Самулара [Knights of Samular]. Этот почтенный орден паладинов Тира [Tyr] стремится принести правосудие на дикий Север. Орден Перчатки надеется распространить своё влияние в регионе, присоединив к себе рыцарей.

В западной части холмов Самбер политическое влияние ордена не так значительно, но его члены стараются исправить это упущение, налаживая отношения с местными лидерами, которые разделяют их цели (например, с водным бароном Яртаром). Орден также ведёт переговоры с организациями, расположенными вдоль границ этого региона.

Изумрудный Анклав

Эта широко распространённая организация состоит из отдельных групп почитателей дикой природы, которые стремятся сохранить существующий порядок вещей и уничтожить противостественные угрозы. Среди представителей Анклава часто можно встретить варваров, друидов и следопытов. Некоторые из них странствуют по дикой местности, в то время как другие сеются около городов и деревень, где они помогают защищать путешественников от опасностей дикой природы.

Самым крупным форпостом Анклава в регионе являются Золотые Поля — укреплённая ферма и монастырь, посвященный Чонтии [Chauntea]. Им управляет старший агент Изумрудного Анклава по имени Эллардин Даровик [Ellardin Darovik]. На западе Высокого Леса [High Forest] находится ещё одно место встреч Анклава — собор Тенистой Кроны [Shadowtop Cathedral].

Альянс Лордов

Альянс Лордов — это шаткий союз довольно агрессивных политических сил, заинтересованных в обеспечении взаимного процветания и общей безопасности. Среди агентов Альянса распространены жаждущие славы воины и чародеи. Большинство агентов имеют законное или нейтральное мировоззрение. Те, кто не соблюдают правила, редко задерживаются среди сильных мира сего.

Города Альянса Лордов соединяются как сухопутными, так и речными торговыми путями, и оперативники Альянса очень быстро устраняют любые угрозы торговле между этими городами.

На слиянии рек Дессарин и Сарбрин [Surbrin] стоит процветающий торговый город Яртар. За контроль над ним борется множество группировок,



которые надеются усилить своё влияние на торговлю. Нестра Рутиол [Nestra Ruthiol] — водный барон Яртар — является членом Альянса, и её решения влияют на политику не только этого, но и других городов региона.

Жентарим

Эта теневая организация стремится укрепить свой авторитет по всему Фаэруну. В погоне за властью агенты Жентарима пробираются во все основные сферы влияния, пуская в ход принуждение, угрозы и взятки. В основном в эту фракцию входят плуты и колдуны, но Жентарим готов сотрудничать со всеми, кто может вести дела, не отвлекаясь на нормы морали.

Оперативников Жентарима можно найти в любом поселении, но на Севере штабом организации служит постоянный двор Баржедел, где в отдельных комнатах шпионы и наёмники Чёрной Сети устраивают свои сходки. Поскольку Жентарим не хочет огласки своих дел, его представители скрывают факт владения постоянным двором. Кроме того, организация хочет укрепить своё присутствие в Яртаре и, потому, заинтересована в его процветании.

ПРОЧИЕ ФРАКЦИИ

Существуют и менее значительные фракции, которые тоже хотят распространить свое влияние в долине Дессарин: эльфы Высокого Леса, Рука Яртарара, рыцари Самулара и Утгардские племена.

Эльфы Высокого Леса. Когда-то под сенью крон Высокого Леса обрели приют три великих эльфийских королевства. И по сей день многие племена лесных эльфов (и несколько лунных), защищают разрушенные памятники своего золотого века. За границами Высокого Леса о них мало кому известно. У них нет единого лидера, и они почти не поддерживают контактов с внешним миром.

Лесная эльфийка Моргвэй [Morgwais], известная под именем Красной Леди или Леди Леса [Red Lady or the Lady of the Wood], пытается привлечь представителей разрозненных племён в Совет Леса — Кэрилкарн [Caerilcarn]. Она хочет возродить древнее королевство Иэрланн [Eaerlann], объединяя различные эльфийские племена в союз, но, пока что, лишь несколько эльфов верят в её идею, да и те живут на удалении друг от друга в восточной части леса.

Изумрудный Анклав дружелюбно настроен к эльфам Высокого Леса, однако, у Моргвэй довольно натянутые отношения с Турлангом [Turlang] — энтом и лидером анклага в соборе Тенистой Кроны.

Рука Яртарара. Знаменитый летописец Воло однажды сказал: «Все яртарцы гоняются или за деньгами, или за властью. Нет — и за деньгами, и за властью. Да ещё хотят получить их как можно скорее». В надежде ухватить самый большой кусок пирога, за влияние в городе борются Арфисты, Альянс Лордов и Жентарим. С ними соперничает местная гильдия воров — Рука Яртарара — но противники не позволяют ей стать весомым игроком на политическом поле.

В гильдии процветает новая смертоносная группа воров и убийц, состоящая из молодых и амбициозных женщин. Мастерски изменяя внешность и устраивая скрытые проникновения, они успешно прикидываются чиновниками и простолюдинами, для того чтобы беспрепятственно воровать, брать взятки и устранять ненужных конкурентов.

Рука Яртарара может работать с Жентаримом, когда это выгодно обеим сторонам.

Рыцари Самулара. Этот орден паладинов Тира защищает справедливость на Севере уже более пяти тысяч лет (для более подробной информации см. главу 3). Его основатель, Самулар Карадун [Samular Caradon], построил Зал Вершины в холмах Самбер как монастырь для тренировки членов ордена. Молодые люди со всего Севера приходят в холмы Самбер, чтобы учиться у опытных героев.

Леди Зала, Ушьен Штурмбаннер [Ushien Stormbanner, the Lady of the Hall], симпатизирует Ордену Перчатки.

Утгардские племена. Более тысячи лет люди-варвары утгардских племён странствуют по Северу, соблюдая свои древние обычаи, выполняя ритуалы и придерживаясь табу. Их ненависть к чужакам, их богам и магии широко известна на Севере, и большинство цивилизованных народов считает утгардцев немногим лучше орков. Больше всего проблем жителям долины Дессарин создают племена Древесных Призраков и Лося. В главе 2 вы найдёте больше информации об утгардцах.

НАЧАЛО ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Если персонажи имеют 1 уровень, используйте приключения из начала главы 6, чтобы поднять их уровень до 3, после чего они могут приступить к основной сюжетной линии (она начинается с эпизода «Пропавшая делегация» в главе 3). Вы также можете пропустить вводные приключения из главы 6 и начать играть основное приключение, сразу создав персонажей 3 уровня.

Если перед этим вы проходили «Затерянные рудники Фанделвера» [Lost Mine of Phandelver], приключение из «Стартового набора D&D», игроки могут использовать в «Принцах апокалипсиса» персонажей из той игры. В этом случае, персонажи должны были достичь 5 уровня, и вам будет необходимо увеличить сложность сражений в этом приключении. Кроме того, у таких персонажей не будет должной мотивации для преследования культов Элементального Зла. В этом случае, как опытные искатели приключений, они должны заинтересоваться таинственным исчезновением делегации из Мирабара. Следующие идеи помогут переместить партию в Красную Лиственницу:

- Гандрен Роксикер [Gundren Rockseeker] просит персонажей сопроводить повозку, полную ценной руды из вновь открытой пещеры Морского Эха [Wave Echo Mine], в Склад Бетендура [Bethendur's Storage] в Красной Лиственнице, откуда она должна будет с караваном отправиться в Секомбер [Secomber]. Дварф слышал, что рынок платиновых слитков куда лучше развит в восточных землях, и он ожидает хорошую прибыль.
- После некоего видения сестра Гараэль [Sister Garaele] из часовни Удачи [the Shrine of Luck] решает стать управляющей часовни Всех Вер [Allfaiths Shrine] в Красной Лиственнице. Она просит персонажей (особенно потенциальных Арфистов) сопроводить её и обеспечить ей безопасность на пути к часовне.
- До Халии Торнтон [Halia Thornton] дошли слухи, что важная делегация пропала где-то в долине Дессарин. Она просит персонажа, вступившего в Жентарим, расследовать это происшествие от лица Чёрной Сети. Слухи дошли до неё через охотника, который узнал об этом в Красной Лиственнице, так что она советует персонажу начать оттуда.

Персонажи должны пройти примерно 140 миль на восток по Триборской Тропе [Triboar Trail] из Фандалина [Phandalin] до Трибора. Дальше им нужно одолеть ещё 200 миль на юг по Долгому Пути [Long Road] от Трибора до Красной Лиственницы.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Игроки лучше погрузятся в приключение, если предыстории их персонажей будут оживать за столом. После того, как ваши игроки создадут своих персонажей, напишите список ключевых элементов их историй, на которые вы сможете ссылаться на протяжении всего приключения. Включите туда места и НИП, важных для фракции каждого персонажа и их предыстории. По мере большего вовлечения персонажей в приключение, обновляйте этот список.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ССЫЛОК НА МОНСТРОВ

В описании приключения в каждой боевой сцене имена монстров выделены жирным. Это означает, что вам понадобится блок статистики монстра. Если монстр описан в главе 7, это будет указано в скобках после имени монстра. Если подобное указание отсутствует, вы должны обратиться к «Бестиарию» [Monster Manual].

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПОБОЧНЫХ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

В дополнение к основной сюжетной линии *Принцы апокалипсиса* содержат несколько коротких побочных приключений, которые, при необходимости, помогут обеспечить смену темпа повествования. Вы можете использовать эти приключения не по порядку или не использовать совсем. Следуйте естественному ходу кампании, а интерес игроков подскажет, стоит ли провести побочное приключение, и, если стоит, то когда. Вы можете найти эти приключения в главе 6.





ГЛАВА 2: ДОЛИНА ДЕССАРИН

НРобуждение Элементального зла в Фаэруне. Всё началось в долине Дессарин [Dessarín Valley] — малонаселённой местности в неделе пути от Глубоководья [Waterdeep], где встречаются лишь стоянки караванов, уединённые фермерские хозяйства да безлюдная глушь. На протяжении сотен лет здесь не случилось ничего примечательного для остального мира. Граница необжитых земель давно передвинулась дальше на север, оставив позади этот тихий уголок со множеством древних развалин. В наши дни долина Дессарин сильно отличается от общепринятого представления о Диком Порубежье [Savage Frontier]: зимы здесь действительно суровы, но полчища орков и других голодных чудовищ держатся вдали от этих краёв.

Хотя долина Дессарин уже не так дика и нецивилизована как прежде, это всё ещё слабо засе-

лённая территория, по которой пролегает торговый путь к далёким землям. Жители Красной Лиственницы [Red Larch] или Трибора [Triboar] с гордостью называют свои города «вратами на Север». Каждый год через эти земли проходят сотни караванов и торговых судов, связывая своими маршрутами великие гавани Невервинтера и Глубоководья с такими городами как Эверлунд [Everlund], Мирабар [Mirabar] или Сильверимун [Silverymoon]. Постоянный поток караванов вдыхает жизнь в города этого региона, поддерживая торговлю и ремёсла в поселениях, расположенных на Долгом пути [Long Road]. Гостиницы обслуживают путешественников, которые хотят спокойно выспаться за крепкими стенами и насладиться хорошей пищей у тёплого очага, вместо того, чтобы разбивать лагерь на обочине дороги.

Вдобавок к обслуживанию караванов и путешественников, следующих на далёкий Север и

обратно, долина Дессарин служит житницей для населения Глубоководья и Невервинтера. На здешних фермах и пастбищах выращивают зерно, мясо, домашнюю птицу, яблоки и хмель, а затем отправляют их на побережье по Долгому пути (или на лодках вниз по реке). Некоторые фермеры этого региона хорошо зарабатывают на своём деле, но оно процветает лишь при условии подходящей погоды, и это одна из причин, почему нетипичная погода вызывает в последнее время озабоченность.

История

Большинство жителей долины Дессарин не имеют представления о прошлом этого края. Старики глубокомысленно качают головами у очагов местных таверн, поговаривая: «О, у этих земель богатая история!» Но по большей части местные жители даже не догадываются, насколько они правы.

Самые древние руины этой области относятся ко временам великих эльфийских царств, но наша история обходит их стороной. Она берёт своё начало в королевстве щитовых dwarфов Безилмер [Besilmer], которое было основано в -4420 АД, то есть почти шесть тысяч лет назад. Память об этом древнем государстве так давно затерялась в туманах истории, что, кроме dwarфов, о нём слышали лишь несколько мудрецов. Мало кто из жителей долины Дессарин знает о Безилмере, но им хорошо знакомы два памятника той эпохи: Каменный мост [Stone Bridge] — настоящее чудо инженерной мысли (он описан ниже в этой главе), и ветхие развалины залов Охотящейся Секиры.

Безилмер был весьма необычным dwarфийским государством, поскольку располагался на поверхности земли, а главное его богатство заключалось в полях и пастбищах. Некоторое время королевство процветало, но из-за постоянных набегов троллей и гигантов dwarфы были вынуждены построить подземную цитадель. Так, спустя сотню лет после основания королевства, был возведён город-крепость Тиар-Безил [Tuar-Besil]. К несчастью, dwarфам это не помогло: государство распалось, когда его король и основатель погиб в бою. Большинство выживших dwarфов отправилось искать более безопасные земли, а их город, расположенный под холмами Самбер [Sumber Hills], был окончательно покинут к -4160 АД и забыт.

На протяжении долгих веков Тиар-Безил покаялся во тьме. Лишь изредка чудовища да честолюбивые шахтёры тревожили его сон, чтобы остаться там ненадолго и снова уйти. О городе вспомнили лишь в 893 АД, когда группа искателей приключений, называвших себя рыцарями Серебряного Рога [Knights of the Silver Horn] обнаружила его развалины. В течение следующих шести лет рыцари снова

ВРЕМЯ В КОРОЛЕВСТВАХ

Жители Забытых Королевств [Forgotten Realms] отсчитывают годы по Летоисчислению Долин [Dalereckoning], которое обозначают аббревиатурой ЛД [DR]. Кроме того, каждый год получает особое название: его берут из записей великого провидца, жившего давным-давно. Это приключение происходит в 1491 ЛД, в год Алой Ведьмы [Year of the Scarlet Witch].

Каждый месяц состоит из трёх десятидневных недель, называемых декадами. Люди Забытых Королевств относятся к декадам так же, как люди других миров относятся к неделям.

и снова возвращались в эти земли, и, со временем, основали здесь свои крепости, чтобы защитить потайные проходы в огромное подземелье.

Поначалу рыцарям улыбалась удача: они сумели зачистить несколько небольших областей в холмах Самбер. Однако спустя всего лишь несколько лет поблизости возникло могучее государство орков Урут Укрипт [Uruth Ukrypt], после чего долина Дессарин превратилась в поле битвы. А затем беды посыпались одна за другой: Голодная война с орками [the Orcfastings War], Первая и Вторая войны с троллями [the First and Second Trollwars] и, наконец, череда набегов дроу. К 942 АД человеческие поселения в долине Дессарин были полностью стёрты с лица земли, и рыцари Серебряного Рога перестали существовать. Их крепости превратились в руины и годы спустя стали называться Заброшенными Фортами. Теперь никто уже и не помнит, кто построил их и с какой целью.

В 1000 АД Глубоководье окончательно превратилось из заурядной крепости в процветающий город, и одновременно с этим в долину Дессарин хлынул новый поток поселенцев. Такие города, как Красная Лиственница и Трибор, сначала были небольшими островками цивилизации среди диких и враждебных земель. Расселяясь всё шире, люди обнаруживали остатки «королевств прошлого», повсеместно разбросанные по долине Дессарин.

ТЕКУЩИЕ СОБЫТИЯ

В долине Дессарин то и дело возникают незначительные проблемы. С гор Меча [Sword Mountains] или из Эвермура [Evermoors] приходят банды дикарей, чтобы устроить очередной разбойничий налёт. По этим землям бродят и варварские племена людей — Утгардцы, — и самые агрессивные из них могут быть очень опасны. В более уединённых частях долины иногда собираются группы разбойников, подстерегая караваны, путешествующие по Долгому пути или пути Келдел [Kheldell Path]. А безрассудные (или неудачливые) искатели приключений постоянно норовят разбудить очередное древнее проклятье в руинах, которые встречаются здесь повсеместно. Восстанавливать порядок обычно приходится местным стражникам из различных городов, и они, как правило, справляются с этой задачей.

Полгода назад в долине появилось новое зло, настолько коварное, что ни местные жители, ни странствующие искатели приключений не заметили его присутствия. Ведомые пророческими сновидениями, четверо элементальных пророков один за другим пришли в святилище Ока, которое расположено под холмами Самбер, после чего каждый из них начал собирать вокруг себя единомышленников. Парамы или поодиночке, в долину Дессарин начали стекаться незнакомцы. Те из них, кто уже служил Элементальному Злу, искали место, где они могли бы открыто практиковать свои ужасные ритуалы. Среди остальных были и жестокие головорезы, и жадные до власти дилетанты, занимающиеся запретной магией, и фанатики, соблазнённые зовом этой зловещей силы. Поначалу культисты изо всех сил старались сохранить своё присутствие в тайне, но, по мере того как их численность росла, а цитадели укреплялись, они стали задумываться об открытом захвате долины Дессарин.

Присутствие стольких злодеев породило волну бандитизма, похищений, убийств и разбоев. Из-за действий культистов даже погода в регионе изме-

нилась в худшую сторону. По мере прохождения приключения все эти проблемы будут усугубляться до тех пор, пока герои не обнаружат и не уничтожат культы четырёх стихий в храме Элементально-го Зла.

КРАСНАЯ ЛИСТВЕННИЦА

В течение двух последних веков Красная Лиственница оставалась важной стоянкой на Долгом пути. Городок получил своё название из-за рощи характерных для этой местности красных лиственниц, которые были вырублены при основании деревушки. С течением времени деревья превратились в посёлок, чему способствовал родник с питьевой водой, питающий обширный пруд, идеально подходящий для водопоя лошадей, быков и вьючных мулов.

Тропа, идущая с востока на запад, пересекает Долгий путь как раз у этого пруда. На западе она проходит через деревню лесорубов Келдел [Kheldell], а на востоке — через постоялый двор «Баржедел» [Bargewright Inn] и Секомбер [Secomber]. Другая тропа ведёт к каменоломням в холмах Самбер и к Заброшенным Фортам: развалинам крепостей, которые уже много лет служат пристанищем для чудовищ и преступников.

В последние несколько лет на северо-западе от города началась разработка новых каменоломен. Сейчас там изготавливают большие мраморные плиты, которые высоко ценят в Глубоководье, где их используют для ремонта старых зданий и облицовки новых. Кроме того, Красная Лиственница служит домом для каменотёсов, добывающих сланец на окраине холмов Самбер.

Хотя Красная Лиственница и процветает, всё чаще начинают ходить слухи о тёмных знамениях. Центральная часть холмов Самбер становится всё более опасной. Кажется, что чудовища таятся повсюду, и сейчас уже никто не ходит в холмы, чтобы набрать ягод или подстрелить на охоте зайца, хотя раньше дети из Красной Лиственницы постоянно навещали туда летом и осенью. Преступность растёт, и похоже, что даже погода становится всё более суровой и непредсказуемой. Несколько пастухов из Красной Лиственницы рассказывали, что, когда они пасли стада в дикой местности к востоку от города, со склонов холмов за ними следовали странные люди. Каменотёсы, которые раньше свободно работали при свете факелов, когда не успевали выполнить заказ, уже не задерживаются в карьерах после заката и не ходят туда по ночам. Их пугают слухи о фигурах в чёрных балахонах и каменных масках, которые прячутся в темноте, куда не достаёт свет факела. Горожане боятся, что пришли опасные времена, но, похоже, никто не знает, как их предотвратить.

ВАЖНЫЕ НИП КРАСНОЙ ЛИСТВЕННИЦЫ

Люди в Красной Лиственнице настолько напуганы недавними «тёмными делами», что от их обычной невозмутимости, характерной для жителей приграничья, не осталось и следа. Большая часть горожан с готовностью расскажет о любых известных им слухах, в надежде убедить искателей приключений расследовать их и положить им конец.

Среди жителей Красной Лиственницы можно выделить следующих важных НИП:

- Эдрас Тантур [Eldras Tantur] — местный кузнец

(область 9). Горожане прислушиваются к его мнению.

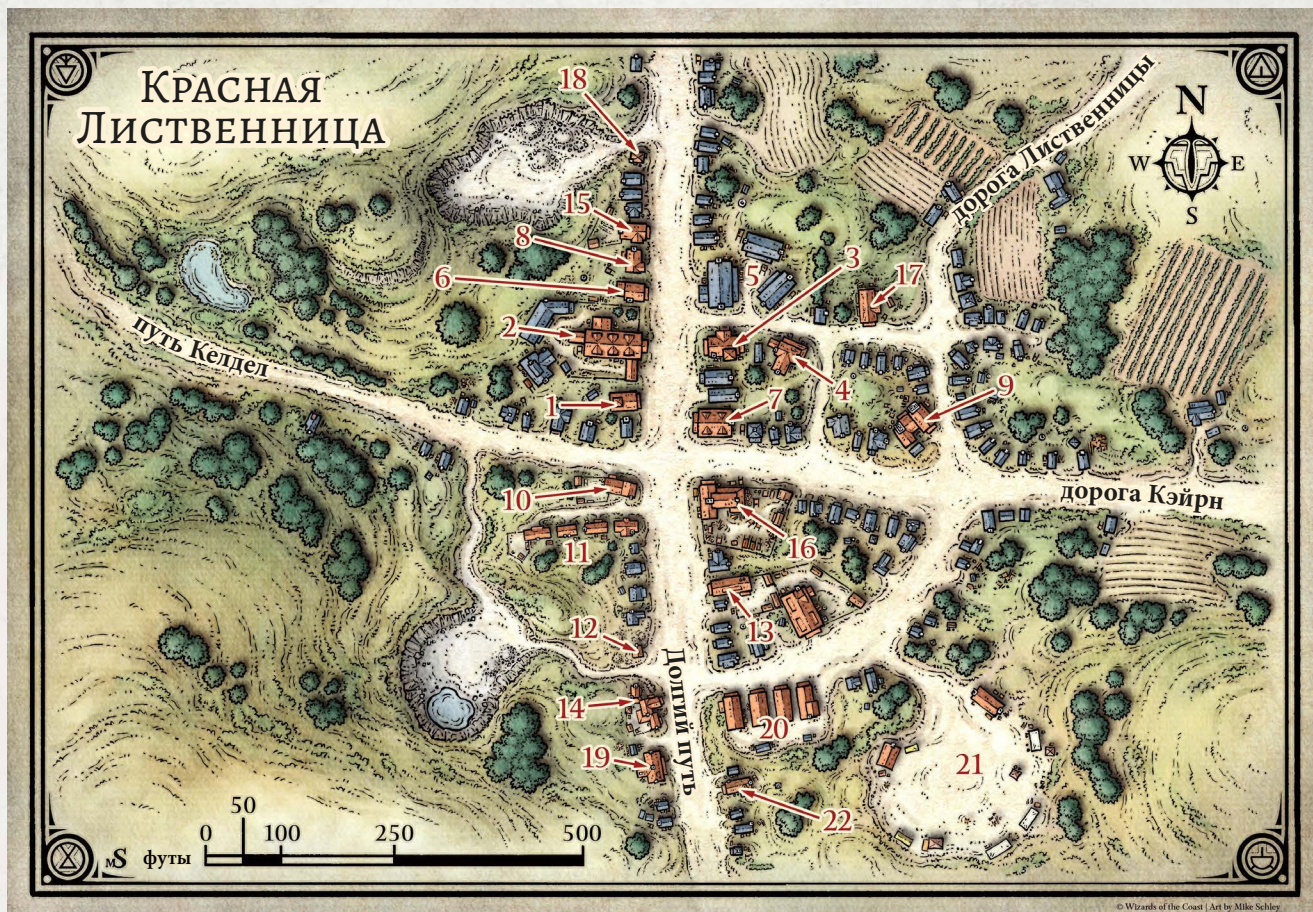
- Эндрит Валливей [Endrith Vallivoe] — торговец, в чьём магазине (область 22) можно найти почти любые товары, и агент Арфистов.
- Хаэлия Ханадрум [Haeleeya Hanadroum] — хозяйка купальни (область 15) и агент Изумрудного Анклава.
- Хельвур и Мэйгла Тарнлар [Helvur and Maegla Tarnlar] — портные (область 7). Они работают на Альянс Лордов.
- Харбрук Тусмариллар [Harburk Tuthmarillar] — констебль Красной Лиственницы, суровый и честный капитан стражи и судья. Живёт и работает в области 11.
- Имдар Релваундер [Imdarr Relvaunder] — жрец Темпуса [Tempus] в Часовне Всех Вер [Allfaiths Shrine] (область 1). Он состоит в Ордена Перчатки.
- Кайлесса Иркелл [Kaylessa Irkell] — хозяйка постоялого двора «Раскачивающийся меч» [Swinging Sword inn] (область 2). Она слышит многое из того, о чем болтают горожане, и может этим поделиться.
- Мангобарл Лоррен [Mangobarl Lorren] — городской пекарь (область 8) и агент Жентарима.
- Марландро Гаэлькур [Marlandro Gaelkur] — местный цирюльник (и фальшивомонетчик), который управляет неплохим магазином подержанных вещей (область 17), где жители собираются посплетничать. Довольно неприятный тип.

«ВЕРУЮЩИЕ»

Дюжина старожиллов Красной Лиственницы разделяет общий секрет: они принадлежат к тайному обществу и называют себя Верующими. Их нельзя назвать сектой, хотя члены общества практикуют особые обряды и церемонии, передаваемые из поколения в поколение. Это и не общественная организация, несмотря на то, что в ряды общества входят некоторые из богатейших и влиятельнейших людей Красной Лиственницы. Используя свои тайные связи, Верующие управляют городскими делами, плетут заговоры против конкурентов, а порой и устраняют тех, кто создаёт им проблемы, когда становится очевидным, что для благополучия города «с этим нужно что-то сделать».

Общество Верующих сформировалось много лет назад, когда местные горняки обнаружили сокрытое под городом подземное помещение, где творились довольно странные дела. Например, расположенные там тяжелые камни взлетали и перемещались по комнате, когда рядом никого не было (этот феномен описан в приключении «Гробница Движущихся Камней» в главе 6). Раньше горняки использовали подземное помещение в качестве святилища, где они отдавали последние почести тем, кто погиб на работе в каменоломнях, и задабривали Бешабу [Beshaba]: богиню неудач и несчастных случаев. Теперь же каждую девятую ночь в гробницу приходят Верующие, чтобы посмотреть, передвинулись ли камни. Если камни двигались, то следующей ночью общество устраивает собрание, где его члены обсуждают знамения, которые несёт в себе этот феномен, и раздумывают над своими дальнейшими действиями. Они никому не рассказывают о гробнице и её странной тайне.

Верующие ничего не знают об Элементальном Зле, но культ Чёрной Земли раскрыл их секрет и заинтересовался гробницей. Жрец культа по имени



Ларах пришёл в Красную Лиственницу, чтобы склонить это общество к служению элементарной земле. С помощью Верующих культисты собираются захватить власть в Красной Лиственнице, но у них есть и другие, более важные дела под холмами Самбер, которые тоже требуют их внимания. Поэтому время для их удара ещё не пришло.

Приключения в Красной Лиственнице

Красная Лиственница является стартовой точкой для двух приключений из этой книги. Подсказки и слухи, которые можно узнать от НИП Красной Лиственницы зависят от того, какое приключение вы проводите в данный момент. Если вы начинаете игру с группой 3-го уровня и сразу погружаетесь в основной сюжет об Элементарном Зле, перейдите к зацепкам, изложенным в разделе «Слухи о Зле». Если вы начинаете игру с персонажами 1 уровня, обратитесь к зацепкам в разделе «Проблемы в Красной Лиственнице». После того, как группа завершит приключения из этого раздела, персонажи достигнут 3 уровня и будут готовы перейти к основной сюжетной линии.

Проблемы в Красной Лиственнице

Уже через несколько минут после того, как персонажи придут в Красную Лиственницу и поговорят с любым из НИП, они поймут, что горожане обеспокоены странными событиями. Если расспросить местных жителей о происходящем в городе поподробнее, они направят группу к следующим НИП:

- Констебль Харбрук (область 11) не может найти никаких следов преступников, которые рыщут по дороге Кэйрн [Cairn Road].

- Внучка Минтры Мандивьер [Minthra Mhandyvver] Пелл [Pell] (область 13) видела призрака у старой могилы неподалёку от города.
- Дети Тарнаров (область 7) рассказывают безумные истории о чуме неподалёку от Пикового Камня [Lance Rock].
- Кайлесса Иркелл, владелица постоялого двора «Раскачивающийся меч» (область 2), думает, что у всех проблем в городе общая причина.
- Каменотёсы из «Каменных работ Миллико» (область 18) говорят, что таинственные фигуры в каменных масках наблюдают за ними, когда они работают по ночам, поэтому работники отказываются оставаться в карьере после наступления темноты.
- Рабочие из «Фургонной мастерской Вэльбура» (область 16) рассказывали о подозрительной активности вокруг магазина. Их можно найти в «Полуденном шлеме» (область 3), где они выпивают по вечерам.

Поговорив с НИП об этих слухах, герои получат сразу несколько зацепок для возможных приключений в Красной Лиственнице. Все они представлены в главе 6. Раздел «В диких землях» описывает некоторые события в городских окрестностях. Раздел «Пиковый камень» повествует о приключении, действие которого происходит около примечательного ориентира, расположенного в нескольких милях от города. Там поселился сумасшедший некромант, величающий себя «лордом». Наконец, раздел «Гробница Движущихся Камней» повествует о старом подземном зале, который раньше использовали шахтёры. Он находится прямо под городом, и, хотя «Верующие» никому не рассказывают об этой тайне, она всё же привлекла внимание культа Чёрной Земли.

Провал. Если искатели приключений пытаются отыскать Гробницу Движущихся Камней самостоятельно, не форсируйте события: пусть герои исследуют её, когда сами найдут вход. Если же группа не ищет гробницу или исследует другие места поблизости, о её существовании всё равно становится известно, поскольку в городе образуется большой провал. Провал открывается вскоре после того, как персонажи возвращаются в Красную Лиственницу от Пикового Камня или из другой области. (Для более подробной информации см. главу 6).

ШПИОНЫ ЭЛЕМЕНТАЛЬНЫХ КУЛЬТОВ

Шпионы элементарных культов в Красной Лиственнице (Джастрен Дэйл [Justran Daehl], Жилида [Ghileeda] и Ирон Телдер [Iraun Thelder]) не являются грозными бойцами и не намерены сражаться с искателями приключений. Они передают информацию проходящим через город посыльным культов через тайные сообщения или в кратких беседах. По большей части в роли таких посыльных выступают люди из местных бандитских шаяк, подконтрольных кулгам стихий. Посыльные одеваются неприметно и не носят на одежде никакой символики.

В ответ на обвинения шпионы культов будут отрицать свою причастность к каким-либо преступлениям, и пойдут на любую ложь, чтобы избежать проблем. Если шпиона поймать с поличным, то он со слезами будет умолять о пощаде. Чтобы вызвать к себе сочувствие, некоторые из них могут заявить, что были околдованы. Пойманные шпионы расскажут ровно столько, сколько необходимо для того, чтобы спасти свои шкуры.

СЛУХИ О ЗЛЕ

В Красной Лиственнице не умолкают слухи о пропавшей делегации из Мирабара. Группа была хорошо вооружена, и весть о том, что она попала в беду, будоражит население. Когда персонажи отсеют сплетни и домыслы, у них останется несколько зацепок, которые кажутся достоверными:

- Брат Эардон [Brother Eardon], священник Латандера [Lathander], остановившийся в «Раскачивающемся мече» (область 2), говорит, что мирабарцы проходили через Белиард [Beliard].
- Охранник каравана в «Полуденном шлеме» (область 3) утверждает, что мирабарцы прошли через Белиард.
- Эндрит Валлиной (область 22) недавно приобрёл красивую книгу на дварфийском и теперь хвастается ей. Она выглядит старой и весьма ценной.
- Лармон Гринбут [Larmon Greenboot], пастух, говорит, что он нашёл странные свежие могилы в холмах Самбер. Его можно найти возле магазина Газькура (область 17).
- Когда персонажи расследуют один из этих слухов и вернутся в Красную Лиственницу, то они услышат, что недавно к Тёрску Телорну (местному колёснику¹, область 5) заходили странные покупатели, которых никогда раньше не видели в городе.

Искатели приключений должны будут поговорить с ключевыми НИП, чтобы выяснить, что именно им известно. После этого у них будет несколько возможных вариантов того, как начать поиски делегации из Мирабара. Когда герои выберут один из вариантов, перейдите к главе 3: дальнейшие со-

бытия изложены в разделе «Начало расследования».

МЕСТА В КРАСНОЙ ЛИСТВЕННИЦЕ

Здесь даны краткие описания наиболее важных мест города. Изображённые на карте, но не пронумерованные и не имеющие номера здания — это жилые дома, сараи и хозяйственные постройки. Они принадлежат фермерам, чьи участки расположены сразу за чертой города, пастухам, которые пасут стада на близлежащих пастбищах, и другим наёмным рабочим.

В большинстве описанных здесь мест можно получить информацию из раздела «Проблемы в Красной Лиственнице» (для персонажей 1 уровня) или из раздела «Слухи о зле» (для тех, кто уж готов расследовать деятельность культов Элементарного Зла). Не обращайтесь внимания на указания, которые не относятся к проводимой вами части кампании. Можете представить, что «Верующие» решили затаяться, пока герои расспрашивают о пропавшей делегации из Мирабара, или что делегация ещё в пути, и с ней пока ничего не произошло, если персонажи начинают с местных проблем.

1. ЧАСОВНЯ ВСЕХ ВЕР

На западной стороне Долгого пути, южнее конюшен постоялого двора, стоит большой каменный особняк. Две широкие деревянные двери, украшенные символами разных богов, распахнуты и днём и ночью. Внутри находится простенькая часовня с каменным алтарем.

Часовня Всех Вер — это придорожный храм, используемый служителями разных религий и не принадлежащий ни одной из них. Каждый месяц из Глубоководья сюда приходят двое жрецов, и остаются здесь до тех пор, пока их не сменят. Жрецы в каждой паре принадлежат к различным религиозным кулгам, в соответствии с решением духовенства храмов Глубоководья. Чаще всего в пары объединяются служители Сьюни [Sune] и Селунэ [Selune], Тиморы [Tumora] и Латандера, Темпуса и Огмы [Oghma]. Священники занимают две простые каменные комнаты в дальней части храма. Свои облачения и священные предметы они приносят с собой, а когда их служение в храме оканчивается, забирают их назад.

Важные НИП. Сейчас в храме служат Имдар Релваундер (**жрец** [priest] дамарец [Damaran]), служитель Темпуса и Лиммура Аулдарк [Lymmura Auldarhk] (тетирка [Tethyrian] **прислужник** [acolyte]), последовательница Сьюни. Имдар — суровый мужчина, который весьма интересуется новостями, слухами и посетителями. Также он помогает Ордену Перчатки, время от времени передавая им сообщения и отправляя отчеты о местных событиях. Лиммура же всегда готова сочувственно выслушать страждущих и помочь советом каждому. С тех пор, как она пришла в часовню, прошло уже несколько декад, и за это время она провела свадебные обряды для многих пар, заслужив любовь и доверие жителей Красной Лиственницы.

2. «РАСКАЧИВАЮЩИЙСЯ МЕЧ»

На севере с часовней Всех Вер соседствует постоялый двор «Раскачивающийся меч». Это трёхэтажное каменное здание с шиферной крышей, оштукатуренное множеством печных труб. На цепях над дверью покачивается вывеска: вырезанный из дерева десятифутовый скимитар, на котором с

¹ Колёсник — ремесленник, изготавливавший колёса, телеги и кареты. — прим. переводчика.

обеих сторон красной краской написано название постоянного двора. Двор с конюшнями и хозяйственными постройками находится позади здания.

«Раскачивающийся меч» — гостеприимное и даже роскошное заведение по здешним меркам. Каждая комната может похвастаться наличием очага, тёплыми занавесками и настенными коврами, а также водопроводом (вода в который попадает из баков на крыше). Сейчас, когда здесь заправляет семья Иркелл [Irkell] из Глубоководья, постоянный двор стал популярной стоянкой для путников, путешествующих через долину Дессарин. Самый верхний этаж отведён под общие спальни, где путешественники могут «поспать задёшево» в комнатах на шесть человек, а на нижних этажах расположены отличные апартаменты, оборудованные отдельными гардеробными. Кроме того, на первом этаже располагается столовая.

«Меч» постоянно сталкивается с одной и той же проблемой: пожарами на кухне. Предполагалось, что еду будут готовить во флигеле позади гостиницы, но, из-за ошибок при постройке, в дымоходах практически отсутствует тяга, поэтому сейчас кухня не работает. В гостинице подают самые простые блюда, которые готовятся на гриле во дворе, рядом с печами для хлеба. Столовая, в основном, используется как бар, а хорошую еду путешественники могут купить в «Шлеме» (таверне через дорогу).

В «Полуденном шлеме» жители Красной Листвен-

ницы отдыхают и расслабляются, а «Раскачивающийся меч» служит им общественным центром и местом собраний.

Важные НИП. «Раскачивающимся мечом» управляет Кайлесса Иркелл (иллусканка [Illuskan] **обыватель** [commoner]). Это славная крепкая женщина, примерно сорока лет, глава своей семьи. Она очень озабочена тем, «что скрывается во тьме» в Красной Лиственнице и делится своим беспокойством со всеми искателями приключений, которые заходят к ней (см. «Рассказ Кайлессы» ниже).

Все работники Кайлессы одинаково хороши в своём деле и внимательны к клиентам. Однако у двоих из них есть свои секреты. Жилида (тетирка **обыватель** [commoner]), горничная, тайно отчитывается обо всем Джастрену Дэйлу в «Шлеме», который работает на культ Сокрушительной Волны. Одноглазый конюх Ирон Телдер (тетирец **стражник** [guard]), бывший наемник, шпионит для культа Воющей Ненависти. Ирон абсолютно пассивен: он отчитывается лишь о том, что видит в ходе выполнения своих обязанностей и не более.

Рассказ Кайлессы. Кайлесса дружелюбна к любому искателю приключений, кто, как ей кажется, задержится здесь на некоторое время, поскольку верит, что с убийством каждого нового монстра город становится чуточку безопаснее. Если персонажи проигнорируют её, она сама расскажет им о недавних беспорядках около Красной Ли-



ственницы. Она слышала множество рассказов о туманах, окутывающих холмы Самбер даже при ярком солнечном свете и о внезапных порывах горячего ветра, поднимающихся в западной части холмов, где воздух всегда был холодным. Были и более пугающие знаки, такие, как внезапные молнии, бьющие из холмов вверх в чистое небо. «Это какая-то страшная магия», — говорит Кайлесса. Однако потом она признаётся, что это лишь мнение очевидцев, которое она разделяет, хотя сама ничего подобного и не видела.

Кайлесса также отмечает, что некоторые жители Красной Лиственницы выглядят одновременно напуганными и скрытными и увиливают от ответов на невинные вопросы. Если на неё надавить, она назовёт имена каменотёса Миллико [Mellikho] (область 18) и кожевника Лурута [Luruth] (область 19).

Слухи о Зле. Среди посетителей «Раскачивающегося меча» можно встретить брата Эрдона (полуэльф **прислужник** [acolyte]), последователя Латандера, бога рассвета. Брат Эрдон путешествует между маленькими городками Севера, выступая в качестве посланника и странствующего жреца. В Красную Лиственницу он пришёл из Белиарда через Вестбридж [Westbridge] и может подтвердить, что делегация из Мирабара была в Белиарде, когда он уходил оттуда две декады назад. Он искренне удивлён, что дварфы ещё не добрались сюда, поскольку думал, что делегация хотела остановиться в Красной Лиственнице.

Проблемы в Красной Лиственнице. У Кайлессы есть теория об источнике недавних проблем в Красной Лиственнице. Она считает, что причиной всему некая злая сила, пустившая корни у Пикового Камня. Она говорит, что ни констебль, ни старейшины города не хотят слушать её, так что она заплатит персонажам 50 зм, если те осмотрят Пиковый Камень и убедятся, что там не таится ничего злоеущего (см. «Пиковый Камень» в главе 6).

3. «Полуденный шлем»

Прямо через дорогу от Раскачивающегося меча стоит ветхая двухэтажная таверна, в маленькие грязные окошки которой вставлены ржавые металлические решётки. Название таверны написано на обеих сторонах выступающей деревянной вывески очень чёткими, большими и незамысловатыми буквами. В качестве украшения над вывеской закреплён громадный проржавевший воинский шлем-горшок (а на деле просто перевёрнутое ведро с двумя прорезями для глаз).

Внутреннее помещение таверны представляет собой большой тускло освещённый общий зал, стены которого обиты деревянными панелями. В дальней части зала находится длинная барная стойка, над которой свисают три медных свечных фонаря. За стойкой расположена лестница, ведущая вниз, в погреба; ещё одна открытая деревянная лестница поднимается на второй этаж — с точно такими же стенами, как и внизу, и так же плохо освещённый.

В «Полуденном шлеме» местные отдыхают, сплетничают, флиртуют, шутят, выпивают и травят байки о своей работе. Здесь не собираются для изысканных и чопорных обедов. В «Шлеме» по-прежнему работают двенадцать человек; по вечерам, как правило, двое обслуживают общий зал, а ещё один встречает гостей наверху. Слухи в таверне не распускают слухов и сплетен. Вместо этого, они, скорее всего, укажут на клиента, который, по их мнению, может ответить на заданный вопрос. А при виде дармовой выпивки языки завсегда

развязываются куда более охотно.

Иногда в «Шлеме» становится шумно, но персонал всегда готов пресечь обычные пьяные драки. За барной стойкой лежат три крепких и весьма часто применяемых дубины, а также старый плащ, выполняющий роль импровизированных носилок, на которых вытаскивают наружу пьяниц (иногда его набрасывают на головы драчунов, чтобы их проще было сбить с ног).

Важные НИП. «Шлемом» управляет общительный, но жадный человек по имени Гарлен Харлатурл [Garlen Harlathurl] (тетирец **обыватель** [commoner]). Ожесточившись из-за своих неудачных торговых предприятий в Глубоководье, он хоть и превратился в циника, но при этом остался внимательным хозяином таверны. У Гарлена есть два партнёра по бизнесу. Один из них вернулся в Глубоководье, а второй — Джастрен Дэйл (тетирец **разбойник** [bandit]) — работает в таверне кладовщиком. Толстый и угрюмый, Джастрен тайно шпионит для культа Сокрушительной Волны.

Слухи о Зле. Среди постоянных посетителей таверны можно встретить сильно пьющую и любящую поскандальить охранницу караванов по имени Зомит [Zomith] (полуорк **стражник** [guard]). Недавно она оставила караван, который вышел из Белиарда, миновал на своём пути Вестбридж и прибыл в Красную Лиственницу два дня назад. Караван продолжил свой путь на юг уже без Зомит, но она может подтвердить, что дней пятнадцать назад поцапалась с охранниками из Мирабара, которые входили в состав пропавшей делегации. Ей глубоко наплевать, что с ними случилось, но к их исчезновению она не причастна.

Проблемы в Красной Лиственнице. Стэннор Тистлхейр [Stannor Thistlehair] (легконогий полурослик **обыватель** [commoner]) — плотник, который работает в «Фургонной мастерской Вэльбура», — скрытный и неприятный тип, но если его подкупить (10 зм будет достаточно), то он расскажет, что видел, как его босс (Ильмет Вэльвур [Imeth Waelvur]) прятался в потайном тоннеле, на заднем дворе их мастерской. Он видел и других людей, скрывающих свои лица под масками или капюшонами, которые в сумерках крались вслед за Ильметом.

4. «У МАМАШИ ЯЛАНТЫ»

Это обветшалый трёхэтажный пансионат с многочисленными балконами и внешними лестницами. Интерьер заведения представляет собой настоящий лабиринт из узких проходов со скрипучими полами, которые вьются вокруг маленьких комнатушек, разделённых хлипкими перегородками. Но, несмотря на всё это, атмосфера здесь жизнерадостная и, как правило, шумная.

Важные НИП. Пансионатом управляет тощая, не вынимающая изо рта трубку женщина по имени «Мамаша» Яланта Дрин [Yalantha Dreen] (тетирка **обыватель** [commoner]). Живёт Мамаша здесь же, в тесной комнатке на первом этаже, в самом конце коридора. Большую часть других комнат (всего их двенадцать) занимают подённые рабочие, однако почти всегда есть четыре или пять свободных комнат, в которые могут заселиться гости пансионата, если возникнет такая необходимость.

Все постояльцы видели (или утверждают, что видели) «разбойников», рыщущих в окрестностях Красной Лиственницы по ночам, не говоря уж о чудовищах, начиная от змеголовых крыс и заканчивая призрачными драконами, которые исчезают,

если к ним подойти поближе. (Если вам нужны НИП, которые разносят самые причудливые и скандальные слухи, постояльцы Мамаши Яланты подойдут для этого как нельзя лучше).

Проблемы в Красной Лиственнице. Среди остановившихся здесь гостей есть шесть человек, которые шпионят для культа Чёрной Земли (используйте характеристики **разбойников** [bandit]). Они называют себя Вестниками Скорби, и именно их горожане видят у каменоломни по ночам. Кроме того, когда они услышат, что искатели приключений отыскали скрытые залы Гробницы Движущихся Камней, они спустятся туда по тоннелям и встретят героев в области Т7. Они отрицают свою причастность к чему бы то ни было и не настолько глупы, чтобы хранить свои маски в пансионате.

5. «БЕЗОПАСНЫЕ ПУТЕШЕСТВИЯ С ТЕЛОРНОМ»

Вокруг трёх больших зданий, образующих своего рода треугольник, стоят деревянные фургоны, находящиеся на разных стадиях сборки. Одно из зданий отведено под мастерскую, в которой плотники занимаются делами, второе — под склад запасных частей (колёс и осей), а в третьем выставлена на продажу дюжина законченных фургонов. Мастерская Телорна считается самой известной в регионе. Сейчас ей управляют двое внуков основателя компании. Сборка фургонов идёт днём и ночью, а рабочие, которые трудятся в три смены, постоянно заняты и суетливы, поскольку изготовление фургонов такого высокого качества требует много времени. Фургоны Телорна славятся своим качеством на всю округу, поэтому рабочие трудятся в поте лица, выполняя давний наказ хозяина мастерской «всегда иметь в запасе десяток фургонов, готовых отправиться в путь».

Во время своей смены рабочие не распускают сплетен: здесь царит деловая атмосфера. Работники мастерской — профессионалы, выполняющие весьма сложную работу за рекордные сроки, и каждый из них гордится своим ремеслом. За распорядком внимательно следят дети, которые постоянно ходят вокруг мастерских с чем-то вроде сковородок и бьют в них, чтобы подать сигнал в случае тревоги.

Важные НИП. Мастерской владеют два человека — крепкий и плотный Тёрск Телорн [Thorsk Thelorn] и высокий, но худой Асдан Телорн [Asdan Thelorn] (оба илдусканцы **обыватели** [commoner]). Они честные и усердные люди, которые платят умелым работникам хорошие деньги, чтобы удерживать их у себя.

Слухи о Зле. Если персонажи спросят Тёрска о каких-нибудь странных или незнакомых заказчиках, занятой мастер припомнит торговца из Амна [Amn], который направлялся на север и остановился у них, чтобы починить свой фургон. Его товары были отмечены странным символом, похожим на чашу. Торговец хорошо заплатил Тёрску и рассказал ему о большом собрании друидов, на котором он хотел продать бочки с пивом и разные безделушки. В ходе беседы Тёрск может рассказать персонажам как добраться до Чертогов Алой Луны (см. главу 3).

6. «ОТЛИЧНАЯ УПРЯЖЬ ЧАНСИРЛА»

В этой переполненной мастерской стоит сильный запах выдубленной и промасленной кожи, а на стенах висят кожаные седла, вожжи, хомуты и сбруя для любых тягловых и верховых животных. Кроме

упряжи, здесь продаются стильные кожаные куртки, плащи, шляпы, сапоги, штаны, наручи, ремни, перевязи и доспехи всех размеров.

Мастерской управляет внучка её основателя, под началом которой служат умелые работники. Трое из них работают здесь постоянно, ещё двое остаются на неполный рабочий день. Многие караванщики и торговцы считают, что лучшую упряжь в городе изготавливают именно в мастерской Чансирла, и именно из-за этого многие из них специально прокладывают свой маршрут через Красную Лиственницу. Кроме того, мастерская Чансирла поставляет свои товары во многие поселения, расположенные как выше, так и ниже по Долгому пути.

Важные НИП. Фаендра Чансирла [Phaendra Chansyr] (тетирка **разведчик** [scout]) носит в качестве рекламы кожаные доспехи с гравировкой и штамповкой своей собственной мастерской. Острые ножи, шила и пробойники для кожи, которые она носит на поясе, руках и ногах в самодельных ножнах, делают её похожей на искательницу приключений. Она грезит о путешествии на север и победах над драконами, но куда больше ей хочется создать собственную торговую империю и распространить её за пределы Красной Лиственницы.

Фаендра слышала много рассказов о разбойниках, о появлениях монстров и о таинственных ночных наблюдателях в каменных масках, но она не обращает на них внимания, уделяя всё внимание своей работе. Другим она советует поступать так же, причём в довольно резкой манере.

7. ХЕЛЬВУР ТАРНЛАР, ПОРТНОЙ

Швейная лавка Тарнлара — это единственное место на сотни миль вокруг, где можно купить качественную одежду. Она расположена в квадратном двухэтажном здании, которое стоит на перекрёстке Долгого пути и дороги Кэйрн. На обеих сторонах вывески изображены изысканно одетые лорд и леди. На окнах лавки стоят решётки с орнаментом в виде завитков.

Раньше Тарнлары делали повозки, но спустя два поколения семья сменила ремесло, не выдержав конкуренции. О них заговорили как о продавцах надёжной и при этом красивой одежды, после чего торговцы и путешественники с Долгого пути стали стекаться в их лавку. В конце концов, плащи и обувь снашиваются почти также быстро, как колёса фургонов, и каждый, кому приходилось на протяжении декады устало тащиться по дороге в весеннюю сырую погоду или в зимний мороз, высоко ценит теплую одежду.

Одежда, обувь и аксессуары, которые продаются в лавке, качественно сделаны, хороши на вид и при этом весьма прочные и тёплые, хотя лишь немногие жители Красной Лиственницы могут позволить себе закупаться здесь повседневной одеждой. Тарнлары живут в комфортабельных комнатах на втором этаже своей лавки.

Важные НИП. По меркам жителей Красной Лиственницы, Хельвур Тарнлар (тетирец **обыватель** [commoner]) — это сноб и выскочка. Он строит из себя знатока высшего света, надменно объясняя своим клиентам, что «вот так аристократы носят обувь в Невервинтере» или что «в Сильверимуне все словно помешались на подобных шляпах», хотя он никогда не бывал в этих городах. О местных событиях он почти не думает, а на вопросы о них отвечает: «Тарнлары сплетен не разносят!». Однако надменность Хельвура и его нежелание делиться информацией пропадают в разговорах с предста-

вителями Альянса Лордов. Почти всех любопытствующих он отправляет к своей жене Мэйгле.

Мэйгла (тёрами **обыватель** [commoner]), бесспорно, является самым талантливым человеком в семье. Она зарекомендовала себя как проницательный коммерсант, чей наметанный глаз сразу признаёт хороший товар. Кроме того, она воспитывает четверых маленьких, но отчаянно храбрых детишек. Она тоже помогает агентам Альянса Лордов.

Проблемы в Красной Лиственнице. Дети Тарнларов (два мальчика и две девочки возрастом от семи до десяти лет) жаждут подружиться с искателями приключений и таскаются за ними где только можно, отлынивая от своих повседневных обязанностей. Пару декад назад они отправились собирать ягоды у Пикового Камня, где встретили седого дварфа-разведчика, который велел им держаться подальше от Камня, «потому что там началась чума». Если спросить об этом Мэйглу, то она ответит, что понятия не имеет, о чём идёт речь, но дети и правда могут показать дорогу к оврагу, где они встретили того дварфа (см. «Пиковый Камень» в главе 6).

8. «ПЕКАРНЯ ЛОРРЕНА»

Из этого чистого и опрятного здания доносится аромат сдобы. Над входом висит вырезанная из дерева раскрашенная вывеска в виде буханки хлеба размером с небольшую тележку. В самой пекарне можно увидеть печи и миски для смешивания ингредиентов, которыми пользуются и днём, и ночью.

Здесь всегда есть на продажу свежие круглые буханки хлеба и булочки. Есть и особая выпечка: булочки с сырной корочкой и начинкой из расплавленного грибного сыра с отдалённых местных ферм.

Важные НИП. Худой энергичный хозяин пекарни, Мангобарл Лоррен (чондатанец [Chondathan] **головорез** [thug]), настоящий мастер сплетен и дичайших сказок. Кое-что из его рассказов — действительно правда, но свои собственные секреты он никогда не раскрывает. Он преданный и осторожный союзник Жентарима, готовый оказать помощь любому, кто принадлежит этой фракции и не будет задавать лишних вопросов. Лоррен не афиширует эту информацию, но кое-кто из его дальних родственников имеет отношение к Жентариму, поэтому он всегда рад помочь Чёрной Сети.

Проблемы в Красной Лиственнице. Мангобарл слышал о том, как Пелл Мандивьер [Pell Mhandyvver] испугалась призрака в гробнице (см. сцену «Гробница с Привидениями» в главе 6), и сам отправился посмотреть на него. Около пещеры он увидел гоблина и пришёл к выводу, что банда этих существ перебралась в гробницу и подстроила появление «призрака», чтобы отпугнуть любопытствующих. Любому персонажу, связанному с Жентаримом, он говорит, что этот случай определённо стоит обсудить с Минтрой Мандивьер (область 14), поскольку в гробнице могут быть спрятаны сокровища, которые не стоит оставлять банде гоблинов.

9. «КУЗНИЦА ТАНТУРА»

Над сложенными из массивных каменных блоков краями этого покрытого сажей здания торчат большие трубы. Звон кузнечных молотов слышен тут постоянно, даже поздно ночью. Эддрас Тантур (мужчина тёрами **головорез** [thug]) работает кузнецом в Красной Лиственнице уже полтора десятилетия и за это время взял всего несколько

выходных. Эддрас и его дети — рослый сын и две крепкие дочери — искусные кузнецы, способные изготовить практически всё, что угодно, если это не требует особых сплавов или методов обработки. Помимо закалки мечей и укрепления доспехов, они часто ремонтируют инструменты и оружие.

Тантуров редко увидишь на улице. Они работают целыми днями, выполняя бесконечные заказы на засовы, крюки, замки, цепи и детали для фургонов: шплинты, гайки, обода и ступицы колес.

Важные НИП. Эддрас — простой и прямолинейный человек, который почти ничего не знает о настроениях в Красной Лиственнице и местных проблемах, так как он очень редко выходит из своей кузницы.

Его жена Лаэффра [Laefra] занимается заказами материалов у своих поставщиков, так что она слышала почти о всех городских бедах. Однако она ничего не рассказывает об этом Эддрасу и детям, поскольку считает, что жизнь будет лучше, если не омрачать её подобными вестями.



Мэйгла
ТАРНЛАР

10. «ДОМАШНЯЯ ПТИЦА ДРОУТ»

Это больший из двух магазинов Красной Лиственницы, торгующих домашней птицей. Здесь всегда оживленно благодаря процветающим местным фермам и нескончаемому аппетиту жителей городов у Долгого пути. Ежедневно отсюда отправляются два-три фургона, гружённые забитыми каплунами². Чтобы они не испортились, их перевозят в бочках с маслом, поскольку их путешествие часто заканчивается далеко отсюда, на огне чьего-нибудь очага.

Магазин расположен в длинном и узком одноэтажном здании, которое снаружи выглядит довольно невзрачным, хотя название предприятия и написано над двустворчатými входными дверями (достаточно широкими, чтобы в них проехал фургон). Внутри в воздухе повсюду летают перья; у дальнего конца здания на улице стоят клетки и бочки, за которыми находятся две кирпичные кухонные печи, заляпанные кровью разделочные столы и место для ошпывания тушек. После ошпывания перья сваливают в тачки и вывозят для промывки и последующей продажи на набивку подушек.

Важные НИП. Управляющая и владелица, Нахазля Дроут [Nahaeliya Drouth] (тетирка **обыватель**) стала надёжным поставщиком для постоянных дворов долины Дессарин, тем самым укрепив позиции своего предприятия. Она предпочитает игнорировать слухи об «опасностях диких земель» и «такой чепухе, как тёмная магия». Нахазля унаследовала магазин от своего отца, уважаемого городского старейшины, но её саму пока не приглашали в общество Верующих.

11. ЯЛЕССА ОРНРА, МЯСНИК

Рядом с «Домашней птицей Дроут», перпендикулярно улице, выстроились в линию четыре одинаковых одноэтажных каменных здания. На первом здании есть вывеска без надписей, но с изображением мясницкого ножа, режущего окорок. Здесь располагается рабочее место и магазин Ялессы Орнры (иллаусканка **обыватель** [commoner]), городского мясника. Второе здание она отвела под копильню, соединённую с магазином подземным ледником³, где хранится мясо. У третьего здания часто можно увидеть развешанное на веревках бельё — это дом Ялессы, который она делит с городским констеблем Харбруком Тусмарилларом (тетирец **ветеран** [veteran]).

В Красной Лиственнице нет отдельного здания для суда и тюрьмы — в этой роли выступает магазин. У Харбрука есть четверо подчинённых (люди **стражники** [guard]), которые живут в четвёртом здании. Помимо охраны правопорядка, они работают и на Ялессу: забивают скот, разделявают туши и относят их в ледник, засаливают мясо и запечатывают его в маленькие бочки для хранения и отправки покупателям.

Во время работы в лавке, Харбрук частенько обсуждает с подчинёнными вопросы поддержания мира и правопорядка. Также всем известно, что они подвешивают пьянчуг за поясные ремни на крюках для мяса, пока те не протрезвеют.

Важные НИП. Харбрук и его подчинённые являются одни из самых занятых людей в Красной

Лиственнице, потому что они не только выполняют свои обязанности по охране правопорядка, но и работают мясниками. Харбрук известен тем, что по ночам он не спит, а лишь дремлет.

Харбрук не вполне осознаёт, что четыре элементальных культа обосновались практически у его порога. Он догадывается, что в холмах Самбер обосновались группы людей, окутанные зловещими тайнами (слишком много слухов ходит вокруг, и какая-то их часть наверняка правдива), но он не знает, что именно там происходит. И искатели приключений, которые занялись бы расследованием там, куда он не сможет добраться самостоятельно, стали бы для него настоящим даром небес.

Проблемы в Красной Лиственнице. Харбрук слышал, как горожане рассказывают о нападениях разбойников к югу от города, на дороге Кэйрн. У него есть на примете несколько мест, где бандиты могли бы обустроить свой лагерь, но у него нет времени бродить по холмам вокруг города в поисках непонятно чего. Однако если герои заинтересуются, то он укажет им маршрут к парочке наиболее вероятных мест (см. сцену «Медведи и луки» в главе 6).

12. «КАМЕНЬ ДОРНЕНА»

В этом простом квадратном здании, которое постоянно окутано беловато-серой дымкой каменной пыли, находится офис каменоломни, принадлежащей Элаку Дорнену [Elak Dornen] (тетирец **дворянин** [noble]). Внутри офиса, в качестве примера «необработанных» образцов из карьера, выставлены отшлифованные каменные блоки. За деревянной конторкой стоит шкаф с несколькими ящиками, по которым рассортированы записи о заказах и старые списки работников. В каменоломне служат около двадцати рабочих, и Дорнен, как жёсткий начальник, настаивает на аккуратности в ведении записей.

Важные НИП. Хотя у Верующих и нет официального лидера, Дорнен вполне мог бы им считаться. Он уже давно состоит в обществе, и его мнение является решающим во многих вопросах (например, при приёме новых членов в их тайную организацию или в том, как использовать их совместное влияние для ведения дел в Красной Лиственнице). Это суровый и непреклонный человек, которому нравится навязывать свою волю другим Верующим.

Проблемы в Красной Лиственнице. Дорнен с радостью принял предложение жреца культа Чёрной Земли Ларракха [Larrakh]. Он с нетерпением ждёт того дня, когда Верующие с ним во главе в открытую возьмут власть в свои руки. Если Дорнен заметит, что искатели приключений становятся чрезмерно любопытными, то он расскажет им историю о забытом сокровище и таинственных злодеях, обосновавшихся в пещере Каменного Ручья, которую он, якобы, слышал (см. сцену «Кровавое сокровище» в главе 6).

13. «ОРУЖИЕ ЖЕЛЕЗНОГОЛОВОГО»

Три года назад пожилой наёмник и охранник караванов по имени Фенг Железноголовый [Feng Ironhead] решил осесть в Красной Лиственнице и открыть магазин оружия и доспехов, как новых, так и подержанных. Железноголовый (полуорк **ве-**

² Каплун — специально откормленный на мясо петух. — прим. переводчика.

³ Ледник — помещение для складирования скоропортящихся пищевых продуктов, в котором охлаждение производится при помощи льда. — прим. переводчика.

теран [veteran]) долгие годы сопровождал караваны и обозы, движущиеся с одного конца Севера на другой, пока не решил, что есть и иной способ заработка: продавать охранникам и наёмным воинам хорошее снаряжение по доступным ценам.

Важные НИП. Фенг — неожиданно добродушный полурок. Он немного поднаторел в починке оружия и доспехов, поэтому иногда покупает подержанное снаряжение, чинит его и перепродает. Но настоящий его талант заключается в том, что он сразу может определить, какое снаряжение прослужит дольше, даже если постоянно пользоваться им в самых суровых условиях. Спросите, какой из его боевых топоров лучше, и Железноголовый даст правдивый и точный ответ. Он не очень хороший предприниматель и едва держится на плаву, но не похоже, чтобы его это сильно беспокоило.

14. «ПТИЦА МАНДИВЬЕРОВ»

Долгие годы хозяева бессистемно расширяли это здание, и теперь от него во все стороны расходятся одноэтажные пристройки и крылья. Внутри дом выглядит как какой-нибудь чердак или сарай, где потолочные балки и столбы стоят прямо посреди помещения. Почти во всех комнатах и кривых углах здания устроены загоны для живых цыплят, и свободным остаётся лишь маленький проход в дальнюю часть дома, где и живут Мандивьеры. Их комнаты отделяются от загонов с птицей рабочим помещением с разделочными столами и очагом в центре.

Хозяйство у Мандивьеров не такое впечатляющее, как у конкурентов, но местным их лавка нравится больше. Старая добродушная Минтра «Минни» Мандивьер [Minthra “Minnie” Mhandyvver] (тетирка **обыватель** [commoner]) и три её взрослые дочери продают живых, жареных и консервированных в масле цыплят, засоленные потрошки, а также куриные яйца, как свежие, так и маринованные.

Важные НИП. Хотя Минни и ведёт себя как милая дряхлая старушка, она крепче чем кажется. Помимо прочих слухов, она знает что несколько городских старейшин (включая Элака Дорне-на, Ильмета Вэльвура и Албери Миллико [Albaeri Mellikho]) входят в некое тайное общество, члены которого дёргают за множество ниточек в городе. Она считает, что Верующие вполне безобидны, но если искатели приключений, которым она доверяет, попросят её совета, то она расскажет всё, что знает.

Проблемы в Красной Лиственнице. Недавно юная внучка Минни — девочка по имени Пелл — столкнулась с ужасным «призраком» около давно заброшенной гробницы неподалёку от города. Минни велела своей неугомонной внучке держаться подальше оттуда, но рассказ Пелл её удивил. Теперь она хочет, чтобы кто-нибудь «убедился, что там безопасно». Пелл может рассказать героям, как добраться до «Гробницы с привидениями» (эта сцена описана в главе 6).

15. «У ХАЗЛИИ»

Уроженка Амна, Хазлия Ханадрум (тетирка **обыватель** [commoner]) управляет купальней и магазином одежды в своём большом и хорошо обставленном доме. По бокам от входа стоят кадки с высаженными в них ароматными травами, а окна украшены ящиками с цветами. Сразу за дверью находится опрятная комната, отведённая под

швейную лавку и примерочную. За двумя рядами дверей расположились купальни, от которых исходят тёплый пар и приятные запахи.

В отличие от заведения Тарнлара ниже по улице, мастерская Хазлии ориентирована на горожанок, ищущих платья для особых случаев; для мужчин она шьёт редко. Купальни приносят ей стабильный доход, поскольку многие немолодые женщины Красной Лиственницы частенько навещают баню, чтобы посплетничать.

Важные НИП. Хазлия слышала абсолютно всё, о чём болтают в купальнях, но она не раскрывает чужих секретов никому, кроме агентов Изумрудного Анклава. Однажды в детстве Хазлия потерялась в глуши, и её спас следопыт из этой организации. С тех пор она стала верным другом Анклава и его членов.

16. «ФУРГОННАЯ МАСТЕРСКАЯ ВЭЛЬВУРА»

Ильмет Вэльвур (тетирец **разбойник** [bandit]) управляет более дешёвой альтернативой «Безопасным путешествиям с Телорном», где изготавливают на продажу запасные колеса и оси для фургонов. Мастерская похожа на захлапанный грязный сарай, вокруг которого стоят десятки фургонов, накрытых старым полинялым брезентом. Над широкой парадной дверью висит вывеска, на которой грубыми, написанными от руки буквами, выведено: «Фургонная мастерская Вэльвура». Большую часть дня Ильмет изготавливает или ремонтирует фургоны и сани, которые используются в местных каменоломнях для перевозки тяжёлых грузов.

Мастерская куда более грязная и неопрятная, чем у Телорна, но и цены здесь намного ниже. Внутри стоят подюжины фургонов на разных стадиях сборки, окружённые табуретами, стремянками и верстаками. Деревянные столбы поддерживают дощатую решётку, которая используется как чердак: там хранится множество тележных колёс, среди которых свили свои гнёзда несколько птиц. Ильмет нанял подюжины рабочих, которые и трудятся, и пьют с одинаковым усердием.

Важные НИП. Ильмет — пьяница и довольно замкнутый человек, которого не волнуют проблемы других. Он входит в число Верующих и надеется с их помощью выкинуть из бизнеса своих ненавистных конкурентов — братьев Телорнов. За старой дверью погреба в дальней части его захлапленного двора начинается тоннель, ведущий в область Т9 гробницы Движущихся Камней (см. главу 6).

Проблемы в Красной Лиственнице. Один из здешних работников — полурослик по имени Стэннор Тистлхейр — заметил, как Ильмет и другие Верующие шныряли около дома, хотя вокруг никого уже не должно было быть. Стэннор не будет рассказывать об этом в мастерской из страха, что Ильмет может его услышать.

17. «У ГАЭЛЬКУРА»

Внутри этого ветхого деревянного здания всегда шумно: здесь располагается городская лавка подержанных инструментов и других товаров, а также цирюльня. Местные, однако, неофициально превратили её во вторую таверну. Бездельничающие покупатели (большинство из них мужчины, которым некуда спешить) ходят прямо по остриженным волосам, усеивающим скрипучий дощатый пол. И цирюльней, и магазином владеет один и тот же человек — Марландро Газлькур (тетирец **обыватель** [commoner]). Помимо стрижки волос, он продаёт

подержанные вещи (порой сомнительного происхождения), не задавая лишних вопросов.

Однако местные не знают о настоящей профессии Гаэлькура. Он занимается подделкой денег, а магазин держит как прикрытые. Гаэлькур покрывает дешёвые монеты (а иногда и обычные железные бляшки) тонким слоем более дорогого металла, а затем наносит на них изображение с помощью самодельных штампов и трафаретов.

Важные НИП. Марландро — опытный гравёр. Во Вратах Балдура он был помощником ювелира и изготавливал кольца и оправы для драгоценных камней. Он занимается подделкой только за закрытыми дверями магазина, когда кроме него в здании никого нет. Вот только в последнее время горожане постоянно торчат здесь, сутками напролёт обсуждая любые, даже самые дикие, странные и подозрительные, истории и слухи.

Слухи о Зле. В магазине Гаэлькура можно встретить местного пастуха — Лармона Гринбута (тетирец **обыватель** [commoner]). Он постоянно рассказывает одну и ту же историю о том, как он нашел в холмах Самбер таинственные могилы, которые кто-то недавно раскопал (см. «Слухи в Красной Лиственнице» в главе 3).

18. «КАМЕННЫЕ РАБОТЫ МИЛЛИКО»

Знак, установленный на двух столбах на клочке заросшей сорняками лужайки перед этим маленьким домом, гласит «Каменные работы Миллико». Каменоломня начинается прямоиком за этим домом, который служит офисом и домом для владелицы каменоломни Албери Миллико (тетирка **обыватель** [commoner]). Миллико сама присматривает за работами в каменоломне, умасливая и проклиная потных каменотёсов.

Скрытый туннель в каменоломне ведет в область T1 Гробницы Движущихся Камней (см. главу 6). Миллико и другие Верующие знают об этом секретном проходе, а вот работающие тут каменотёсы — нет (он хорошо замаскирован под «обвалившийся» и заброшенный туннель).

Важные НИП. Албери, пузатая и обычно весёлая женщина-ураган, одна из Верующих. Она обеспокоена тем, что движущиеся камни в тайном гроте под Красной Лиственницей последнее время стали более активными, но она неохотно делится этим с незнакомцами.

Проблемы в Красной Лиственнице. Когда заказы на ее камень уходят в резерв, Миллико обычно отправляет своих каменотёсов работать допоздна в свете факелов. Но последние два или три месяца они напуганы таинственными фигурами в темных одеяниях и каменных масках, наблюдающими за ними из тени.

Наблюдатели в масках — члены культа Черной Земли, работающие чернорабочими в магазинах упряжи и складах. Они живут в приюте Мамаша Яанты. Миллико участвует в плане напугать ее же каменотёсов — Верующие сейчас используют каменоломню для встреч с Ларакхом, жрецом культа Черной Земли, скрывающимся в Гробнице Движущихся Камней.

Если персонажи посетят каменоломню и начнут задавать вопросы, Албери Миллико будет утверждать, что слухи о странных наблюдателях надуманны. Она затем предположит, что, если искатели приключений ищут, где бы проверить свои силы, существует легендарное сокровище, которое по слухам спрятано в пещере Каменного Ручья, и укажет направление. (Это приводит к сцене «Кровавое

сокровище» в главе 6). Она знает, что пещера очень опасна и надеется, что персонажи погибнут там, на чём их вопросы прекратятся, но она пытается преподать свое предложение как попытку им «помочь».

19. ДУБИЛЬНЯ ЛУРУТА

Вонь от этого бывшего склада вызывает слёзы, удушливое зловоние забивает все прочие запахи на расстоянии полета стрелы. Внутри растянулись стеллажи, разделочные столы с острыми ножами и кусочками коричневых шкур, в задней комнате лежит готовая к продаже кожа и стоят шесть больших закрытых цистерн с отвратительно воняющими едкими жидкостями, используемыми в дублении.

Управляет этим предприятием Уро Лурут (чондтанец **обыватель** [commoner]). Он не чувствует запахи из-за многих лет работы в дубильне. Он и его пять преданных немногословных помощников живут и работают здесь.

Важные НИП. Лурут — один из Верующих. Он знает, что не должен обсуждать сообщество с кем-то посторонним, но он не слишком проницателен и может допустить, что спрашивающие знают больше, чем они знают на самом деле.

20. СКЛАД БЕТЕНДУРА

Четыре одинаковых хорошо построенных склада стоят здесь на грунте, усыпанном щебнем и золой. В тот момент, когда кто-либо зайдет за вывеску, гласящую «Склад Бетендура/Сдаю места на декаду, месяц, год», высокий улыбающийся мужчина появляется, чтобы поприветствовать их. Это Эйриго Бетендур [Aerego Bethendur] (тетирец **дворянин** [noble]). Ему помогают три дородных клерка и носильщика, бывшие **головорезы** [thug].

Эйриго не задает вопросов, так что здесь можно оставить на хранение что угодно. К имуществу, которое не двигается и не вспыхивает в своих контейнерах, никто не подходит, контейнер возвратят и откроют, только если он начнет пахнуть смертью. Если там обнаружится труп (редко, но случается), Эйриго сожжет его не сообщая констеблю или кому-либо еще.

Важные НИП. Эйриго — «Верующий», хотя его участие в сообществе непостоянно и он начинает задумываться, что именно таинственный жрец Ларракх (см. «Гробница Движущихся Камней» в главе 6) хочет сотворить в Красной Лиственнице.

21. РЫНОК

Это слякотное и часто посещаемое поле окружено временными строениями и кольцами из камней, которые, очевидно, ранее использовались как очаги для готовки или сжигания мусора. Раз в декаду это поле заполняют повозки с окрестных ферм. Фермеры съезжаются с расстояния в несколько миль, чтобы продать всевозможную сезонную продукцию,

КРОШКОВЫЙ ПИРОГ [CRUMBLECAKE]

Для среднего жителя Глубоководья Красная Лиственница известна только своим Крошковым пирогом, местной особенностью. Это ужасное, но питательное блюдо очень полезно в путешествии — выпекаемые буханки из индейки и кусочков дичи, орехов и измельчённых корнеплодов и зелени, смешанных с гороховым пюре. В лучшем случае это пресно, в худшем — ужасно на вкус.

сыр, сидр и яблочный уксус и кувшины маринированной прошлогодней свеклы.

В остальные девять дней здесь торгует только один житель Красной Лиственницы, полуорк по имени Грунд [Grund]. Грунд (полуорк **головорез** [thug]) — местный дурачок. Он зарабатывает на жизнь, делая соленья в дальней части поля.

Важные НИП. Грунд счастливый и туповатый. Другие торговцы все таскают соленья из его открытых бочек и он весело раздает их. Когда персонажи встречают его здесь, он производит впечатление смешного простачка, но искатели приключений встретят его при более неприятных обстоятельствах в области ТЗ Гробницы Движущихся Камней (см. главу 6).

22. МЕЛОЧИ ВАЛЛИВОЙ

Если не обращать внимание ошеломляющее количество дверей, бочек, ржавой старой фурнитуры и инструментов, прислоненных к внешним стенам, это здание выглядит похожим на частный дом. Маленькая почти незаметная вывеска на передней двери гласит «Мелочи Валливой». Комнаты битком набиты до потолка новыми изделиями и подержанными вещами любого типа.

Эндрит Валливой (тетирец **обыватель** [commoner]) — отставной торговец каравана, продающий новые и подержанные вещи — фурнитуру, лампы, ковры, зеркала, оружие, щиты, шлемы и понемногу всего подряд. Здесь можно купить практически что угодно, откопав это из кучи барахла, и Валливой ведёт хорошую инвентарную систему у себя в голове. Он единственный поставщик в городе, продающий чистые книги и пергаменты.

Важные НИП. Эндрит застенчивый, избегающий людей маленький мужчина, который командует небольшой армией местных детишек. Он слышал большую часть слухов о монстрах, но не знает — и не хочет знать, — что из этого реально происходило. Тем не менее он внимательно наблюдает и слушает. Он — друг Арфистов и расскажет всё, что он видел и слышал любому Арфисту. Он полезный, преданный информатор и контакт, хотя он не способен сделать что-либо безрассудное.

Проблемы в Красной Лиственнице. Если кто-либо из персонажей кажется заинтересованным в помощи горожанам в их недавних проблемах, Эндрит скажет «Я не знаю, имеет ли это значение, но я слышал, что кто-то сказал, что они видели череп, пришиленный к дереву черной стрелой, и это похоже на жуткое предупреждение или вестника болезней. Это было в половине дня пути по дороге Лиственнице [Larch Path], затем примерно четыре мили к востоку в холмы». Если персонажи следуют этому направлению, начните сцену «Последний смешок» в главе 6.

Слухи о Зле. Эндрит купил странную старую книгу у проезжавшего торговца всего пару дней назад. Книга — написанный красивым слогом манускрипт на Дварфийском. Эндрит не читает на Дварфийском, так что он не знает, о чем она. Персонаж, понимающий этот язык, может узнать, что это генеалогическая история дварфийского клана Мирабара. Если спросить Эндрита, как он заподозрил ее, он объяснит, что он купил ее у торговца, проходившего через город. Торговец сказал Эндриту, что он купил ее у сомнительного шкипера килевой яхты в Вомфорде [Womford], который откуда-то заподлучил дюжину таких книг. (Если персонажи исследуют эту зацепку, переходите к сцене «Вомфордские крысы» в главе 3.) Эндрит хочет продать

том за 50 зм, хотя Арфисту он сделает скидку до 25 зм.

СКАНДАЛ И ПОСЛЕДСТВИЯ

Если вы прошли «Гробницу Движущихся Камней» из главы 6, раскрытие «Верующих» приведет к большим переменам. Даже если участие Верующих в убийстве не откроется, народ Красной Лиственницы будет возмущён тем, что их уважаемые члены общества имеют отношение к тайному заговору. Это открытие поднимет вихрь сплетен, инсинуаций и взаимных обвинений.

Горожане Красной Лиственницы будут избегать Верующих ещё несколько месяцев, и Верующие повернутся друг против друга. Многие окажутся в изоляции. Управление Красной Лиственницей перейдёт к Харбруку, но он слишком занят как констебль. Через месяц Ялесса Орнра станет мэром городка. Она нравится людям и известна своим здравым смыслом, поэтому горожане скучают возле неё.

Горожане выдвинут предложение заделать провал и укрепить стены и потолки в подземелье, чтобы избежать появления новых провалов.

ИССЛЕДОВАНИЕ ДОЛИНЫ

В начале приключения игровые персонажи знают, что они противостоят некой таинственной угрозе. В долине Дессарин что-то не так. Чтобы выяснить, что именно угрожает этим землям, они должны покинуть Красную Лиственницу и отправиться в более широкую долину. Многие из ранних действий искателей приключений предполагают посещение различных мест в и вокруг долины, решение проблем и поиск ключей, которые приведут их к Заброшенным Фортам, а затем и к их столкновению с элементарными культами и обнаружению храмового комплекса под холмами Самбер.

ПУТЕШЕСТВИЕ

Потребуется примерно полная декада для медленно движущейся группы — по словам торговцев караванов, — чтобы добраться из Красной Лиственницы до Трибора. Река Дессарин — серьёзное препятствие для любой группы, не имеющей лодки, так что между мостом Железного Брода [Ironford Bridge] и Каменным мостом перебраться через нее невозможно.

Когда персонажи отправляются в другую локацию, они должны сначала узнать, как туда добраться. Все поселения — известные места и необходимо лишь несколько минут на расспросы, чтобы выяснить дорогу туда. Также река Дессарин [Dessarín River] и Каменный мост хорошо известны любому в Красной Лиственнице. Форт Ривергард известен только некоторым людям на постоялом дворе «Баржедел» и в Вомфорде. Зал Вершины известен любому в Белиарде и Вомфорде. Залы Охотящейся Секиры известны любому в Белиарде. Персонажи родом из этой местности, или имеющие к ней отношение по своим зацепкам из предыстории, должны знать все эти локации.

Все остальные места не являются общеизвестными, так что персонажам необходимо выяснить, как туда добраться. Правила нахождения в дикой местности описаны в разделе «Окружающая среда» главы 5 «Руководства Мастера».

СЛУЧАЙНЫЕ СТОЛКНОВЕНИЯ

Большая часть долины Дессарин — дикая местность, населенная зверями и обычными монстрами.

Частота. Делайте проверку на случайное столкновение каждые утро, день, вечер и ночь. Бросьте к20, столкновение происходит при результате 18 и выше.

Дистанция. Расположите сцену на расстоянии, на котором вам хочется. Каждое из столкновений не обязательно должно стать конфронтацией. Для некоторых столкновений можно дать предупреждение о будущем нападении или вообще позволить персонажам избежать его.

Сложность. В ходе глав 3 и 4 используйте случайную таблицу «Ранние путешествия». В ходе главы 5 используйте таблицу «Поздние путешествия». При путешествии по или около реки Дессарин используйте таблицу «Путешествие по реке». Бросьте 1к12 + 1к8 чтобы определить, с чем столкнулись персонажи.

Звездочки. Столкновения, помеченные звездочками, пояснены после таблиц.

РАННИЕ ПУТЕШЕСТВИЯ

День	Ночь	Столкновение
2	—	Ааракоры разведчики*
—	2	1к4+1 шакальников [jackalwere]
3	—	Рыцари Самулара*
4	3	Пилигримы*
—	4	1к2 совомедов [owlbear]
5	5	Охотники племени Оленя*
6	6	1к3 анхегов [ankheg]
7	7	1к3+1 медвежатников [bugbear]
8	8	1к4+1 орков [orc]
9	—	Дварфы горняки*
10	—	Караван*
11	—	Фермерское хозяйство*
12	9	Разведчики культа воздуха*
13	10	Мародёры культа воды*
14	11	Грабители культа земли*
15	12	Налётчики культа огня*
16	13	1к4+1 гноллов [gnoll]
17	—	Пастухи*
18	14	1к6+2 волков [wolf]
19	15	1к3 огров [ogre]
—	16	1к2 горгулий [gargoyle]
—	17	1к3+1 упырей [ghoul]
20	18	1к2 перитонов [peryton]
—	19	1к3 умертвий [wight]
—	20	Бдительный Рыцарь*

ПОЗДНИЕ ПУТЕШЕСТВИЯ

День	Ночь	Столкновение
2	—	Военный отряд Ааракор*
—	2	2к6 шакальников [jackalwere]
3	3	1к3 мантикора [manticore]
4	4	1к3+1 троллей [troll]
5	5	Охотники племени Оленя*
—	6	1к8 блуждающих огоньков [will-o'-wisp]
6	—	Рыцари Самулара*
7	—	Фермерское хозяйство*
—	7	1к2 вурдалаков [ghast] и 1к4+2 упырей [ghoul]

День	Ночь	Столкновение
8	8	1к4+1 горгулий [gargoyle]
9	9	Небесные всадники культа воздуха*
10	10	Налётчики культа воды*
11	11	1к6+2 медвежатников [bugbear]
12	12	Военный отряд культа огня*
13	13	Мародёры культа земли*
14	14	2к4 огров [ogre]
15	—	Караван*
—	15	1к4+1 умертвий [wight]
16	16	2к4 мефитов *
17	—	Дварфы горняки*
—	17	1к3 вампирических отродий [vampire spawn]
18	18	1к3 элементалей *
19	19	1 панцирница [bulette]
20	20	1к2 холмовых гигантов [hill giant]

ПУТЕШЕСТВИЯ ПО РЕКЕ

Бросок	Столкновение
2-3	Ааракоры разведчики*
4-5	Небесные всадники культа воздуха*
6-9	Речные пираты*
10-14	Килевая лодка*
15-16	1к4 водянников [merrow]
17-18	2к4 упырей [ghoul]
19-20	1 водяной элементаль [water elemental]

Ааракоры разведчики. Эти 1к4+1 **ааракор** [aarakocra] атакуют тех, кто представится элементарным культистом. В противном случае ааракоры могут быть полезными.

Военный отряд ааракор. Военный отряд состоит из 1к6+3 **ааракор** [aarakocra] и одного **воздушного элементаля** [air elemental]. Они взаимодействуют с персонажами также, как и разведчики выше.

Разведчики культа воздуха. Группа разведчиков культа воздуха состоит из 1к4+1 **ураганов** в *полетных одеяниях*. См. статистики культистов и описание *полетного одеяния* в главе 7.

Небесные наездники культа воздуха. Один **рыцарь Бури Перьев** ведет 1к4 **небесных ткачей**. Они все верхом на **гигантских грифах** [giant vulture]. См. статистики культистов в главе 7.

Караван. Караван состоит из торговцев и их сопровождения, следующих к ближайшему поселению. Группа состоит из 1к4+2 **стражников** [guard], 2к4 **обывателей** [commoner] и ведущего каравана (используйте статистику **шпиона** [spy]).

Дварфы горняки. Группа дварфов горняков состоит из 1к4+1 щитовых дварфов **разведчиков** [scout] и задиристого лидера (щитовой дварф **головорез** [thug]).

Мародёры культа земли. Группа мародёров культа земли состоит из 1к4+1 **стражников Чёрной Земли**, **жреца Чёрной Земли** и 1к4-1 **огров** [ogre]. См. статистики культистов в главе 7.

Грабители культа земли. Эти грабители устраивают засады в определённых местах, подстерегая случайных прохожих. Группа состоит из 1к4+1 **разбойников** [bandit] и 1к4 **стражников Чёрной Земли** (см. главу 7).

Элементали. Небольшая группа элементалей свободно бродит по местности. Киньте к4, чтобы определить тип элементалей: 1 — воздушный, 2 — земляной, 3 — огненный, 4 — водяной.

Охотники племени Оленя. Эта группа включает **берсерка** [berserker] и 1к4+1 **воителей племени** [tribal warrior]. Они враждебны (см. раздел «Утгардские племена» в конце этой главы).

Налётчики культа огня. Огненный культ отправил налетчиков, которые включают 2кб **хранителей Вечного Пламени** и **жреца Вечного Пламени**. См. статистики культистов в главе 7.

Военный отряд культа огня. Военный отряд состоит из 1кб **хранителей Вечного Пламени**, **жреца Вечного Пламени** и 1к3 **адских гончих** [hell hound]. См. статистики культистов в главе 7.

Фермерское хозяйство. Партия обнаруживает фермерское хозяйство. Бросьте кб чтобы определить расу людей, живущих там: 1–3 — тетирцы, 4 — иллусканцы, 5–6 — полурослики. Фермерское хозяйство включает 1кб взрослых **обывателей** [commoner] и 1кб–1 детей (не боевые персонажи). Хозяева могут обеспечить дружелюбных искателей приключений едой и убежищем.

Килевая лодка. В лодке речного торговца 1к4+4 **обывателей** [commoner] (моряки), 1к4 **стражников** [guard] и капитан (используйте статистику **шпиона** [spy]). Они могут подвезти искателей приключений, если им по пути.

Рыцари Самулара. Этот вооруженный патруль включает 1к4 **ветеранов** [veteran] и 1к4 **стражников** [guard]. Они приветствуют персонажей от имени зала Вершины и сердечно говорят «Рады знакомству» персонажам.

Мефиты. Несколько мефитов путешествуют стаей. Бросьте кб, чтобы определить тип мефитов: 1 — пылевой, 2 — ледяной, 3 — магмовый, 4 — грязевой, 5 — дымовой, 6 — паровой.

Пилигримы. Группа пилигримов включает 2кб **обывателей** [commoner], 1к4+1 **стражников** [guard], 1к4 **прислужников** [acolyte] и **жреца** [priest], которых объединяет общая вера или общее место назначения. Они рады компании.

Речные пираты. В килевой лодке 2к4 **разбойников** [bandit], 1к4 **головорезов** [thug] и капитан пиратов (**капитан разбойников** [bandit captain]).

Пастухи. Группа пастухов присматривает за стадом животных. Бросьте кб, чтобы определить расу пастухов: 1–4 люди, 5–6 полурослики. Группа состоит из 1к4 **обывателей** [commoner] и 1к2 **лидеров** (**разведчики** [scout]).

Бдительный Рыцарь. Некогда этот **шлемоносный ужас** [helmed horror] стоял и наблюдал за общей комнатой постоялого двора «Бдительный Рыцарь» в Белиарде. Он выбирает одного персонажа случайным образом, подходит на расстояние 5 футов и несколько секунд изучает цель. Если его атаковать, он атакует в ответ, отступая, когда потеряет половину своего здоровья. В противном случае он следует за выбранным персонажем 1к3 дней, охраняя своего временного хозяина в боях. По прошествии этого времени шлемоносный ужас снова отправляется бродить сам по себе.

Мародеры культа воды. Это банда культа воды, включающая 2кб **разбойников Сокрушительной Волны**, **жреца Сокрушительной Волны** и 1к2 **фатомеров** (см. главу 7).

Налётчики культа воды. Группа налётчиков культа воды включает 2кб **разбойников Сокрушительной Волны**, **жреца Сокрушительной Волны** и **одноглазого содрогателя**. Лидер — **рыцарь Темного Прилива** перемещается верхом на **гигантском крокодиле** [giant crocodile]. См. статистики культистов в главе 7.

МЕСТА ДОЛИНЫ

Долина Дессарин стала одним из основных путей к сердцу Севера Побережья Меча много веков назад, она видела разгромные налеты полчищ орков, рассвет и закат дварфийского королевства, множество банд разбойников и много чего еще. Искатели приключений, исследуя холмы Самбер и окрестности, должны посетить множество интересных мест на своем пути через долину.

АМФАИЛ

Амфаил [Amphail] лежит на Долгом пути, примерно в трёх днях верхом к северу от Глубоководья. Город назван именем Амфаила Справедливого [Amphail the Just], одного из первых боевых лордов Глубоководья, который, как говорят, до сих пор кружит по холмам в виде призрака, отпугивая монстров. Здесь разводят и тренируют лошадей, богатые жители Глубоководья содержат уединённые поместья в холмах, а местность полна ферм. Повсюду рощи из темнодрева и хвойных деревьев.

В углу городской площади стоит Великий Шалам [Great Shalam] — статуя из чёрного камня известного боевого жеребца, давным-давно выведенного в Амфаиле. Какой-то шутник кастрировал коня, а сам каменный конь часто оказывается расписанным в яркие цвета местными жителями. Дети швыряются камнями в рассеявшихся на статуе птиц, чтобы сохранить памятник в чистоте. Они часто забираются на коня и, усаживаясь на ненадёжное наклоненное седло, размахивают руками, ведя в бой воображаемые армии. На расстоянии плевка от статуи находится «Бутылка Рогатого Оленя» [Stag-Horned Flagon] — уютная таверна.

Причины для посещения. Великий Шалам — популярное место, где оставляют шифрованные послания, которые прячут под задние копыта статуи или в завитках её хвоста.

БЕЛИАРД

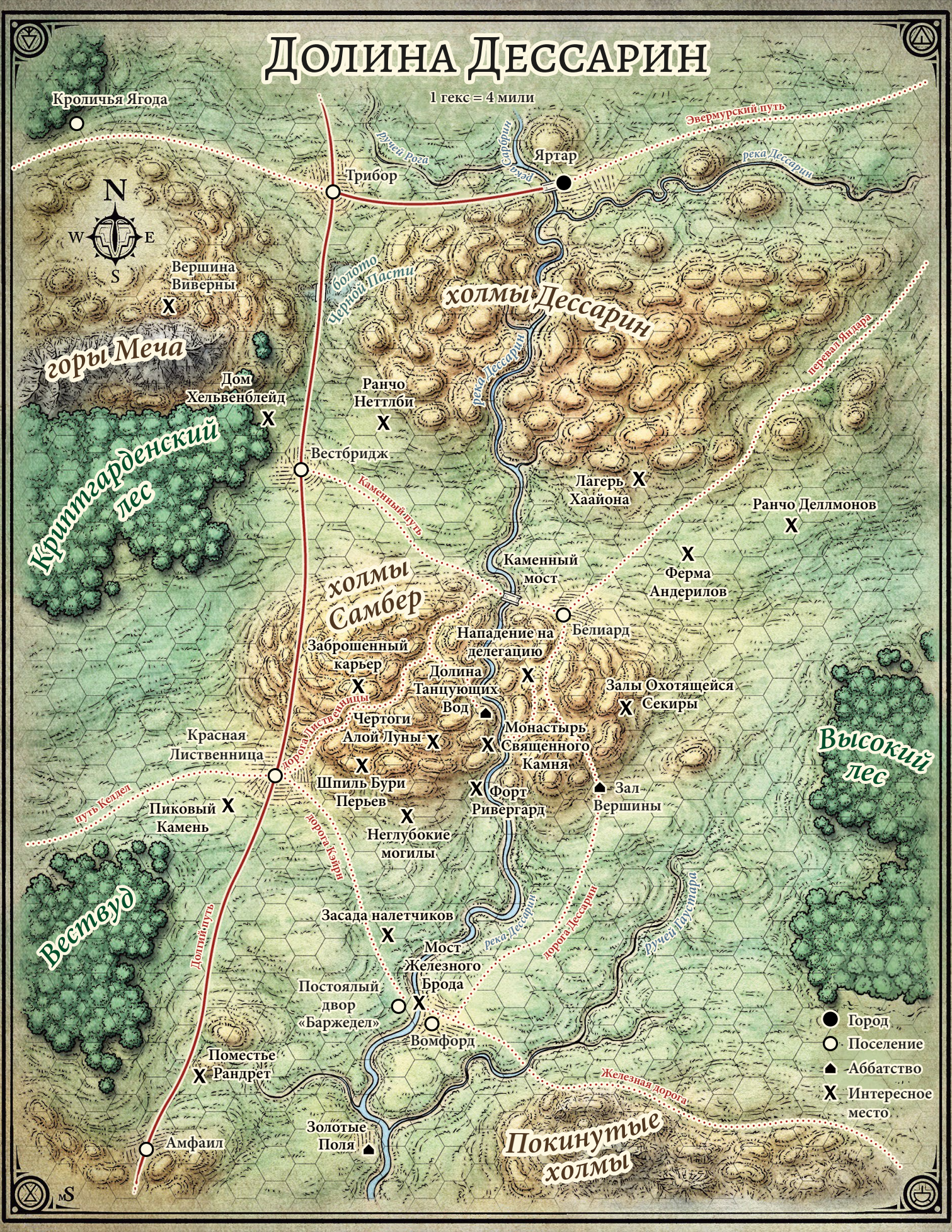
Белиард — одна из наиболее приятных взгляду деревушек в долине Дессарин, благодаря множеству деревьев. Это свободный рынок для местных заводчиков рогатого скота. Он стоит на перекрестке дороги Дессарин [Dessarin Road] и Каменного пути [Stone Trail].

Белиард — это дом многих заводчиков домашне-го скота, чьи стада пасутся на холмах вокруг деревни, особенно к востоку. Здесь есть общий колодец и пруд, где купаются и пьют лошади и рогатый скот. Также местные жители могут похвастаться дубильщиком, кузнецом, продавцами и дрессировщиками лошадей, которые держат обширные конюшни, и таверной «Бдительный рыцарь»: почтенной, популярной и несколько раз расширившейся. Таверна была изначально названа в честь бездействующего шлемоносного ужаса, который когда-то стоял в общей зале, но это существо загадочно пропало много лет назад. Вскоре пропал без вести и хозяин таверны.

Недавно несколько телохранителей и торговцев, прежде работавших в Глубоководье и на торговых маршрутах Сердцеземья, осели в Белиарде, и их присутствие заставляет разбойников в окрестностях избегать рейдов на само поселение. Так как здесь осело большое количество жителей больших городов, ходят слухи о тайнике с сокровищем, закопанном или как-то ещё спрятанном где-то в Бе-

ДОЛИНА ДЕССАРИН

1 гекс = 4 мили



- Город
- Поселение
- ▲ Аббатство
- ✕ Интересное место

лиарде, но, кроме мешочка с золотыми монетами, найденного за камнем в дымоходе, больше пока ничего обнаружено не было — по крайней мере, ничего, о чем было бы известно всем.

Причины для посещения. Белиард был последним местом, где видели пропавшую делегацию из Мирабара (описание см. в главе 3).

ВЕСТБРИДЖ

Эта деревня растянулась вдоль Долгого пути между Красной Лиственницей и Трибором. В Вестбридже находится постоянный двор «Урожай» [Harvest Inn], расположенный на западной стороне Долгого пути, встречая фургоны, движущиеся со стороны Каменного моста. Владелец гостиницы — приветливый Херивин Дардрагон (мужчина полурослик **обыватель** [commoner]), кудрявый коллекционер и торговец картинами и статуэтками сомнительной художественной ценности.

Городок полон слухов об исчезновении Орика [Oric] и Латны [Lathna], брата и сестры, которые были похищены налетчиками с фермерских хозяйств неподалеку от города. (Они сейчас обслуживают кухню в форте Ривергард). Херивин Дардрагон также беспокоится об одной из своих завсегдатаев, щитовой дварфийке разведчице по имени Вулгрета [Wulgretha]. Она не появлялась здесь уже долгое время (она находится в плену в храме Чёрной Земли).

Причины для посещения. Вестбридж станет целью культистов, когда они попытаются взять реванш за действия персонажей. Персонажи, возможно, придут в Вестбридж во время последствий контратаки «Печальная весть» в главе 4 или после события «Совет отчаяния» в главе 5.

ВЕСТВУД

Дремучий и разнородный лес покрывает восточное предгорье гор Меча, чьи деревья — дом для святилищ Майликки [Mielikki], нескольких лагерей дровосеков, которые часто занимают на сезон или несколько месяцев разбойники и нескольких заросших руин древнего эльфийского королевства Рилитар [Rilithar].

Недавно кочующее варварское племя Оленя (см. «Утгардские племена» ниже) пришло в Вествуд [Westwood]. Они выгнали бандитов из самых дальних лагерей дровосеков и обосновались там сами, чтобы исследовать и охотиться в Вествуде.

Причины для посещения. Племя Оленя и искатели приключений имеют общих врагов — элементальные культы. Хотя персонажам будет трудно завоевать доверие варваров, они могут выведать у них полезную информацию. Охотники племени Оленя хорошо знают холмы Самбер и могут указать довольно подробно путь к двум крепостям культов — форту Ривергард и Чертогам Алой Луны (хотя они не знают названий этих мест).

ВОМФОРД

В этой крошечной деревушке есть причал на реке Дессарин для погрузки зерна с местной мельницы. Он же является рынком и источником различных припасов для окружающих ферм, с которых сюда привозится зерно. Помимо мельницы, в деревне есть несколько зернохранилищ и россыпь домов, в некоторых из которых расположились небольшие магазины. Согласно старинным сказаниям, дере-

вухка раньше была известна как Айронфорд, пока рядом с ней не убили дракона. Проходящие стали называть её «Вирм Форд», а это имя преобразовалось из-за особенного местного диалекта в «Вомфорд».

Вомфорд — центр хорошо замаскированной активности культа благодаря его местоположению на реке Дессарин. Речные пираты и контрабандисты, связанные с водным культом, часто причаливают здесь. Кажется, что хулиганы и головорезы появляются в деревне, когда лодка причаливает в доке. На самом деле несколько местных ударились в контрабанду — трое молодых непутёвых по имени Горм, Херек и Шаднил отплыли месяц назад, чтобы присоединиться к ним. (Они работают на кухне в форте Ривергард.)

Вомфордовцы закрывают и баррикадируют свои двери и окна по ночам, так как боятся «летучую мышь Вомфорда», ночного хищника, что утаскивает деревенских после наступления темноты. Один житель деревни по имени Даррет исчез буквально в шаге от своей двери декаду назад. (На самом деле его похитили водные культисты, и сейчас он находится в плену в области F21 Святилища Ока.)

Причины для посещения. Персонажи, которые пытаются отследить происхождение таинственной книги в своем расследовании пропажи делегации, могут зайти в Вомфорд и встретиться с Вомфордскими Крысами, как описано в главе 3.

ВЫСОКИЙ ЛЕС

Хоть он уже не настолько обширен, как в древние времена, но Высокий лес [High Forest] до сих пор огромен и загадочен. Он больше, чем территории многих королевств и охватывает горы. Это дом для трентов огромных размеров, оленей с размахом рогов в ширину фургона, бурых медведей размером с большой сарай, совомедов, волков и единорогов. Лесорубы и даже преступники отваживаются зайти только в приграничные области Высокого леса. Всем известно, что рискнувшие уйти слишком далеко в глубину леса редко возвращаются.

В юго-западной части Высокого леса стоит Собор Тенистого Дерева [Shadowtop Cathedral], рощица возвышающихся тенистых деревьев, которая является важным местом встречи Изумрудного Анклава. Врагам анклава придется с боем добираться сюда, а последователи легко найдут помощь, исцеление и совет в роще.

Причины для посещения. Собор Тенистого Дерева — основная база Изумрудного Анклава в регионе. Также персонажи из Утгардского племени Древесных Духов будут называть Высокий лес домом.

ГЛУБОКОВОДЬЕ

Город Роскоши⁴ — это шумный город на Побережье Меча. Всадник из Красной Лиственницы может добраться до Глубоководья за семь дней, или даже за три, если будет менять лошадей часто и рискнет ехать ночью. Некоторые торговцы считают Глубоководье «лучшим снабженческим центром в мире», с огромным выбором отличных ремесленников, экспертов, полезными контактами и потенциальными наемниками, которых можно здесь найти повсюду. Другие предостерегают, что город является домом для армии потенциальных врагов для всех, кто неосторожен, и каждый согласится с тем, что его

4 Дополнительная информация о Глубоководье находится в книге «Глубоководье: Драконий куш». — прим. переводчика.

широкие улицы полны шпионов.

Дворянские семьи и гильдии Глубоководья оказывают огромное политическое и экономическое влияние на всё побережье Меча, но в самом городе истинная сила у Тайных Лордов Глубоководья — правителей, чья личность великая тайна. У такого правления есть и публичное лицо — Публичный Лорд Глубоководья. Текущий Публичный Лорд, леди Лаэраль Сильверхэнд [Laeral Silverhand], находится в должности всего лишь несколько месяцев. Множество городских дворян и глав гильдий соперничают за её внимание, при этом сговариваясь с целью вырвать как можно больше власти из её рук и устранив с ее помощью нежелательных конкурентов. Этот политический хаос — «обычное дело» для большинства жителей.

Причины для посещения. Персонажи, нуждающиеся в редких предметах, мудрых советах и других услугах, которые можно найти лишь в большом городе, могут сказать «мы отправляемся в Глубоководье».

Долина Танцующих Вод

В этом узком ущелье, называемом на дварфийском Тин'ррин Вурлур [Tyn'rrin Wurlur], тройка ручьев водопадами бежит к реке Дессарин. Долина [Vale of Dancing Waters] находится на западной стороне реки и ее можно найти в конце тайного пути, ведущего на юг от Каменного Моста.

Давным-давно долина была частью летнего дворца короля Торхилда Флеймтанга дварфийского королевства Безилмеров. В те времена это было священное место, куда дварфы приходили поклоняться своим богам. Некоторые легенды Крепкого Народа говорят, что подвалы древнего дворца скрывают королевские сокровища Безилмеров. (Дворец разрушился много лет назад, но святыня всё еще существует.) Рыскающие в холмах Самбер монстры и банды мародеров беспокоят жрецов щитовых дварфов, которые ухаживают за святыней. Они боятся, что недруги могут найти путь к скрытой долине.

Причины для посещения. Орден Перчатки состоит в союзе со здешними дварфами и может попросить персонажей проверить, как здесь дела, в побочном сюжете «Долина Танцующих Вод» (см. главу 6).

Дом Хельвенблейд

На северо-западе от Вестбриджа, на краю леса, стоит Дом Хельвенблейд [Helvenblade House], главное загородное поместье дворянского дома Сильмерхельв [Silmerhelve] из Глубоководья. Оно состоит из укрепленного особняка, конюшен, гостевых домиков и двух отдельно стоящих охотничьих домиков, соединенных травяными дорожками, окружающими сад съедобных растений и трав и небольшую лужайку. Большой лесистый охотничий заповедник простирается на несколько миль от усадьбы.

Сильмерхельвы посещают поместье примерно шесть раз в году, а остальное время оно дремлет, населенное лишь живущим здесь персоналом. Хельвенблейд никогда не подвергался набегам бандитов или кого-либо еще. Слуги объясняют это защитой некоего «фамильного привидения». На самом деле скрытный дракон по имени Умшерият [Umsheryoth] (взрослый **бронзовый дракон** [bronze dragon]) охраняет дом по дружбе с Сильмерхельвами уже на протяжении нескольких поколений.

Причины для посещения. Дом Хельвенблейд может дать передышку от распутывания интриг культов, а «фамильное привидение» может стать необычным, но очень могущественным союзником.

ЗАБРОШЕННЫЕ ФОРТЫ

В юго-западной части холмов Самбер стоят четыре разрушенных крепости, построенные несколько веков назад группой искателей приключений — Рыцарями Серебряного Рога. По мнению местных жителей, в этих осыпающихся каменных замках водятся привидения и рыскают монстры. Разумные обитатели долины сторонятся их.

В последнее время крепостями завладели четыре элементарных культа. Культисты стараются не привлекать внимание любопытных, стараясь держаться их за стенами. Если те узнали правду, культисты постараются убедить, что любопытные присоединятся к культу или никогда не выберутся отсюда.

Причины для посещения. Эти четыре локации — одни из основных в приключении (см. главу 3), а также места, где персонажи непосредственно противостоят Элементарному Злу.

Шпиль Бури Перьев

Эта высокая каменная башня, стоящая на высоте с великолепным обзором на холмы Самбер, является домом для эксцентричного сообщества Бури Перьев. Любопытный пересекатель холмов может увидеть ее издали, она используется как частная территория элитного клуба наездников гиппогрифов, состоящего из богатых жителей Глубоководья, называющих себя Рыцарями Бури Перьев. Эти «рыцари» ведут разгульный образ жизни и предаются питию, поют песни, носят модную одежду и в основном развлекаются. Клуб является прикрытием для культа Воющей Ненависти. Воины культа наблюдают за окрестностями, но не трогают путешественников, проходящих мимо Шпиля. Они стараются избегать стороннего внимания к их деятельности.

МОНАСТЫРЬ СВЯЩЕННОГО КАМНЯ

Эта «крепость» — на самом деле старый каменный храм, построенный в каменистой долине в южной части холмов Самбер. Недавно он был возрожден как монастырь Священного Камня, дом монахов отшельников, поклоняющихся таинственному «Пути к Священному Камню», о котором не слышал ни один мудрец во всем Фаэруне, потому что это всего лишь прикрытие для культа Черной Земли.

Монастырь — это крепость на поверхности культа земли, и его задача — охранять вход в храм Черной Земли под ним. Все монахи являются культистами земли, хорошо знающими истинную природу монастыря.

ЧЕРТОГИ АЛОЙ ЛУНЫ

Глубже всех в диком сердце холмов Самбер стоят Чертоги Алой Луны, обитель друидов круга Алой Луны. Для населения долины Дессарин это самый таинственный из Заброшенных Фортов. Он стоит в глубине холмов Самбер, «где обитают ужаснейшие из монстров», и, соответственно, охотники, геологи, травники и дровосеки крайне редко добиваются до этого места.

Чертоги Алой Луны — тайная крепость культа Вечного Пламени, культисты элементарного огня выдают себя за друидов, когда они ищут новых сторонников.

ФОРТ РИВЕРГАРД

Этот укрепленный замок стоит на берегу реки Дессарин. Он состоит из каменного форта и надвратной башни, соединенных с башнями на реке и доком стенами.

Ривергард — дом банды наёмников, служащих «Лорду замка» Джолливеру Гримджоу (см. главу 7). Банда восстанавливает старый замок, и замена кровли сейчас является их основной задачей. Они заявляют, что их намерение сделать форт Ривергард своей базой для защиты речных торговцев от монстров и бандитов. На самом деле Гримджоу и его люди сами являются бандитами, а форт Ривергард — тайная крепость культа Сокрушительной Волны.

ЗАЛ ВЕРШИНЫ

Зал Вершины был основан много лет назад как укрепленный монастырь Рыцарей Самулара, ордена служителей Тира, бога правосудия. Паладин Тира по имени Самулар Карадун основал орден и его монастырь. В гробнице в монастыре находятся останки Самулара, а также филактерия его брата, Ренвика Карадуна, лича, что обитает в монастыре Священного Камня (см. «Заброшенные Форты» выше).

Леди Ушьен Штормбаннер [Ushien Stormbanner] (тетирка, **рыцарь** [knight] Тира) — надзирательница Зала Вершины. Ветераны, многие из которых мрачны и покрыты шрамами, тренируют новичков и наставляют их в моральном «Кодексе Рыцарей»

(обширный свод принципов «в этой ситуации рыцарь должен поступать так»). Жизнь здесь подчинена режиму. Обитатели Зала Вершины сами выращивают еду и держат под надзором близлежащие земли. Они все готовы к бою и полностью вооружены и оснащены для сражения за пределами их стен.

Причины для посещения. Персонажи, которые ищут делегацию из Мирабара, следовавшую из Белиарда, обнаружат здесь, что делегация не достигла Зала Вершины. Место, где элементарные культисты атаковали делегацию, лежит всего в нескольких милях отсюда. Далее по ходу приключения персонажи, вступившие в Орден Перчатки, могут вернуться к Рыцарям Самулара и нанять охрану для зачищенных мест или других нужд «за кадром» для низкоуровневых солдат.

ЗАЛЫ ОХОТЯЩЕЙСЯ СЕКИРЫ

Эти облюбованные монстрами руины некогда были большим и значимым городом королевства щитовых dwarфов Безилмеров. Древний город был маленьким лесом каменных круглых домов, переплетенных с садами и соединенных со стенами в одно огромное расплывшееся строение. Он был окружен рвом, который питали подземные источники. Великолепные каменные статуи dwarфийских героев стояли на высоких пьедесталах везде, куда бы вы ни повернули. Сейчас практически все следы этого гигантского строения исчезли, за исключением фундаментов его самых толстых и высоких стен, которые торчат как ряды каменных зубов среди





зарослей деревьев и лиан. На протяжении веков осколки великолепных витражей, когда-то украшавших залы, оканчивали свой путь в красивых стеклянных бутылках, изготавливаемых местными стеклодувами.

Истории, которые рассказывают в соседнем Белиарде, предупреждают о хищных созданиях, таящихся в обширных руинах. Несмотря на мародёрствующие банды авантюристов и решение dwarфов восстановить и исследовать руины, Залы недолго остаются пустыми. В итоге, путешественники стараются держаться подальше от Залов Охотящейся Секиры.

Многие dwarфы и большинство местных Арфистов верят, что король Торхилд Флеймтанг, основатель Безимера, лежит, погребённый вместе со своим легендарным топором, где-то глубоко под залами. (Слухи правдивы.) Некоторые dwarфийские легенды идут дальше, утверждая, что королевская гробница была намеренно запечатана dwarфами и что страшное проклятие настигнет любого, кто потревожит покой Торхилда.

Причины для посещения. Персонажи имеют возможность исследовать гробницу Торхилда в побочной миссии «Залы Охотящейся Секиры», описанной в главе 6.

Золотые Поля

Золотые Поля⁵ [Goldenfields] — это большой окруженный стеной храм-ферма, посвященный Чонтия, богине плодородия. Названное «Житница Севера», это место — единственная возможность для северян попробовать большие, вкусные и сочные фрукты крупнее ягод с куста. Глубоководье, Секомбер,

Яртар и многие другие потребляют продукцию, стабильно поставляемую храмом: тщательно сохраненные крупы и высушенные, залитые маслом или засоленные продукты хранятся в обширных погребках, чанах, скирдах и приземистых каменных башнях-амбарах.

Управляет этим местом аббат Эллардин Даровик [Ellardin Darovik] (тетирец **жрец** [priest]), а сами Золотые Поля являются крепостью Изумрудного Анклава. Члены этой фракции здесь поклоняются Чонтия. Многие из них остаются на несколько месяцев, чтобы помочь в работах и защитить ферму от нападений насекомых и болезней, а также вандалов и грабителей. Нанятые приключенцы патрулируют стены и земли непосредственно вокруг крепости. Более пяти тысяч человек живёт и работает на Золотых Полях круглый год, возделывая больше двадцати квадратных миль земли в бригадах усердно трудящихся садовников.

Ни один гость Золотых Полей не останется голодным, и жрец-фермер ожидает, что каждый покинет их с «запасом еды в дорогу на декаду или больше и семенами на будущее».

Причины для посещения. Даровик — полезный контакт для персонажей со связями в Изумрудном Анклаве. А ещё Золотые Поля должны были стать местом назначения пропавшей делегации, хотя они, очевидно, сюда уже не доберутся.

Каменный мост

Огромная каменная арка моста (две мили длиной и четыреста футов в верхней точке высотой) комфортно охватывает даже наиболее широкую во время весенних паводков реку Дессарин. Она яв-

⁵ Дополнительная информация о Золотых Полях находится в книге «Гром Штормового Короля». — прим. переводчика.

ляется священным местом для dwarфов. Много лет назад dwarфийский бог Морадин явился на этом мосту, чтобы сплотить dwarфов клана Айронстар против орд орков. Основатель Безилмера, король Торхилд Флеймтанг, был убит в бою с холмовым гигантом на этом мосту. (Он погребён в Залах Охотящейся Секиры.)

Каменный мост был построен из гладко сплавленного твёрдого гранита, чтобы соединить две части dwarфийского королевства Безилмера на обоих берегах реки Дессарин. Он имеет всего шесть шагов в ширину, и у него нет ни ограждений, ни поручней, и любой по нему проходящий находится во власти ветра, особенно зимой.

Причины для посещения. Каменный мост — единственная переправа через реку Дессарин между мостом Железного Брода и Яртаром [Yartar], так что путешественники и караваны часто используют его (с осторожностью).

КРИПТГАРДЕНСКИЙ ЛЕС

Криптгарденский лес [Kryptgarden Forest] скрывает множество старых dwarфийских руин и обширный подземный город, сегодня известный как Сауткрипт [Southkrypt]. В течение нескольких веков этот лес был домом и охотничьими угодьями древней зеленой драконицы Клаугийльяматар [Claugiyljamatar], больше известной как «Старая Костегрызка» [Old Gnawbone]. Она получила такую кличку за свою привычку грызть своих давно убитых врагов, и её часто видели со свисающими из рта измоданными телами. Другие драконы редко останавливаются в Криптгарденском лесу надолго, так как их оттуда выгоняет Клаугийльяматар.

Охотники из Вестбриджа раньше осторожно выслеживали дичь в самом восточном краю Криптгардена, но сейчас даже не осмеливаются делать это снова после того, как несколько охотничьих групп исчезли. Мелкая дичь водится здесь в изобилии, но более крупные животные встречаются редко. По всей видимости, они стали жертвами Старой Костегрызки.

ЛАГЕРЯ КУЛЬТОВ

Два лагеря культов отмечены в конкретных местах на карте региона. Они принимают участие в событиях и реакции культов в приключении.

ЛАГЕРЬ ХААЙОНА

Это лагерь Хаайона [Наауон] Карателя, описанный в разделе «Гнев стихий» в главе 5. Лагерь появится здесь только после того, как персонажи победят пророков воздуха и воды или заставят их оставить их храмы.

ЗАСАДА НАЛЕТЧИКОВ

Это лагерь налетчиков водного культа, описанный в разделе «Ранние расследования» в главе 3. Лагерь находится здесь только до того, как персонажи победят Джолливера Гримджоу (глава 3) или Гара Шаттеркила (глава 4).

НЕВЕРВИНТЕР

Город Невервинтер стоит на побережье Меча на северо-западе от долины Дессарин. Когда-то известный как Бриллиант Севера, Невервинтер был сильно поврежден при извержении близлежащей горы Хотенау около пятидесяти лет назад. Теперь Город Умельых Рук яростно работает, чтобы восста-

новить себя в качестве состоятельного торгового города, известного своими часами и мастерами. Реконструкция Невервинтера, тем не менее, далека от завершения. Некоторые районы города всё еще лежат в руинах, изводимые бандитами и монстрами, и зловещие фракции замышляют занять их место.

Невервинтер входит в союз городов-государств, известный как Альянс Лордов. Лорд Дагулт Неверэмбер [Dagult Neverember] управляет городом, хотя он не является истинным наследником короны Невервинтера. Он поддерживает намерения Альянса утвердить цивилизацию на Севере, хотя его главная забота — восстановить город и его экономику.

Самый прямой путь к Невервинтеру из долины Дессарин — двигаться на запад по тропе из Трибора к крошечному городку Фандалин (около 140 миль), затем на север еще 110 миль по прибрежной дороге. Всадники, знающие дорогу, путешествующие по свету и стойко преодолевающие горы, могут совершить поездку всего за восемь или девять дней.

Причины для посещения. Если персонажи нуждаются в услугах и торговле в большом городе и не хотят посещать Глубоководье по каким-либо причинам, Невервинтер будет для них хорошим запасным вариантом.

ПИКОВЫЙ КАМЕНЬ

Пиковый Камень — примечательный ориентир возле Красной Лиственницы — это стройный каменный монолит, торчащий посреди равнины в нескольких милях западнее Долгого пути. Он около 25 футов высотой, хотя местность вокруг ровная и открытая, так что в ясный день его можно увидеть за несколько миль. Пиковый Камень сделан из гранита, что не соответствует другим камням поблизости, и выглядит, как будто его скинули с неба — как оно и было. Давным-давно Клаугийльяматар, древняя зеленая драконица, известная как «Старая Костегрызка», взяла этот необычный камень с гор Меча и сбросила его на своего соперника, красного дракона. Кости красного дракона давно истлели, и сегодня немногие, кроме Клаугийльяматар, знают о происхождении камня.

Причины для посещения. Персонажи, расследующие слухи о чуме возле Пикового Камня, могут обнаружить логово некроманта поблизости от камня (см. «Пиковый Камень» в главе 6).

ПОМЕСТЬЕ РАНДРЕТ

На вершине холма с видом на Долгий путь менее чем в дне пути северо-восточнее Амфаила стоит заброшенное поместье Рандрет. Этот большой каменный особняк заросший и с провалившейся крышей стал домом для таинственной и пугающей фигуры известной далеко и широко как «Тёмная Леди». Местные предупреждают каждого держаться подальше от него.

На самом деле «Тёмная Леди» — это взрослая черная теневая драконица по имени Нурвурим, устроившая себе логово в пещерах под поместьем. Ее излюбленная форма — красивая женщина-дроу. В этом облике Нурвурим заманивает искателей приключений в поместье и подкрадывается к ним. Иногда она изображает, будто она дроу — пленница дракона, отчаянно пытающаяся не быть съеденной и готовая заплатить своими сокровищами за спасение. Арфисты узнали её секрет и теперь делают всё

возможное, чтобы распространить страшилку про Тёмную Леди и отпугнуть слишком любопытных и безрассудных искателей приключений. Они предупреждают своих соратников подходить к Тёмной Леди с особой осторожностью.

В последние месяцы Нурвурим донимают элементальные культисты, ищущие себе потенциальные базы. Она оставила на дороге их растерзанные тела на всеобщее обозрение, надеясь дать им ясно понять, что они должны оставить поместье Рандрет в покое.

Причины для посещения. Побочный сюжет в главе 6 происходит в поместье Рандрет и персонажи имеют возможность столкнуться с Тёмной Леди и, возможно, найти с ней общий интерес в избавлении от культистов.

ПОСТОЯЛЫЙ ДВОР «БАРЖЕДЕЛ»

Когда-то это была просто придорожная таверна на холме, но потом она превратилась в окружённое стеной нагромождение обветшалых и часто перестраиваемых деревянных башен и зданий. Теперь эти строения полностью покрывают холм, с которого открывается вид на деревню Вомфорд на другом берегу реки.

Постоялый двор «Баржедел» воняет грязью и навозом. Здесь размещаются кузнецы, торговцы, продающие и покупающие лошадей, мулов и рогатый скот, изготовители колес и фургонов, бондари. Тут есть общие залы, конюшни и склады, а также два концентрических кольца стен с воротами, которые закрываются на ночь. (После заката любой, кто хочет войти или выйти, должен заплатить, чтобы его подняли или опустили на веревочном лифте, но нельзя брать с собой ничего кроме того, что можешь нести).

Постоялый двор «Баржедел» попал под влияние Жентарима несколько лет назад. Любой союзник или член этой фракции может здесь гостеприимно отдохнуть (по сниженным ценам). Жентаримцы шпионят за всеми, даже друг за другом (точнее, как сказал один торговец, «особенно друг за другом»). Двор управляется множеством владельцев предприятий, большинство из которых должники Жентарима. Неофициальный лидер — Чаласка Муруин [Chalaska Muruin] (дамаранка **ветеран** [veteran]), немногословная и хладнокровная «Старший Меч» и глава охраны на воротах.

Самое большое заведение, Старый Баржедел [Old Bargewrigh], было недавно перестроено в каменное здание с толстыми стенами, тайными ходами и частными покоями за потайными дверьми. Хозяин постоялого двора Наласкур Тэлонд [Nalaskur Thaelond] (полуэльф **шпион** [spy]) приглядывается к тем, кто заходит, и кто покидает его постоялый двор, так как именно здесь «жентаримцы» встречаются и обсуждают дела, связанные с незаконной торговлей в Глубоководье, такой как контрабанда товаров, ядов и опасной магии.

Причины для посещения. Тэлонд — местный лидер Жентарима и важный контакт для персонажей, которые состоят в этой фракции. А также место, где начинаются два побочных сюжета — «Долгий путь» и «Новое управление» (см. главу 6).

Трибор

Городок Трибор⁶ находится там, где Долгий путь встречается с Эвермурским путём, широко исполь-

зуемой караванами дорогой, что ведёт на восток к городу Яртар. Трибор — главный конкурент Яртара, и эти два города соперничают в торговле в долине Дессарин.

Нынешняя Лорд-Защитник — добродушная Арфистка и бывшая искательница приключений Даратра Шендрел [Darathra Shendrel] (тетирка **рыцарь**), известная превосходным вином, что она делает. Даратра устанавливает и меняет местные законы («Декреты Лорда»), которые затем исполняют «Двенадцать» — дюжина выбранных ветеранов, призванных из ополчения для служения на десятидневный цикл.

Трибор — рынок лошадей, поставляемых дюжиной близлежащих ранчо, которые дрессируют тягловых лошадей, ездовых лошадей и пони и выючных мулов. Кузнецы, производители упряжи и фургонов преуспевают в этом городке. Вдобавок множество проводников ищут работу в Триборе. Они водят торговцев и других искателей приключений по всему Северу Побережья Меча (обычно за установленную плату). Многие из этих проводников — отставные искатели приключений, которые хорошо знают Север.

Недавно полуэльф искатель приключений Гервор и его компаньоны пропали. Они останавливались в городе, и местные ожидали, что они вернутся еще десять дней назад. Вдобавок два важных торговца из Глубоководья, Карлос и Джерли запаздывают. (Гервор сейчас узник в области В14 Храма Черной Земли, а два жителя Глубоководья захвачены огненными культистами на Долгом пути. Сейчас их держат в области W6 Рыдающего Колосса)

Причины для посещения. Любой Арфист может легко найти убежище и помощь в Доме Кабанов, домике на окраине города. Даратра — важный контакт для искателей приключений, присоединившихся к Арфистам. У Жентарима есть шпионы в городе, и их агенты могут связаться с персонажами в ходе побочного сюжета «Долгий путь» в главе 6.

ФЕРМЕРСКИЕ ХОЗЯЙСТВА

Множество отдельных фермерских хозяйств разбросаны по долине Дессарин, но только несколько представленных в побочных сюжетах отмечены на карте региона. Остальные фермерские хозяйства появляются в соответствии с таблицами случайных столкновений ранее в этой главе. Даже коренные жители долины Дессарин знают не абсолютно все отдельно стоящие фермы и ранчо и персонажи, путешествующие через страну, могут наткнуться на одинокие фермерские домики или ранчо повсюду.

Так как фермерские хозяйства — неизменные структуры, отмечайте их на карте региона, когда персонажи случайным образом их обнаружат. Они должны быть в том же месте, когда партия будет снова идти этим путем.

Фермерские хозяйства обычно состоят из фермерского дома с массивными ставнями на окнах и засовом на дверях, сарая или двух с домашней скотиной и их поилкой и полей или пастбищ рядом. Большинство поселенцев — люди или полураслики обыватели. Они приветливы к путешественникам (особенно искателям приключений, которые выглядят готовыми отвадить преступников и монстров) и жадны до новостей. Поселенцы обычно могут указать путь к ближайшему городу или соседнему хозяйству (обычно соседнее хозяйство находится в

6 Дополнительная информация о Триборе находится в книге «Гром Штормового Короля». — прим. переводчика.



одном или двух гексах).

Причины для посещения. Если персонажи поговорят с поселенцами в восточной области холмов Самбер, они узнают, что налетчики в коричневых плащах ограбили несколько ферм и забрали их обитателей (эти пленники сейчас удерживаются в невольничьих загонах под монастырем Священного Камня). Вдобавок три фермерских хозяйства — Ферма Андерил, Ранчо Деллмон и Ранчо Неттлби — встречаются в побочных сюжетах и отображены на карте региона.

ХОЛМЫ САМБЕР

Холмы Самбер — ветреные пустоши, покрытые редкой сухой травой. Многие холмы имеют скалистую поверхность или крутые откосы. Хотя сами холмы засушливы, бесчисленные крошечные родники бьют из скрытых источников (обычно чистых и пригодных для питья), а затем бегут дальше, чтобы влиться в реку Дессарин, которая течет среди холмов.

Большинство местных, услышав слова «холмы Самбер», подумают лишь о более диких и более высоких холмах на западной стороне реки, так как именно здесь раньше были богатые каменоломни и охотничьи угодья. Многие охотничьи домики и форты, принадлежавшие состоятельным жителям Глубоководья или искателям приключений, оставлены и в последнее время стали домом бандитов и монстров. Те, кто добывает строительные камни и гравий в холмах Самбер, часто рассказывают о найденных драгоценных камнях и богатых рудных жилах в холмах — но по большей части эти рассказы не более чем пустые сказки.

В последние несколько лет имеющие дурную славу Заброшенные Форты в западной части холмов Самбер обрели новых обитателей. Всё чаще там замечают странных зверей и злоеущие фигуры.

Причины для посещения. Персонажи, вероятно, обойдут все холмы Самбер в главе 3 приключения, чтобы найти Заброшенные Форты.

ЯРТАР

Укрепленный город Яртар контролирует большинство северных проезжих мостов через реку Дессарин. Окружённая стеной цитадель на западном берегу реки соединена с мостом, достаточно широким, чтобы пропустить два фургона, с комнатой хранения, соединенным с Эвермурским путем в и через Яртар. Дорога ведет на восток к Эверлунду и Сильверимуну и на запад к Трибору и далее к Глубоководью по Долгому пути.

Яртар процветает и становится всё более густонаселенным, так что некоторые старые здания были снесены и на их месте были построены новые, высокие, иногда до четырёх этажей в высоту.

Яртаром управляет Водный Барон. Сейчас Водным Бароном является проникательная и мстительная Нестра Рутиол (тетирка **дворянка** [noble]). Яртар — член Альянса Лордов, и Рутиол считает это членство жизненно важным для выживания и процветания ее города. Она в курсе, что Жентарим и Арфисты прочно укоренились в городе, но их пути пересека-

ются с их только в тех случаях, когда благополучие яртарцев оказывается под угрозой.

Элементарные культы начали похищать жителей Яртара, которых не будут искать — бедняков и пьяниц — и тайно вывозить их из города. Эти пропавшие сейчас находятся в области А12 храма Воюющей Ненависти (см. главу 4).

Причины для посещения. Побочный сюжет «Тёмные делишки в Яртаре» (глава 6) приведет персонажей сюда. Персонажи, вступившие в Альянс Лордов, могут легко получить поддержку в Яртаре, а также помощь могут получить «арфисты» и «жентаримцы», если они осторожны и знают, к кому следует обратиться в городе.

УТГАРДТСКИЕ ПЛЕМЕНА

Большинство людей-варваров в окрестностях долины Дессарин принадлежат к различным Утгардтским племенам [Uthgardt tribes]. Они берут свое имя от Утгара, великого героя-основателя, который завоевал множество земель Севера много веков назад, прежде чем присоединился к боже-ствам. Каждое племя почитает свое особенное тотемное животное и защищает свои священные места, называемые родовыми курганами. Некоторые утгардтцы сравнительно оседлые и торгуют с цивилизованными народами в регионе, в то время как другие — агрессивные налетчики, грабящие караваны и отдаленные фермы на своем пути.

Основные племена в окрестностях долины Дессарин — племя Оленя, Серого Волка, Грифона и Древесного Призрака. Народы Серого Волка и Грифона известны как жестокие воины, но они редко забредают так далеко на юг. Древесные Призраки — отшельническая группа, обитающая в Высоком лесу. Иногда этих варваров видят в долине между холмами Самбер и окраиной леса, но они наиболее миролюбивые из всех племён и редко создают проблемы поселенцам и путешественникам в этом регионе.

Утгардтцы племени Оленя считают большую часть долины Дессарин своей территорией. Небольшие группы воинов Оленя странствуют по Вествуду, холмам Самбер и холмистым землям вокруг рек Дессарин и Сарбрин. Так как они немногочисленны, варвары Оленя держатся в стороне от городов и поселений в регионе. Тем не менее они нападают на слабо защищенные караваны на удаленных дорогах, где помощь слишком далеко. Люди племён обычно не нападают на небогатых рабочих, таких как фермеры и пастухи, хотя они порой крадут овец или другой скот, если предоставляется такая возможность.



Глава 3: Тайна холмов Самбер

Для персонажей, расследующих исчезновение делегации из Мирабара, приключение начинается в Красной Лиственнице. Персонажи вольны идти, куда бы не привела их информация, предоставленная вами. Все зацепки ведут их к Заброшенным Фортам в холмах Самбер. Эти старые крепости стали тайными убежищами для культов Элементального Зла.

ПРОПАВШАЯ ДЕЛЕГАЦИЯ

Многие месяцы культы Элементального Зла укрепляли свое влияние в долине Дессарин, стараясь не привлекать излишнего внимания. Всё изменилось две декады назад, когда важная делегация из города Мирабар исчезла среди холмов Самбер.

Делегация путешествовала по суше из Вестбриджа в Белиард, по Каменному мосту. От Белиарда она повернула на юг, в холмы Самбер, направля-

ясь к Залу Вершины. Члены культа земли напали на путешественников в нескольких милях от Зала Вершины. Культисты доставили пленников в монастырь Священного Камня, заплатив культистам Воды за лодки, на которых они переправились через реку Дессарин: именно так ценности, принадлежавшие делегатам, оказались в Вомфорде (см. «Слухи в Красной Лиственнице»). По пути к своему убежищу культисты земли вступили в бой с членами культа воздуха, как описано в разделе «Неглубокие могилы», приведенном ниже в этой главе.

По прибытии в монастырь Священного Камня часть делегатов была отправлена на работу в шахты. Остальных отослали в храм Чёрной Земли (см. главу 4).

Появились и другие проблемы, часть из которых может напрямую затрагивать персонажей. Проработайте предыстории персонажей из введения, их мотивацию, а также то, как они взаимодействуют

с действующими фракциями.

Сумка жреца. Если вы начинаете кампанию со вводных приключений, описанных в главе 6, напомните игрокам о торговых слитках, отчеканенных в Мирабаре, которые группа нашла в вещах Ларракха в Гробнице Движущихся Камней.

НАЧАЛО ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Красная Лиственница — это маленький городок на Долгом пути в нескольких днях езды к северу от Глубоководья и к югу от Яртарга. Он служит стоянкой для караванов, направляющихся к городам Севера и в обратном направлении. В городе всего одна гостиница — «Раскачивающийся меч».

Важная делегация из города Мирабар пропала в близлежащих холмах Самбер. Помимо этого, весь город гудит от новостей и слухов о жестоких налетчиках, рысущих то там, то тут чудовищах, подозрительных чужаках и необычной погоде.

Пять фракций знают о запаздывающей делегации, и они достаточно обеспокоены, чтобы отправить своих агентов для расследования сложившейся ситуации. Фракции выходят на персонажей, связанных с ними, и просят их о помощи. Сообщите каждому игроку лично о том, почему его или её фракция заинтересована в обнаружении делегации. Точные причины для каждой фракции приведены ниже:

Арфисты. В составе делегации находился знаменитый историк — щитовой дварф по имени Брулденгар [Bruldenthgar], который перевозил свою коллекцию рукописей в Глубоководье. Арфисты не хотят, чтобы мудрец или его книги попали не в те руки.

Альянс Лордов. Три влиятельных дипломата из городов, принадлежащих Альянсу, возглавляли делегацию: лунная эльфийка из Сильверимуна по имени Тересизель [Teresiel], Рундорт [Rhundorth] — щитовой дварф из Мирабара и дворянка из Глубоководья — человек по имени Дезейна Маджарра [Deseyna Majarra]. Найти дипломатов — важная задача, кроме того, у каждого из них была при себе часть секретного зашифрованного документа, который необходимо вернуть любой ценой.

Изумрудный Анклав. Среди личных вещей лунной эльфийки Тересизель был мешочек с волшебными семенами, который она несла в аббатство Золотые Поля, расположенное неподалеку от Красной Лиственницы. Если эти семена посадить в землю, они вырастут в волшебную рощу.

Орден Перчатки. Делегация также перевозила тело рыцаря, павшего в битве с орками у Хребта Мира [Spine of the World]. Рыцаря намеревались похоронить с почестями в Зале Вершины: обители ордена, носящей название «Рыцари Самулара». Он располагается в юго-восточной части холмов

ПРОДВИЖЕНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ

Ход приключения предполагает, что персонажи начнут эту главу, будучи 3 уровня. Некоторые из Заброшенных Фортов сложнее остальных. Шпиль Бури Перьев предназначен для группы 3 уровня, форт Ривергард лучше всего подходит для группы 4 уровня, монастырь Священного Камня предназначен для группы 5 уровня, а Чертоги Алой Луны являются достойным вызовом для группы 6 уровня. После окончания приключений в любом из этих форпостов герои должны получать как минимум один уровень.

Самбер.

Жентарим. Жентаримцы не особенно обеспокоены судьбой делегации как таковой, однако они видят отличную возможность спасти пропавших делегатов и тем самым заслужить расположение владык Мирабара. Соответственно, персонаж, связанный с Жентаримом, хочет показать добрые намерения Чёрной Сети, протянув руку помощи.

Начало без фракции. Персонажи, которые не связаны ни с одной из пяти фракций могут начать поиски по собственной инициативе, или у них окажутся на то личные причины. Хотя тайна исчезнувшей делегации, на первый взгляд, и не связана с целями, которые преследуют персонажи поначалу, но впоследствии это может оказаться зацепкой.

СЛУХИ В КРАСНОЙ ЛИСТВЕННИЦЕ

Красная Лиственница подробно описана в главе 2. Персонажи, которые потратят время на расспросы местных жителей, могут напасть на след пропавшей делегации или просто узнать что-нибудь полезное. Лучшие места, чтобы узнать последние слухи, — это городская таверна «Полуденный шлем», общая зала в гостинице (т.е. в «Раскачивающемся мече») или лавка «У Газькура».

Слухи. Вечер, потраченный на расспросы в Красной Лиственнице или рядом с ней, позволит героям узнать следующее.

- Делегацию из Мирабара последний раз видели в городе Белиард. Сведения поступают от охранника каравана в «Полуденном шлеме» и от странствующего жреца Латандера [Lathander] в «Раскачивающемся мече», который совсем недавно пришел из Белиарда.
- Среди груза торгового судна, владельцем которого является некий подозрительный капитан, была замечена дюжина прекрасных старинных книг, написанных на дварфийском. Судно стояло в Вомфорде. Герои узнают об этом от Эндрита Валливоя [Endrith Vallivoe], местного купца, выпивающего в «Раскачивающемся мече», который приобрел одну из книг у торговца, недавно вернувшегося из Вомфорда.
- Четыре свежие могилы (ничего особенного, просто небольшие холмики, сложенные из камней) недавно появились на продуваемой всеми ветрами вершине в холмах Самбер, в нескольких милях от города. Их нашёл пастух по имени Лармон Гринбут, но он понятия не имеет, кого там могли бы похоронить за последние несколько дней. Лармон околачивается неподалеку от лавки Газькура. Он согласен проводить персонажей к месту, где нашёл могилы, но настаивает на том, чтобы подождать до утра.
- Купец из Амна, двигавшийся на север по Долгому пути, останавливался в мастерской Тёрска Телорна для ремонта своей повозки. Его товары были маркированы странным символом, похожим на чашу. Он хорошо заплатил Тёрску и рассказал о большом собрании друидов, куда он направлялся, в надежде продать несколько бочек с пивом и различные безделушки. Если герои упомянут о купце из Амна в разговоре с Тёрском, он может указать им направление к Чертогам Алой Луны.

НАЧАЛО РАССЛЕДОВАНИЯ

Вооруженные одной-двумя зацепками, полученными в ходе расспросов в Красной Лиственнице (и,

возможно, сведениями из личных предысторий), герои могут начать расследование. Спросите игроков о том, куда направятся их персонажи, и переходите к одному из следующих разделов: «Белиард», «Негабукие могилы» или «Вомфордские крысы» соответственно.

Управление информацией. Чтобы найти Заброшенные Форты, группа должна изучить слухи с помощью этапов приключения, приведенных ниже, применяя магию прорицания или методично прочесывая холмы Самбер.

Некоторые (или все) игроки могут начать приключение, уже имея в своем распоряжении полезную информацию из зацепок приключения в главе 1. Ключевые сведения из этих зацепок изложены ниже:

- «Лучше подавать холодным»: от посетителей таверны в Красной Лиственнице, персонаж услышал, что группа менестрелей под названием «Судьбы ветра»⁷ выступает в Шпиле Бури Перьев. Персонаж знает, как добраться до шпиля.
- «Опасная информация»: персонаж знает, где будет происходить событие «Засада разбойников» (см. «Ответные действия культа» ниже в этой главе), и может направиться туда, чтобы помешать им.
- «Бунтарь Бури Перьев»: персонаж знает местонахождение Шпиля Бури Перьев.
- «Безумцы в Заброшенных Фортах»: персонаж знает местонахождение форта Ривергард.
- «Стоящее предложение» или «Странная карта»: персонаж знает, как пройти к монастырю Священного Камня.
- «Подозрительная личность»: персонаж знает, как пройти к Шпилю Бури Перьев и слышал, что Тёрл Меросска может быть именно там.
- «Под прикрытием»: персонаж знает местонахождение форта Ривергард и то, что там заправляет Джолливер Гримджоу

Кто угодно в Красной Лиственнице может указать дорогу к Шпилю Бури Перьев, если персонажи спросят об этом месте. Шпиль хорошо известен всем. Ничего страшного, если герои решат расследовать один из этих случаев вместо поиска пропавшей делегации.

БЕЛИАРД

Сделайте проверку на случайные столкновения во время путешествия в Белиард (см. главу 2).

Белиард — это маленький город, окруженный садами и скотными дворами. В восточной части города находятся большие скотобойни, а каменные склады, расположенные вдоль дороги Дессарин, говорят о постоянно проезжающих через городок караванах.

Кругом все только и говорят, что о путешественниках из Мирабара, и гадают, что же с ними случилось. В воздухе витает множество версий, но почти все они — полная чушь. Если персонажи сумеют отличить зёрна истины от плевел пустых слухов и попытаются найти тех, кто говорил с мирабарцами, они могут узнать следующую информацию:

- Нешор Флёрдин [Neshor Fleurdin], владелец

⁷ В оригинале Wyndwirds: Wyrd — концепция судьбы в англосаксонской культуре. Слово произошло от имени одной из трех норн (это женщины-волшебницы в норвежской мифологии, вроде древнегреческих мойр) — Урд, дряхлая старуха, которая олицетворяет прошлое и, собственно, судьбу. Поэтому «Судьбы ветра». — прим. переводчика.

⁸ Полубак (морской термин) — надстройка в носовой части судна, внутри которой иногда обустраиваются жилые помещения для команды или дополнительные помещения под груз. — прим. переводчика.

гостиницы «Бдительный рыцарь», беседовал с главами делегации и узнал, что они намеревались ехать на юг, по дороге Дессарин. Затем, они хотели посетить Зал Вершины, чтобы вернуть туда тело рыцаря, погибшего на севере.

- Сеня [Senya], служанка в «Бдительном Рыцаре», заметила странного монаха в золотой маске, который пристально следил за мирабарцами, пока те были в гостинице. Монах ушёл за несколько часов до отъезда делегации, и с тех пор его здесь не видели.
- Погонщик скота встретил делегацию на дороге Дессарин милях в десяти от города, спустя несколько часов после их отъезда. Позже, тем же днём, он видел отряд из пяти воинов в небесно-синих доспехах и белых плащах верхом на гигантских грифах. Воздушные всадники пролетели у него над головой и повернули на юг, двигаясь в том же направлении, что и делегация. Эанн [Eann], погонщик скота, пьянствует в «Бдительном рыцаре» и рассказывает эту историю всем, кто готов слушать.

Если персонажи спросят о воинах на летающих чудовищах или гигантских грифах, они узнают дополнительный слух:

- Галруд Понден [Halrud Ponden], бургомистр и главный хранитель закона Белиарда, с тревожным видом расскажет персонажам, что воинов в синих доспехах и белых плащах, летающих на чудовищах или гигантских грифах, видели у Шпиля Бури Перьев, который находится неподалёку от Красной Лиственницы.

О странном монахе в Белиарде больше ничего не известно. Герои должны продолжать поиски.

ВОМФОРДСКИЕ КРЫСЫ

Вомфорд — это крошечная деревенька на берегу реки Дессарин, к югу от моста Железного Брода. К полуразрушенному, врезавшемуся в реку причалу пришвартованы три небольших килевых лодки. На берегу построена большая мельница, недалеко от неё видны несколько больших амбаров и горстка захудалых избышек.

Большинство жителей деревни боятся головорезов, которые занимаются нелегальной торговлей со своих лодок. Такие вопросы, как «Кто-нибудь здесь торгует книгами?» или «Где нам найти лодки?» быстро приведут героев к причалу.

Двумя лодками из трёх владеют местные жители (**обыватели** [commoner], обычные речные матросы). Третья принадлежит банде культистов воды: дженази **Шоалару Куандерилу** (см. главу 7), его слуге Пайку [Pike] (полурослик **головорез** [thug]) и еще двум верным дженази **разбойникам** [bandit]. Лодка культистов 30 футов длиной. Посередине стоит небольшая десятифутовая надстройка, доходящая одним концом до полубака⁸, а другим — до открытой кормы. Трюм забит обычными продуктами, промаркированными символом культа воды.

ОТЫГРЫШ ШОАЛАРА

Шоалар кажется общительным, но остр на язык и чаще смеется над другими людьми, а не вместе с ними. При допросе он будет утверждать, что ничего не знает о книгах или делегатах из Мирабара, но это ложь. Персонажи, которые выдают себя за таких же разбойников или потенциальных наёмников, могут убедить его признаться, что он «перевёз пару уродов дней десять-двадцать тому назад: они заплатили, а дальше мне дела до них не было». Персонажи, которые пытаются угрожать или ведут себя подозрительно, провоцируют нападение со стороны Шоалара и его команды.

СОКРОВИЩА

Шоалар носит на поясе кожаный мешочек с 10 зм, тремя маленькими малахитами (10 зм каждый) и зельем лечения [potion of healing]. В дорожном сундуке в рубке лежат 5 томов, написанных на дварфийском (размышления историков о древнем королевстве Делзун), каждый стоимостью 30 зм. Большая схема на столе в рубке отмечает местоположение форта Ривергард с нарисованным от руки символом культа воды.

ДОРОГА ДЕССАРИН

Если группа идет по следу пропавших на юг от Белиарда к Залу Вершины и Вомфорду, то они обнаружат место, где на делегацию было совершенно нападение. Никто больше не обнаружил его, так как оно находится в стороне от дороги. Падальщики появились в округе лишь день-два назад, когда слабеющая аура элементарной магии перестала их отпугивать.

Дорога Дессарин ведет на юг через бесплодные холмы Самбер. Сегодня вы не встретили других путешественников, однако вы замечаете свидетельства того, что тракт все-таки проезжий: колеи от колес и помет мулов подтверждают, что люди проезжают здесь регулярно. Вы проехали около пятнадцати миль на юг от Белиарда, не обнаружив ничего интересного, когда, наконец, замечаете стаю воронов и стервятников, кружащих в миле, или около того, к западу от тракта.

Если персонажи подъедут поближе, они обнаружат следы битвы между культом земли и делегацией из Мирабара.

В небольшой лощине в миле от дороги вы обнаруживаете следы битвы. Дюжина мёртвых солдат лежат на земле, одетые в чёрные сюрко⁹, украшенные гербом в виде красного топора. Большинство из них скончалось из-за полученных в бою ран, однако некоторые лежат в небольших воронках или среди разбитых камней. Неподалёку стоят опустевшие и разграбленные повозки. Рядом с ними на земле валяются несколько разбитых сундуков. Две пирамиды из камней — одна большая, вторая чуть меньше — сложены на вершине близлежащего холма.

Персонажи родом с Севера узнают в символе красного топора герб Мирабара. Остальные могут догадаться об этом, совершив успешную проверку Интеллекта (История) Сл 10. Успешная проверка Интеллекта (Магия) Сл 15 позволяет установить, что кратеры и кучи камней — это эффекты мощ-

ных заклинаний, основанных на магии земли. Никого из мирабарских делегатов здесь нет, но почти вся их охрана убита.

Под большой пирамидой из камней лежат тела пяти медвежатников в чёрных кожаных доспехах, на которых изображен странный треугольный символ (знак культа Земли). Под маленькой — тело человека: женщины в одеждах монаха и необычной золотой маске в форме ощерившегося лица горгульи (это монахиня Священного Камня, убитая в бою). Маска сделана из позолоченного олова и не имеет особой ценности.

Следы. При успешной проверке Мудрости (Выживание) Сл 10 персонаж, изучающий следы на поле боя, обнаружит, что большая группа из примерно тридцати медвежатников и других, носящих обувь, гуманоидов Среднего размера, ушли на запад, в холмы. След тянется на несколько миль, к берегу реки Дессарин, после чего обрывается, однако углубления в земле на берегу показывают место, где причалили несколько лодок.

ЗАЛ ВЕРШИНЫ

Герои могут узнать, что делегация из Мирабара направлялась к Залу Вершины, и пойти прямо туда вместо того, чтобы двигаться по дороге Дессарин из Белиарда. (Это наиболее вероятно, если персонаж, принадлежащий к Ордену Перчатки, будет настаивать на том, чтобы сразу отправиться в Зал Вершины.)

Эта небольшая крепость стоит на вершине холма в южной части холмов Самбер. Она представляет из себя каменное строение, окружённое стеной высотой в пятнадцать футов. За крепостными стенами также расположены стойла, башня, казармы и складское помещение. Над крепостью реет знамя с перекрещенными мечом и факелом.

Зал Вершины служит пристанищем для дюжины Рыцарей Самулара: стойких последователей Тира [Тут], воспрявших духом после возвращения их бога. Под их началом находятся ещё дюжина учеников и около пятнадцати слуг и рабочих, которые поддерживают крепость в надлежащем состоянии.

Возглавляет рыцарей союзник Ордена Перчатки — женщина лет шестидесяти по имени Ушьен Штормбаннер [Ushien Stormbanner]. Ушьен рада приветствовать всех искателей приключений, которые покажутся на пороге ее крепости. Она рассказывает героям, что делегатов из Мирабара никогда не было в Зале Вершины и что её воины обыскали окрестности, но их следов не нашли (и то и другое правда).

Золотая маска. Если кто-либо из персонажей упомянет монахов в золотых масках или покажет леди Ушьен маску монаха, найденную в кургане рядом с дорогой Дессарин, Ушьен узнает ее. Она расскажет героям, что подобные маски носят монахи, принадлежащие ордену Священного Камня. Она не знает подробностей об этом ордене, но расскажет персонажам, что монахи недавно заняли один из старых Заброшенных Фортвов. Она объяснит, как добраться до монастыря Священного Камня.

⁹ Сюрко — начиная с XII века длинный и просторный плащ-нарамник, похожий по покрою на пончо и часто украшавшийся гербом владельца. Этот плащ рыцари носили для защиты кольчуги от нагрева солнцем. — прим. переводчика.

НЕГЛУБОКИЕ МОГИЛЫ

Лармон Гринбут [Larmon Greenboot], пастух из Красной Лиственницы, может отвести героев сюда, если они попросят его. Персонажи также могут случайно найти это место во время своих путешествий по холмам Самбер неподалеку от Красной Лиственницы.

В нескольких милях от Красной Лиственницы, на голой вершине холма, вы находите четыре недавно выкопанные неглубокие могилы. Земля, оставшаяся после рытья ям, осталась неподалёку, хотя сами могилы замаскированы камнями. Лёгкий запах разложения висит в воздухе, и несколько стервятников кружат над этим местом.

Если Лармон сопровождает группу, он расскажет, что обычно пасёт своих овец в соседней долине и проходил здесь меньше месяца тому назад. Тогда никаких могил тут не было. Он обнаружил их всего пару дней назад и понятия не имеет, кто может быть здесь похоронен: жители Красной Лиственницы не пропадали, и он не знает никого, кто жил бы здесь еще. В основном холмы безлюдны.

Погребённые в могилах. Если персонажи раскопают могилы, то обнаружат дварфа, одетого как ремесленник (это кузнец из Мирабара), и трех людей: женщину-воина в чёрном сюрко с эмблемой красного топора (символ армии Мирабара), мужчину-воина в чёрном плаще и странных каменных доспехах (культист земли) и ещё одного мужчину в белой мантии, украшенной чёрными перьями на плечах (культист воздуха). Все они умерли от ран, оставленных стрелами или дробящим оружием, после чего победившие в бою культисты земли похоронили всех погибших, так как они верят, что всё случившееся рано или поздно будет поглощено землей.

Что видно вокруг? Если кто-либо из персонажей прилагает серьёзные усилия, чтобы осмотреть окружающую местность, то они замечают сбивающиеся с толку следы, несколько сломанных стрел, выброшенное метательное копьё и рваный серый плащ.

С этого места хорошо видно окрестные холмы. В нескольких милях к северу вы видите крошечный контур Красной Лиственницы и Долгий путь, который отсюда кажется тонкой темной линией. В паре миль к северу возвышается стройная старая башня, вокруг которой летает стая больших птиц. Больше ничего интересного не видно.

Если спросить Лармона о башне, то он скажет, что это Шпиль Бури Перьев. Об этом месте он знает только, что «рыцари из Глубоководья верхом на летающих тварях иногда там показываются». Он добавляет: «Нелюдимые они. Друг друга держатся».

ОТВЕТНЫЕ ДЕЙСТВИЯ КУЛЬТА

Культисты Элементального Зла не будут смиренно ждать банду героев, систематично устраняющих их аванпосты на поверхности. Даже если персонажи разрушат один из Зброшенных Фортвов полностью и устранят всех возможных свидетелей, элементальные пророки узнают об угрозе через сны, видения и знамения. Древнее Элементальное Око предупреждает пророков об опасности и побуждает их отвечать.

У вас на выбор есть четыре ответные меры:

«Подземные толчки», «Небесные наездники», «Засада разбойников» и «Пламенные клыки». Пусть интерес игрока и ваше собственное чувство ритма диктуют, какие ответные меры использовать.

- Если у персонажей есть зацепка к приключению «Опасная информация» (см. главу 1), начните ответную меру «Засада разбойников», когда персонажи примут решение отправиться туда, чтобы остановить их.
- Выберите одну ответную меру, чтобы сыграть её после посещения персонажами первой локации (Белиард, дорога Дессарин, «Неглубокие могилы», Зал Вершины или «Вомфордские крысы»). «Небесные наездники» и «Засада разбойников» будут хорошим выбором, т.к. они указывают на низкоуровневый Зброшенный Форт (Шпиль Бури Перьев и форт Ривергард соответственно).
- Выберите вторую ответную меру и сыграйте её после посещения персонажами первого из Зброшенных Фортвов. Это хорошая возможность направить персонажей ко второму низкоуровневому форту — воздуха или воды, который они еще не исследовали.
- Выберите третью ответную меру и сыграйте её после посещения персонажами третьего Зброшенного Форта.

ПОДЗЕМНЫЕ ТОЛЧКИ

Когда персонажи исследуют холмы Самбер, они сталкиваются со странным феноменом и опасными монстрами, бродящими по региону. Используйте эту ответную меру в любое время, когда персонажи путешествуют между городами или исследуют интересные места холмов.

Вы устало бредёте по бесплодным землям, как вдруг до вас доносится тихий отдаленный грохот. Затем земля под вашими ногами начинает трястись. Толчки настолько сильны, что с ближайших холмов начинают сходить небольшие оползни, заставляющие низкий кустарник раскачиваться из стороны в сторону, но потом всё стихает. Спустя мгновение из-под земли начинают выкапываться ужасные насекомоподобные существа размером с лошадь!

Похожие на насекомых твари — это два изголодавшихся по мясу **анхега** [ankheg]. Культ земли не посылал эти существа специально нападать на персонажей, но, из-за дурного влияния культа, такие события как землетрясения или нападения анхегов стали практически обычным делом в долине Дессарин.

НЕБЕСНЫЕ НАЕЗДНИКИ

Излишне любопытные герои, которые задают неудобные вопросы в близлежащих поселениях, привлекают внимание культа Воюющей Ненависти. Культисты отправляют группу воздушных всадников чтобы устранить персонажей или, по крайней мере, дать им хорошую острастку. Это событие может произойти в любое время, когда персонажи не находятся в каком-либо поселении.



Странный каркающий крик, доносящийся откуда-то сверху, привлекает ваше внимание. Вы видите, как три огромные крылатые фигуры парят в воздухе, направляясь к вам. Это гигантские грифы! Каждая птица несёт на своей спине воина в тусклых синих доспехах и грязно-белом плаще.

Отряд наездников состоит из одного **рыцаря Бури Перьев** и двух **послушников Воюющей Ненависти** (все они описаны в главе 7), все трое летают верхом на **гигантских грифах** [giant vulture]. Всадники держат дистанцию и атакуют издали. Кроме того, они защищают своих скакунов: если у грифа остается половина его хитов или меньше, то его наездник выходит из боя и улетает прочь. Если двое из трёх всадников будут убиты или отступили, оставшийся также улетает.

СОКРОВИЩА

У всадников нет при себе ценностей, но один из них везет за голенищем сапога карту. (Неважно, у кого именно из побежденных культивтов будет карта, персонажи должны найти ее.) На карте грубо изображены очертания долины Дессарин, а также отмечено место под названием «шпиль», расположенное в нескольких милях к востоку от Красной Лиственницы. Кроме того, на полях документа нарисован необычный символ в форме стрелы (символ культа воздуха).

ЗАСАДА РАЗБОЙНИКОВ

Если персонажи узнали об этом нападении из зацепки «Опасная информация», то они в курсе, что банда налётчиков намеревается устроить засаду на караван на тропе между Красной Лиственницей и мостом Железного Брода, в нескольких милях от постоялого двора «Баржедел». Они могут найти разбойников неподалеку от тропы, однако их лагерь с ней не виден. В ином случае герои могут натолкнуться на лагерь в любое время, когда они путешествуют по одной из дорог или троп в этой местности.

Угли небольшого, аккуратно обложенного камнями костра тлеют посреди лагеря, состоящего из шести беспорядочно расставленных старых потрепанных шатров. Вокруг разбросаны ящики с провизией, рядом — решетки, на которых копятся куски рыбы. Несколько людей — свирепых с виду воинов — сидят на корточках возле шатров, тихо беседуя или занимаясь своим снаряжением.

В лагере находятся: один **жрец Сокрушительной Волны**, два **разбойника Сокрушительной Волны** и пять обычных **разбойников** [bandit] (характеристики жреца и разбойников приведены в главе 7). Если персонажи предвидели засаду и благополучно подкрались к злодеям, они могут застать культивтов воды врасплох. В ином случае культивты нападают: они враждебно относятся ко всем незнакомцам. Если все члены Сокрушительной Волны в лагере мертвы, выжившие разбойники сдаются или спасаются бегством.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Пленённые культивты Сокрушительной Волны отказываются говорить, однако схваченные разбойники не столь фанатично молчаливы. Разбойники рассказывают, что работают на «наёмников» в форте Ривергард и, в частности, на Джолливера Гримджоу. Они могут рассказать персонажам, как найти форте.

ПЛАМЕННЫЕ КЛЫКИ

Культивтов огня действует более прямолинейно, чем другие элементальные культивты. Когда Вейнифер или её доверенные лица узнают об отряде искателей приключений, которые пытаются выведать планы культа, они отправляют стаю из трёх **адских гончих** [hell hounds] в погоню за группой. Гончие могут взять след персонажей, обнюхав пролитую ими кровь или выброшенные вещи. Это событие может произойти в любом месте, где персонажи находятся в данный момент: путешествуют ли они между городами или остаются в мнимой безопасности внутри постоялых дворов.

В дикой местности персонажи слышат сзади,

совсем рядом, нетерпеливый лай наступающих их гончих. Если же персонажи отдыхают в таверне, то их покой прерывается лаем и криками, доносящимися из общей комнаты гостиницы, куда вламывается через окна стая, ужасая персонал. (Даже лучше, если персонажи едят там в это время.)

Твари упорно преследуют персонажей и сражаются до тех пор, пока одна из гончих не будет убита, а вторая не потеряет больше половины своих хитов, после чего выжившие гончие убегают. На железных ошейниках адских гончих изображен таинственный, похожий на чашу символ (знак культа огня). Тёрск Телорн в Красной Лиственнице может помочь связать символ и загадочную общину друидов в холмах Самбер, о которой он слышал от странствующего торговца, а также указать путь к Чертогам Алой Луны.

Шпиль Бури Перьев

В долине Вздохов [Sighing Valley] возвышается Шпиль Бури Перьев — один из Заброшенных Фортов, населенный обществом Бури Перьев: группой знатных лиц из Глубоководья, а также страстными любителями верховой езды на крылатых существах. Они называют себя рыцарями Бури Перьев.

Рыцари тайно служат Ян-Си-Бину. Они заняли крепость в то же время, когда в дварфийских руинах под холмами Самбер был основан культ воздуха. Культ использует рыцарей в качестве дозорных, посланников, шпионов и бойцов первой линии обороны.

Подступы к шпилю

Когда персонажи входят в эту область, используйте уникальную местность и её погоду для того, чтобы нагнать атмосферу. Днём башню окружает лазурное небо, и порывистые ветры бьются об неё со всех сторон. Среди камней каньона стонет ветер. Вечером ветер стихает до лёгкого дуновения и лёгкий туман стелется над каньоном. Кажется, что шпиль парит среди звёзд в море облаков. Вершины холмов возвышаются над туманом, как острова в этом море.

Вы можете начать описание крепости так:

Шпиль Бури Перьев возносится над скалой в виде колонны, это самая высокая точка на мили вокруг. Возведенный из белого известняка и украшенный мрамором, шпиль напоминает сверкающий меч пронзающий небо.

Сторожка у ворот смотрит на утёс напротив, её подъемный мост — единственный видимый вход. Высокие, широкие окна опоясывают нижний этаж башни, отсутствуя только со стороны сторожки.

Кольцо открытых конюшен окружает основание башни, где она соединяется со скалой. Над каждым столбом с основания башни «прыгает» фигурка летящего гиппогрифа.

На востоке, под Шпилем Бури Перьев, широкий ветреный каньон зияет среди гор.

Крутая тропа ведёт к разводному мосту над рвом Бури Перьев и к главному входу в крепость (область S2). Персонажи, прибывшие по дну каньона (долина Вздохов, описанная далее в этой главе), могут взобраться по каменной колонне, на которой стоит шпиль. От основания колонны до первого этажа шпиля — 400 футов (область S1) и каждый этаж шпиля на 20 футов выше предыдущего. Летающие персонажи могут попасть внутрь через вершину

сооружения или через одно из окон садового двора.

Два **рыцаря Бури Перьев** (см. главу 7) постоянно патрулируют вершину (область S11), вылетая на **гигантских грифах** [giant vulture], чтобы встретить атакующих. Один рыцарь находится в переднем холле (область S2) с двумя **послушниками Воюющей Ненависти** (см. главу 7). При дневном освещении у рыцарей на вершине прекрасная позиция для наблюдения. Вероятней всего, они будут знать о приближении персонажей задолго до того, как группа доберётся до шпиля.

Реакция рыцарей зависит от того, как группа решит войти в шпиль. Мирные посетители, которые входят открыто, принимаются. Те, кто попытается проскользнуть внутрь или атакует шпиль, застанут крепость в полной боевой готовности.

Особенности шпиля

Восстановленный шпиль имеет следующие особенности. Любые исключения отмечены в областях, к которым они относятся.

Потолки. Потолки имеют 18 футов в высоту.

Защитники. Шпиль описан на момент прибытия персонажей. В это время четыре рыцаря Бури Перьев и их гигантские скакуны-грифы отсутствуют — до вечернего пира (см. раздел «Задание рыцарей»).

Двери. Внутренние двери сделаны из дерева и обиты железом. Большинство из них — без замков, зато с засовами. Нужна успешная проверка Силы Сл 20, чтобы взломать запертую дверь.

Полы. Все полы выложены белым камнем.

Свет. Благодаря множеству окон Шпиль Бури Перьев ярко освещён в течение дня и тускло — ночью. При закрытых укрепленных ставнях днем свет становится тусклым, а ночью наступает темнота.

Замки. Открытие любого замка требует воровских инструментов и успешной проверки по Ловкости Сл 15.

Сокровища. Рыцари Бури Перьев хранят свои богатства в запертых сундуках в своих комнатах. Каждый рыцарь также владеет 2к10 зм в различных монетах и мелких ценностях.

Окна. Большие окна первого этажа позволяют свету и воздуху легко проникать в башню. Они начинаются на высоте 3 фута от земли, имеют 6 футов в высоту и 8 в ширину. Другие окна примерно вдвое меньше больших и находятся на втором и третьем этажах. Ставни, укрепленные стальными полосами, позволяют закрывать окна на засов. Окно с засовом подобно двери на засове.

Ров Бури Перьев

Расщелина шириной в двадцать футов отделяет выступ, где кончается тропа, от поднятого моста Шпиля Бури Перьев. Пространство между краем утеса и сторожкой у ворот возвышается на несколько сотен футов над дном каньона. Около выступа на деревянном столбе висит бронзовый колокол.

При звонке колокола женщина-человек **рыцарь Бури Перьев** (см. главу 7), по имени Савра Белабранта открывает маленькое окошко возле ворот, приветствует персонажей и учтиво спрашивает, что привело их сюда. Савра опускает подъемный мост, разрешая дружественным посетителям войти. Если персонажи идут с ней, перейдите к разделу «Задание рыцарей».

S1. УРОВЕНЬ КОНЮШЕН

Круглая посадочная площадка окружает центральную шахту винтовой лестницы. Она завалена припасами и тюками соломы. По периметру площадки — двенадцать стоек с покрытым соломой полом. В каждой висит упряжь, стек и седло. Поворотные деревянные двери закрывают выходы из башни в стойла и из стоек наружу.

Круглая комната в центре шпиля служит в качестве кладовой. Она заполнена припасами. На ваше усмотрение персонажи могут найти здесь любое нужное им снаряжение из «Книги игрока». Рыцари готовы продавать припасы с десятипроцентной наценкой.

Во время прибытия персонажей в конюшнях находятся два **гигантских грифа** [giant vulture] и четыре **гиппогрифа** [hyppogriff], каждый в отдельной стойле, а также один **рыцарь Бури Перьев** (см. главу 7), в чьи обязанности входит охрана и уход за существами. Грифы и гиппогрифы враждебно настроены по отношению к чужакам, которые входят в их стойла, до тех пор пока рыцарь не представит незнакомцев. Маскировка под рыцаря может одурачить существ, но только если не подходить к ним близко.

Засовы на двустворчатых дверях стоек закреплены в нескольких местах на каждой из створок, так что потребуется два действия, чтобы открыть каждую дверь.

S2. ПЕРЕДНЯЯ

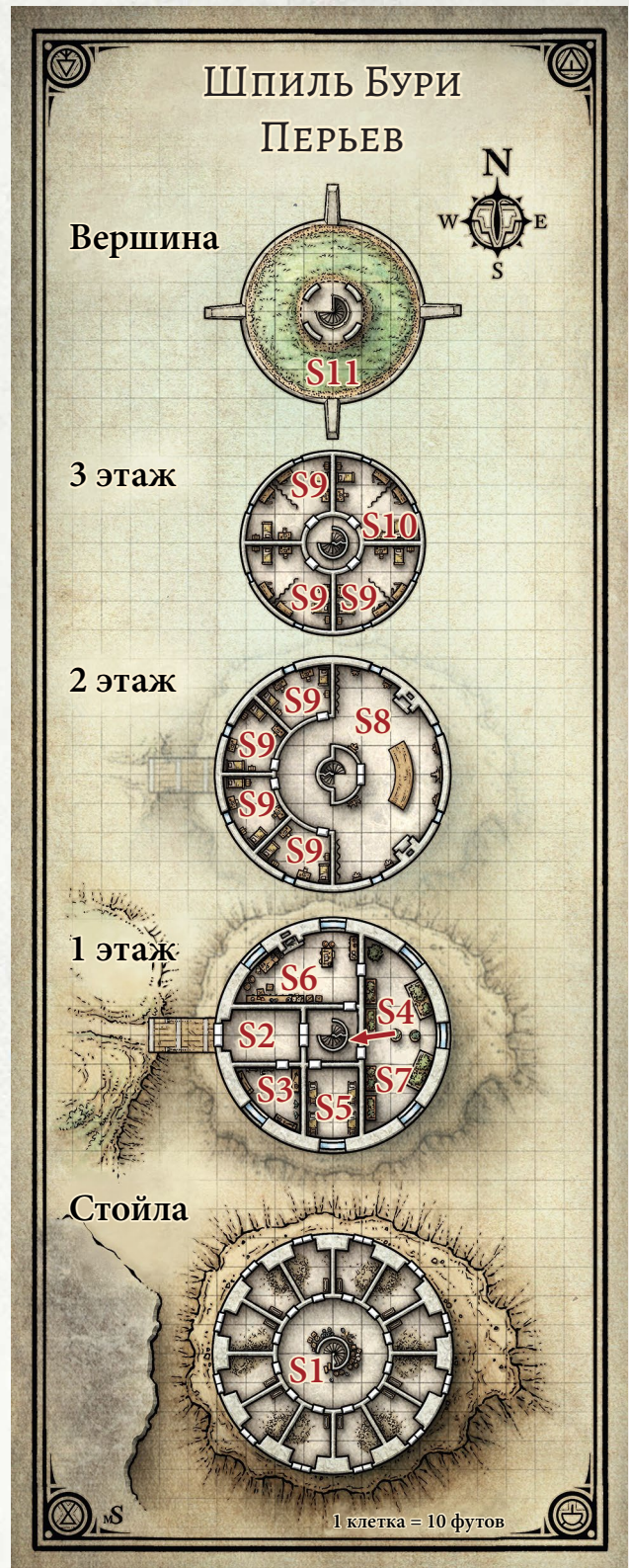
Вход представляет из себя коридор из белого камня длиной в тридцать футов. На противоположном конце коридора расположены две двери высотой в двенадцать футов, такие же, как у входных ворот.

На противоположной стороне висит вырезанный из большого куска древесины орел, подвешенный к потолку на крепких цепях. Грაციозные крылья изгибаются вплотную к бокам. Его голова также сделана из стали.

Один **рыцарь Бури Перьев** (если персонажи здесь впервые, то это Савра) и два **послушника Воюющей Ненависти** несут стражу в передней. Их характеристики указаны в главе 7.

Дружеский визит. Если Савра позволила героям пройти, то она говорит персонажам, что те прибыли как раз вовремя. Она приглашает их на пир, который рыцари устроили в честь десятилетней годовщины общества Бури Перьев. Савра проводит персонажей через башню в область S11 на встречу с ее командиром, коим является Тёрл Меросска.

Орёл. Орёл представляет из себя не что иное, как стенобитное орудие. Если его привести в действие с помощью рычага, расположенного рядом с дверями в область S4, таран начинает свое движение перед ними и пронесится по области длиной 30 футов и шириной в 5 футов, в центральной части коридора. Каждое существо, оказавшееся на его пути, должно преуспеть в спасброске Ловкости Сл 10, иначе получит Зкб дробящего урона. Те, кто провалили спасбросок на 5 или более, сметаются из коридора тараном и вылетают на раздвинутой мост, падая ничком. Качнувшись назад, орёл вновь занимает своё место, а активировавший его рычаг вновь возвращается в начальное положение.



S3. ЯЩИК С ОРУЖИЕМ

Рыцари Бури Перьев складывают здесь оружие и доспехи запертыми. Стеллажи для оружия на данный момент хранят четыре длинных меча, четыре набора чешуйчатых доспехов, четыре щита, четыре шлема, четыре длинных лука и четыре колчана с двадцатью стрелами в каждом.

S4. ЦЕНТРАЛЬНАЯ ЛЕСТНИЦА

Единственная спиральная лестница с площадками на каждом этаже проходит через центр башни. У лестницы есть перила вдоль внешнего края.

S5. КОМНАТЫ ПОСЛУШНИКОВ

Послушники Воюющей Ненависти, жрецы, ураганы и небесные ткачи спят в этой комнате на четырех двухъярусных кроватях. Большинство кульгистов заняты в других частях башни.

S6. КУХНЯ

На этой кухне вдоль стен навалены мешки, а на столе рассыпана небольшая горка овощей. Огромный дымящийся котёл стоит в центре. Две деревянные лопатки и два ножа висят на стойке рядом с кирпичной печью. На четырех настенных полках поместилась дюжина буханок хлеба.

Четыре **послушника Воюющей Ненависти** (см. главу 7) стоят вокруг котла, вдыхая пар идущий от него. Послушники пытаются «вдохнуть — и стать паром». Эти кульгисты также служат кухонными работниками.

S7. СОЛЯРИЙ

Светлая комната занимает восточную четверть этого этажа. Цветы и кустарники множества видов растут в лабиринте из цветочных горшков. Ползучие красные и пурпурные растения растут в подвешенных корзинах. Люди в робах поливают растения.

Три **послушника Воюющей Ненависти** и один **ураган** (см. главу 7 по обоим) ухаживают за растениями, изучают философию или тренируются в этой комнате.

Несколько бочек со свежей водой расположены по периметру комнаты.

S8. БОЛЬШОЙ ЗАЛ

Этот большой зал занимает половину диаметра башни. Между большими окнами висят гобелены, на которых изображено, как доблестные рыцари верхом на гиппогрифах сражаются с драконами и бьются на поединках друг с другом среди облаков. Высоко на стенах — головы грифонов, виверн, совомедов и мантикор. Длинный изогнутый стол, накрытый для пиршества, тянется между двумя очагами зала.

Когда персонажи прибывают впервые, здесь находятся два **рыцаря Бури Перьев** (см. главу 7), которые не заняты другими обязанностями или отдыхом. После того, как рыцари отходят ко сну, здесь спят слуги.

S9. КОМНАТЫ РЫЦАРЕЙ

В этой комнате есть две кровати, камин, туалет, два сундука и небольшой гобелен на стене.

Сундук каждого рыцаря содержит ценности на к100 зм и плащ, украшенный перьями.

S10. АПАРТАМЕНТЫ МЕРОССКИ

В этом зале содержится кровать, камин, уборная, письменный стол, сундук и небольшой гобелен на стене.

На столе, в цилиндрическом кожаном футляре лежит письмо Тёрлу Меросске от Аериси Калинос, написанное её менестрелем Виндхарроу. В нём можно прочесть:

*Меросска,
Мы рады услышать о результатах вашей заварушки с культом Чёрной Земли и благодарим за захват одного из их пленников. У этой дворянки из Глубоководья есть, что рассказать интересного, и мы будем рады ее допросить. Следите за монастырем Священного Камня. Я хочу знать, что наш враг планирует делать дальше.*

*Ваша любимая королева,
Аериси Калинос*

СОКРОВИЩА

Кроме одежды и личных вещей, в ящике находится мешочек с 320 зм, *зелье героизма* [potion of heroism], свиток *звериные узы* [scroll of beast bond] и свиток *небесные письма* [scroll of skywrite] (см. описание обоих заклинаний в приложении В).

S11. ВЕРШИНА

На вершине башни лестница приводит в круглую каменную беседку, над которой вознесся ввысь похожий на иглу минарет. Внутри этого ограждения — небольшая лужайка. Четыре дорожки, вымощенные белыми камнями, сориентированы по сторонам света и каждая заканчивается острым каменным зубцом. На бордюре этой беседки находится подзорная труба на штативе, направленная вниз.

С этого наблюдательного пункта рыцарям Бури Перьев открывается великолепный обзор на всё, что происходит в каньоне и по ту сторону холмов Самбер.

Два **рыцаря Бури Перьев** и их **гигантские грифы** располагаются здесь. Один из них ежедневно облетает дозором вокруг шпиля, другой охраняет башню. Пока они высматривают опасности, другие рыцари выполняют различные поручения. Когда персонажи впервые прибывают к шпилю, **Тёрл Меросска** (см. главу 7) находится здесь, смотря на запад, в сторону Красной Лиственницы.

Святылище Элементарного Зла. На вершине шпиля под открытым небом кульгисты собираются, чтобы возносить хвалу Ян-Си-Бину. Они приносят в жертву своих врагов, сперва клеймя их знаком Ян-Си-Бина, а затем сбрасывая их вниз. В области V2 долины Вздохов падальщики быстро избавляются от доказательств темных дел рыцарей.

Подзорная труба. Те, кто смотрят в подзорную трубу не двигая её предварительно, видят фигуру в капюшоне входящую в потайную дверь в ущелье «Острие ножа» (область V3).

ЗАДАНИЕ РЫЦАРЕЙ

Минюя внутренние помещения, Савра Белабранта сопровождает персонажей к вершине шпиля, где Тёрл Меросска стоит, наблюдая за окрестностями. Кратко опишите убранство комнат или облик

жителей башни, мимо которых проходят персонажи. Когда герои поднимутся на вершину, прочтите следующий текст:

Командующий рыцарей Бури Перьев выглядит как хорошо сложенный мужчина, недавно разменявший свой шестой десяток. Его доспехи украшены тиснением в форме перьев, и перьями же отделан его царственно выглядящий плащ. Пригладив свои белые волосы, он низко кланяется вам, будто он всего лишь придворный низкого ранга.

«Добро пожаловать в Шпиль Бури Перьев, скромный приют общества Бури Перьев. Я Тёрл Меросска, лорд-командующий».

Тёрл Меросска просит персонажей чувствовать себя в башне как дома и приглашает их на пир в честь десятилетней годовщины создания общества. Меросска выказывает особенное уважение дворянам, рыцарям, членам Альянса Лордов и Ордена Перчатки.

Если персонажи захотят задать Меросске несколько вопросов, то они могут сделать это сейчас. Он готов обсудить следующие темы:

- Собственно общество Бури Перьев — «элитную» группу воздушных всадников из Глубоководья.
- Историю Шпиля Бури Перьев (см. главу 2)
- Выполнение чьего-либо долга перед королевством
- Охоту, особенно соколиную.
- Гигантских грифов, гиппогрифов и других верховых крылатых животных.

Если персонажи упоминают элементарные культы, прочтите следующий текст:

Лицо Тёрла омрачается. Он говорит: «Воистину, великое зло таится среди этих холмов — порочные культисты, ведомые гнусными чудовищами. Но давайте обсудим это после того, как пища насытит нас, а вино разгорячит кровь».

Тёрл разрешает героям отдохнуть в башне до начала пира. Если персонажи присоединятся к торжеству, прочтите следующее:

Облаченные в лучшие одежды из бархата и парчи, рыцари пируют за изогнутым столом в большом зале, где пылают два очага. Тёрл Меросска сидит во главе стола. «Досточтимые гости, — говорит он, — поведайте же нам о своих приключениях в холмах Самбер! Позвольте помочь вам, чем только сможем».

На пиру рыцари пытаются разузнать о персонажах как можно больше, а также выведать, как много те знают об элементарных культах. Восхищаясь их храбростью и выкрикивая тосты, рыцари слушают истории персонажей и делятся собственными. Когда вы решите, что настал удачный момент, прочтите следующее:

Двери в большой зал внезапно распахиваются, и раздаётся крик часового с верхней площадки: «Мантикора! Мантикора летит!»

При этих словах рыцари Бури Перьев, все как один, вскакивают из-за стола, оставляя трапезу незаконченной.

«Надо воспользоваться возможностью и убить чудовище», — говорит Тёрл. Он снимает с пальца золотой перстень с гранатом, украшенный чеканкой в виде перьев, и высоко поднимает его, воскликнув: «Вот награда тому, кто принесёт мне голову этой твари!»

Меросска просит героев присоединиться к четверым его рыцарям для участия в охоте. Он даже готов одолжить им гиппогрифов для этого. Если персонажи согласны, перейдите к разделу «Охота на мантикору». Те же, кто отказался участвовать, могут остаться в Шпиле Бури Перьев и отдохнуть или исследовать башню подробнее.

СОКРОВИЩА

Перстень Тёрла стоит 250 зм. Кроме того, он носит кошель, в котором лежат 3к10 зм и 2кб пм.

ОХОТА НА МАНТИКОРУ

На охоте к персонажам присоединятся четверо рыцарей Бури Перьев. Сперва прочтите следующий текст:

Четыре рыцаря Бури Перьев верхом на гигантских грифах собрались на верхней площадке башни. Луна освещает туманный каньон внизу, под Шпилем Бури Перьев. Вдалеке движется одинокое темное пятно, то ныряя в туман, то вновь вылетая из него. В конце концов, тень скрывается под слоем облаков, вновь пропав из виду.

Охота на мантикору будет проходить в небесах над долиной Вздохов (см. прилагаемую карту).

ВИДИМОСТЬ

Ночью, да еще при таком тумане, видимость ограничена 100 футами. Мантикора, гиппогрифы и гигантские грифы знают ущелье достаточно хорошо, поэтому столкновения с утесами можно не бояться.

ПРЕСЛЕДОВАНИЕ МАНТИКОРЫ

Рыцари летят на гигантских грифах и держатся вместе. Персонажи могут примкнуть к ним, сформировать свой отряд или разделить на несколько групп. Персонаж или рыцарь, который отдалается более чем на 100 футов от членов своего отряда, считается отдельной группой.

Вслеживание мантикору. В конце каждой минуты, потраченной на поиск мантикору, каждый отряд делает бросок к20, прибавляя 1 за каждого персонажа или рыцаря в своем составе. Любой отряд, результат броска которого равен 18 или выше, оказывается в 100 футах от мантикору. Все отряды, которые нашли мантикору, могут вступить с ней в бой.

Если рыцари найдут мантикору первыми, они дуют в рог, поэтому остальные отряды могут обнаружить их позицию и присоединиться к бою через 1кб раундов.

Сражение с мантикорой. Гигантские грифы и гиппогрифы летают быстрее чем мантикора, и она об этом знает. Если мантикору нашли, она каждый раунд действием совершает три атаки шипами с

хвоста до тех пор, пока в радиусе этой атаки есть цели. Если персонажи не участвуют в сражении, то пусть каждый раунд манतिकора теряет 8 хитов, а один из рыцарей получает ранение. Раненый рыцарь отступает из битвы. Когда все рыцари становятся ранеными, то их участие в охоте подходит к концу. Если к этому времени манतिकоре некого атаковать, бой заканчивается, и она улетает. Оставшиеся отряды могут попытаться вновь напасть на её след.

У манतिकоры есть 24 шипа на хвосте. Когда шипы заканчиваются, она не атакует в свой ход, а лишь пытается улететь от преследователей как можно дальше. В конце каждого такого хода все охотники, участвующие в бою, могут сделать проверку Мудрости (Восприятие) Сл 13. Если все проверки провалены, то след манतिकоры теряется, хотя отряды могут попытаться найти её снова.

Манतिकора сбежала. Если в течение 10 следующих минут поиска ни рыцари, ни персонажи не могут найти манतिकору, она возвращается в своё логово (область V9).

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

После охоты на манतिकору возможны несколько вариантов развития события.

Судьба группы. Тёрл решает, как поступить с персонажами. Если они произвели хорошее впечатление, Тёрл раскрывает им местонахождение монастыря Священного Камня. Он считает, что в его стенах монахи-затворники скрывают что-то зловещее, и хочет узнать о них больше. Если персонажи вели себя грубо или показали себя врагами всех элементарных культов, то позже этой ночью рыцари попытаются убить их. Битва со всеми рыцарями и культистами сразу — это смертельное столкновение, но злодеи стремятся сперва захватить персонажей в плен и лишь затем сбросить их с вершины шпиля (область S11). В этом случае, на помощь персонажам приходят ааракокра из области V8.

Если персонажи берут верх в сражении, выжившие рыцари улетают верхом на гиппогрифах и гигантских грифах. При погоне они пролетают рядом с насестом грифонов в области V7. Выжившие культисты отступают к храму Воющей Ненависти через ущелье «Острые ножа» (область V3).

Откровение Савры. Если какой-либо персонаж произвёл сильное впечатление на Савру, а группа состоит в хороших отношениях с рыцарями, Савра при возможности попытается отвести персонажа в сторону. Савра, восхищённая подвигами персонажа, сообщает ему, что у рыцарей Бури Перьев есть тайная миссия: овладеть элементарной магией воздуха, чтобы с её помощью уничтожить врагов Глубоководья. Савра предлагает встретиться с Тёрлом, на которой она попросит его принять персонажа в ряды рыцарей Бури Перьев. Тем самым она, сама того не желая, раскрывает один из секретов рыцарей.

Находясь под влиянием культа, Савра и сердцем и разумом принадлежит Ян-Си-Бину. Если персонажи одержат победу над культом и уничтожат *Перст Ветра*, Савра освободится из-под власти принца, и её разум вернется к ней.

Долина Вздохов

Долина Вздохов — это действительно широкий каньон, образованный глубоким ущельем, через

которое протекает небольшая речка. Каменные шпильки вздымаются на дне каньона, и когда ветер обдувает эти естественные образования, то раздаётся звук, похожий на вздох, а иногда и на вой.

ОСОБЕННОСТИ

Фауна. В каньоне водится много диких **коз**.

Туман. По ночам каньон затягивает туманом,



ограничивая видимость 100 футами. Все существа или предметы за этой границей считаются сильно заслоненными.

Освещение. Днём каньон ярко освещён, ночью же уровень света меняется от тусклого до полной темноты.

Стены. Стены каньона от 200 до 400 футов высотой.

V1. ШПИЛЬ БУРИ ПЕРЬЕВ

См. раздел «Шпиль Бури Перьев».

V2. МЕРТВЫЕ КАМНИ

Гигантский гриф [giant vulture] клюет отвратительные останки на камнях. Гриф нападает, только если персонажи его спровоцируют. Наверху кружат шесть **кровавых ястребов** [blood hawks], которые нападают на любое существо, находящееся при смерти. Через полчаса гриф улетает, а кровавые ястребы занимают его место.

Расколотые кости лежат в пятне высохшей, запекшейся крови. Успешная проверка Интеллекта (Расследование) Сл 15 позволяет установить, что кости принадлежат человекоподобному существу. Если результат проверки превысил Сл на 5 или более, персонаж замечает на камнях бурые разводы, а также фрагменты костей, показывающие, что здесь умерло еще много людей.

V3. УЩЕЛЬЕ «ОСТРИЕ НОЖА»

Узкая расселина в стене каньона, продуваемая легким ветерком, ведет в заросшее бледным кустарником и карликовыми деревьями ущелье, в конце которого чернеет будто вырубленный в скале провал.

Провал в конце ущелья имеет такую форму из-за лестницы, которая ведет в храм Воющей Ненависти (см. главу 4). Три **урагана** (см. главу 7) несут стражу у входа, высматривая незваных гостей.

V4. ЗАТЕРЯННАЯ РЕКА

Река течёт через каньон, огибая высокие шпили и пролегая через основание плато. Её берега густо заросли крупным зеленым кустарником.

Три **гнолла** [gnoll] и один **вожак стаи гноллов** [gnoll pack lord] таятся среди больших скал к западу от реки и нападают на путников, отнимая у них провизию. Днём, когда небо чистое, они стреляют по персонажам из своих длинных луков. Ночью они прячутся за скалами, пожирая рыбу из реки.

СОКРОВИЩА

Вожак стаи носит при себе отрубленный человеческий палец с надетым на него золотым кольцом, стоимостью 25 зм.

V5. ВОЮЩЕЕ ПЛАТО

Высокое скалистое плато возвышается в центре каньона. Река течёт по дну каньона, прорезая основание плато насквозь. На вершине плато стенает и воет ветер, то стихая, то вновь принимаясь за свою песню, в зависимости от своей силы и направления.

Любой, кто стоит на вершине Воющего плато, может рассмотреть весь каньон (но не окружающую



его местность) в подробностях.

V6. ЗАТЕРЯННАЯ РЕКА

Река, пролегающая по дну каньона, здесь поворачивает и прижимается к его восточной стене. К западу, среди диких зарослей, возвышаются каменные шпили.

Четыре **гнолла** [gnoll] и четыре **гиены** [hyena] ищут чем бы здесь поживиться. В дневное время, при ясном небе, гноллы стреляют из луков по далёким целям.

V7. НАСЕСТ ГРИФОНОВ

Семья из двух **грифонов** [gruffon] живет в пещере на утесе, на высоте, примерно, в 150 футов от дна каньона. Они нападают на любую лошадь или гиппогрифа неподалеку от своего логова. Они убивают животное, после чего улетают с трупом.

Эта пещера пропахла животным мускусом и сырой соломой. Края большого гнезда, сложенного из соломы и веток, повторяют форму неровных стен пещеры.

В гнезде лежат два грифоновых яйца, стоимостью 2000 зм каждое. Если яйца не насиживали минимум шестнадцать часов в день, то они могут испортиться с шансом в 10% за каждый такой день.

V8. ЛАГЕРЬ ААРАКОКР

В небольшой впадине на горном хребте, неподалеку от дна каньона, пять **ааракрок** [aarakocra] устроили наблюдательный пост, замаскированный кустарником. Они видели мрачных паломников, направляющихся в ущелье «Острие ножа» (область

V3) и покидающих его, а также были свидетелями недавнего жертвоприношения на Шпиле Бури Перьев. Убеждённые в том, что силы Элементального Зла захватили каньон, они обдумывают ответные действия. Они хотят помочь тем, кто готов противостоять злу в каньоне, и могут вмешаться, когда рыцари Бури Пера попытаются принести в жертву захваченных в плен персонажей.

V9. ЛОГОВО МАНТИКОРЫ

Центральную часть этой глубокой пещеры занимает пруд, заполняемый водой из подземного родника, которая, затем, течет наружу и впадает в реку. Над прудом свисают длинные сталактиты, окружая центральный каменный столб естественного происхождения. Звук капающей со сталактитов воды эхом разносится по пещере. Мусор на полу пещеры, среди которого можно заметить четыре старых ящика, похож на остатки заброшенного лагеря.

Здесь живут две **манतिकоры** [manticore]. В пещере всегда находится только одна из них: вторая в это время охотится снаружи. Если одна из манतिकор погибла во время события «Охота на манतिकору», то вторая будет в пещере.

СОКРОВИЩА

По полу пещеры разбросаны кости шести орков. Можно заметить и другие следы, по которым понятно, что это был их постоянный лагерь. Монеты на сумму в 60 мм, 26 см и 14 зм, валяются на дне пруда и вокруг него. В ящиках лежат столовые приборы, подсвечники, шелка и прочее добро, награбленное орками, общей стоимостью в 50 зм.

ФОРТ РИВЕРГАРД

Одним из Заброшенных Фортов в холмах Самбер является форт Ривергард: небольшой, но крепко построенный на берегу реки Дессарин замок. Молчаливый командир отряда наемников по имени Джолливер Гримджоу и его люди сделали эту крепость своим убежищем. Помимо ремонта укреплений форта они занимаются охраной проходящего по реке торгового пути, защищая суда от бесчинств чудовищ и нападений разбойников. По крайней мере, так они говорят. На самом деле форт Ривергард — это тайная цитадель культа Сокрушительной Волны, а Гримджоу со своими последователями и есть те самые разбойники, от которых они поклялись защищать кушцов.

РАССЛЕДОВАНИЕ В ФОРТЕ РИВЕРГАРД

Гримджоу и его банда сотрудничают с контрабандистами, чтобы перевозить украденные товары по реке. Они нападают на речные суда, владельцы которых отказываются платить за защиту, и активно вербуют головорезов и чудовищ, готовых присоединиться к культу Сокрушительной Волны.

Когда персонажи приближаются к Ривергарду, прочтите следующий текст:

Небольшой замок возвышается над могучей рекой Дессарин, которая в этом месте разливается на добрые полмили. Кордегардия¹⁰ и донжон¹¹ стоят на невысоком обрывистом утесе, а стены выстроены у самой воды. На берегу есть ещё одна приземистая башня, защищающая небольшую гавань, где пришвартованы несколько баркасов.

Форт кажется старым и ветхим, но новые балки и черепица говорят о том, что ведётся ремонт. Белое знамя с изображённой на нем синей латной перчаткой реет над крепостью.

Передние ворота закрыты.

Дальнейшие события зависят от намерений персонажей и от того, как они будут себя вести.

МИРНЫЙ ПОДХОД

Если персонажи приближаются к крепости открыто и вежливо просят пропустить их под любым правдоподобным предлогом, культисты оказывают им радушный приём. Персонажей, которые воспользуются тайнами культа (например попросят о встрече с Гаром Шаттеркилом или Ришем [Reash], или захотят вступить в отряд Гримджоу) принимают либо за важных гостей, либо за шпионов, которые знают слишком много. Если персонажи не упоминают ничего подобного, ведут себя грубо или не смогут выдумать подходящий предлог, то в форт им пройти не позволят.

Четыре **разбойника** [bandit] провожают через ворота (область K1) персонажей, которые пришли с мирными намерениями. Если персонажи проходят через речные ворота (область K11), то их эскорт будет состоять из трёх **разбойников Сокрушительной Волны** (см. главу 7). Сопровождающие отводят группу в большой зал (область K16), где Гримджоу допрашивает героев, чтобы выяснить, кто они на самом деле.

ВРАЖДЕБНЫЙ ПОДХОД

Гримджоу и его головорезы не ожидают нападения. На тайно пробравшихся внутрь героев нападет любой разбойник, которому они попадутся на глаза. На ваше усмотрение некоторые персонажи могут попробовать заговорить стражникам зубы и избежать конфликта.

ОПИСАНИЕ ФОРТА

Культисты воды восстанавливают Ривергард, но некоторые помещения форта всё ещё недоступны. К примеру, верхние этажи северной башни и речная башня завалены обломками. Следующие особенности применимы к форту в целом, если в описании отдельных областей не указано иное.

Бойницы. Бойницы, шириной в 8 дюймов и высотой в 4 фута, проделаны в крепостной стене в 9 футах над землёй.

Потолки. Большинство потолков расположены на высоте в 12 футов.

Гарнизон. Последователи Джолливера Гримджоу называют его за глаза «Весельчак Джолли»¹², как бы в насмешку над его манерой вести себя. Помимо культистов воды, он возглавляет разбойников, работающих на него скорее из-за денег, а не из-за верности доктринам культа. Но из слуг лишь неко-

10 Кордегардия (фр. corps de garde) — помещение для караула, охраняющего крепостные ворота.

11 Донжон (фр. donjon — господская башня) — главная башня в европейских феодальных замках. В отличие от башен на стенах замка, донжон находится внутри крепостных стен.

12 Здесь игра слов. Бойцы Гримджоу используют уменьшительное от Джолливер — «Джолли», что значит «весёлый», «радостный». А на деле этот парень угрюм и мрачен как чёрт знает что такое. У него даже фамилия соответствующая.

торы не преданы Гримджоу и культу.

Двери. Внутренние двери сделаны из дерева. Чтобы выломать их, потребуется успешная проверка Силы Сл 10. Внешние двери окованы железом и оборудованы засовами. Чтобы выломать запёртую на засов дверь, потребуется успешная проверка Силы Сл 20.

Освещение. Солнечные лучи проникают внутрь через окна и бойницы и ярко освещают внутренние помещения в дневное время. Ночью комнаты и коридоры ярко освещены масляными лампами.

Замки. Для того, чтобы вскрыть замок, требуется набор воровских инструментов и успешная проверка Ловкости Сл 15.

Сокровища. Каждый воин в форте носит при себе 2к10–2 золотых разными монетами и другие небольшие ценности.

Стены. Стены возвышаются на 15 футов над землёй снаружи и на 10 футов — внутри замка. Сверху, с внешней стороны крепости, стены укреплены зубцами. Каждую из четырёх стен форта патрулирует один **разбойник** [bandit].

ПОДЪЁМ ПО ТРЕВОГЕ

Если персонажей заметили за чем-нибудь подозрительным, ближайшие культисты попытаются поднять тревогу, после чего происходит следующее:

- Обитатели замка запирают на засовы все внешние двери.
- Разбойники из области К8 бегут на стены. Теперь каждую стену будут патрулировать три разбойника.
- Через минуту, после объявления тревоги, разбойники Сокрушительной Волны из области К8 прибывают к источнику опасности.
- Через 10 минут Гримджоу и разбойники из области К20 покидают главную башню и начинают искать нарушителей в замке.

К1. ВНЕШНИЕ ВОРОТА

Особенностью главного входа в крепость является двухэтажная кордегардия, примыкающая к круглой башне. Стрелковые бойницы смотрят на площадку перед воротами. Сами ворота представляют собой толстые двустворчатые деревянные двери, укрепленные железными полосами.

Ворота закрыты на засов изнутри. Их можно выломать только с помощью осадного орудия. Засов можно сдвинуть из прохода во внутренний двор (область К2) или поднять при помощи железной цепи со второго этажа кордегардии (область К3).

Один **разбойник** [bandit] стоит на вершине стены к северу от ворот. Если он замечает, как приближается группа, он предупреждает культистов в областях К2 и К3. Если персонажи открыто приближаются к воротам и окликают его, прочтите следующий текст:

Из кордегардии слышны шум и приглушённые голоса, после чего в бойницу на втором этаже, прямо над воротами, выглядывает стражник. Вы не видите этого человека целиком, но замечаете, что он одет в кожаную безрукавку, а лицо обросло чёрной бородой. «Вы кто? Чего вам нужно?»

Человека в бойнице зовут Хольгер [Holger]. Этот **головорез** [thug] командует людьми у ворот. Хольгер — человек нервный и держит своих подчинённых в ежовых рукавицах, поэтому они его недолюбливают. Хольгер решает пропустить ли персонажей, велеть им убираться или приказать разбойникам открыть огонь. Если Хольгер впускает персонажей, он отдаёт приказ четверым **разбойникам** [bandit] (двум из области К2 и двум из области К3) встретить героев у ворот и проводить их внутрь.

Если здесь разгорается бой, то культисты стреляют в персонажей, стоящих перед воротами, из бойниц в области К3 и из-за зубцов на стенах. Если разбойники в области К2 не могут прицелиться в персонажей, то они забираются в область К3 по лестнице, выходят на парапет и вступают в битву.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Если персонажи убивают часть (или всех) стражников у ворот, а затем покидают Ривергард, убитые заменяются отрядами из областей К8 или К20. Если и эти стражи мертвы, то через 1к4 + 1 днй к Гримджоу приходит подкрепление, и новые солдаты встают на пост. В течение этого периода, передние ворота остаются запёртыми, но не охраняются.

К2. СТОРОЖКА

Врата открывают доступ к 30 футовому проходу ведущему на восток. Решетки блокируют дальний конец прохода, но можно увидеть двор замка на другой стороне. Прорезь для стрел в южной стене прохода позволяет защитникам стрелять по незванным гостям, которым удастся дойти сюда.

Персонажи, которые специально исследуют потолок, замечают «дыры-убийцы»¹³ (см. область К3). В противном случае требуется успешная проверка Мудрости (Восприятия) Сл 15, чтобы заметить «дыры-убийцы» над головой.

ИНТЕРЬЕР СТОРОЖКИ

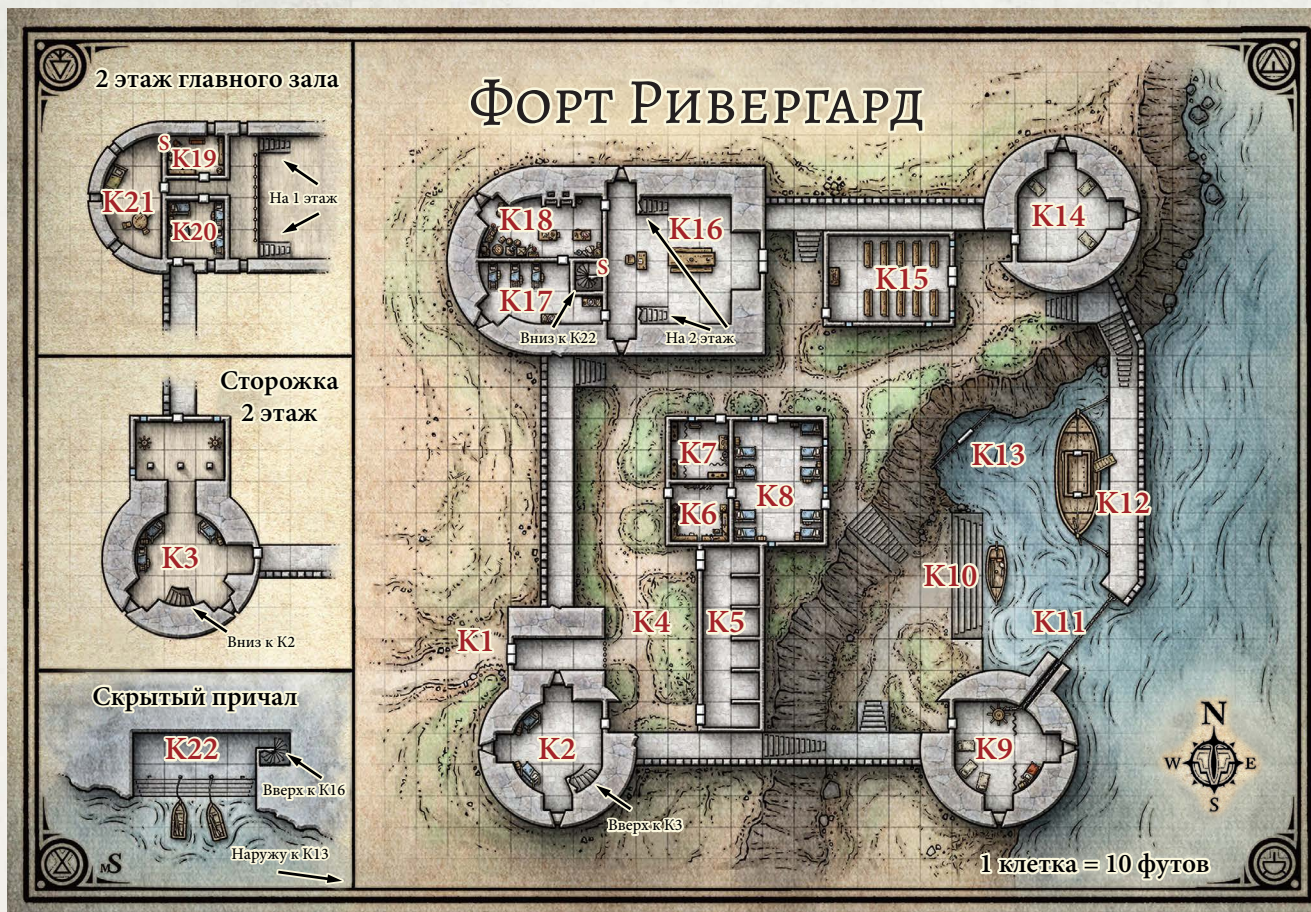
Если персонажи находят путь в круглую башню к югу от прохода к сторожке, прочитайте следующий текст:

Это первый этаж сторожевой башни. В восточной стене дверь, а лестница поднимается на верхний этаж. Из бойниц открывается вид на территорию за пределами замка, а северная бойница позволяет просматривать туннель ведущий к воротам. Около стен стоят две двойные кровати.

Судя по интерьеру, башня служит баракком для четырёх **разбойников** [bandit]. Если она подвергается нападению, то трое из разбойников начинают отстреливаться через бойницы, а четвёртый бежит в область К8, чтобы поднять тревогу.

Лестница ведёт в область К3.

¹³ «Дыры-убийцы» — элемент средневековой фортификации. Представляли собой отверстия в потолках и сводах воротных проездов крепостей и замков, через которые защитники крепости, поражали ворвавшегося противника при помощи тяжёлых предметов (камней), стрел, кипящих жидкостей (кипятка, смоль), раскалённого песка, негашёной извести и т. п.



К3. ВЕРХНИЙ ЭТАЖ СТОРОЖКИ

Эта комната над воротами замка имеет двери, ведущие на верх северной и восточной стен. Лестница ведет вниз на этаж ниже. Цепной механизм в северной половине комнаты, расположенный над главными воротами поднимает и опускает решётку ворот. Другой контролирует подъемную решетку. Через три квадратных отверстия со стороны в фут в полу виден проход вниз.

Эта область служит казармой и постом стражников. Хольгер, **головорез** [thug], командует сторожкой. Ещё у трех **разбойников** [bandit] здесь есть койки.

Цепными механизмами легко управлять. Персонаж должен использовать три действия, чтобы закрыть или открыть ворота, или поднять или опустить подъемную решетку. Разбойники в этой области управляют механизмами, чтобы выпускать или выпускать людей в замок.

Лестница в этой комнате ведет в область К2. Двери ведут на южную и западную стены замка.

СОКРОВИЩА

Хольгер накопил неплохой маленький запас, в основном за счет «штрафов» воинов под его командованием за незначительные нарушения. Он хранит запертый деревянный сундук под своей койкой (ключ он держит на верёвочке на шее). Сундук содержит 150 см, 40 зм, *зелье лечения* [potion of healing] и *зелье уменьшения* [potion of diminution].

К4. ДВОР ЗАМКА

Территория за кордегардией представляет собой небольшой грязный двор, поросший пучками жилистой травы. В восточной его части находится конюшня, в западной — сторожки, а к северу — главный двор замка. Каменная лестница возле крепости ведет на верх стены.

По мере того, как персонажи перемещаются по двору замка, легко увидеть (и быть увиденным) любого или всех четырех **разбойников** [bandit], стоящих на стене. Они не обращают внимания на людей внутри стен, которые ведут себя так, как будто они должны быть там.

Обрыв. Под крутым обрывом из земли и осыпавшихся камней в восточной части замкового двора находятся бухта и пристань. В утесе высечена лестница в 20 футов длиной.

Случайные столкновения. Персонажи, задержавшиеся во дворе замка, вероятно, столкнутся с различными обитателями Ривергарда, идущими по своим делам. Проходите проверки на случайные столкновения раз в 5 минут днем или раз в 15 минут ночью. Бросьте к20; если результат равен 18 или выше, происходит случайное столкновение. Чтобы определить столкновение, бросьте к6 и сверьтесь со следующей таблицей:

к6 Столкновение

1	1к3 обывателей (см. область к17)
2	1к4 разбойников (см. область к8)
3	1к3 разбойников Сокрушительной Волны (см. область к20)
4	1к3 гигантских крыс
5	Дроснин с охраной (см. область к15)
6	Риш с охраной (см. область к9)

Обыватели полезны, особенно если они понимают, что персонажи планируют захватить культистов Сокрушительной Волны. Если они думают, что персонажи — культисты, простолюдины спешат мимо, отводя глаза. Все остальные группы бросают вызов персонажам, если персонажи выглядят не как местные.

К5. РУИНЫ КОНЮШНИ

Эта старая конюшня находится в плохом состоянии. Большая часть крыши ввалилась внутрь, и ее гниющие обломки заполняют внутреннее помещение. У задней стены находятся шесть стойл для лошадей.

Культисты пока не стали ремонтировать эту конюшню, так как держать ездовых животных им здесь незачем.

К6. АРСЕНАЛ

На подставках вдоль стен этого арсенала стоят копья. Около дверей стоят бочонки, полные арбалетных болтов и стрел. В незапертых сундуках в центре комнаты сложены комплекты кожаной брони. Самые необычные предметы в арсенале — это щиты из чеканной меди, изготовленные в форме панциря мечехвоста.

В комнате 20 копий, 10 коротких мечей, 5 скимитаров, 5 легких арбалетов, 400 арбалетных болтов, 200 стрел, 15 комплектов кожаной брони и 8 щитов в форме панциря мечехвоста.

К7. БАНЯ

Два больших деревянных корыта находятся в центре этой комнаты, а ряд занавесок вдоль западной стены обеспечивает уединение для нескольких уборных.

К8. КАЗАРМЫ

Девять двухъярусных коек заполняют эти бараки, каждая с парой сундуков, размещенных под ней. Двери выходят на север, запад и восток.

Здесь проживает двенадцать **разбойников** [bandit] и четыре **разбойника Сокрушительной Волны** (см. главу 7). В каждый момент времени четверо разбойников стоят, как часовые, на внешней стене, а двое разбойников Сокрушительной Волны дежурят в области К16. Остальные восемь разбойников и два разбойника Сокрушительной Волны остаются здесь. Они проводят большую часть своего времени, играя в азартные игры, подрёмывая в своих койках, ухаживая за своим снаряжением, тренируясь во дворе на улице или заводя бессмысленные ссоры друг с другом.

Ночью большинство из этих воинов спят на своих койках, но культисты остаются на часах в этой

комнате в течение всей ночи. По крайней мере два разбойника постоянно бодрствуют и вооружены. Остальные культисты еще спят во время первого хода любого боя, происходящего здесь, затем пробуждаются и вооружаются во время второго хода.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Если персонажи убеждают Гримджоу, что они здесь, чтобы присоединиться, им назначаются койки в этой комнате (только две из коек пусты, поэтому персонажам придется как-то делить место). В казармах мало товарищества — большинство из этих культистов угрюмы, хвастливы или вспыльчивы, и они запугивают новобранцев.

К9. БАШНЯ У ВОДЫ

Верхний этаж этой башни выглядит необитаемым, но первый все еще используется. Шторы висят в восточной половине комнаты, отгораживая чьи-то личные покои, несколько соломенных подстилок лежат на полу возле двери. Ворота с тяжелой цепью, уходящей через трубу на северо-восток, находится у северной стены. Прямо под бойницами башни плещет река.

Три **разбойника Сокрушительной Волны** и **фатомер** по имени Риш (они описаны в главе 7) занимают эту башню. Риш возглавляет их и ведет большинство переговоров. У него угрюмое лицо и высокомерная манера держать себя. Он сразу же относится с подозрением к незнакомцам.

Риш превратил отделенную шторами часть комнаты в свои личные покои, тогда как разбойники довольствуются соломенными тюфяками. На стороне фатомера стоит деревянная походная кровать, а на столе лежит седельная сумка (см. «Сокровища» ниже).

Ворота и цепь. С помощью ворота можно поднять или опустить цепь, запирающую водные ворота замка (область К11). С воротом может справиться даже один человек, но, чтобы опустить цепь на глубину, достаточную для прохода лодок, персонаж должен вращать его в течение трёх своих действий.

СОКРОВИЩА

Риш носит при себе ключ от решётки в области К13. Внутри кожаной седельной сумки на столе лежат 70 зм, 12 пм и шесть агатов (стоимостью 10 зм каждый).

К10. ПРИСТАНЬ

Восточная стена крепости выдается в реку, образуя весьма обширную гавань, в которой стоят несколько килевых лодок. Гавань соединяется с рекой через широкий проем в юго-восточной стене, обычно перегородженный тяжелой цепью. Скалистый обрыв высотой в двадцать футов отделяет пристань и ближайшую к ней башню от остальных построек замка. На севере из устья пещеры в гавань вытекает широкий поток воды. Железная решетка загораживает проход к потоку.

Здесь килевые лодки, заполненные добычей и ворованными товарами, разгружают свои трюмы. Лодка, пришвартованная к причалу, на данный момент пуста. Глубина воды в гавани около 15 футов, хотя рядом с берегом, естественно, более мелко.

К11. РЕЧНЫЕ ВОРОТА

Восточная стена крепости построена прямо в реке, формируя длинный пирс, окружающий бухточку с лодками. Вход перегораживает тяжелая цепь, которая выходит из южной башни.

Тяжёлая цепь, поднимаемая и опускаемая лебедкой в области К9, даёт защитникам Ривергарда возможность блокировать вход и выход лодок. Плавающий персонаж может легко проплыть над цепью или под ней — она мешает только движению лодок.

Сторож — разбойник, находящийся на секции стены, выступающей в реку, — приветствует персонажей прибывших на лодке. Затем он кричит Ришу в области К9, который идет к бойнице в своей башне чтобы увидеть что происходит.

Человек мужчина с длинными чёрными волосами смотрит из бойницы башни на реку. У него висят усы и кислое выражение лица. Он спрашивает: «Чего вам надо?»

Риш решает, принимать ли группу. Если принимает, у него есть разбойники в области К9, которые опускают цепь и просят персонажей привязать свою лодку в области К10. Затем он отправляет своих разбойников сопровождать персонажей.

К12. ПРИШВАРТОВАННАЯ ЛОДКА

Большая килевая лодка, покачивающаяся на водах гавани, пришвартована к внутренней стороне восточной крепостной стены. Верёвочная лестница длиной около шести футов спускается с вершины стены на лодочную палубу. На носу и корме лодки есть два люка, ведущие в каюту под палубой.

Судно носит название «Речная дева». Капитан корабля, дженази воды **Шоалар Куандерил** (см. главу 7), и его помощник, подурослик Пайк (**головорез** [thug]), заняли рубку на палубе лодки. Еще два **разбойника** [bandit] составляют остальную команду. Они теснятся в кубрике под палубой, куда можно попасть по короткой лестнице через люк на носу.

Шоалар занимает высокое положение в культе Сокрушительной Волны и хорошо осведомлён о событиях, происходящих в городах по всему региону. Он, скорее всего, узнает персонажей, так как слышал об их деяниях, если только они не пришли в Ривергард на раннем этапе кампании. Используйте самый интересный вариант развития событий.

Если Шоалар узнаёт персонажей, то он выбирает одну из следующих линий поведения:

- Он прикидывается простаком, приглашая персонажей выпить и сыграть в азартные игры, после чего даёт своей команде сигнал к внезапной атаке.
- Он прикидывается простаком, отправляя персонажей в Чертоги Алой Луны, и отправляет одного из разбойников предупредить Джолливера Гримджоу.
- Он сразу же нападает.

Если бой проходит плохо, Шоалар отступает, прыгая в реку.

Шоалар уже мертв. Если персонажи уже победили Шоалара (см. раздел «Вомфордские крысы»

ранее в этой главе), то ни дженази, ни его слуги-полурослика здесь нет. Вместо него судном будет командовать **капитан разбойников** [bandit captain].

СОКРОВИЩА

В запертом сундуке, который находится в рубке на палубе, лежат 190 см и 95 зм. У Шоалара при себе есть кожаный кошель с 10 зм, тремя маленькими малахитами, стоимостью 10 зм каждый, и *зельем лечения* [potion of healing]. Вдобавок трюм лодки (он находится под кормой) заполнен краденными товарами: здесь есть бочонки с элем, солёная рыба и двенадцать больших связок выделанных шкур (бобровых и соболиных). Каждая связка стоит 40 зм.

К13. ТЕМНЫЙ ПОТОК

В северной части лодочной гавани речные волны разбиваются о крутой, скалистый утес. Подземная река, вытекающая из-под основания утеса, впадает в гавань. Шириной река около тридцати футов, а потолок пещеры в её средней части находится в шести футах над уровнем воды. Устье пещеры закрывает железная решётка.

Одна из секций железной решётки представляет собой откидные ворота, запёртые на простой замок. Ключ от них есть у Риша (область К9) и Джолливера Гримджоу (область К16). Сам поток имеет 10 футов в глубину и ведёт к скрытому лодочному причалу под крепостью.

К14. СЕВЕРНАЯ БАШНЯ

С этой башни, возвышающейся на вершине утёса, открывается вид на реку Дессарин и замковую гавань внизу.

Грязные шкуры и выброшенные кости захламляют внутренние помещения этой башни. Мерзкая звериная вонь висит в воздухе.

Большинство недюдей, завербованных культом, были отправлены в храм Сокрушительной Волны (см. главу 4). Однако Джолливер Гримджоу понял, что ему не хватит людей, чтобы удержать Ривергард в случае решительной атаки, поэтому он нанял трех **медвежатников** [bugbears] для усиления гарнизона. Медвежатникам скучно, и они жаждут драки, поэтому они нападут на любого, кого не знают в лицо. Их не заботит, что они могут ранить или убить новых рекрутов.

К15. ЧАСОВНЯ

Внутри крепостной часовни, напротив большого алтаря в западной части комнаты, стоят простые деревянные скамьи. По идолам нельзя понять, какому божеству здесь поклоняются. На стене над алтарем грубо нарисован символ в виде буквы X с горизонтальной чертой, соединяющей нижние концы. Рядом с дверью в часовню лежат несколько соломенных тюфяков.

Часовней управляет **жрица Сокрушительной Волны** по имени Дроснин [Drosnin]. Два **разбойника Сокрушительной Волны** служат в качестве ее телохранителей и, отчасти, храмовых прислужников, хотя последнего они и не хотели. (Их характеристики изложены в главе 7.) Они с радостью присо-



единились к культу, но предпочли бы сражаться и грабить, а не сидеть неотлучно в часовне, слушая, как Дроснин проповедует о неодолимой силе Сокрушительной Волны. Символ, нарисованный над алтарем, это знак культа Сокрушительной Волны.

Дроснин думает, что все незнакомцы, которые заходят в её часовню, были отправлены к ней для идеологической обработки. Излюбленная манера пропаганды Дроснин — это экзальтированная упорная декламация. До тех пор, пока персонажи не нападут, она будет продолжать свою утомительную проповедь об «истине глубоких вод» и «великих откровениях». Два разбойника рядом с ней то и дело закатывают глаза в скуке, но Дроснин всё говорит и говорит, не позволяя прервать себя. Начав проповедь, Дроснин отпустит группу лишь через два долгих часа. Если герои попытаются уйти до того, как она закончит речь, или будут часто прерывать её, она велит разбойникам силой удерживать их. Она нападет, если персонажи будут игнорировать её приказы.

Если здесь начнется бой, то Дроснин будет защищать часовню даже ценой своей жизни. После ее кончины все выжившие разбойники отступают в область K14 или K16, чтобы поднять тревогу.

K16. БОЛЬШОЙ ЗАЛ

По мере необходимости большой зал может служить в качестве столовой, тренировочной комнаты или тронного зала.

Это помещение — главный зал крепости. Он двухэтажный, с каменными лестницами по обеим сторонам комнаты, ведущими на каменный балкон у западной стены зала. Тяжелые двустворчатые двери выходят на восток, в крепостной двор, а две внутренние двери ведут на запад. Бойницы обращены на север и на юг.

В западной части комнаты, под балконом, за широким столом, заваленным бумагами и пустыми тарелками, стоит большое деревянное кресло. Центр зала занимает еще один стол — длинный и окруженный скамьями. С выкрашенных в зеленый и синий цвета стен свисают рваные знамена с изображенными на них морскими мотивами.

Джолливер Гримджоу проводит большую часть времени здесь, занимаясь своими делами. Он **вервепрь** [wereboar], хотя во время встреч с теми, кто впервые прибыл в Ривергард, сохраняет человеческую форму. Обычно Гримджоу остается в зале до позднего вечера, после чего оборачивается вепрем и спускается к реке на охоту. Он возвращается перед рассветом и спит в своих покоях (область K21). В большом зале ему прислуживает **фатомер** по имени Уршнора [Urshnora] и два **разбойника Сокрушительной Волны** (см. главу 7 для обоих). Если здесь разгорится бой, Гримджоу будет сражаться в гибридной форме. Если шансы на победу будут малы, он сбежит через потайную дверь (см. «Потайная дверь» ниже).

Отчеты. Гримджоу не хватает терпения для управленческой работы. Различные отчеты от банд разбойников и контрабандистов, действующих

по всему региону, погребены под горами бумаг на столе, вместе с заметками о припасах Ривергарда, сведениями о рейсах лодок по реке, судовыми журналами и списками грузов с разграбленных кораблей. Разбойники в точности указывают что именно они украли, но места грабежей указаны расплывчато, например: «телега муки, около Б.» или «40 серебряных монет, путешественник у В.» Сокращения обозначают близлежащие города: Бе-лиард и Вомфорд.

В одном из этих отчетов подробно описывается движение караванов в Красной Лиственнице. В частности, там отмечается прибытие «нескольких возмутителей спокойствия» и указаны расы персонажей. Письмо не подписано, но почерк весьма необычный: в нём сочетаются печатные и рукописные буквы. Если персонажи захотят исследовать письмо подробнее, см. раздел «Письмо соглядатая» в главе 4.

Потайная дверь. Тайную дверь, расположенную за креслом Гримджоу, можно обнаружить с помощью успешной проверки Мудрости (Восприятие) Сл 10. Дверь скрывает винтовую лестницу, ведущую вниз, в область К22.

Аудиенция у Гримджоу

Джолливер Гримджоу — мрачный, подозрительный тип, у которого напрочь отсутствует чувство юмора. Он задает чёткие, прямые вопросы: «Кто вы такие?» или «Зачем вы здесь?». Если какой-либо персонаж будет льстиво заискивать или попытается навешать ему лапши на уши, Гримджоу попросту велит ему заткнуться и укажет на кого-нибудь другого, ожидая ответа уже от него.

После того, как Гримджоу выслушает персонажей, он будет выбирать свою линию поведения из следующих вариантов:

- Если ему покажется, что группа не знает о культе и попросту тратит его время, он велит выставить персонажей вон из Ривергарда.
- Если ему покажется, что группа не знает о культе, но персонажи найдут хорошую причину, чтобы остаться в Ривергарде, он разрешит им остаться, выделив несколько коек в области К8, но лишь на тот срок, который им нужен, чтобы закончить свои дела.
- Если ему покажется, что группа что-то знает, но выглядит слабой или, наоборот, слишком опасной, Гримджоу прикажет культистам напасть.
- Если ему покажется, что группа что-то знает и выглядит важной (или полезной в качестве рекрутов), Гримджоу позволит им остаться, выделив несколько коек в области К8.

Если персонажей сопровождали в зал Гримджоу от ворот, то конвой остается в зале во время беседы с Гримджоу.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Если персонажи уйдут из Ривергарда, убив Гримджоу или вынудив его бежать, все оставшиеся культисты через день-два тоже покинут крепость. Большинство из них разбредутся по разбойничьим убежищам и лагерям контрабандистов по всей долине Дессарин. Послушники культа отступят в храм Сокрушающей Волны (см. главу 4).

Гримджоу хранит при себе ключ к железной решётке в области К13.

К17. КОМНАТА СЛУГ

В этой простой общей комнате, помимо трех двухъярусных кроватей и маленького деревянного стола со стульями, стоят два больших стиральных корыта и несколько корзин, полных грязной одежды и белья.

В этой комнате живут слуги, которые работают на кухне и занимаются прочими бытовыми хлопотами в замке. В настоящее время здесь работают три человека **обывателя** [commoner]: Аня [Anya], Берд [Berd] и Найрин [Nayreen]. Все они уроженцы Вомфорда, которых похитили люди культа Сокрушительной Волны и привели сюда, заставив их заниматься уборкой, готовкой и стиркой, а также прислуживать воинам культа. Все трое мечтают сбежать из форта и вернуться домой, но не осмеливаются — Гримджоу уже зажёг до смерти двух других слуг за попытку побега.

Слуги знают, что в области К16 есть потайная дверь, но понятия не имеют, куда она ведёт.

К18. КУХНИ

На двух больших очагах, расположенных у северной стены, стоят котлы, в которых тушится мясо. Мойки и столы со старой, побитой посудой стоят в центре комнаты. Вдоль южной стены сложены мешки, фляги и бочки, а с потолка свисают сыры и копченая рыба.

Здесь трудятся пять человек **обывателей** [commoner]. Двое из них — Латна [Lathna] и Орик [Oric] — пленники, которые не хотят быть здесь, а трое остальных — Горм [Gorm], Херек [Herek] и Шандил [Shandil] — негодяи из Вомфорда. Они не настолько сильны, чтобы быть воинами Сокрушительной волны, поэтому их заставили работать на кухне. Если злоумышленники войдут на кухню, эти потенциальные разбойники попытаются удрать и предупредить культистов.

СОКРОВИЩА

В мешках хранится мука, во флягах — эль (каждая фляга стоит 10 зм), а в бочках — солонина.

К19. СТАРАЯ БИБЛИОТЕКА

Старые книжные полки тянутся вдоль стен этой комнаты, но практически все они пустые. Лишь с одной старой полки вытерли пыль и поставили на нее несколько томов. Одинокая кровать стоит под узким окном в дальнем конце комнаты, рядом с небольшим письменным столом, деревянным стулом и сундуком. Пол выглядит мокрым.

Когда-то эта комната была библиотекой и кабинетом хозяина крепости, но Гримджоу не особенно интересуется чтением или подобными развлечениями. Так что теперь, Уршнора, которую обычно можно найти в области К16, использует ее в качестве личных покоев. Уршнора — **фатомер** (см. главу 7), и она терпеть не может Риша (область К9), который охотно отвечает ей тем же.

Потайная дверь. За одной из книжных полок спрятана потайная дверь, ведущая в область К21. Успешная проверка Мудрости (Восприятие) Сл 10 позволит обнаружить её.

СОКРОВИЩА

Уршнора прячет под кроватью маленький деревянный сундучок, в котором лежат 80 см, 30 зм, четыре великолепные яшмы в шёлковом мешочке, стоимостью 70 зм каждая, свиток *ускорения* [haste] и свиток *водяной стены* [wall of water] (см. приложение В).

Каждая книга (всего их дюжина) стоит 25 зм. В основном они касаются мореходной тематики и содержат карты, выдержки из судовых журналов и т.п.

K20. КАРАУЛЬНОЕ ПОМЕЩЕНИЕ

В караулке у стены стоят две двухъярусные кровати. Через проделанную в южной стене бойницу виден замковый двор, а дверь ведет на крепостную стену. Еще одна дверь обращена к северу.

Шесть **разбойников Сокрушительной Волны** (см. главу 7) используют это помещение в качестве казармы. В любое время двое из них стоят на посту в области K16, а четверо остальных отдыхают здесь. По ночам по меньшей мере один разбойник всегда бодрствует.

Если разбойники в этой комнате слышат звуки боя в области K19 или K21, они сразу же бегут на разведку и разбираются с любой угрозой.

K21. ПАЛАТЫ ЛОРДА

Большая полукруглая комната занимает западную половину этого этажа крепости. Из трёх узких окон открывают вид на сельскую местность за стенами замка. Убранство комнаты очень простое и включает в себя жёсткую на вид койку, небольшой деревянный стол и несколько простых стульев. Несколько больших сундуков занимают южный угол комнаты.

Джолливеру Гримджоу не нужны комфортные условия, но он очень любит свои богатства. Лучшая добыча из его разбоев и грабежей попадает сюда, где он может видеть и трогать её всегда когда пожелает. Гримджоу — **вервепрь** [wereboar], и в этой комнате он лишь спит по несколько часов каждое утро.

Встреченный здесь Гримджоу яростно сражается, защищая свои сокровища, злобно ревя и призывая помощь. Все ближайшие культисты (см. области K19 и K20) откликаются на его зов. Если персонажи найдут в эту комнату, когда Гримджоу не будет здесь, они будут немедленно атакованы, так как сюда запрещено входить всем, кроме Гримджоу.

Секретная Дверь. Секретная дверь, ведущая в библиотеку (область K19), скрыта в северо-восточном углу комнаты. Успешная проверка Мудрости (Восприятие) Сл 10 позволяет обнаружить дверь.

СОКРОВИЩА

Клад Гримджоу состоит из 600 см, 450 эм и кошель с пятнадцатью синими лазуритами, стоимостью 10 зм каждый.

K22. СКРЫТЫЙ ПРИЧАЛ

Тайная лестница в области K16 спускается на 20 футов к этому причалу, выстроенному возле подземного потока, впадающего в область K13.

Спустившись по лестнице, вы видите освещенное факелами помещение, в котором две лодки качаются на волнах подземной реки. Река течет с запада, из темноты, на восток, к дневному свету.

Шесть **упырей** [ghoul] прячутся в воде прямо за лодочным причалом. Им было приказано следить за тем, чтобы ни один чужак не прошел в храм Сокрушительной Волны, который лежит в двух с лишним милях вверх по течению. Упыри нападают на любого, кто плавает по реке, если только сперва он не встанет на нос лодки и не начертит в воздухе рукой знак Сокрушительной Волны. Чтобы заметить упырей в мутной воде, потребуется успешная проверка Мудрости (Восприятие) Сл 17.

Все шесть упырей в любом бою тратят свое первое действие на то, чтобы совместными усилиями перевернуть лодку и столкнуть ее пассажиров в реку. Три упыря используют свои действия, чтобы выполнить проверки Силы, а оставшиеся три совершают действие Помощь. Если любой из упырей преуспеет в проверке Силы Сл 20, то лодка переворачивается. Позже в бою некоторые из упырей могут продолжить свои попытки опрокинуть лодку.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Более двух миль подземная река, извиваясь, течёт через темные пещеры, ведущие к подземному озеру в окрестностях затерянного дварфийского города Тиар-Безил. Персонажи могут легко преодолеть это расстояние, отплыв на небольшой лодке от тайного причала (область K22) и высадившись на пристани у озера в храме Сокрушительной Волны (см. главу 4).

МОНАСТЫРЬ СВЯЩЕННОГО КАМНЯ

Третий из Заброшенных Фортов — монастырь Священного Камня — выбрал своим домом лич по имени Ренвик Карадун [Renwick Caradon], тем самым отпугнув других чудовищ от этих мест. Бывший форт обрёл новую жизнь в качестве монастыря Священного Камня и служит теперь пристанищем для ордена таинственных монахов (а на самом деле членов культа земли под их личиной), которые проводят свои дни, занимаясь медитацией и суровыми тренировками, укрепляющими их самоконтроль.

Несколько человек в округе слышали об ордене Священного Камня, но никто не знает правду: монастырь служит штаб-квартирой культа Чёрной Земли на поверхности и охраняет проход к нечестивым подземным сводам храма Чёрной Земли.

РАССЛЕДОВАНИЕ В МОНАСТЫРЕ

В отличие от блистательных рыцарей Бури Перьев или враждебных налетчиков из форта Ривергард, монахи Священного Камня держатся в тени. Они, избегая огласки, вербуют чудовищ, похищают путешественников и одиноких горняков, порабощая их и заставляя работать в своих шахтах, стараясь устранять всех свидетелей. До сих пор никто не подозревает, что «эти затворники» виновны во всех бедах. С таким подходом к избавлению от лишнего внимания монахи Священного Камня не особо заботятся о том, чтобы прятать своих чудовищных союзников от чужих глаз или пускать любопытных чужаков по ложному следу.

ПОСТОРОННИМ ВХОД ВОСПРЕЩЕН

Неважно, какой повод придумают персонажи — монахи Священного Камня не будут их слушать. Стучащим в двери монастыря незнакомцам велеть отправляться восвояси. Настойчивым посетителям скажут: «Аббатиса не разрешает гостям прерывать нашу медитацию» — и нападут на них, если те откажутся уйти.

Если герои будут спрашивать о делегации из Мирабара, монахи ответят через дверь: «Здесь их нет» — и попросят группу уйти. Подозрительные персонажи могут заметить, что монахи при этом украдкой обмениваются взглядами, если преуспеют в проверке Мудрости (Проницательность) Сл 10.

РЕКРУТЫ ИЛИ КУЛЬТИСТЫ?

Персонажи могут убедить монахов Священного Камня позволить им войти, если скажут, что они хотят присоединиться к культу Чёрной Земли или уже работают на него. В качестве доказательства своих намерений персонажи могут назвать имена Хеленрей, Марлоса Урнрейла или Мираджа Визанна или сделать что-то, что возбудит интерес культистов Чёрной Земли. Если им поверят, персонажей сопроводят к Карбо [Qarbo], который и будет решать, что с ними делать (см. «Аудиенция у Карбо» в области М9).

МАСКИРОВКА

Обычно монахи Священного Камня носят широкие одеяния с капюшоном и маски из позолоченного олова с личинами горгулий, которые скрывают их лица. С помощью этих вещей, персонажи смогут замаскироваться под монахов. Замаскированные под монахов Священного Камня персонажи могут свободно ходить по монастырю, если не будут слишком много болтать. Горгульи в областях М8 и М14 не нападут на персонажей в монашеских одеяниях и масках. Прочие чудовища и негодяи будут игнорировать замаскированных персонажей, если только они не ведут себя подозрительно.

ПРОНИКНОВЕНИЕ И БОЙ

Обитатели монастыря точно знают, кто может здесь находиться, а кто — нет. Искатели приключений, бродящие по монастырю без конвоя и без маскировки, незамедлительно будут узнаны и атакованы.

У культистов нет организованной системы обороны. Большинство обитателей монастыря — фаталисты, склонные к тому, чтобы удерживать позиции и сражаться с захватчиками до конца, а не пытаться бежать и поднять тревогу. Однако культисты агрессивно реагируют на звуки боя. Когда в какой-либо области начинается сражение, проверьте, присутствуют ли в соседних с ней областях другие чудовища или злодеи. Затем решите, примут ли они участие в текущей схватке, и если примут, то когда именно. Такой подход может привести к смертельным боевым столкновениям для группы, поскольку новые противники могут ввязаться в уже идущий бой или найти персонажей отдыхающими после тяжелой битвы.

ОСОБЕННОСТИ МОНАСТЫРЯ

Большая часть монастыря Священного Камня в хорошем состоянии за исключением восточной части здания (области М16 и М17) с обваливающимися стенами и кучами щебня. Следующие особенности

общие для всего монастыря. Любые исключения отмечены в областях, к которым они относятся.

Потолки. Потолки в монастыре имеют 12 метров в высоту. Подземные ходы имеют 8 футов в высоту в большинстве мест.

Защитники. Помимо культистов, которые составляют большинство, среди жителей монастыря есть также ороги и наемники. Лич Ренвик (область М16) не имеет дел с кульгом.

Двери. Внутренние двери деревянные. Для выламывания закрытой двери потребуется успешная проверка Силы Сл 10. Наружные двери укреплены железными полосами и обычно закрыты. Выламывание такой двери потребует проверки Силы Сл 15.

Свет. В течение дня внутренняя часть ярко освещается благодаря окнам. Ночью огни здесь не зажигаются. Подземелья также не освещены.

Замки. Открытие замков требует воровских инструментов и проверку Ловкости Сл 15.

Сокровища. Монахи Священного Камня аскетичны и не копят личных богатств. Их позолоченные оловянные маски ничего не стоят. Более мирские обитатели монастыря (такие как дуэргары) носят по 2к10 зм в различной валюте и малых ценностях.

Стены. Крыша монастыря возвышается примерно на 25 футов над землёй, но стены в выбоинах или сложены из неровного плитняка, поэтому по ним относительно легко вскарабкаться. Стена, окружающая сад (область М14), имеет 10 футов в высоту.

Окна. Узкие и высокие окна монастыря напоминают бойницы. Подоконник каждого окна находится примерно в 10 футах над землёй.

М1. КАМЕННЫЙ ПРОХОД

Когда персонажи подходят к монастырю Священного Камня, прочтите следующее:

Тропа ведёт в постоянно сужающийся проход между источенными ветром скалами. Со временем стены сближаются так сильно, что вы можете протянуть руку и коснуться любой из них, а затем ущелье будто вырывается в большой, скрытый каньон в самом сердце холмов. В центре этого созданного самой природой амфитеатра, окружённого со всех сторон утёсами из песчаника, раскинулся монастырь с тёмными узкими окнами и красными черепичными крышами.

Впереди осыпающаяся каменная лестница упирается в закрытые двери монастыря. Весьма простые на первый взгляд, эти двери сделаны из тяжелого дерева и укреплены железными гвоздями.

Если персонажи решили обойти монастырь, добавьте:

Вы замечаете небольшую дверь в северо-западной части монастыря: быть может, служебный вход. В северо-восточной части низкая стена с запертыми воротами окружает большой сад. Восточная часть монастыря отчаянно нуждается в ремонте: стены здесь разрушаются, а окна наглухо заложены каменной кладкой. Ещё одна маленькая боковая дверь находится неподалёку отсюда — в юго-восточной части здания.

Никто в монастыре не обращает особого внимания на людей, слоняющихся снаружи, хотя персонажи, ведущие себя слишком шумно, могут вызвать интерес тех культистов, чьи окна выходят на ту же

сторону здания. Все двери, ведущие наружу, запираются после заката.

М2. БАЗАЛЬТОВЫЙ ЗАЛ

По ночам здесь никого нет, но днём в этом зале несут стражу два **монаха Священного Камня** (см. главу 7). Если монахи находятся здесь, и группа стучит в двери дёргает их или громко беседует, прочтите следующее:

В передней двери монастыря сдвигается маленькая панель, и некто, скрывающий свое лицо под золотой маской, выглядывает через открывшееся окошко. На маске изображена морда оскалившейся горгульи, но рука, сдвинувшая панель, была человеческой. Из-под маски раздаётся женский голос: «Да? Чего вы хотите?»

Монахи выслушают героя, а затем попросят их уйти, если только персонажи не приведут весомые доводы, доказав свою значительность. Если двери открыты, персонажи могут пройти внутрь, не объявляя о себе. В этом случае в зале они увидят двух бесстрастно ожидающих монахов в серовато-коричневых одеяниях. Монахи спрашивают персонажей, чего те хотят, и разговор идет во многом таким же образом.

После того, как персонажи пройдут через переднюю дверь, прочтите следующее:

Этот строгий зал отделан глыбами базальта неправильной формы, которые формируют естественные колонны вдоль стен. Передняя дверь монастыря обращена к югу, внутренние двери ведут на восток и запад. Через пару узких окон виден внутренний двор, располагающийся к северу от этой комнаты.

Если кто-нибудь попытается пройти через западную или восточную дверь без сопровождения, монахи сразу же нападают. Если монахов удалось убедить в том, что персонажи вовлечены в дела культа или являются потенциальными рекрутами, один из монахов проводит группу в область М9 на встречу с Карбо.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Если персонажи нападут на монастырь, а затем отступят, то, когда они вернуться, на страже в этом зале будут стоять два **минотавра** [minotaur], посланных сюда из храма Чёрной Земли, под командованием **монаха Священного Камня** (см. главу 7).

М3. ЮЖНАЯ СПАЛЬНЯ

Эту комнату превратили в очень неудобную на вид общую спальню. Десять тонких свернутых матрасов, набитых соломой, лежат у стен. Рядом с ними в аккуратные стопки сложены простые серовато-коричневые одеяния, возле каждой стоит пара сандалий. В двух из них также лежит по золотой маске, выполненной в виде злобного лица горгульи.

Больше никакой мебели здесь нет. Единственное окно обращено к стене каньона на юге. В этой комнате живут десять **монахов Священного Камня** (см. главу 7). Во второй половине дня комната пуста, так как монахи несут службу в других местах. Ночью шесть монахов спят в этой комнате, двое бодрствуют, а еще двое работают в области М7.

Два бодрствующих монаха следят за тем, чтобы никто не попытался ограбить кухню, винокурню или не вёл себя неподобающим монаху образом. Если здесь разгорается бой, спящие монахи просыпаются и встают во время своего первого хода. На втором ходу они могут сражаться без ограничений.

В первой половине дня здесь спят четыре монаха (те, что дежурили ночью).

М4. ГОСТЕВЫЕ ПОКОИ

Дверь в эту комнату обычно заперта. Ключ носит при себе Карбо. Днём он обычно находится в области М9, а ночью спит здесь.

Восемь скромных коек стоят возле стен этой комнаты, в ногах у каждой есть небольшой сундучок. В центре комнаты, около железной печки, расположен маленький стол и несколько деревянных стульев. Пять кроватей пусты, но другие три удобно застелены простынями, на них лежат подушки и одеяла.

В те дни, когда жители монастыря давали кров путешественникам, эта часть монастыря служила гостевой комнатой. Теперь же сюда заходят немногие, поэтому **жрец Чёрной Земли** по имени Карбо превратил это помещение в свои личные покои. Он держит неподалеку от себя двух **стражей Чёрной Земли** в качестве телохранителей (см. главу 7 для характеристик культистов).

Карбо спит здесь с полуночи и до раннего утра. Все остальное время он проводит в области М9 — Святилище Камня. Когда Карбо и его стражи здесь, они запирают дверь и спят.

СОКРОВИЩА

Запертый железный сундук под койкой Карбо содержит 120 зм, 90 зм, жреческую ризу из золотой парчи, стоимостью 40 зм, кожаный кошелек с двумя золотыми браслетами по 30 зм каждый и три свитка с заклинаниями: *узы земли* [earthbind], *земляная хватка Максимилиана* [Maximilian's earthen grasp] и *преобразование камня* [transmute rock] (в приложении В приведены описания этих заклинаний). Ключ от сундука Карбо носит при себе, как и ключ от запертых дверей в области М21.

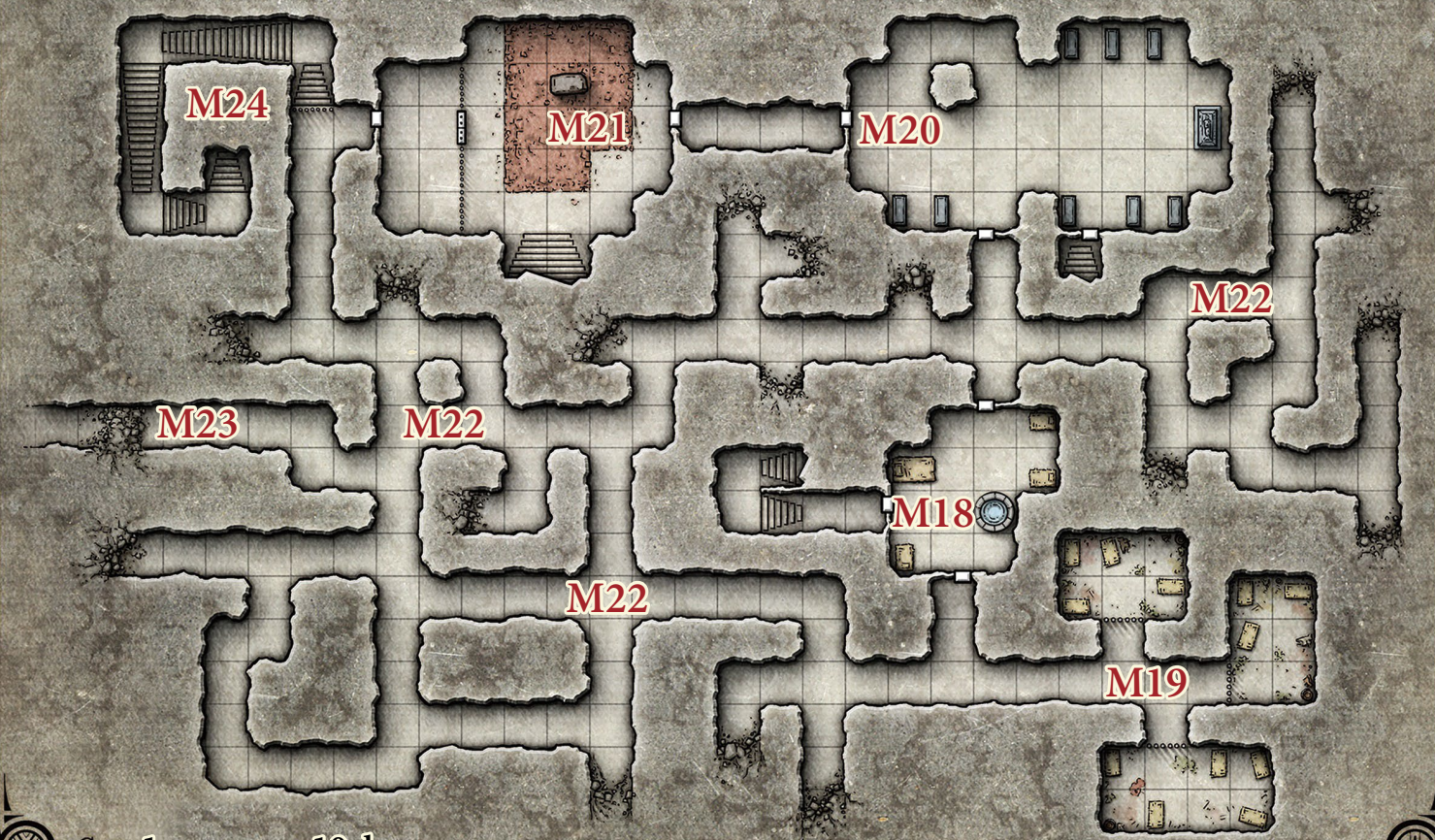
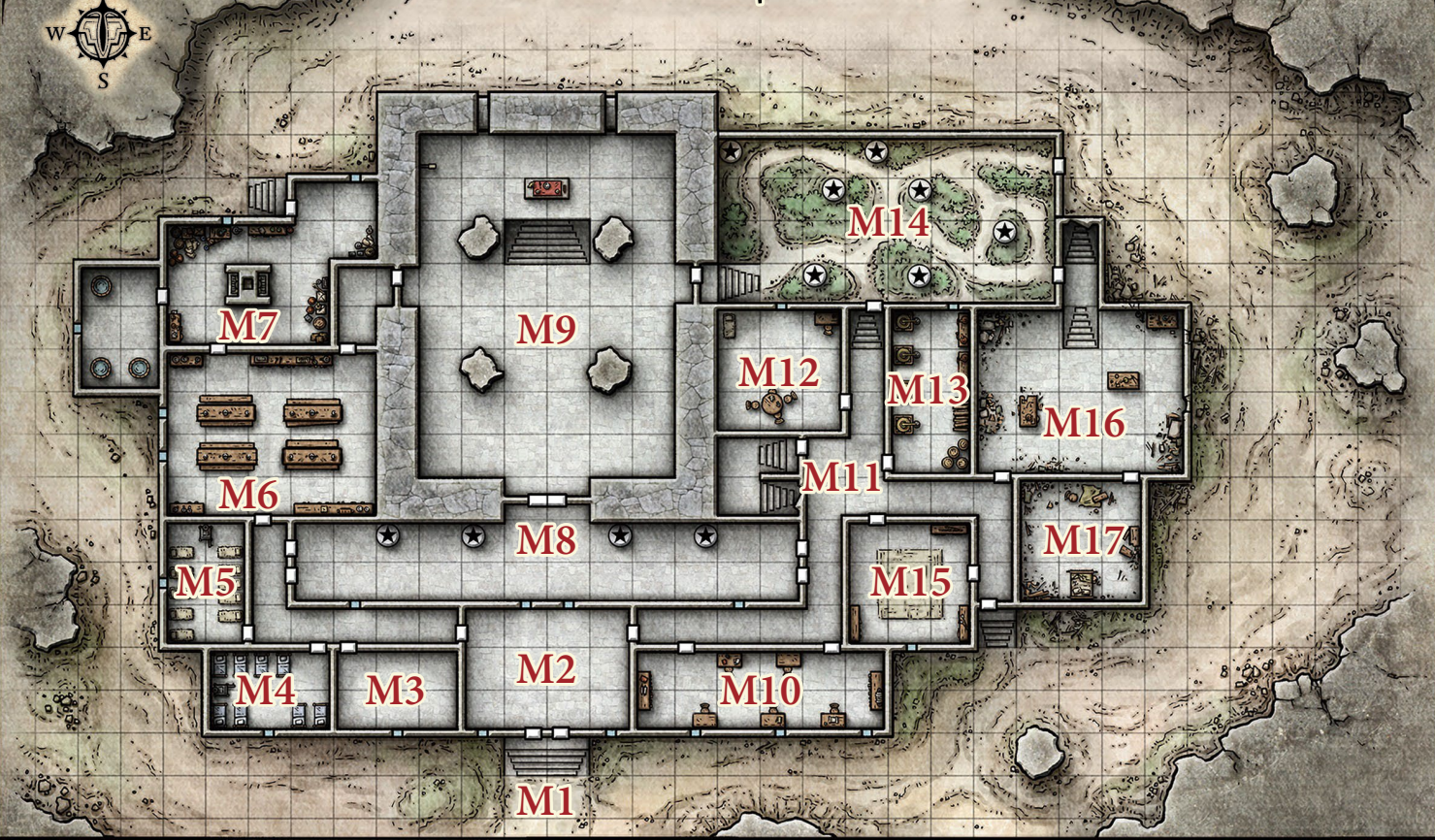
М5. ЗАПАДНАЯ СПАЛЬНЯ

Внутри этой комнаты довольно темно, так как окно закрывают тяжелые деревянные ставни. Здесь также очень тепло благодаря большой, жарко натопленной железной печи. Десять неудобных соломенных матрасов лежат на полу между аккуратно сложенными железными доспехами и оружием.

Здесь живут шесть **дуэргаров** [duergar] и четыре **монаха Священного Камня** (см. главу 7). Днём монахи работают в додзё (область М15) и на кухне (область М7), пока дуэргары отдыхают в этой комнате. В любое время, пока дуэргары здесь, трое из них бодрствуют, а остальные трое дремлют. Ночью дуэргары патрулируют территорию вокруг монастыря и рискуют спускаться в шахты, пока монахи отдыхают.

Эти дуэргары-наёмники довольны работой на культи Чёрной Земли. Они не против делить комнату с монахами, так как те немногословны и не вмешиваются в их дела.

МОНАСТЫРЬ СВЯЩЕННОГО КАМНЯ



1 клетка = 10 футов

М6. ТРАПЕЗНАЯ

В центре этой комнаты стоят четыре деревянных стола с лавками, а на стенах висят полки, заставленные простой глиняной посудой и большими деревянными тарелками. Два окна в западной стене смотрят на каньон за монастырскими стенами. Две двери выходят из этой комнаты: одна на север, вторая на юг.

Культисты проводят совсем немного времени в этой общей зале. Большую часть дня они работают или тренируются в других частях монастыря. Когда монахи ничем не заняты, они отдыхают в своих спальнях.

На закате и на рассвете культисты Священного Камня (кроме часовых, которые сторожат дверь в области М2) собираются в этой комнате на полчаса, чтобы поест в тишине. На трапезу собираются двенадцать **монахов Священного Камня** вместе с **Хеленрей, жрецом Чёрной Земли** Карбо и двумя **стражами Чёрной Земли** — телохранителями Карбо. Другие обитатели монастыря (дуэргары в области М5 и ороги в области М18) предпочитают есть отдельно от остальных. Характеристики культистов указаны в главе 7.

М7. КУХНЯ

С наступлением ночи дверь, ведущая наружу, запирается. Днём монахи, работающие на кухне, часто выходят наружу и заходят внутрь, собирая травы и выбрасывая мусор.

Посреди комнаты в двух больших кирпичных очагах жарко тлеют угли, а воздух наполняет аромат свежее выпеченного хлеба. Мешки с мукой, бочки с соленой рыбой, ящики с сушеными овощами и круглые головы сыра громоздятся вдоль стен вместе со старыми столами, на которых — целая коллекция не сочетающихся столовых приборов. Западная дверь ведет в мойку, где стоят три большие деревянные лохани. Северная дверь ведет за пределы монастыря, а еще одна — на юг.

Монахи Священного Камня работают на кухне посменно. Независимо от времени дня здесь будут работать четыре **монаха Священного Камня** (см. главу 7). Поздним вечером (или рано утром) они пекут хлеб, моют посуду или заготавливают еду впрок. Еда здесь не очень вкусная, но сытная, и ее много. Основные припасы сложены вдоль стен.

Соседняя комната на западе служит мойкой и прачечной. Там стоят три большие деревянные лохани.

М8. ДВОР ИЗ ПЕСЧАНИКА

Это область под открытым небом. Персонажи, забравшиеся на крышу монастыря, могут здесь войти внутрь.

Этот длинный узкий двор вымощен красным песчаником. На севере возвышается главный храм или святилище монастыря, его окованные медью ворота украшены треугольным символом. Двери также есть в восточной и западной стенах двора, а в южной стене проделано несколько узких окон. Статуи горгулий стерегут дверь, устремив во двор свирепый взгляд.

Две ближайšie к храмовой двери статуи на самом деле являются двумя **горгульями** [gargoyle], прячущимися на виду. Они не реагируют до тех пор, пока персонажи, которые не принадлежат к культуре, не попытаются войти в святилище к северу (область М9). Горгульи не мешают тем, кто носит одежду и маску Священного Камня, или тем, кого сопровождают люди, одетые подобным образом.

Символ на северной двери — это знак элементарной земли.

М9. СВАТИЛИЩЕ КАМНЯ

Лестница в центре этой комнаты ведет вниз, в область М21 в шахтах под монастырем.

Четыре большие колонны из необработанного камня возвышаются в этом святилище. В середине комнаты, прямо перед алтарем в форме каменной плиты, широкая лестница спускается во тьму. Посреди южной стены стоят большие, окованные медью ворота, а двери поменьше ведут на восток и запад. Два узких окна в северной стене впускают снаружи тонкие лучи света. Над алтарем, в тяжелых каменных блоках, образующих стену, выточен треугольный символ.

Любой, кто посмотрит в северо-западный угол комнаты, заметит небольшой бронзовый рычаг (см. одноименный раздел).

Культисты Чёрной Земли захватили главный зал старого храма в свою собственность, и теперь святилище служит местом поклонения для членов культуры, составляющих гарнизон этого аванпоста, а заодно и испытательной площадкой для тех, кто хочет вступить в их ряды. Если **жрец Чёрной Земли** Карбо не в области М4, то он находится здесь, охраняемый двумя **стражами Чёрной Земли** (см. главу 7 для их характеристик). Они нападут на чужаков, появившихся без сопровождения.

Алтарь. Тщательный осмотр алтаря покажет, что старые руны и знаки на его поверхности были недавно стёртаны. Персонаж, который осматривает отметки, может пройти проверку Интеллекта (Религия) Сл 15 и при успехе распознать уничтоженные символы (дварфы преуспевают в проверке автоматически). Руны говорят, что этот храм когда-то был посвящен Морадину [Moradin].

Бронзовый рычаг. Рычаг приводит в действие ловушку, описанную в области М21, которая обрушивает лестницу, одновременно выпуская бурого увальня в той комнате.

Аудиенция у Карбо

Карбо занимает вторую по старшинству должность в монастыре, однако аббатиса Хеленрей не желает иметь дел с посетителями. Поэтому Карбо обязан допрашивать любых гостей или новобранцев. Если персонажи были ему представлены (например они сказали, что хотят присоединиться), Карбо будет задавать им вопросы, пытаясь понять, насколько они привержены идеям культуры.

Карбо жесток и немного маниакален в своём поведении. Он лукаво ухмыляется всё время, пока расспрашивает персонажей, как будто бы смеясь над только ему известной шуткой. Он задаёт неудобные вопросы, например: «Самая большая неудача в вашей жизни?» и «Почему вы думаете, что достойны быть служителем вечной земли?» На эти вопросы нет правильного или неправильного ответа — жрец просто хочет посмотреть на реакцию новоприбывших.

Выслушав персонажей, Карбо выбирает свою линию поведения:

- Если группа кажется готовой присоединиться, то Карбо объяснит им, что они должны начать с периода размышлений и самоотречения. Он отправляет двух монахов Священного Камня из области М7 забрать всё снаряжение и одежду персонажей и выдать им взамен одеяния монахов Священного Камня. Если персонажи соглашаются на это, их разделяют и дают им койки в областях М3 и М5. В течение следующих нескольких дней они будут работать на кухне, где за ними будут тщательно присматривать.
- Если группа намеревается поговорить с руководителями культа (например с Мираджем Визанном), то Карбо неохотно выделяет им место в гостевых покоях (область М4) и отправляет послание в храм Чёрной Земли внизу. Через день два персонажей вызывают в храм (см. главу 4). Монахи Священного Камня сопровождают их и показывают дорогу.
- Если группа ведёт себя враждебно или не представляет особой ценности для культа, Карбо изображает готовность принять их и говорит, что они могут «проследовать вниз», указывая на лестницу, ведущую в область М21. Когда большая часть группы будет на лестнице, он дергает рычаг и сбрасывает группу в область М21, заодно выпуская злобного бурого увальня в этой области.

Карбо очень хочет дать возможность поразвлечься бурому увальню из области М21, так что он предпочитает третий вариант. Если персонажи переживут эту стычку, то Карбо будет очень удивлен и поспешно скажет, что они «прошли испытание», после чего позволит вступить им в ряды культа или разрешит поговорить с лидерами культа в храме.

В этом аскетичном святилище нет сокровищ, но Карбо хранит при себе ключи к сундуку в области М4 и к дверям, ведущим в область М21.

М10. СКРИПТОРИЙ

В этой большой мастерской под окнами стоят письменные столы. На каждом столе в беспорядке лежат пыльные книги, кипы пергамента и чернильницы.

Днем в этой комнате работают четверо **монахов Священного Камня** (см. главу 7). На ночь они возвращаются в свои комнаты.

Книги и свитки, переписываемые монахами, являются частью небольшой коллекции, которую Марлос Урнрейл собрал в свою бытность человеком аристократом. Среди книг есть научные труды об элементарных планах, религиозные тексты, посвященные божествам земли или стихийным силам (большинство этих текстов довольно невразумительны), и философские трактаты, прославляющие самоотречение и нигилизм в противовес испорченному и нелогичному миру.

Завещание Марлоса. Персонажи, осилившие банальные «прозрения» и «секреты», из которых состоит большинство здешних текстов, смогут найти личное завещание Марлоса Урнрейла. Из этого документа они могут узнать следующее:

- Марлос Урнрейл является пророком Земли;
- Яркие видения привели его к месту под названием «святилище Ока». Там он нашел «Железный

Клык, святое воплощение сил земли» и завладел им;

- Марлос основал храм Чёрной Земли посреди развалин давно покинутой цитадели dwarфов, построенной под монастырем Священного Камня;
- Он растит что-то под названием Чёрная Жеода, и, когда все будет готово, «Вечнорастущая Гора придет и изменит эти земли по своему подобию».

СОКРОВИЩА

Среди книг и пергаментов можно найти свиток *пылевого вихря* [dust devil] и свиток *извержения земли* [erupting earth] (эти заклинания описаны в приложении В). Монахи отложили их в сторону, осознав, что они магические и не могут быть переписаны.

Персонажи, потратившие достаточно времени на осмотр книг, найдут дюжину томов, представляющих ценность и для тех, кто не состоит в культе. Каждый такой том стоит 25 зм.

М11. ЛЕСТНИЦЫ

Каменная лестница опускается на десять футов к площадке, поворачивает и опускается еще ниже, пропадая из поля зрения. Несколько больших ведер загромождают площадку. К северу ещё одна лестница упирается в дверь десятью футами ниже.

Западная лестница ведет в область М18 в шахтах под монастырем. Северная лестница опускается к двери, за которой лежит проход в сад (область М14).

Монахи ежедневно набирают в ведра воду из родника в области М18.

М12. КЕЛЬЯ АББАТИСЫ

Дверь в эту комнату запирается по ночам. Хеленрей не желает, чтобы ее беспокоили.

В этой большой комнате стоит деревянный стол с четырьмя стульями, маленький письменный стол, несколько плетёных настенных украшений, а возле западной стены на невысоком каменном выступе лежит матрас. Выходящее на север окно, забранное решёткой, выходит в окруженный стеной сад.

Здесь проживает **Хеленрей** (см. главу 7), аббатиса Камня. Днем она редко бывает в своей комнате, предпочитая тренироваться и медитировать в додзё (область М15). В тёмное время суток она возвращается в свою комнату, но спит мало и урывками — даже посреди ночи есть 50% шанс, что она бодрствует.

Хеленрей немедленно нападет на чужаков, если встретится с ними. Если её побеспокоят потенциальные новобранцы или гости культа, она кратко скажет им, что по всем вопросам следует обращаться к Карбо и велит им оставить ее одну.

Окно с решёткой. Окно, выходящее в сад, закрыто крепкой на вид решёткой, чтобы никто не смог выскочить через него. Однако щёлка под подоконником высвобождает решётки, позволяя распахнуть их, так что человек с худощавой комплекцией легко сможет протиснуться в окно и спрыгнуть вниз в сад (область М14). Хеленрей будет убеждать этим путем, если ее загнать в угол, и она явно не сможет победить в бою.



СОКРОВИЩА

Хеленрей не интересны материальные ценности, но она понимает, что это хороший стимул для всех остальных. Кроме того, монастырь тоже нуждается в деньгах время от времени. В большом деревянном сундуке у стола хранится 800 см, 65 пм и 12 бирюзовых камней, завернутых в лоскут воловьей кожи, стоимостью 10 зм каждый.

С крючка на стене рядом с дверью свисает ключ от области M13. Хеленрей носит ключ от замка в область M24 на кожаном шнурке, надев на шею.

M13. ВИНОКУРНЯ

Дверь в эту комнату по ночам запирается.

У одной из стен этой комнаты аккуратно сложены кучи дров, а четыре больших котла стоят в железных рамах над железными топками. Медные спиральные трубки с длинными витками ведут от одного котла к другому. Несколько больших бочек стоят в южном конце комнаты, а полки на восточной стене уставлены множеством коричневых бутылок, запечатанных красным воском.

Монахи Священного Камня практически не пьют бренди, но Хеленрей понимает, что такие безобидные занятия, как производство алкоголя для посетителей, могут помочь сохранить в тайне истинную природу исследований и философии культа Чёрной Земли. Кроме того, это хороший способ занять монахов работой. Два **монаха Священного Камня** работают здесь днем, поддерживая огонь.

Бренди Священного Камня. Всего на полках стоят шестьдесят пять бутылок с бренди. Напиток крепкий, хотя и не очень хороший: его недостаточно хорошо приготовили или выдержали. Если бренди поджечь, то пламя будет яростным.

M14. КАМЕННЫЙ САД

Ворота в саду, ведущие за стены монастыря, обычно держат запертыми. Ключи к ним есть у Хеленрей и Карбо.

Обнесённый каменной кладкой сад укрылся за северной стеной монастыря. Сад совсем запустили, хотя кое-какие попытки расчистить в бурьяне дорожки всё же заметны. Через ворота в северо-восточной части сада можно выйти наружу. Другие три двери — в юго-восточной, южной и западной частях сада — ведут в монастырь. Статуи в саду выглядят очень похожими на живых существ.

Эти статуи Марлос Урнрейл создал сам. Теперь он редко посещает монастырь, но он жил здесь, когда начинал создавать культ земли в этом районе.

Две статуи в саду на самом деле являются **горгульями** [gargoyle]. Чудовища не обращают внимания на культистов, но свободно нападают на чужаков, которые забредут сюда.

М15. Додзё

В этом большом тренировочном зале пол покрыт соломенными матами, а вдоль стен стоят деревянные стойки с посохами и другим древковым оружием, обычно используемым в боевых искусствах. Двери выходят на север и на восток. В центре западной стены комнаты вырезан треугольный символ.

Аббатиса Камня **Хеленрей** (см. главу 7) проводит здесь большую часть дня, участвуя в тренировочных поединках с монахами или наставляя их во время медитаций. В любое время четверо **монахов Священного Камня** (см. главу 7) тренируются под её руководством, которое заключается в избивании её последователей до бессознательного состояния, поэтому у двух монахов осталась лишь половина хитов.

Если Хеленрей столкнется с незнакомцами, которые, по её мнению, являются новобранцами, то она лично испытает их в кулачном бою. Для проверки она выбирает одного персонажа за раз. Она нападет, даже если выбранный ею партнер откажется драться. Она заканчивает поединок, когда либо у неё, либо у её противника останется половина или меньше хитов. Если её атакуют несколько персонажей, она понимает, что это уже не тренировочный поединок, и изо всех сил старается убить или вывести из строя как можно больше врагов. Избитые ею монахи Священного Камня присоединяются к драке на её стороне.

Если персонажам повезёт и они застанут Хеленрей в разговорчивом настроении (что не так-то просто), она расскажет, что считает монастырь Священного Камня первым этапом в деле служения храму Чёрной Земли. Её работа — сделать из новобранцев достойных слуг эlementальной земли с помощью дисциплины и тяжелого труда. Она превозносит Марлоса Урнрейла до небес и рассказывает историю его видений и подвигов (см. «Завещание Марлоса» в области М10).

Деревянные оружейные стойки содержат ничем не примечательные дубинки и посохи. Знак на стене — это символ культа земли. Хеленрей носит на кожаном шнурке на шее ключ к замку в области М24.

М16. Башня Ренвика

Дверь из области М14 в область М16 защищена заклинанием *волшебный замок* [arcane lock] (которое сотворил лич Ренвик) так же, как и дверь юго-восточной части комнаты.

Эта старая часть монастыря была оборудована, как лаборатория с рабочими столами, покрытыми алхимическими аппаратами, и полками, полными странных вещей и пыльных глиняных банок. Окна замурованы, и паутина густо висит в углах под потолком. Некто, выглядящий как старик, внимательно читает толстый том, лежащий на маленьком столике, и делает заметки на листах пергамента покрытых мистическими письменами.

Эта часть монастыря служит в качестве долгосрочного жилища обитателю монастыря Священного Камня, личу по имени Ренвик Карадун. Лич не является членом культа Чёрной Земли, и он не беспокоится о других обитателях монастыря, пока те не прерывают его исследования.

Сотни лет назад Ренвик был малоизвестным героем, и братом Самулара Карадуна, основателя Рыцарей Самулара. Оба они храбро сражались во второй Войне Троллей. Жажда Ренвика к тайным знаниям в конце концов привела его к подготовке к трансформации, но он стал личом только потому, что его брат на поле боя предпочел дать ему зелье трансформации, нежели позволить умереть. Культ Чёрной Земли, естественно, пытался сделать Ренвика союзником, но тот проигнорировал их. Хеленрей и её монахи оставили его в покое.

ОТЫГРЫШ РЕНВИКА

Ренвик не нападает на непрошенных гостей. Если он считает, что персонажи являются культистами Чёрной Земли, он говорит: «Я уже сказал вам „нет“. Уходите». Если он сталкивается с персонажами, которые, по его мнению, не являются культистами, он говорит: «Я не ваш враг. Теперь уходите.» Если персонажи провоцируют его, он их предупреждает: «Через мгновение я наполню эту комнату смертельным ядовитым газом. Лучше уходите. Сейчас же». Будучи атакованным без предупреждения, Ренвик использует *остановку времени* [time stop], после чего произносит заклинание *облака смерти* [cloudkill], перед тем как уйти. (Вместо заклинания *слово силы: смерть* [power word kill] лич подготовил *облако смерти*. В остальном его список подготовленных заклинаний такой же, как и у лича, представленного в «Бестиарии».

Если персонажи узнают Ренвика (возможно они слышали истории о нем в Зале Вершины) и напомним ему о его героическом прошлом, то это может подтолкнуть лича помочь им. Он не будет сражаться с культистами, поскольку больше не желает никого убивать, но, если его убедили помочь, он одарит любого паладина или воина с добрым мировоззрением *амулетом здоровья* [amulet of health]. Он также заверит героев, что не даст культистам вновь захватить монастырь после того, как персонажи выдворят их отсюда, и может поделиться некоторыми зельями и свитками, описанными в следующем разделе.

СОКРОВИЩА

Любопытные и немногим известные книги, принадлежащие Ренвику, не особенно ценные и практически не содержат волшебной силы. На протяжении веков он изучал философию магии, а не искал все более могущественные заклинания и артефакты. Однако среди прочих диковинок хранится *зелье большого лечения* [potion of greater healing], *зелье силы холмового великана* [potion of hill giant strength], свиток *невидимости* [invisibility] и свиток *снежного шквала Сниллока* [Snilloc's snowball swarm] (см. приложение В).

М17. Покои лича

Великолепная кровать с балдахином, покрытая пыльными изодранными простынями, и несколько съеденных молью кушеток указывают на то, что эта комната когда-то была опочивальней кого-то важного.

Когда Ренвик впервые обосновался в старом монастыре, он занял эту комнату, хотя он и не нуждается в атрибутах жизни. Если он решит помочь персонажам, он позволит им использовать эту комнату для безопасного отдыха.

Филактерий Ренвика. Ренвик оставил свой

филактерий¹⁴ в таком месте, куда даже он не сможет легко добраться: в гробнице под Залом Вершины. Если он будет побеждён в бою, то возродится там и посмотрит, сможет ли скрыться с телом своего брата для перезахоронения в пустом саркофаге в области M20.

M18. КАРАУЛКА В ШАХТАХ

Лестница около этой комнаты ведёт наверх в область M11, на первый этаж монастыря.

В одном из углов этой комнаты находится большой колодец с воротом и ведром для подъёма воды. В северной, западной и южной стенах проделаны двери. В углах комнаты лежат несколько грязных соломенных тюфяков, и один из них особенно большой и вонючий.

Это помещение служит караулкой для четырёх подземных стражников Священного Камня: трёх **орогов** [orog] и одного **огра** [ogre]. Возглавляет орогов закаленный в боях ветеран по имени Джурт [Jurth], который присвоил себе звание «командира». Огр, бесхребетный простак по имени Друл [Drool], отчаянно пытается угодить Джурту, издеваясь над несчастными рабами, за которыми надзирает эта группа стражников.

Джурт не будет сразу же нападать на незнакомец при их появлении. Вместо этого он прорычит им: «Условный знак!». Он ожидает, что один из персонажей сделает условный жест культа земли: обычный треугольник, образованный соприкасающимися большими и указательными пальцами. Если персонажи не знают условного жеста или обманом попытаются пройти, не показывая его, Джурт и его сторонники атакуют.

СОКРОВИЩА

Джурт скопил неплохую сумму, отнимая деньги у несчастных пленников, угодивших в лапы к культу. Он держит их в кожаном кошеле, спрятанном в нише под вынимающимся из пола камнем, под тюфяком, на котором он спит. В кошельке хранятся 90 эм и 40 эм. Также у Джурта при себе есть ключи к дверям в области M19 и M21.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Если персонажи прикончат эту группу чудовищ и уйдут из подземелья, не одержав победу над Хеленрей, то в течение 1к3 дней она заменит этих стражников шестью **дуэргарами** [duergar]. Дуэргары также будут здесь, если персонажи убьют Джурта в случайном столкновении в шахтах (область M22).

M19. ЗАГОНЫ ДЛЯ РАБОВ

В конце этого туннеля в скале были выбиты три комнаты, похожие на камеры. Железные решётки с цепью и навесным замком, замыкающим ворота, закрывают каждую. Внутри несколько заключенных ютятся на жалких соломенных тюфяках.

Дверь клетки, ведущей в каждый из этих загонов, заперта. Джурт (в области M18) хранит ключ. Открытый дверь клетки силой требует успешной проверки Силы Сл 20.

В камерах содержится семнадцать **обываете-**

лей [commoner]. Большинство из них — люди-крестьяне, проводники караванов, купцы или члены племени. Однако один из них — это дварф-мудрец Брулдентар, один из пропавших членов делегации из Мирабара.

Узники культа, работавшие в шахтах, умоляют героев освободить их из заточения и вывести из монастыря. Они знают, что Джурт носит ключи от загонов, и что его можно найти в караульном зале на севере (область M18). Если их расспрашивают, они рассказывают истории о рейдерах, одетых в коричневые капюшоны или башлыки, врывающихся в город и продающих их в рабство на шахты. Как ни странно, в руднике нет ценных руд.

История Брулдентара. Брулдентар подтверждает, что культисты земли напали на делегацию Мирабара южнее Белиарда, убив большую часть их охранников. Культисты земли и их пленники были переправлены через реку Дессарин пиратами, которые получили в качестве оплаты любимые книги мудреца. Разбойники, летающие на гигантских стервятниках, напали на культистов земли где-то в холмах Самбер. Разбойники захватили делегата Дезейну Норваэль¹⁵ [Deseyna Norvael]. Брулдентар и остальные были доставлены в монастырь Священного Камня. Мудрец был поставлен на работу, но судьба делегатов Рундорта и Терезиэль не известна.

M20. СКЛЕП С ПРИВИДЕНИЯМИ

Двери, ведущие в эту область, сделаны из старой бронзовой плиты. Они не заперты, но застряли (проверка Силы Сл 10 для принудительного открытия). Лестница на юго-востоке ведёт в область M16, а дверь здесь заперта на *магический замок* [arcane lock].

Эта сводчатая камера, очевидно, является древним склепом. Ниши вдоль стен хранят десятки старых скелетов, на некоторых из которых обрывки погребальной ткани всё ещё цепляются за кости.

Не все монстры под монастырем принадлежат к культу Чёрной Земли. Склеп является частью подземелья, на которое претендует лич Ренвик, которого обычно можно найти в его мастерской (область M16). Лич отступил, чтобы избежать столкновения с решительными нападающими. Шесть **зомби** охраняют это место, лежа среди останков давно умерших священников и монахов, которые были первыми строителями монастыря. Существа подчиняются Ренвику, который приказал им защищать склеп от всех живых захватчиков.

Гробница Самулар. В восточном конце склепа возвышается великолепный каменный саркофаг, высеченный в виде величественного человеческого рыцаря с длинной белой бородой. Надпись, вырезанная на передней части саркофага, гласит: «Здесь Лежит Самулар Карадун, Защитник Севера».

Внутри саркофага находится тело человека — бывшего рыцаря, которого делегация из Мирабара перевозила в Зал Вершины. На рыцаре надет нагрудник, украшенный символом Тира. Заклинание *разговор с мертвыми* [speak with dead] позволяет узнать имя рыцаря (Нарл Эрлок [Narl Erlok]) и то, как он погиб (убит орками).

14 Подробности описаны в «Бестиарии» в разделе с описанием лича. — прим. переводчика.

15 Ранее в этой главе Дезейна была с фамилией Маджарра. Ошибка авторов, похоже. — прим. переводчика.

СОКРОВИЩА

Большинство старых священников и монахов были похоронены довольно скромно, но один скелет в северной стене носит серебряное кольцо с небольшими рубинами (600 зм) и *кольцо стойкости к огню* [ring of fire resistance].

M21. ЗАЛ ЖАЖДУЩЕГО КАМНЯ

Двери, ведущие в эту комнату, сделаны из железной плиты и заперты на крепкие, но простые замки (проверка Силы Сл 20 для открытия или проверка Ловкости Сл 10 при использовании воровских инструментов).

Если персонажи прислушиваются у западной двери, они слышат, как что-то большое спокойно движется с той стороны. Стук или шум провоцирует существо за дверью, оно начинает реветь и бросаться на дверь, которая гремит и грохочет, но в целом держится.

Широкая лестница на южном конце ведет к Святилищу Камня (площадь М9) в верхнем монастыре.

Пол этого большого зала — рыхлая красная земля. Колонна из природного камня стоит примерно посередине комнаты, а ряд прочных железных прутьев со сдвижной решётчатой дверью (в настоящее время закрытой) отгораживает западную часть комнаты. Железная плита, являющаяся дверью, расположена в западной стене за железной решёткой, и такая же дверь выходит на восток. На юг ведет широкая лестница.

Если персонажи входят в комнату с лестницы или из восточной двери, добавьте следующее:

За железными прутьями стоит чудовищное существо, напоминающее помесь огромной обезьяны и жука. У него отвратительная нижняя челюсть, мощные лапы и четыре глазницы, но два его глаза были выколоты, когти же его — бронзовые клинки. Существо ревет и бьется в ярости, постоянно проверяя на прочность решетку и царапая стены.

Монстр в западной части камеры — это **бурый увалень** [umber hulk]. Культисты частично ослепили существо и удалили его естественные когти, поэтому увалень больше не имеет способностей «Сбивающий с толку взгляд» и «Прокладывание туннеля». Однако искусственные лезвия увеличивают урон от когтей до 14 (2к8 + 5) рубящего урона. Разъярённый, пойманный в ловушку, бурый увалень охотно атакует все, что может достать. Если персонажи попадают в него через решетку (например, атакуя оружием дальнего боя или заклинаниями), бурый увалень становится берсерком. Каждый ход он может действием совершать проверку Силы Сл 20, чтобы попытаться выломать дверь клетки.

Колонна из природного камня и рыхлый земляной пол безвредны. Земляной слой имеет около 5 футов в глубину, а под ним находится твёрдый камень. Перемещаться по нему не сложнее, чем по плотно слежавшемуся песку.

Клетка. Рукоятка в области М9 открывает дверь клетки. Она также может быть открыта ключом (у Джурта в области М18 есть ключ), но бурый увалень немедленно атакует того, кто открывает клетку.

Лестница-ловушка. Рычаг в области М9 также приводит к тому, что лестницы, ведущие в эту комнату, сложатся, создавая крутой спуск. Персонаж,

активно ищущий ловушки на лестнице, замечает механизм складывания при успешной проверке Мудрости (Восприятие) Сл 15.

Любой, находящийся на лестнице в момент, когда рычаг активирован, соскальзывает к подножью лестницы и должен преуспеть в спасброске Ловкости Сл 15, иначе упадет ничком. Когда лестница сложена, вскарабкаться наверх требует успешной проверки Ловкости (Акробатика) Сл 15.

Как правило, культисты Чёрной Земли толкают жертв вниз по лестнице и тянут рычаг, одновременно открывая клетку бурого увалья, будучи уверены, что жертвы (и монстр) не могут убежать вверх по сложившейся лестнице.

M22. ШАХТЫ

Большая часть этого уровня состоит из шахтерских туннелей. Любое место, не являющееся закрытой на ключ комнатой, является частью шахты.

В этой точке сходятся несколько грубо обтесанных тоннелей, замурованных старыми бревнами. Местами на стенах виднеются пятна странного гриба или лишайника. Легкий ветерок сонет в проходах.

Подпорки здесь не являются необходимыми, так как туннели достаточно прочные. Ветерок входит в шахты в области М23, циркулирует и после этого выходит в области М24.

Случайные столкновения. В шахтах немноголюдно: сюда культисты отправляют своих пленников на работу, и иногда сюда забредают странные существа. Делайте проверку на случайное столкновение один раз в час. Киньте к20; если результат равен 18 или выше, столкновение происходит. Киньте к6 для дневных столкновений или к8 для ночных:

к6 (к8) Столкновение

1	1к4 обывателей [commoner] (см. область М19)
2	То же самое, что и при результате 1, плюс 1 орог [orog] (см. область М18)
3	1к3 монахов Священного Камня (см. область М7)
4	1к3 лиловых грибов [violet fungus]
5	1 грик [grick]
6	Джурт и 1к2 орога [orog] (см. область М18)
7-8	1к3 + 1 дуэргаров [duergar] (см. область М5)

Обыватели трудятся на новых раскопках, копая кирками и лопатами. Они отчаянно хотели бы убежать, но сильно загутаны. Если они ошибочно принимают персонажей за культистов Чёрной Земли, то съеживаются и работают усерднее. Если же они поймут, что персонажи здесь, чтобы сразиться с культистами, то охотно расскажут все, что знают о расположении шахт и охранников в области М18. Обыватели также знают, где находятся склеп (область М20) и зал жаждущего камня (область М21), но они не были там. Они умоляют персонажей освободить остальных пленников в области М19 и помочь им сбежать.

M23. СКРЫТЫЙ ТУННЕЛЬ

Этот заброшенный туннель шахты частично загроможден обвалом. Куча щебня высотой 6 футов блокирует десятифутовый участок прохода, но туннель определенно продолжается после разрушенного участка.

Этот туннель продолжается четверть мили, выходя на поверхность в хорошо скрытом месте на близлежащих холмах. По этим обломкам тяжело карабкаться, но любой может сделать это, затратив некоторое время.

М24. ДРЕВНЯЯ ЛЕСТНИЦА

Эта лестница ведет к руинам Тиар-Безила, уводя из шахт Священного Камня.

Проход ведёт к воротам, которые преграждают путь на север. Эти ворота сделаны из железных прутьев, и закрыты на замок, висящий на цепи. Сразу за воротами видна обветшалая каменная лестница, идущая вниз, а затем поворачивающаяся налево. Это не шахтный тоннель — каменная кладка почти идеальна, несмотря на то, что она явно старая. Справа короткий проход ведёт к большой двери из железной плиты с вмятинами на другой стороне.

Ключи к этим воротам имеют Хеленрей и Джурт. Лестница опускается на 250 футов, прежде чем достичь храма Чёрной Земли. Любой дварф может опознать в этой лестнице дварфийскую каменную кладку, которой уже около тысячи лет.

Дверь, ведущая на восток, закрыта и ведет к области М21. Ключи находятся у Джурта и Карбо.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Когда персонажи побеждают Хеленрей и ее последователей или убеждают их отвести героев глубже в храм, они завершают монастырскую часть приключения. Древняя лестница (область М24) спускается примерно на 250 футов, что приводит к проходу длиной в четверть мили в естественной пещере. Этот коридор, в свою очередь, ведет к области В1 в храме Чёрной Земли (см. главу 4).

ЧЕРТОГИ АЛОЙ ЛУНЫ

Элизар Драйфлагон [Elizar Dryflagon], культист огня, когда-то бывший друидом, послал весть по всей долине Дессарин, что закрытый (и вымышленный) круг друидов под названием круг Алой Луны знает, как проводить Ритуал Плетёного Гиганта — ритуал, способный восстановить природный баланс в регионе. Несколько групп разбила лагерь на склонах ниже Чертогов Алой Луны, ожидая, когда Элизар пригласит их принять участие в обряде. Он убедил собравшихся, что является друидом круга Алой Луны, и обещает обучить других ритуалу. Атмосфера предвкушения праздника. Настоящие друиды рады встретиться со своими собратьями и поучиться у таинственного, но могущественного Элизара.

ОСОБЕННОСТИ ОБЛАСТИ

Чертоги Алой Луны когда-то представлял собой центральную башню с наружными оборонительными стенами. Теперь часть стен превратилась в руины, а башня ремонтируется. Следующие особенности являются общими для этого места. Любые исключения отмечены в тех областях, к которым они относятся.

Туман. Из-за последствий элементарного огня образовался густой туман, окутывающий местность, делаая её слабо заслонённой. Яркая точка, видимая в тумане, указывает на местоположение солнца или луны.

Защитники. Возможные противники в этой

местности разнообразны. Огненные сектанты притворяются служителями круга Алой Луны. Среди них, только Элизар обладает способностями друида.

Костры. На склоне холма видны костры. Существо, попадающее в костер или начинающее в нем свой ход получает 1к10 урона огнем. Вы можете изменить урон от огня, основываясь на его размере. Посмотрите таблицу «Урон в зависимости от уровня» в 5 главе «Окружающая среда» в «Руководстве Мастера».

Склоны. В пространстве внутри стен, примерно в 20 футах от каждого костра, а также на тропах нет никаких препятствий для перемещения. Остальная территория — труднопроходимая местность для тех, кто решится пройти по склону холма.

Палатки. Брезентовые палатки достаточно высоки, чтобы люди смогли войти в них. Внутри многих палаток лежат спальные мешки и одежда. Также у большинства палаток внутри или снаружи у входа висит лампа, помогающая видеть вход в палатку.

Сокровище. Большинство здешних посетителей носят с собой 2к10 зм в монетах разного достоинства и мелких драгоценностях.

ВОСХОЖДЕНИЕ НА СКЛОН

Сквозь дымку, покрывающую холм, видна квадратная башня, окруженная разрушенными стенами. Перед башней горит костер в форме огненного гиганта. На склоне под башней расположены семь костров с палатками вокруг них. Гуманоидные фигуры сгрудились поближе к огню. Тропа ведет к этим лагерям на склоне холма.

Из-за тумана персонажи могут прокрасться или победить всех в лагере, не вызывая внимания окружающих. Привлекают ли они внимание соседних лагерей или нет, зависит от того, насколько тихими они будут. Учтите, что у бурых медведей (лагерь Нс2), вервольфов (лагерь Нс3) и воргов (лагерь Нс7) обострённое чутьё, не зависящее от поля зрения.

Обитатели лагеря поднимают тревогу только если явно будут проигрывать в бою. Однако при отсутствии какого-либо подкрепления они не будут повторять сигнал тревоги раз за разом.

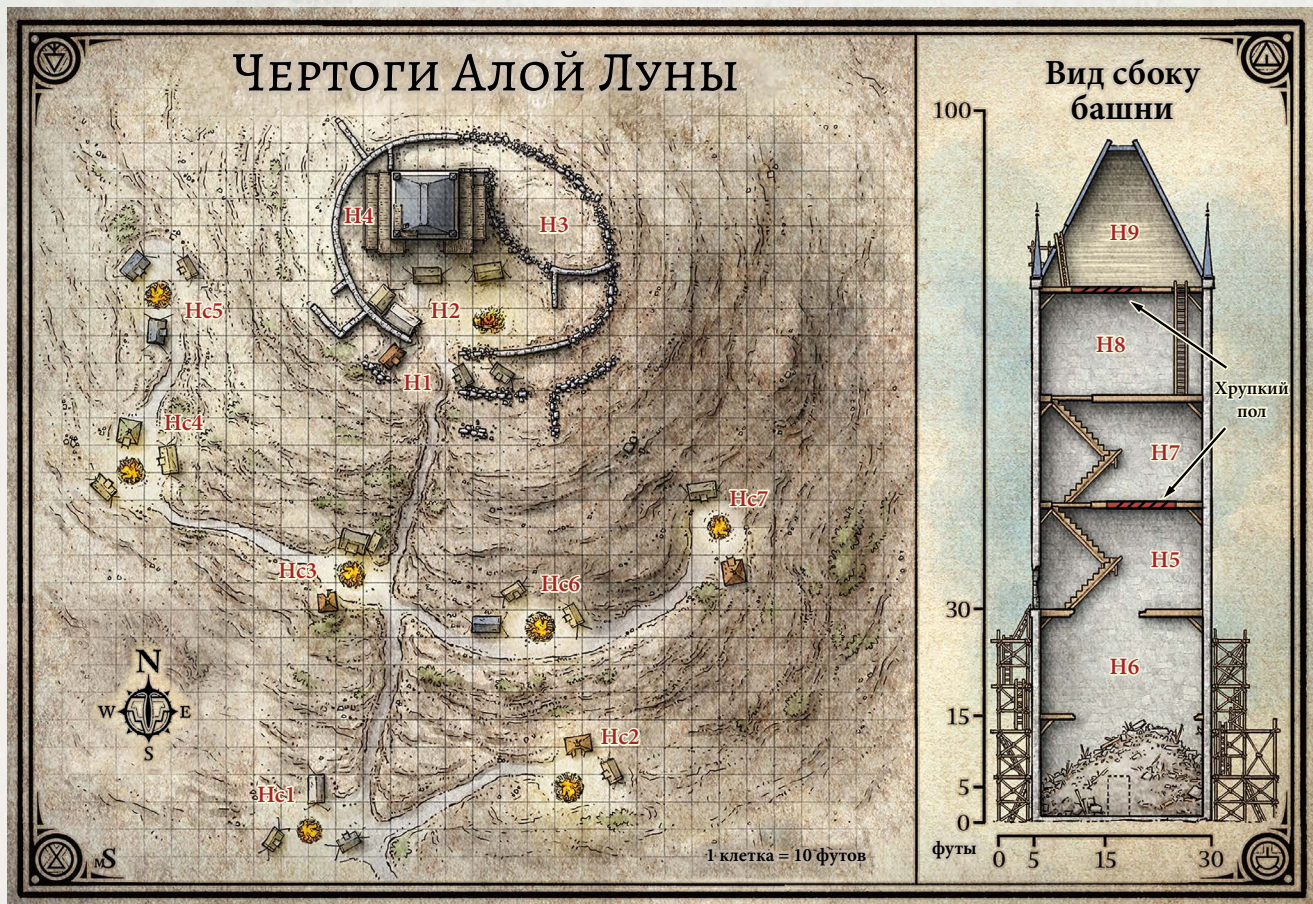
Как только начался бой, подкрепления прибывают волнами. Вполне возможно, что когда несколько лагерей опустеют, остальные утихнут, надеясь, что те, что нападают на другие лагеря, к ним не придет.

Персонажи могут полностью избегать лагерей, обойдя холм и подняться на северную сторону. Северная сторона холма крутая, но проходимая, и на неё можно подняться без необходимости проверять способности.

НС1. ЛАГЕРЬ ДРУИДОВ

Четыре человека (двое мужчин и две женщины), облачённые в мантии, поют, собравшись вокруг костра, а возле него спокойно жуют траву два крупных лося.

Четыре **друида** [druid] (Варико, Махун, Инири и Фария) с нетерпением ожидают начала Ритуала Плетёного Гиганта и надеются, что он приведёт к более тесному сотрудничеству между друидами долины Дессарин. Эти друиды уже предрекают успешное проведение обряда.



Они предлагают персонажам еду и питьё, в том числе несколько глотков из маленького бочонка с бренди, и просят группу заночевать и стать свидетелями обряда, который должен состояться завтра.

Огненные культисты решили, что эти друиды неприемлемы в рядах их культа. Элизар намеревается скормить их плетённому гиганту во время проведения обряда.

Эти друиды сражаются только в том случае, если на них нападают, отправляя двух своих спутников **лосей** в бой. Они просят пощады, как только половина из них (включая лося) погибнет.

Подкрепления. Лагерь Нс2 прибывает сразу же, как только обнаружатся нарушители и прозвонит первый сигнал тревоги. Лагерь Нс3 прибывает, если сигналы тревоги продолжаются.

СОКРОВИЩА

Друиды имеют свиток *проклятья стихий* [elemental bane] и свиток *защитного ветра* [warding wind] (см. приложение В для описания обоих заклинаний) в деревянном футляре в одной из своих палаток.

Нс2. ЛАГЕРЬ КУЛЬТИСТОВ

Перед костром стоят два облачённых в мантии человека мужского пола. На другой его стороне лежит бурый медведь, привязанный к забитому в землю колышку.

Два человека являются **жрецами Вечного Пламени** (см. главу 7) и представляются как Эйлбрит и Ингульф, выдавая себя за друидов круга Алой Луны. Они захватили **бурого медведя** [brown bear] для правдоподобной маскировки. Они тепло при-

ветствуют посетителей, которые явно не враждебны, и задают вопросы, чтобы определить причину, по которой герои посещают Чертоги Алой Луны.

Если ответы персонажей не удовлетворяют культистов, то они незамедлительно нападут на группу. Если медведь не может достать до кого-либо в пределах 10 футов от себя, то он тратит действие, чтобы совершить проверку Силы Сл 20, и при успехе разрывает поводок. Освободившись, он атакует огненных культистов, если не сможет достать персонажей.

Подкрепления. Сперва прибывает лагерь Нс1, хоть и друиды этого лагеря стараются договориться прежде чем напасть. Если происходит большой или продолжительный беспорядок, прибывает лагерь Нс6.

Нс3. ЛАГЕРЬ ВЕРВОЛЬФОВ

Возле большого костра стоят два крепких, скудно одетых и весьма волосатых человека.

Люди, чьи имена Сторол и Виглаф, оказываются **вервольфами** [werewolf]. Они находятся здесь, поскольку хотят узнать, что замышляют друиды. Они считают, что Ритуал Плетёного Гиганта существует.

Вервольфы не знают этого, но они прошли обряд инициации, когда культисты огня посетили этот лагерь. Культ огня не знает, что Сторол и Виглаф ликантропы, но культисты заметили инстинкты убийцы у обоих.

Вервольфы притворяются заинтересованными в обряде, но длительная беседа с незнакомыми людьми наскучивает им. Любая враждебная деятельность заставляет их принимать гибридные формы и атаковать.

Подкрепления. Сперва прибывает подкрепление из лагеря Нс4, а затем и из лагеря Нс6, если продолжится тревога. Эти подкрепления нападают как на персонажей, так и на вервольфов.

Нс4. ЛАГЕРЬ КУЛЬТИСТОВ

Здесь расположилась одетая в мантию полуэльфийка с тремя спутниками — людьми: женщиной и двумя мужчинами, которые под кирасами носят одежды из грубой, прочной ткани. Люди в доспехах поджаривают пищу на небольших вертелах над костром.

Этот отряд состоит из **жрицы Вечного Пламени** и трёх **хранителей Вечного Пламени** (см. главу 7 для их характеристик). Жрица — полуэльфийка по имени Лайтин — выглядит как друид и пытается вести все переговоры. Ее стражи — Биарт, Орм и Малин — похожи на следопытов, и чем дольше будет длиться беседа, тем более нервно они будут себя вести.

Подкрепления. Сперва прибывают подкрепления из лагеря Нс3, но если беспорядки будут продолжаться, то отряды из лагеря Нс5 тоже могут подойти сюда.

Нс5. ЛАГЕРЬ СКРИПАЧКИ

Этот костер немного меньше остальных. Женщина-эльф в мантии играет на скрипке, пока два спрайта танцуют вокруг дыма над огнем.

В этом лагере расположились: настоящий **друид** [druid] по имени Гариена и два **спрайта** [sprite], которых зовут Фликс и Эфид. Они хотят внести свой вклад в проведение ритуала. Хотя Гариена и находится в предвкушении церемонии, ей крайне интересно, почему она никогда не слышала о Ритуале Плетёного Гиганта. Также ей непонятно, почему подготовка к нему занимает так много времени.

Гариена будет сражаться, только если на нее напасть, и она с радостью поделится местом у костра с дружелюбными персонажами, хотя она не позволит разбить здесь лагерь. Всё потому, что спрайтам нельзя доверять — они не смогут удержаться от розыгрышей, а Гариене не нужны проблемы.

Подкрепления. Первыми прибывают соседи из лагеря Нс4. Сначала они атакуют разрушителей, а потом пытаются прикончить Гариену и спрайтов. Культ огня сомневается, что у Гариены есть нужные качества, чтобы быть им полезной.

СОКРОВИЩА

У Гариены есть кошелек с 40 см и 18 зм в нём, кроме того она носит серебряное кольцо, стоимостью 25 зм. Вдобавок, у нее при себе есть свиток *малого восстановления* [lesser restoration] и свиток с заклинанием *небесные письма* [skywrite] (см. приложение В). Если персонажи заслужат доверие, то она подарит им свитки, чтобы помочь в их борьбе против культов Элементального Зла.

Нс6. ЛАГЕРЬ ДРУИДОВ

Три человека дремлют у костра, а четвертый скучает, опершись на свой посох

Три спящих **друида** [druid] (Комналл, Мыркад и Рагнад) просыпаются, если персонажи в открытую приблизятся к ним. Четвертый — Сауруки, **жрец**

Сокрушительной Волны (см. главу 7), был послан водным культом, чтобы разузнать, чем здесь занимается огненный культ. Они подозрительно смотрят на странников, но Сауруки любопытно, кем являются персонажи.

Огненные культисты еще не сошлись во мнениях касательно этого лагеря, а Сауруки пришёл к выводу, что огненные культисты ищут рекрутов.

Если друиды увидят, что персонажи намереваются сорвать ритуал, то они тут же нападут. Сауруки будет держаться позади и драться с осторожностью. Он неоднократно показывает символ своего водного культа, скрепявая свои указательные пальцы и касаясь большими пальцами друг друга, в надежде, что персонажи окажутся связаны с водным культом.

Подкрепления. Сперва прибывает лагерь Нс7, а затем и лагерь Нс3, если беспорядок не утихает.

Нс7. ЛАГЕРЬ МЕДВЕЖАТНИКОВ

В этом пограничном лагере около огня стоят три громоздких фигуры в капюшонах. У огня лежат два ворга.

Фигуры в капюшонах оказываются тремя **медвежатниками** [bugbear] в сопровождении двух **воргов** [worgs]. До недавнего времени этот лагерь был населён друидами, не сумевшими пройти испытание огненного культа. Они были скормлены плетёному гиганту. Медвежатники пытаются казаться друидами на расстоянии, пока другие лагеря не будут зачищены. Зная, что им не удастся обмануть кого-либо вблизи, они незамедлительно нападают.

Подкрепления. Сперва прибывает лагерь Нс6. Друиды не уверены, с кем сначала должны сражаться, так что персонажи могут повлиять на их выбор, совершив успешную поверку Харизмы (Убеждение) со Сл 10.

СОКРОВИЩА

У медвежатников с собой общая сумма в размере: 68 мм, 42 см и 55 зм.

Н1. ВНУТРЕННИЙ ДВОР

Внутри обрушенных стен, окружающих центральную башню, находится внутренний двор, загромождённый палатками. Здесь ярко горит гигантская плетёная гуманоидная фигура высотой в два этажа. Рядом с плетеным великаном стоят две фигуры в плащах, опустив головы в молитве.

Башня ремонтируется, и вдоль её восточной и западной стен установлены леса высотой в 30 футов. Фонари висают со стоек и столбов, прикрепленных к деревянным частям строения. Двое охранников с арбалетами следят за двором, смотря с лесов на запад. Широкий дверной проем завален битым камнем; вероятно, когда-то это был главный вход в башню с южной стороны.

Две молящиеся фигуры — **жрица и жрец Вечного Пламени** (см. главу 7). Они маскируются под друидов, но по их ожиданиям никто не должен находиться во дворе, поэтому они нападают на незваных гостей. Первым действием жрица становится позади плетёного гиганта и вскрикивает: «Вставай же и очисти это место от недостойных!». Она тратит свои следующие два действия на повторение этого зова. Если она умрёт, жрец тратит свои действия, чтобы сделать то же самое. Если

жрецам удастся воззвать к плетёному гиганту три раза, смотрите область Н2.

Подкрепления. Защитники из псарни (область Н3) присоединяются к битве. Стражники на лесах (область Н4) не сразу реагируют на беспорядок во внутреннем дворе, поскольку считают, что это огненные культисты скармливают плетёному гиганту новых жертв. Они присоединятся к битве во время второго раунда, совершая дальнбойные атаки с подмостков, и спустятся вниз только при необходимости. Если сражение продлится достаточно долго, то существа из области Н5 также присоединятся к нему. Обитатели лагерей на склоне холма, по усмотрению Мастера, тоже могут присоединиться в качестве подкрепления, начиная с лагеря Нс6, а затем с лагеря Нс3. Некоторые обитатели лагеря могут оказаться на стороне персонажей и помочь им в бою.

Н2. ПЛЕТЁНЫЙ ГИГАНТ

Волны жара исходят от горящего плетёного гиганта, но древесная структура устойчива к жару пламени.

В плетёном гиганте заточён **огненный элементаль** [fire elemental]. Он остается в покое до тех

пор, пока строительные леса башни не рухнут, священники не вызовут его наружу (см. область Н1) или персонажи не повредят плетеного гиганта.

Появившись, элементаль атакует любое существо, явно непохожее на огненного культиста. Он также поджигает любое легковоспламеняющееся вещество или предмет. Кроме того, помимо появления элементаля, самовозгорается плетёный гигант и строительные леса в области Н4.

Н3. ПСАРНЯ

Полуразрушенные стены окружают эту небольшую яму, что когда-то была подвалом.

Эту область сторожат две **адских гончих** [hell hound] и один **хранитель Вечного Пламени** (см. главу 7).

Н4. СТРОИТЕЛЬНЫЕ ЛЕСА

Высота лесов у башни чуть выше 30 футов. По ним легко подняться, и через каждые семь футов имеются проходы. Два **стража Вечного Пламени** (см. главу 7) прикрывают двор с верхотуры, предпочитая не втягиваться в рукопашный бой.

По вашему усмотрению часть лесов может загореться из-за упавшей лампы или промахнувшегося огненного заклинания. Огонь распространяется на 5 футов в каждом направлении в начале каждого раунда, пока вся структура целиком не будет охвачена огнём. Через 1 минуту после возгорания лесов случайно выберите 1к2 10-футовых участка, которые будут разрушаться каждую минуту, пока вся постройка не сгорит.

Н5. ВХОД В ВЕРХнюю КОМНАТУ

Дверь в эту комнату доступна только с верхней части строительных лесов. Стена башни сделана из грубого плитняка, поэтому по ней можно взобраться при успешной проверке Силы (Атлетика) Сл 10.

В этой уютно освещённой комнате с деревянным полом есть каменная лестница, ведущая к северной стене.

Если они не присоединились к битве в области Н2, здесь находятся два **хранителя Вечного Пламени** (см. главу 7) в сопровождении **эйзера** [azer], который выступает в качестве посланника между Вейнифер и Элизаром. Они хотят заманить врагов к дыре в полу, а затем сбросить их на 20 футов в область Н6.

Деревянная лестница ведет в область Н7.

Подкрепление. Если сражение здесь продолжится более 3 раундов, то культисты из области Н7 просыпаются. Они предупреждают Элизара в области Н8, давая ему и его культистам время подготовить засаду в области Н7.

Н6. ПУТЬ ВНИЗ

В центре этой камеры находится большая груда обломков — мебель и настилы с уровня выше. Группа мелких огненных существ сжигает деревянные балки вдоль северной стены, куда ведет туннель вниз.

Обломки завалили то, что когда-то было главным входом в башню, но пять **магминов** [magmin] сжигают обломки, чтобы сделать туннель на северном



этаже больше. Они нападают на всех, кто не похож на культистов огня.

Туннель. Туннель петляет вниз и в конце концов соединяется с областью E1 храма Вечного Пламени (см. главу 4).

Н7. КАЗАРМЫ КУЛЬТИСТОВ

В этой комнате дюжина спальников, разбросанных по полу. Каменная лестница поднимается вверх вдоль северной стены башни.

Если они не были разбужены, один **жрец Вечного Пламени** и два **хранителя Вечного Пламени** (см. главу 7 для обоих) спят, когда персонажи прибывают.

Подмога. Если Элизар Драйфлагон находится в области Н8 и слышит суматоху в этой комнате, он присоединится к битве, как только сможет.

Ненадёжный пол. Область, отмеченная линиями, громко скрипит, когда кто-то ступает на нее. В начале каждого раунда бросайте 1к8. Если результат меньше или равен количеству существ, стоящих на ненадёжном полу, он рушится, сбрасывая всех на 15 футов в область Н5 или 35 футов в область Н6.

Н8. ПОКОИ ЭЛИЗАРА

В комнате есть спальник, письменный стол и книжный шкаф. У северной стены высокая лестница ведет к люку в потолке.

Элизар Драйфлагон (см. главу 7), пожилой человек в мантии и с трубкой, находится здесь, если не присоединился к битве в области Н7. За ширмой хорошего юмора скрывается сердце пироманьяка. Он не будет долго общаться, предпочитая сжечь персонажей.

СОКРОВИЩА

В столе Элизара 250 зм, два огненных опала (стоимостью 50 зм каждый) и свиток *огненных стрел* [flame arrows] (см. приложение В).

Н9. ЛЕТУЧИЕ МЫШИ НА ЧЕРДАКЕ

Эта комната расположена под угловой крышей башни. Отверстия в потолке ведут наружу. К западному отверстию ведёт короткая лестница. Комната сильно пахнет пометом, который покрывает пол.

Здесь обитают четыре **гигантских летучих мыши** [giant bat]. Культисты огня периодически сжигают их, но новые появляются в течение десяти дней. Летучие мыши голодны и агрессивны, поэтому они нападают на всех, кто проходит через люк.

Отверстие в крыше. Лестница высотой 5 футов ведет к круглому отверстию шириной 3 фута. Снаружи этого проема построена небольшая платформа на которой находятся принадлежности для ремонта крыши, в том числе 200 футов веревки и комплект для лазания.

Ненадежный пол. Эта область имеет хрупкий пол, как в области Н14¹⁶. Существа, провалившиеся через него, падают на 15 футов в область Н8.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Когда персонажи побеждают Элизара и его последователей, то данная часть сюжета на этом заканчивается. Группа все еще может разобраться с любимыми лагерями на склоне.

Туннель в области Н6 ведет к области E1 в храме Вечного Пламени. Если вы не готовы к тому, чтобы персонажи пошли в храм, оттуда могут появиться противники и прогнать персонажей. Или вы можете позволить персонажам спуститься в храм Вечного Пламени и самим узнать насколько там опасно.

16 Вероятно речь идет об области Н7, но в эррате нет никаких исправлений. — прим. переводчика.



ГЛАВА 4: ВОЗДУХ, ЗЕМЛЯ, ОГОНЬ, ВОДА

В ГЛАВЕ 3 ПЕРСОНАЖИ УСПЕШНО РАЗОБЛАЧИЛИ несколько убежищ элементарных культов на поверхности (а, возможно, и все) и выяснили, что они представляют из себя настоящие средоточия зла. Однако Зброшенныя Форты — это лишь верхушка айсберга. Основные базы каждого из культов спрятаны глубоко под холмами Самбер, в древней дварфийской цитадели Тиар-Безил.

Потеря Зброшенныя Фортов оказалась для культистов тяжёлым ударом, но, если персонажи не закрепят свой первоначальный успех, проникнув в храмовый комплекс, культы быстро оправятся от нанесённых им поражений и вернуться, собрав силы, даже большие, чем раньше.

ИСКОРЕНЕНИЕ ЗЛА

Персонажи наверняка захотят напасть на четыре элементарных храма как можно скорее, но, помимо этого, им нужно разобраться и с постоянными попытками культов развратить людей долины Дессарин и вселить в них страх. Пока персонажи будут заняты нападением на один из храмов под землей, остальные три культа смогут сильно навредить им на поверхности. Со стороны героев было бы мудро продолжить расследования, которые они начали в главе 3, между экспедициями в Тиар-Безил.

В конечном счёте и природные катастрофы, и нашествия чудовищ, и участвовавшие нападения бандитов — это симптомы одной и той же болезни — присутствия храма Элементарного Зла. Неважно, какие именно события привлекут внимание

персонажей, на какие бедствия они отреагируют — решение всех проблем этого региона лежит внутри огромного подземелья под холмами Самбер.

МОЛЬБЫ О ПОМОЩИ

В начале этой части приключения один или несколько персонажей получают сообщения от своих фракций, в которых те просят героев помочь им справиться с другими опасностями в регионе. Эта возможность позволяет вам вовлечь игроков в одно из побочных приключений, описанных в главе 6.

Такие сообщения могут быть устно переданы одним из НИП в городе, где располагается база персонажей. Гонец может бросить вызов опасностям дикой природы, чтобы встретиться с героями в их лагере. Можно использовать магию: например, заклинание *послание* [sending]. Игрокам решать, ответит ли группа на призыв или продолжит действовать по своему плану.

ПИСЬМО СОГЛЯДАТАЯ

Персонажи сталкиваются с проблемой в Красной Лиственнице: Джастрен Дэйл [Justran Daehl], кладовщик (закупщик эля) в «Полуденном шлеме» является шпионом культа Сокрушительной Волны. Он докладывал культу о прибытии и уходе персонажей с того момента, как те впервые оказались в регионе. Джастрен не подписывает свои письма, но если герои находят один из его отчётов в форте Ривергард или в храме Сокрушительной Волны, то, пытаясь отыскать автора, они могут установить его личность.

Большинство горожан не смогут опознать почерк Джастрена, однако есть и те, кому он знаком. Люди, работавшие с ним в «Полуденном шлеме»: например, Кайлесса (хозяйка постоялого двора «Раскачивающийся меч») и Эйриго Бетендур (владелец склада) смогут идентифицировать почерк. Если персонажи покажут письмо кому-нибудь из этих людей, то НИП распознают руку автора. Если же игроки скажут «Мы показываем письмо каждому в городе», Джастрен узнает про это и покинет город до того, как персонажи припрут его к стенке.

В случае предъявления улики Джастрен Дэйл яростно отрицает все обвинения. Он утверждает, что любое из писем, представленных в качестве доказательства, это — «очевидная подделка». Так будет продолжаться до тех пор, пока он не увидит шанс к побегу. Шпион культа равнозначен по силам **главарю разбойников** [bandit captain]. Если столкновение происходит в «Шлеме» и персонажи не сильно напирают на него, то пять **обывателей** [commoner] (посетителей таверны) придут к нему на помощь. Они не являются членами культа, однако они заблуждаются в отношении Джастрена и попытаются помочь кладовщику, который регулярно обеспечивает их выпивкой.

ОТРАВЛЕННЫЙ ЭЛЬ

Джастрен может взять на себя ответственность за ликвидацию группы. Когда персонажи соберутся поужинать после возвращения в Красную Лиственницу, он сделает так, чтобы им подали отравленный эль. Данный эль имеет тот же эффект, что и *зелье яда* [potion of poison], но игроки будут иметь преимущество на спасброски, поскольку Джастрен был вынужден разбавлять яд в нескольких графинах. (Разведение также делает яд несмертельным, к тому же Джастрен лучше разбирается в эле, чем непосредственно в ядах.)

Краткое расследование покажет, что графины с отравой были доставлены из пивной «Полуденного шлема» лично Джастреном Дэйлом, который, к тому же, и разливал этот эль.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Если персонажи схватят Джастрена, то после небольшого допроса он расскажет, что является членом культа Сокрушительной Волны. Он знает, что подземный ручей в форте Ривергард ведёт к храму Сокрушительной Волны. Он также знает, что Джолливер Гримджоу и его последователи (см. главу 3) являются культистами воды.

ХРАМ ЭЛЕМЕНТАЛЬНОГО ЗЛА

Четыре элементарных культа расположили свои основные укрепления в древней дварфийской крепости Тиар-Безил под холмами Самбер. Каждый культ контролирует только часть всей крепости и имеет собственное святилище, посвящённое почитаемому элементу. Данные четыре храма описаны в этой главе.

Несколько подземных маршрутов ведут от тайной крепости Тиар-Безил к поверхности. Ущелье «Острие ножа», расположенное вблизи от Шпиля Бури Перьев ведёт к храму Воющей Ненависти. Тёмный ручей, протекающий через Ривергард, ведёт к храму Сокрушительной Волны. Древняя лестница спускается от монастыря Священного Камня к храму Чёрной Земли. Наконец, путь Замершего Огня ведёт от подвалов, расположенных ниже Чертогов Алой Луны, к храму Вечного Пламени. Каждый из элементарных культов контролирует один из этих маршрутов, и, следовательно, четверть Тиар-Безила, соединённого с наземным форпостом.

ПРОНИКНОВЕНИЕ В ХРАМЫ

Персонажи, одетые в одежду культистов, могут с определённым успехом проникнуть в данные храмы. Чудовища-союзники каждого культа редко бросают вызов группе культистов, которая ведёт себя уверенно. У членов культа есть хороший шанс распознать самозванцев вблизи, но уверенно говорящие персонажи могут выдать себя за новобранцев, обладателей важной информации или за потенциальных союзников в борьбе с враждующим культом. Если персонажи спрашивают пророка или угрожают его именем, они получают преимущество над проверками умений, которые они совершают, при блефе или запугивании, пытаясь проникнуть в храм. Одураченные культисты будут настаивать на том, чтобы привести группу к одному из лидеров культа. По крайней мере два культиста из любой группы, с которой взаимодействуют персонажи, вызовутся в качестве сопровождения.

ПРОДВИЖЕНИЕ ПЕРСОНАЖА

Персонажи, вероятно, начнут эту главу, находясь примерно на 6-м уровне. Позвольте игрокам действовать в этой главе в любом порядке — пусть их интересы двигают историю. Если вы хотите самостоятельно управлять ритмом приключения, то храм Воющей Ненависти подойдет для 6-го уровня группы; храм Сокрушительной Волны для 7-го уровня; храм Чёрной Земли спроектирован под 8-й уровень группы; и храм Вечного Пламени наилучшим образом подходит для группы 9-го уровня. Каждая из четырёх областей подземелья, защищенная игроками, должна давать персонажам новый уровень.

ЗАСТАВИТЬ КУЛЬТИСТОВ ОТСТУПИТЬ

Культисты учатся и адаптируются, когда персонажи атакуют их крепости. Четыре подземных храма, описанные в этой главе, включают в себя помещения, где может встретиться один из пророков соответствующего культа. Когда персонажи впервые находят путь к одной из этих локаций, пророк присутствует в ней, и группа может на него напасть. После того, как один из пророков падёт, оставшиеся трое отступают на нижние уровни, оставляя своих последователей защищать подземные храмы.

Персонажи проходят каждое из подземелий, когда они убивают соответствующего пророка или уничтожают монстров в святилище стихий в следующих местах:

- Храм Воющей Ненависти: область A19
- Храм Сокрушительной Волны: область C25
- Храм Чёрной Земли: область B23
- Храм Вечного Пламени: область E17

КОНТРАТАКА

Опасно задерживаться в крепости, не победив пророка подземелья. Если персонажи пытаются разбить лагерь в любом из четырех храмов, пока соответствующий пророк жив, тот собирает подкрепление и отправляет их в нападение на вторгшуюся группу персонажей. Пророки могут организовать этот удар, даже если они отступили к святилищу Ока или узлам стихий — видения и шепот Ока направляют их действия. (Тем не менее есть несколько конкретных областей в пределах храма, где персонажи могут отдохнуть, не привлекая внимания.)

Группы, посланные с нижних уровней подземелья, включают в себя:

- Культ воздуха: **жрец культа** и четыре **кенку** [kenku]
- Культ воды: **жрец культа** и четыре **медвежатника** [bugbears]
- Культ земли: **жрец культа** и два **огра** [ogres]
- Культ огня: **жрец культа** и четыре **хобгоблина** [hobgoblins]

Статистика каждого жреца приведена в главе 7.

Также небезопасно разбивать лагерь в зачищенных Заброшенных Фортах. Пророки стихий предлагают местоположение персонажей и посылают прислужников, не давая группе покоя. Небольшие группы рейдеров культа и наемников бродят по холмам Самбер, поэтому достаточно просто приказать одной такой группе атаковать персонажей в Заброшенных Фортах. (См. раздел «Случайные столкновения» в главе 2.) Чтобы отдохнуть в безопасности, персонажи должны либо спрятать свой лагерь, либо вернуться в ближайшее поселение.

ВОЗМЕЗДИЕ КУЛЬТА

Персонажи становятся особо опасными врагами для культистов, если уничтожат один или несколько форпостов культов стихий на поверхности. Если группа продолжает штурм крепостей культистов в Тиар-Безиле, пророки стихий ищут способы нанести ответный удар, используя свои *сферы опустошения*.

Время этих ответных встреч совпадает с прогрессом группы в прохождении четырех храмовых

комплексов. Храм становится зачищенным, когда его пророк побежден или монстры в его святилище уничтожены.

- После того, как персонажи расправятся с первым пророком, начните столкновение «Печальная весть», когда они вернутся в поселение.
- После того, как персонажи заставят второй культ отказаться от их святыни, запустите столкновение «Безрассудная ненависть», когда группа вернется в поселение.
- После того, как персонажи заставят третий культ отказаться от их святыни, запустите столкновение «Гонка на уничтожение».

Группы, которые остаются в подземелье и предпочитают не возвращаться в город, могут не обращать внимания на возмездие злодеев. Если персонажи совсем не покидают границ подземелья, предположите, что усилия культистов по уничтожению города в «безрассудной ненависти» наносят большой урон без персонажей, способных остановить это. Когда срабатывает столкновение «Гонка на уничтожение», персонажи получают сигнал заклинания *послание* [sending] или иное предупреждение от одной из фракции НИП о том, что город находится в большой опасности, тем самым им предоставляется возможность остановить это.

ПЕЧАЛЬНАЯ ВЕСТЬ

В то время как персонажи были заняты в руинах Тиар-Безила, культисты стихий использовали *сферу опустошения*, чтобы напасть на один из городов в этом районе. Группа узнает об этом, когда они прибывают в любое поселение в районе холмов Самбер. Если персонажи не рискуют приближаться к цивилизации, НИП, которые встречаются им в дикой местности, расскажут об этом.

Встречная караванщица рассказывает персонажам, как видела молчаливых паломников на пути к поселению. Она описывает их одеяния достаточно хорошо, для того чтобы персонажи узнали в них элементальных культистов. Они несли коробку, в которой были символы стихий. Караванщица и ее слуги стали свидетелями разрушения, но были слишком далеко, чтобы оказать какую-либо помощь.

Если персонажи посещают разрушенный город, они могут убедиться в объеме нанесённого ущерба. Они узнают от выживших, что культисты прошли маршем к центру города, открыли коробку, доставили сферу, а затем побежали за холмы, оставив её. Катастрофа произошла через считанные минуты. Многие горожане получили ранения, а выжившие ухаживают за ранеными во временных убежищах.

БЕЗРАССУДНАЯ НЕНАВИСТЬ

Когда персонажи зачищают второй храм стихий, озлобленный культ наносит ответный удар. Через прорицания, шпионские сообщения или видения, дарованные Древним Элементальным Оком, культисты узнают, какое поселение персонажи используют для базы, и отправляют туда небольшой отряд со *сферой опустошения*, чтобы разрушить это поселение — предпочтительно с ненавистной им группой. Пока персонажи отдыхают, беда приходит на порог.

Если персонажи разбили лагерь за пределами города, это столкновение происходит тогда, когда герои замечают группу культистов, идущих в поселение, которое они намерены атаковать. Путь

культистов всегда проходит достаточно близко к любому месту, где бы ни находились персонажи. Например, если персонажи разбили лагерь рядом с Заброшенными Фортами, они заметят группу, когда та выходит из прохода, соединяющего крепость с уровнями подземелья.

После прибытия в город на рассвете следующего дня, вы слышите шум снаружи. Кто-то кричит: «Эй, прекратите это!» Мгновение спустя голоса переходят в низкое, странное пение.

Когда персонажи начинают расследовать это, выдайте следующую информацию.

На улице стоят несколько странно одетых людей. Тот, кто выглядит как жрец, поёт, пока другие открывают большую коробку, выгравированную повторяющимся символом элемента стихий. Внутри находится магическая сфера, напоминающая хрустальный шар. Она пульсирует и издает треск от силы, скрытой в ней. Священник держит сферу в воздухе и продолжает песнопение, в то время как остальные преклоняют перед ним колени.

Этот шар является *сферой опустошения*, готовой ко взрыву. Культисты вынимают её из коробки и ждут, пока она сработает. Описание сфер опустошения и блоки характеристик культистов приведены в главе 7. Состав группы зависит от того, какой культ участвует:

- Один **жрец Воющей Ненависти**, один **ураган**, восемь **послушников Воющей Ненависти**, вооружённых *сферой опустошения воздуха*.
- Один **жрец Чёрной Земли**, два **стража Чёрной Земли** и четыре **монаха Священного Камня** со *сферой опустошения земли*.
- Один **жрец культа Вечного Пламени**, три **хранителя Вечного Пламени** и один **яростное пламя** вооружённый *сферой опустошения огня*.
- Один **жрец Сокрушительной Волны** и шесть **разбойников Сокрушительной Волны**, вооружённых *сферой опустошения воды*.

ГОНКА НА УНИЧТОЖЕНИЕ

После того, как персонажи зачищают третью святыню в храме Элементального Зла, оставшиеся культисты посылают мощный отряд со сферой опустошения из святилища Ока (см. главу 5), чтобы уничтожить ещё один город в долине Дессарин. Культисты издеваются над группой, демонстрируя свои намерения, чтобы вынудить персонажей преследовать их и тем самым оказаться в эпицентре разрушений. Выберите цель, к которой персонажи должны отправиться, чтобы добраться до нужного места, и дайте им достаточно времени, чтобы они прибыли как раз вовремя.

Предупреждение. Пока персонажи отдыхают, культисты используют заклинание *вещий сон* [dream], чтобы связаться с самым известным или узнаваемым членом группы.



Ночью вас мучает бессонница. Полузабытые воспоминания и предупреждения витают среди мыслей. Затем темная фигура появляется прямо перед вами, и этот образ вытесняет блуждающие мысли. «Слушай меня внимательно, глупец, — усмехается она, — Ты оскорбил Древнее Элементарное Око. За твоё кощунство другие также будут наказаны. Послезавтра на закате мы разрушим город Белиард. Конечно, вы можете попытаться остановить нас, но вы проиграете — никто не спасётся! Это цена твоего неповиновения».

Картина вашего сна сменяется новой. Вы стоите на склоне холма над небольшим городком. Рядом, в тени, стоит группа культистов, глядя на светящуюся сферу в центре круга. Сфера пульсирует, и вы просыпаетесь.

Угроза Белиарду реальна. Культисты ждут в паре миль за городом, оставаясь вне поля зрения до указанного времени нападения. Если персонажи прочёсывают окраины города, они могут заметить культистов. В противном случае те идут в город со *сферой опустошения* за час до заката. Состав группы зависит от того, какой культ остался.

- Два **рыцаря Бури Перьев** верхом на **гиппогрифах** [hippogriff], один **небесный ткач**, один **ураган** и пять **медвежатников** [bugbear].
- Один **рыцарь Тёмного Прилива** верхом на **гигантском крокодиле** [giant crocodile], один **фатомер**, один **жрец Сокрушительной Волны** и шесть **разбойников** [bandit].
- Одна **подземная акула** верхом на **панцирнице** [bulette] и два **стража Чёрной Земли**.
- Три **хранителя Вечного Пламени**, два **минотавра** [minotaur], и четыре **адских гончих** [hell hound].

Эти культисты готовы уничтожить себя в процессе выполнения своей миссии. Они также обязаны убедиться в том, что персонажи оказались под воздействием взрыва, поэтому, будучи перехваченными вдали от города, они все равно попытаются взорвать сферу (см. главу 7).

ХРАМ ВОЮЩЕЙ НЕНАВИСТИ

Когда персонажи следуют по туннелю от ущелья «Острие ножа» (см. главу 3), прочитайте следующий текст:

Огромная пропасть раскалывает землю настолько, насколько глаз может видеть во всепроникающей подземной темноте. Сделанная наспех узкая лестница вьется вдоль скалы, уходящей в пропасть, безумно закручиваясь вокруг острых и неровных выступов. Лестница угрожает опрокинуть всех идущих по ней в пасть пропасти. После нескольких коварных миль ступени заканчиваются на широкой плоской площадке, которая выступает над огромной чёрной пропастью. Во мраке скрыт затерянный город dwarфов, лежащий в руинах под сверкающим сводом пещеры. Разбитые статуи стоят посреди пустой площади, уставившись в темноту мертвыми взглядами. На краю бездны возвышается огромная ступенчатая пирамида, а из окружающего её рва над уступом пропасти шумит туманный водопад.

Культ Воющей Ненависти создал свой храм в юго-западной четверти древнего Тиар-Безила, где dwarфы построили дворец в огромной пещере на краю большой пропасти. Там, где сверкающий потолок пещеры, инкрустированный минералами,

поднимался высоко, dwarфы строили просторные площади, на которых вырезали высокие статуи, сложные колонны и гигантские монументы. Они работали с природным камнем пещеры, вырезая бараки и прочие жилые помещения в скалах, соединяя их через освещённые проходы. Несмотря на то, что это была крепость, здесь было место и торговле, и искусству; в частности, здесь располагался примитивный базар, а скалды некогда наполняли все вокруг своими песнями и стихами. С помощью дружественного им джинна dwarфы построили в центре пещеры дворец в форме пирамиды, окруженный рвом, питаемым подземным потоком. Технологии dwarфов обеспечили пещеру светом, пресной водой и канализацией.

ЧЕРТЫ ХРАМА

Под высоким потолком пещеры улицы соединяются в несколько просторных площадей, где богатые семьи dwarфов строили собственные поместья. Культ воздуха заставил пленного джинна работать над восстановлением дворца Тиар-Безил и превращением его в новый храм Воющей Ненависти для Аериси Калинос. Область имеет следующие особенности, перечисленные ниже. Любые исключения отмечаются в тех областях, к которым они относятся.

Потолки. Внутренние потолки имеют 15 футов в высоту, за исключением центральной площади, где потолок возвышается на 75 футов.

Пропасть. Пропасть уходит вниз на 200 футов. **Двери.** Одиночные двери сделаны из каменных плит, вращающихся на центральной оси. Открытие такой двери создает два зазора, каждый шириной около 3 футов. Замки не работают, но некоторые двери заклинило. Требуется успешная проверка Силы Сл 15, чтобы открыть такую дверь.

Двойные двери имеют железные петли и распахиваются в ту или иную сторону, как обычные двери.

Музыка. Музыка, звучащая в области А4, может быть слабо слышна в областях А1, А6 и в южной части А10. Она звучит громче в областях А2, А3 и А16.

Сокровища. Хотя это и не типично для культистов воздуха, многие обитатели храма носят с собой небольшое количество сокровищ. Кенку ценят блестящие безделушки, поэтому у них всегда есть что-то ценное. Существа, лично владеющие сокровищами, имеют при себе монеты разного номинала и другие мелкие ценности стоимостью 4к10 зм.

А1. ВХОД В ДВОРЦОВЫЙ КВАРТАЛ

Резные профили двух dwarфов, обращённых лицами друг к другу, формируют за выступом арку. За ней в подземной ночи виднеются массивные очертания широко раскинувшегося dwarфийского города. Откуда-то изнутри доносится мучительный вопль, сопровождаемый сдавленным скулящим умоляющим бормотанием. Затем, кажется, весь город присоединяется к хору обезумевших от мучений существ.

Ужасающие крики на самом деле исходят от четырёх кенку, скрывающихся в сторожке (область А2).

А2. СТОРОЖКА

У входа в город расположилась приземистая каменная сторожка. За открытыми воротами зигзагом идет арочный коридор мимо крепких каменных стен, где с каждой стороны расположились бойницы. В дальнем конце этого убийственного коридора находится вход в затерянный город dwarфов.

Четыре **кенку** [kenku] занимают сторожку, находясь по ту сторону от бойниц. Они не раскрывают себя персонажам, если те их не обнаруживают и не атакуют через бойницы. Они изводят группу, подражая крикам и мольбам жертв кенку-мучителя (область А12).

Угловые бойницы. Сторожка у ворот была спроектирована зигзагообразно, чтобы обеспечить прикрытие для защитников dwarфов, замедляя передвижения их врагов. Каждый угол по обе стороны от ворот имеет две бойницы, что позволяет существам внутри вести огонь в нескольких направлениях по тем, кто находится внутри прохода. Каждая бойница также оснащена железной заслонкой, которая может быть закрыта и зафиксирована так, что существо внутри сторожки будет уязвимо только с одного направления.

А3. МАШИНАЯ

Два массивных каменных столба уходят в отверстия в полу и потолке этого огромного помещения. Каменные поперечные балки пронзают колонны подобно спицам, создавая своего рода гигантские колеса. Две фигуры в робах подгоняют кнутами пять жалкого вида людей, которые изо всех сил толкают поперечные балки западного колеса. Когда колесо медленно проворачивается против часовой стрелки, до вас доносится звук поворота огромных шестерней, скрытых глубоко под каменным полом.

Два **жреца Воющей ненависти** (см. главу 7) надзирают за тем, как пять **обывателей** [commoner] медленно поворачивают западное колесо (см. «Каменные колёса» ниже). После завершения оборота люди останавливаются ожидая дальнейших инструкций.

Обыватели — культисты на пороге посвящения. Жрецы истязают их, чтобы окончательно сломить их волю перед вступлением в культ. Если персонажи атакуют, жрецы прикажут им сражаться до смерти. Успешная проверка Харизмы (Запугивание) Сл 15, позволит обратить обывателей в бегство.

Каменные колёса. Каменные колёса управляют сложным механизмом расположенным под полом этого подземного комплекса. Механизм контролирует уровень воды во рве (все области). Поворот каждого колеса по часовой стрелке уменьшает уровень воды на 10 футов. Поворот против часовой стрелки повышает уровень воды на 10 футов. Колесо нельзя повернуть более чем на один поворот в любом направлении.

А4. МУЗЫКАЛЬНАЯ ПЛОЩАДЬ

Каменный фонтан стоит посреди большой площади, его края вылеплены в виде dwarфов с барабанами и рогами. Около фонтана несколько фигур в пернатой одежде играют пронзительную, неблагозвучную мелодию на костяных флейтах.

Фигуры, стоящие у фонтана, это «Судьбы ветра» — музыкальная группа набранных Аериси Калинос менестрелей, состоящая из **Виндхарроу** и пяти **послушников Воющей Ненависти** (см. главу 7). Ни один из посвященных не обладает и каплей музыкального таланта.

Если персонажи мирно приближаются к «Судьбам ветра», культисты перестают играть. Разочарованный посредственными послушниками, Виндхарроу интересуется у персонажей, есть ли у них музыкальный талант и не хотят ли они присоединиться к группе.

Если среди персонажей есть бард или кто-то готовый продемонстрировать свои способности, Виндхарроу берет их в группу и предлагает им одеяния и флейты послушников. Виндхарроу не рассказывает персонажам, что случается с теми, кем оказывается недовольна Аериси Калинос.

Если персонаж заимствует одежду и инструменты «Судеб ветра», у него появляется шанс беспрепятственно пройти через территорию воздушного культа.

Костяные флейты. Флейты менестрелей выдолблены и вырезаны из костей предыдущих участников «Судеб ветра», тех, что не смогли угодить Аериси Калинос своей музыкой. При успешной проверке Мудрости (Медицина) Сл 10, персонаж может определить, что это человеческие кости.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Если Виндхарроу оказывается втянутым в битву и начинает проигрывать, то он сбегает в область А19.

А5. МАГАЗИНЫ ТИАР-БЕЗИЛА

Владельцы этих магазинов давно ушли, но резьба над дверьми указывает на их профессии: портной, ювелир, кузнец, пекарь. Всё что осталось на этом месте сейчас, это небольшие, засыпанные каменными обломками, комнаты.

Плащевик [cloaket] охотится среди старых магазинов Тиар-Безила; он перебрался сюда, когда тут появился источник пицци (культисты). Когда персонаж заходит в магазин, у него есть двадцатипятипроцентный шанс встретиться с плащевиком, который или маскируется под плащ, или прячется на потолке. Плащевик будет атаковать и отходить, не рискуя вступать в прямой бой с персонажами.

СОКРОВИЩА

Плащевик собрал всё ценное, что было в этом районе, а также богатства своих жертв. Ему удалось накопить монет и драгоценностей на 150 зм.

А6. ПЛОЩАДЬ ВЕРГАДАЙНА

На потёртых каменных плитах, уложенных на этой площади, запечатлён размещённый на монете образ улыбающегося dwarфа. Старый знак с тем же символом висит над дверью большого дома в центре площади.

Семь **кенку** [kenku] блуждают по переулку за зданием, ища сокровища среди булыжников. Когда персонажи оказываются рядом с переулком, кенку скрываются в темноте и пытаются отпугнуть их, имитируя звуки, издаваемые привидениями.

А7. ПЛОЩАДЬ МОРАДИНА

Несколько улиц смыкаются на площади, в центре которой стоит тридцатифутовая статуя Морадина, удерживающая большой каменный фонарь в вытянутой руке. Из фонаря исходит яркий свет, выхватывая из темноты разрушенные магазины, окружающие площадь и уходящие в глубь горы.

Два **послушника Воющей Ненависти**, один **ураган**, один **небесный ткач** и два **кенку** [kenku] расположились здесь для наблюдения на случай вторжения хищников из Подземья. (Статистику культистов см. в главе 7.)

Северный туннель. Наклонный туннель ведёт на север к области E27 в храм Вечного Пламени.

Статуя. Статуя Морадина выполнена из твёрдого гранита, только глаза и вставки в фонаре сделаны из кварца. Внутри фонаря, ярко освещающего площадь, наколдовано заклинание *вечное пламя* [continual flame].

А8. РАЗРУШЕННАЯ ВИЛЛА

Отдельные здания в этой части города — это нечто большее, чем остовы стен и кучи щебня. Глубокие дыры широко пересекают мощёные улочки и здания, а стены превращены в щебень. Пыль плывёт в воздухе, и в тихом мраке что-то царапает камни.

Здесь, среди руин, лежит **бурый увалень** [umber hulk]. Культ воздуха разогнал его обычную добычу, и теперь он угощается культистами, которые бродят по его территории. Он нападает из-за каменных стен и снова прячется. Воздушный культ теряет по крайней мере одного в неделю, а хитрый бурый увалень скрывается в своих туннелях.

СОКРОВИЩА

Поиски в разрушенной вилле позволяет найти: 92 зм, миниатюрную наковальню из электрума с гравюрами погребальных обрядов в честь Морадина (150 зм) и *неподвижный жезл* [immovable rod].

А9. ГРОБНИЦЫ

Гигантские каменные двери, покрытые с двух сторон рельефами, изображающими дварфийских богов в профиль, возвышаются на пятнадцать футов. У божеств мрачные выражения лиц, и они несут официальные регалии. Двери закрыты снаружи.

Рельефы изображают Думатойна, Хранителя Секретов Под Горой [Dumathoin, the Keeper of Secrets Under the Mountain] и Мартаммора Дьюина, Знатка и Искателя Троп [Marthammor Duin, the Watcher and Finder of Trails]. Дварфы Безилмера почитали этих богов как наблюдателей за их мертвыми.

Культисты воздуха начали исследовать эти гробницы, но приостановили разведку после нападений упырей. Затем культисты закрыли гробницы.

Для открытия дверей требуется удаление шипов, что с помощью правильных инструментов занимает несколько минут. Успешная проверка Силы со Сл 25 позволяет персонажу открыть двери без снятия шипов. Если персонажи открывают двери, прочтите следующий текст:

За дверями пол спускается в сторону огромного провала. Гробницы и склепы дварфов миниатюрным городом рассыпались по краю пропасти. Из-за этих гробниц появляются изможденные фигуры, их голодные глаза смотрят на вас.

Семь **упырей** [ghoul] рыщут по территории и атакуют, как только осознают, что двери открылись. Если какие-либо культисты остались в области А7, то они слышат звуки сражения и отступают во дворец (область А18).

СОКРОВИЩА

Если персонажи обыскивают гробницы Тиар-Безила, они находят 3к10 фигурок, памятных сувениров и погребальных масок по 50 зм каждая находка.

А10. ПЛОЩАДЬ ДВОРЦА

Глубокий ров окружает площадь, состоящую из ступенчатой пирамиды, окружённой каменной дорожкой. Каменные колоннады на севере и востоке идут вдоль пролётов мостов, соединяя площадь с другими частями разрушенной территории дварфов. Короткий мост идет через ров на юг. Опоры для моста и колоннад — огромные статуи дварфов, погруженные в воду по шею. Гуманоидная фигура в пернатом плаще верхом на большом драконическом существе смотрит вниз с вершины пирамиды. Вода во рву течёт на запад, а затем низвергается водопадом в тёмную пропасть. Звук стремительного потока громом раздаётся под сводом, потолок которого блестит минеральными отложениями, как вечная звёздная ночь.

Небесный ткач (см. главу 7) по имени Каз Ханар [Kaz Hanar] и его **виверна** [wyvern] уселись на вершине пирамиды, охраняя площадь. Они нападают на всех, кто не одет как культист воздуха.

Если персонажи замаскированы как культисты воздуха, Каз приземляется на ближайший мост или колоннаду и спрашивает их, куда они идут. Каз не интересуется их ответами; он скучает и ищет способ проявить свою власть. Если персонажи замаскированы, они должны предоставить хоть немного похожую на правду историю, чтобы убедить Каза позволить им пройти. Если они не убедят Каза, он и его виверна откажутся пропускать их.

Потолок хранилища находится на высоте 75 футов над дорожкой и грубо высечен. Ступенчатая пирамида некогда была дварфийским дворцом Тиар-Безила. Он имеет два уровня (области А18 и А19), и каждый уровень имеет высоту 20 футов.

Колоннада, идущая через ров к северу от площади, ведёт в область А7. Подобная, но более длинная колоннада на востоке описывается в области А17. Мост на юг ведёт к области А16.

А11. РОВ

Стены из гладко обтёсанного камня окружают этот ров в 20 футов глубиной. Подземный поток вливается в ров, наполняя его водой. Клапаны, открытые и закрытые каменными механизмами в области А3, регулируют количество воды, которая течёт в ров. Закрытие клапанов опустошает ров, поскольку оставшаяся вода течёт по водопаду на запад. Персонажи с источниками света, исследующие ров, замечают блеск золотых монет, стального оружия и доспехов внизу (см. ниже «Сокровища»).

ХРАМ ВОЮЩЕЙ НЕНАВИСТИ



1 клетка = 10 футов

- | | | | | |
|---------|---------|-----------|---------|---------------|
| Алтарь | Койка | Фонтан | Обелиск | Могилы |
| Бойницы | Занавес | Луч света | Колонна | Тоннель червя |

Каменный голем [stone golem], выглядящий как дварф 12-ти футов высотой и 9-ти шириной, патрулирует дно рва и атакует любых существ, которые туда попадают. Когда ров полон, голем скрыт под тёмной водой, когда осушается — он становится виден. Голем никогда не покидает ров. Дварфы Безилмера знали командные слова, позволяющие контролировать голема, но эти слова были утеряны.

Водопад. Большой разлом в западной стене ведёт к 200-футовой пропасти. Вода из рва стекает в эту пропасть, образуя водопад. В начале своего хода существо, плавающее в самом западном участке рва, уносится на 20 футов к пропасти течением, если только ему не удастся пройти проверку Силы (Атлетика) Сл 15.

Сокровища

В течение веков многие несчастные существа встретили свою смерть во рву, оставив некоторые из своих сокровищ беспорядочно разбросанными по дну. Среди ржавого оружия и пробитой брони — золотые и серебряные предметы, в том числе ожерелья и кольца с полудрагоценными камнями, подвески, броши и подобные вещи, стоимость которых составляет около 600 зм. Кроме того, на полу рва лежит платиновый кубок с рубинами (стоимостью 2500 зм).

A12. Святилище Морадина

Две стены помещения покрыты фресками. На одной изображено сотворение дварфов Морадином, а на другой — грандиозное сражение между дварфами и орками. Каменная кладка дальней щербатой стены испещрена дырами, где когда-то располагались драгоценные камни, окружавшие алтарь в форме наковальни. Теперь здесь остались лишь сколотые кусочки агатов и гранатов. В центре помещения расположены три птицеголовых существа, истязавших группу закованных в кандалы пленников.

В этом зале находятся три **кенку** [kenku] и пять связанных и скованных людей-**обывателей** [commoner]. Один кенку пытается заключенных, в то время как другие два подражают крикам страдающих пленников.

Заключённые. Четверо из заключённых — люди, которые были одурманены и похищены культистами в Яртаре. Их отправили вниз по реке, чтобы посвятить в культисты или принести в жертву. Один из заключённых — Боро Гледхем [Bero Gladham]. Если он освободится, то сообщает персонажам, что его жену Нерис «увели вниз» культисты.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Если заключённые возвращаются в свои дома, их семьи дают вознаграждение в размере 50 зм за каждого заключённого.

A13. Зал Вергадайна

Это здание было когда-то дварфийским залом для пиршеств. Старые деревянные столы разбиты и разбросаны по всей длинной главной комнате, а три гигантские бочки поставлены в линию за тем, что было когда-то красивым дубовым баром. Позади бочек находятся двери для их погрузки и выгрузки.

Воздушный культ использует этот зал для медитаций. В любое время здесь можно найти пять **послушников Воющей Ненависти**, одного **урагана**

и одного **небесного ткача**, левитирующих над полом и говорящих нараспев. Смотрите главу 7 для характеристик культистов. Ураган носит с собой **грозовой бумеранг** [storm boomerang] (см. главу 7) и получает следующие варианты действий:

Грозовой бумеранг. Дальнейшая атака оружием: +5 к попаданию, дистанция 60/120 фт., одна цель. **Попадание:** дробящий урон 4 (1к4 +2) плюс урон звуком 7 (3к4), и цель должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл 10, иначе будет ошеломлена до конца своего следующего хода. **Промач:** бумеранг возвращается в руку урагана.

Бочки. Гигантские бочки когда-то содержали прекрасный дварфийский эль, но они пусты уже века.

A14. ЖИЛЫЕ ПОМЕЩЕНИЯ

Эти здания более-менее целы, хотя мебель и украшения давно убраны. Осколки щебня, сломанная керамика и кусочки костей разбросаны по полу.

Культ воздуха использует эти помещения в качестве мест для сна. Если персонажи замаскированы под культистов, они могут отдохнуть здесь какое-то время. Если группа не подражает манере культа (левитация, медитация или упражнения на дыхание), присутствующие здесь культисты начинают задавать вопросы.

Случайные столкновения. Делайте проверку на случайные столкновения, когда персонажи входят в одно из помещений и каждые 10 минут, пока они в нём остаются. Киньте к20 и сверьтесь со следующей таблицей.

к20 Столкновение

1–2	2к4 послушника Воющей Ненависти (см. область А3)
3	1к4 ураганов (см. область А20)
4	1к2 небесных ткачей (см. область А20)
5	1к2 жреца Воющей Ненависти (см. область А3)
6	1 кенку [kenku] (см. область А12)
7–20	Никого

Восточный туннель. Этот туннель ведёт к востоку к области С20 храма Сокрушительной Волны.

A15. ПЛОЩАДЬ ПАВШИХ ШПИЛЕЙ

Площадь вымощена потрескавшимися ультрамариновыми мраморными плитами. Широкая улица, ведущая на восток, заканчивается у разрушенной каменной стены. На запад через ров к ступенчатой пирамиде тянется колоннада.

Здесь трудится Ахтайир, **джинн** [djinni] в разорванных лохмотьях. Его лицо сохраняет суровый вид, пока он высекает изделия из валуна с помощью специальных инструментов.

Торхилд Флеймтанг, король дварфов Безилмера, владел особым рогом, способным призывать Ахтайира раз в сто один год. Будучи призванным с помощью рога, джинн обязан выполнить одинокую услугу или поручение. Торхилд поручил джинну тяжёлую задачу: поддерживать дворцовый квартал в хорошем состоянии. Это желание джинн выполняет на протяжении многих веков.

Когда Аериси Калинос обосновалась здесь, она завладела рогом, но отказалась освободить джинна от поставленной ему задачи. Ахтайир без конца выполнял это поручение, вырезая каменные клад-

ки и скульптуры, что размещал по всей пещере, реконструируя город квартал за кварталом. Он особо возмущён этим поручением, но не может никак сбежать от него.

Если Ахтайиру понравятся персонажи, либо он решит, что может им довериться в устранении воздушного культа, он посоветует тем напасть на Аериси Калинос в надежде, что она призовет его, освободив от этого поручения.

СОКРОВИЩЕ

Если персонажи подружатся с Ахтайиром и разобьют рог, что призывает его, джинн подарит каждому персонажу по склянке с *бутылкованным дыханием* [bottled breath] (см. главу 7) из своего дворца на Плана Воздуха.

A16. КОРИДОР С ОБЕЛИСКАМИ

В ряд стоят три обелиска, чьи острые верхушки задевают пятнадцатифутовый потолок коридора. Их грани испещрены древними пиктограммами. К основанию каждого монумента привязан измождённый человек. Вокруг обелисков из булыжника выложена цветная мозаика, изображающая Морадина с закинутым на плечо молотом.

Эти обелиски, высотой в 15 футов и шириной в 4 фута у основания, сделаны из гранита. Толстыми веревками к ним привязаны три **послушника Воющей Ненависти** (см. главу 7), измученных от голода. Они страдают от истощения 4 уровня (см. приложение А «Состояния» в «Книге игрока»). Впалые грудные клетки, ввалившиеся животы, ребра, туго обтянутые кожей, костлявые руки, ноги и лица, — эти люди мало отличаются от скелетов. Вдобавок их тела покрыты ужасными рубцами от ударов.

Послушники, облачённые в одеяния культа, проходят испытание. Они будут отказываться от попыток персонажей освободить их, заявляя, что лидеры культа обучают их «выживать, вкушая лишь воздух».

A17. ПУТЬ ВО ДВОРЕЦ

Эта каменная колоннада пересекает ров, окружающий ступенчатую пирамиду. Будто огромные деревья, вдоль дороги выстроились каменные столпы, на которых вырезаны имена и образы выдающихся дварфов прошлого. Пол покрыт слоем из мелких деревянных и каменных обломков.

Если персонажи ещё не разобрались с Каз Ханаром (см. область A10), то прочитайте следующий текст:

Колоннада заканчивается у дорожки, примыкающей к восточной стороне ступенчатой пирамиды. На самой её вершине сидит похожее на дракона существо с оседлавшим его человекоподобным всадником. Всадник одет в украшенный перьями плащ.

Существа на вершине пирамиды — это Каз Ханар и его верховая виверна (подробности указаны в области A10). Они встанут на пути героев, если те будут подходить к пирамиде вдоль этой колоннады.

A18. ВЕЛИКИЙ ЧЕРТОГ

Два ряда колонн в 20 футов высотой поддерживают потолок этого мраморного зала. На колоннах изображены дварфы с застывшим на лицах торжественным выражением. К востоку от колонн есть две ведущие вверх мраморные лестницы без перил. В центре зала несколько культивистов в серых, украшенных перьями, мантиях распевают гимн, левитируя в нескольких футах над полом. Из колодца, устроенного в центре пола, с воем вырывается поток воздуха.

Это помещение охраняют: один **ураган**, один **небесный ткач** и пять **послушников Воющей Ненависти** (в главе 7 указаны характеристики), левитирующих в 3 футах над полом и поющих гимн Ян-Си-Бину. Эффект левитации заканчивается, если культивист получает урон или сдвигается с места. У каждого послушника имеется с собой по два *дротика-искателя* [seeker dart], дающие послушникам следующий вариант атаки:

Дротик-искатель. *Дальнобойная атака оружием:* +4 к попаданию, и ураган получает преимущество в бросках атаки; дистанция 120 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 4 (1к4 + 2) плюс урон электричеством 7 (3к4).

Если персонажи замаскированы под членов культа воздуха, то находящиеся здесь культивисты не обращают на них внимания, пока не будут атакованы. В противном случае культивисты прервут свое пение и бросятся в бой. Шум сражения в этом зале предупредит существ из области A19 об опасности, но подкреплений оттуда не будет.

Колодец. Колодец представляет собой квадратную вертикальную шахту размером 10 на 10 футов, со стенами из гладкого камня. Шахта опускается вниз, в Воющие Пещеры (см. главу 5). Восходящий поток воздуха замедляет падение любого существа, которое прыгнет в колодец, как если бы оно находилось под действием заклинания *паденье перышком* [feather fall]. Культивисты воздуха умеют подниматься вверх по этой шахте, улавливая воздушный поток своими плащами и *полётными одеяниями* [wingwear].

A19. ХРАМ ЭЛЕМЕНТАЛЬНОГО ВОЗДУХА

Поднимаясь на двадцать футов, лестница приводит в просторный зал, высотой 20 футов, на вымощенном плитам полу которого выгравирована подробнейшая карта древнего дварфийского царства. В дальнем конце зала, будто бы властвуя над всей комнатой, на мраморном постаменте стоит высокий трон. Ряды стрельчатых арок, завешенных небесно-голубыми шторами из тончайшей газовой ткани, тянутся по обеим сторонам чертога. Из-за них доносится пьянящий запах ладана, его сладкий дым кружится, словно живое существо, сотканное из воздуха.

В нише за престолом лежит огромный кручёный рог.

Когда-то эти чертоги были средоточием власти дварфийского короля Безилмера и его военного совета. Гравировка на полу — это карта древнего дварфийского королевства. Культ воздуха превратил это место в прибежище порока и греха. Если это первый из элементарных храмов, исследованный персонажами, то пророк воздуха **Аериси Калинос** будет сидеть на троне, свысока взирая на королевский двор, слегка помахивая своими



иллюзорными крыльями. Она всегда держит волшебное копьё *Перст Ветра* (см. главу 7) при себе. Если Аериси находится здесь, то её ни на секунду не теряющий бдительности спутник, **невидимый охотник** [invisible stalker] по имени Шёпот никем не замеченный парит по залу. Если **Виндхарроу** удалось бежать из области А4, то он будет стоять на коленях или сидеть подле ног Аериси в этой комнате. Десять **послушников Воющей Ненависти**, находящихся в состоянии наркотического опьянения, лежат за шторами, которые висят между колоннами в южной и северной частях комнаты. Аериси может приказать им напасть на чужаков, но они будут считаться отравленными. Их характеристики указаны в главе 7.

Если Аериси здесь нет, то **врок** [vrogk], чьи услуги предложил в подарок посланник демонов, охраняет храм в одиночку. Он прячется за тронем и атакует всех, кто не является членом культа. Опоённые наркотиком послушники не станут помогать вроку и будут сражаться, только если на них напасть.

Отыгрыш Аериси Калинос. Аериси правит культом Воющей Ненависти как властная, тщеславная и несдержанная королева. Ей неведомы милосердие и любезность, если только они не направлены в её сторону. Она считает смертных расходуемыми слабовольными игрушками и привела многих в культ Воющей Ненависти, соблазнив их своей силой очарования. Она одержима аваризэями (или крылатыми эльфами), и поэтому она надеялась себя иллюзорными крыльями, чтобы казаться одной из них.

Она знает о персонажах и их подвигах, но её гордыня не позволяет ей считать их угрозой для

себя. Если они обвиняют её в злоупотреблении властью, то она убеждает персонажей, что культ Чёрной Земли пытается подставить её последователей, выдавая себя за воздушных культивистов, и надеется этим обмануть персонажей, отправив их сражаться с собственным ненавистным конкурентом. Если это удастся, Аериси предоставляет им безопасный проход со своих владений.

Если персонажи противятся ей, Аериси использует действие, чтобы подуть в рог (см. ниже). Джинн Ахтайир (см. область А15) прибывает в конце следующего хода Аериси. Она приказывает джинну прикрыть её, пока сама сбегает через проход в шахту в области А18.

Рог. Вся внешняя поверхность этого круглого витого рога украшена резьбой, изображающей дворец в форме пирамиды, который будто бы плывет над туманным берегом среди растущих на нем пальмовых, фиговых и финиковых рощ. Подув в рог, можно вызвать Ахтайира — джинна, который должен выполнить одно задание того, кто призвал его. Как только задание будет выполнено, Ахтайир сможет вернуться в свой дворец на Плана Воздуха, и его нельзя будет призвать таким образом в течение сто одного года. Рог можно уничтожить, нанеся ему не менее 10 очков урона единственным ударом оружия. Ахтайира нельзя будет вызвать с помощью рога, если тот будет разбит.

СОКРОВИЩЕ

Аериси носит платиновую шейную гривну (стоимостью 1600 зм), золотые кольца с сапфирами (4, каждое стоимостью в 1000 зм) и диадему (6400 зм) из Эверески. Кроме того, она владеет *Перстом Ветра* (см. главу 7) и книгой заклинаний, в которой

содержатся все приготовленные ею заклинания (см. её характеристики в главе 7).

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Если персонажам удастся победить джинна и культистов Аериси, то она (и Виндхарроу, если он присутствует) сбегает в Воющие Пещеры через проход в шахту в зоне A18.

Первый раз, когда хиты Аериси Калинос опускаются до 0, она исчезает с громким воплем, оставая *Перст Ветра*.

A20. ПРОЛОЖЕННЫЙ ЧЕРВЁМ ТОННЕЛЬ

Эта просторная тёмная комната пуста, за исключением одной маленькой детали: из большой дыры в полу торчит череп огромного червя с распахнутой пастью.

Останки принадлежат лиловому червю, убитому дварфами. Кости нескольких мёртвых дварфов лежат там, где когда-то располагалась глотка червя. Персонажи могут пролезть по скелету, достигнув тоннеля, вырытого червём. Тоннель насчитывает 10 футов в ширину и ведёт в область F1 в святилище Ока.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Если Аериси побеждена, то культисты храма Воющей Ненависти рассредотачиваются и бегут. Некоторые навсегда покидают культ, а другие отступают к святилищу Ока и Воющим Пещерам. Вы можете преследовать этих культистов, если пожелаете.

ХРАМ СОКРУШИТЕЛЬНОЙ ВОЛНЫ

Штаб-квартира культа Сокрушительной Волны расположена в южном квартале древнего Тиар-Безила. Давным-давно на этом участке Тиар-Безила находились склады. Тёмный ручей обеспечивал безопасный водный путь, соединявший крепость с Рекой Дессарин и наземными владениями королевства.

Гар Шаттеркил, пророк воды, приказал своим последователям отвоевать столько территории, сколько те смогут, и убедить чудовищ, готовых помочь культу, организовать неподалёку свои логова.

ТЁМНЫЙ РУЧЕЙ

Подземный ручей соединяет храм Сокрушительной Волны с поверхностью. Ручей берет начало из большого источника в этой части древней цитадели дварфов. Он протекает по тоннелям и пещерам около двух миль, затем проходит под фортом Ривергард, и, в конце концов, впадает в реку Дессарин. Ручей течёт спокойно, поэтому двигаться против течения несложно, хоть на лодке, хоть на плоте.

Случайные столкновения. Каждый раз, когда персонажи проплывают через Тёмный ручей к храму Сокрушительной Волны туда или обратно, вы можете в любой момент их подземного путешествия бросить к20 для случайного столкновения.

к20	Столкновение
-----	--------------

1	1к6 тёмных мантий [darkmantle]
2	1к4 + 1 пронзателей [piercer]
3	1к4 + 4 троглодитов [troglodyte]
4	1к4 + 1 теней [shadow]

к20	Столкновение
-----	--------------

5	1 водная аномалия [water weird]
6	1 чууль [chuul]
7-20	Никого

С потолка туннеля на лодку прыгают тёмные мантии и пронзатели. С побережья, где Тёмный ручей проходит через открытую пещеру, троглодиты швыряют метательные копья. Водные аномалии и чуулы прячутся в ручье и атакуют из воды.

ОСОБЕННОСТИ ХРАМА

У этого квартала есть следующие особенности. Любые исключения отмечаются в тех областях, к которым они относятся.

Потолки. Потолки имеют 15 футов в высоту.

Двери. Двери представляют из себя каменные плиты, закрепленные в центре на оси, вокруг которой они вращаются: открытая дверь образует два прохода, каждый шириной около 3 футов. Работающих дверных замков не осталось, однако кое-где культисты заперли двери с помощью металлических штырей, продаваемых в две проушины, одна из которых прикреплена к краю двери, а вторая — к соседней стене. Персонажи могут выбить такие двери с помощью успешной проверки Силы Сл 15.

Двойные двери висят на железных петлях и открываются так же как обычные: распахиваясь либо в одну, либо в другую сторону.

Каналы. Берега каналов и озёр в этой области находятся на высоте 5 футов от поверхности воды. Глубина каналов составляет 15 футов. Медленное течение воды начинается у водопадов в области C25, затем движется вниз по обоим каналам в южном направлении.

Свалившиеся в канал персонажи обнаружат, что его стены гладкие и скользкие. Если рядом нет причала, то уцепиться за стену канала или взобраться на неё будет очень сложно.

Свет. Области, часто используемые культистами, освещаются с помощью заклинаний *вечный огонь* [continual flame], сотворённых на факелы в бронзовых настенных держателях. Все остальные помещения не освещены.

Причалы. Некоторые проходы, примыкающие к каналам, оборудованы причалами, расположенными на высоте 1 фута над поверхностью воды. К ним можно спуститься по лестнице из нескольких ступенек.

Сокровища. Многие обитатели храма носят при себе небольшое количество ценностей. Некоторые существа обладают личным сокровищем, состоящим из разных монет и других незначительных ценностей, общей суммой в 4к10 зм.

С1. ПРИСТАНЬ У ОЗЕРА

Если персонажи приплыли сюда на лодке по подземному ручью, прочтите следующий текст:

Ручей впадает в большое подземное озеро, раскинувшееся в обширной пещере, залитой факельным светом. Справа к воде примыкает осыпающийся каменный причал, к которому пришвартован ялик длиной около 10 футов. За причалом начинается тоннель, ведущий на северо-восток; у входа в него горят факелы в закрепленных на стенах бронзовых держателях. Возле причала на север проходит канал, выходящий из большого озера и ведущий на север. Дальний край озера теряется в темноте на западе.

Если же персонажи добрались сюда из других частей подземелья, прочтите:

За проходом раскинулась большая тёмная пещера, которую занимает подземное озеро. На его восточном берегу факелы освещают каменный причал, к которому пришвартован ялик длиной около 10 футов. Западный берег озера теряется в темноте.

Причал рядом с областью С4 может быть как в зоне видимости, так и вне её, в зависимости от того, с какой стороны группа вошла в эту область. Причал не освещен, и его трудно заметить в темноте.

Пристань в восточной части пещеры охраняется четырьмя **разбойниками Сокрушительной Волны** и одним **фатомером** под командованием **рыцаря Чёрного Прилива**, женщины по имени Эйон [Eyon] (характеристики кульгистов указаны в главе 7). Верховое животное Эйон — **охотничья акула** [hunter shark] — плавает неподалёку, в озере. Кульгисты останавливают все подозрительные лодки, приближающиеся с востока. Если персонажи не сумеют склонить их к переговорам, они нападут.

Отыгрыш Эйон. Если герои смогут вступить в переговоры с кульгистами, то Эйон будет общаться с ними с изрядной долей подозрения. Упрямая и чёрствая наёмница, она ожидает от людей только худшего. Как только Эйон решит, что персонажи пытаются её одурачить, она сразу прикажет своему отряду атаковать.

Разбойники знают, что в воде их враги будут в очень невыгодной позиции. Если они нападают на противника, который стоит на краю причала или на лодке, разбойники используют особую рукопашную атаку «толкание существа» [Shoving a Creature], чтобы спихнуть врага в воду. (У причала озеро имеет глубину 15 футов.) Эйон предпочитает сражаться в воде верхом на своей акуле, атакуя своим длинным копьем врагов врагов на лодках или у границы воды. Если герои не приближаются к воде, она все равно вступает в бой, но уже на твёрдой земле.

СОКРОВИЩА

На поясе Эйон носит водонепроницаемый кожаный кошель, который содержит 15 зм, 6 пм, пять коралловых камней, украшенных прихотливой резьбой, стоимостью 80 зм каждый, и *зелье лечения* [potion of healing].

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Если персонажи одержат верх над этим отрядом, а затем покинут эту часть подземелья, то кульгисты из области С7 придут на смену погибшим в течение часа.

С2. КАНАЛЫ

Канал шириной 20 футов, пролегающий между древних каменных стен, уходит во тьму. Вода медленно движется, что свидетельствует о слабом течении. Вдалеке мерцают факелы.

Факелы размещены у мостов в областях С6, С15 и С24, обозначая путь: персонажам виден хотя бы один факел практически из любой точки канала.

Дварфы Безилмера построили канал, чтобы направить воды источника в области С26 в обход своих подземных владений и связать торговый район их города с верхним миром. Глубина воды

в каналах составляет 15 футов. Персонажи могут передвигаться по каналам на лодке со скоростью 10 футов.

Случайные столкновения. В каналах водятся различные водные существа. Проходите проверки на случайные столкновения каждый час, когда персонажи будут передвигаться по каналам вплавь или на лодке. Сделайте бросок к20 и выберите результат из таблицы ниже:

к20	Столкновение
1	1к4+1 упыря [ghoul] (см. область С4)
2-3	1к4+4 людоящера [lizardfolk] (см. область С13)
4	1к2 тролля [trolls] (см. область С12)
5	1 гигантский осьминог [giant octopus] (см. область С3)
6	1 дракочерепаха [dragon turtle] (см. область С21)
7-20	Никого

Гигантский осьминог нападет на любую, достаточно маленькую группу. Остальные чудовища вступят в бой только с чужаками.

С3. ШЕПЧУЩЕЕ ОЗЕРО

Это подземное озеро тёмное, холодное и спокойное. На западе оно заканчивается у галечного пляжа, а на севере блики на воде от слабо мерцающего факела говорят о наличии протоки или канала, ведущего в том направлении. На юге за осыпающейся каменной пристанью виден вход в тёмный тоннель. На восточном берегу ещё один факел горит над гораздо большим по размеру причалом, за которым располагается другой проход, на восток. Второй канал уходит на север от восточной части озера: там тоже заметно мерцающее пламя факела.

Потолок пещеры полукруглый, самая высокая его точка находится на высоте 60 футов над водой. Глубина озера разнится: у стена пещеры она составляет 20 футов, в середине озера — 60 футов. Озеро получило свое название из-за особой акустики пещеры. Любое, даже сказанное шёпотом, слово, произнесённое в области С1, легко можно услышать в области С19 и наоборот.

В озере обитают маленькие слепые пещерные рыбы. За каменным столбом в южной части озера, который поддерживает потолок пещеры, есть грот, в котором живёт **гигантский осьминог** [giant octopus]. Он атакует пловцов и нападет на лодки, которые приблизятся на 30 футов к его логову.

С4. ЗАТОПЛЕННЫЕ ЗАЛЫ

Сырой, гнилостный запах висит в этой комнате. В полу сделаны восемь маленьких круглых бассейнов, каждый около 3 футов шириной, заполненные до краёв чёрной вонючей водой. Рядом с бассейнами лежат несколько больших камней, каждый из которых несколько раз обмотан старой веревкой. На южной стене нарисован символ в форме буквы «X», нижние концы которой соединены горизонтальной линией.

Много лет назад эта комната была офисом начальника порта, теперь же культ Сокрушительной Волны использует её как место для жертвенного утопления своих пленников. Каждый колодец имеет 10 футов в глубину. Камни, весят около 50 фунтов, а веревки используют, чтобы связать вместе ноги жертвы, перед тем, как столкнуть её в колодец.

Двенадцать **водяных упырей** [aquatic ghouls]

(со скоростью плавания 30 фт.) скрываются в этой комнате. Все они — предыдущие жертвы этого отвратительного ритуала, практикуемого культом. Первые восемь остаются в колодцах, где встретили свою смерть, а ещё четверо таятся в тенях, отбрасываемых разрушенной оградой, в западной части комнаты. Чудовища прячутся, чтобы застать врасплох чужаков.

Если упыри смогут парализовать персонажа, ближайший к нему упырь потратит действие на то, чтобы привязать к ногам парализованного персонажа тяжёлый камень. На следующий ход упырь бросит парализованного персонажа в один из колодцев. Для того, чтобы выплыть на поверхность с привязанным камнем, потребуется успешная проверка Силы (Атлетика) Сл 20. Успешная проверка Ловкости (Акробатика) Сл 15 поможет освободиться от веревки в узком колодце.

С5. ТЕМНИЦА

Дверь в эту комнату заперта на железную щеколду. Её легко открыть из коридора, но невозможно изнутри.

Очевидно, эта комната служит тюрьмой. Шесть соломенных тюфяков с изношенными одеялами беспорядочно лежат на полу, к одной из стен прислонен бочонок с водой. Тёмное, узкое, похожее на бойницу окно обращено к западу.

В данный момент культистам некого держать в этой импровизированной тюрьме. Если герои потерпят поражение в храме, у них отнимут всё снаряжение и бросят сюда, пока Гар Шаттеркил будет решать, как лучше от них избавиться.

С6. МОСТ ПОВЕДЫ

Лестницы на каждой стороне канала поднимаются от причала на 10 футов, так что мост располагается на высоте 15 футов над водой.

Канал пересекает изящная арка моста с низкой каменной балюстрадой. Наверх можно подняться по ступенькам, сделанным с обеих сторон. Обветренные стороны моста украшены резьбой, изображающей сражения дварфов. На самой высокой точке моста закреплен горящий факел.

Мост довольно высоко поднят над водой, так что пассажирские и грузовые лодки дварфов, которые строили этот уровень подземелья, могли свободно проходить под ним вверх и вниз по каналу.

С7. КАЗАРМЫ РАЗБОЙНИКОВ

В этой старой комнате стоят шесть простых деревянных двухъярусных коек и несколько мешков с провизией. На юг и на запад выходят каменные двери.

Здесь живут культисты Сокрушительной Волны, охраняющие пристань у озера (область С1). Шесть двухъярусных кроватей принадлежат семерым разбойникам, жрецу, фатомеру и рыцарю Тёмного Прилива по имени Ййен. Здесь постоянно присутствуют пятеро **разбойников Сокрушительной Волны** и один **жрец Сокрушительной Волны** (их характеристики указаны в главе 7).

В этой комнате культисты обычно отдыхают от работы, и некоторые из них могут спать на своих кроватях: сделайте бросок 1к6, чтобы понять,

сколько именно. Звуки боя неподалёку могут разбудить спящих культистов, тогда они присоединятся к драке в свой ход на третий раунд сражения.

С8. ДРЕВНИЕ АМБАРЫ

В подземелье две таких комнаты. Они абсолютно одинаковы.

Пол этой большой комнаты усыпан обломками каменной кладки. Дорожка в пять футов шириной окружает сухую яму, вырытую посреди пола.

Эти две комнаты служили амбарами в дварфийской цитадели, но всё хранившееся здесь зерно давно сгнило. Группа может использовать эти комнаты для отдыха: здесь им ничего не угрожает, кроме разве что падения по неосторожности в сидосную яму глубиной 30 футов.

С9. СЕВЕРНЫЙ СТОРОЖЕВОЙ ПОСТ

Двери, ведущие в эту комнату, заперты изнутри на щеколды. Когда персонажи подойдут к двери, прочтите следующий текст:

В центре этой каменной двери располагается железная пластина площадью около одного квадратного фута.

В центре каждой двери проделано маленькое квадратное отверстие, закрытое сдвигающейся железной пластиной. Через эти отверстия культисты, находящиеся внутри комнаты (см. ниже), могут вести огонь из арбалетов по неприятелю в коридорах. Для того, чтобы сдвинуть пластину, нужно потратить действие. Обычно культисты действуют в парах: один из них сдвигает пластину, а второй стреляет через отверстие. Одновременно через отверстие может вести огонь только один культист.

Если персонажи заглянут в комнату или войдут внутрь, прочтите следующий текст:

Это помещение служит и комнатой отдыха, и сторожевым постом. Две каменные двери оборудованы крепкими бронзовыми засовами, в центре каждой двери на уровне груди проделана амбразура, закрытая небольшой железной пластиной. Середину комнаты занимают круглый стол и четыре шатких стула. В комнате стоят пять двухъярусных кроватей, хотя половина коек, по-видимому, не используется.

На этом сторожевом посту несут службу **одноглазый содрогатель** по имени Калт [Khalt], **рыцарь Тёмного Прилива** Гордол [Gordol] и три **разбойника Сокрушительной Волны** (характеристики всех этих НИП указаны в главе 7). Калт возглавляет отряд, управляя подчинёнными строго и эффективно. Вместо метательных копий разбойники вооружены лёгкими арбалетами (+4 к атаке, 1к8+2 колющего урона). У Гордола тоже есть лёгкий арбалет (+7 к атаке, 1к8+3 колющего урона).

СОКРОВИЩА

Калт носит при себе кошель, в котором хранит 30 зм, 12 пм, четыре граната стоимостью 100 зм каждый и два *зелья большого лечения* [potion of greater healing].

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Если персонажи одержат верх над стражей, а затем покинут этот уровень подземелья, культисты заменят погибших четырьмя разбойниками Сокрушительной Волны из области С23.

СЮ. ФОНТАН С ГОРГУЛЬЯМИ

Эта комната серьёзно повреждена. За долгие годы несколько колонн рухнули, а стены перекошились, но кое-что в этом зале осталось в целости и сохранности: каменный фонтан, расположенный в середине восточной стены. Он сделан в виде полукруглого каменного заполненного водой бассейна, шириной 10 футов. Над бассейном расположен выступающий из стены пьедестал, на котором громоздится оскалившая зубы горгулья. На север и на юг выходят каменные двери.

Эту комнату занимают два **нотика** [nothic], которые прячутся в восточной части комнаты за разбитыми колоннами и кучами каменных обломков. Нотики поселились здесь в надежде, что неосторожные члены культа могут послужить лёгкой добычей, угодив в засаду, или невольно станут целью для «мистической пронизательности» [weird insight] чудовищ, под воздействием которой культисты выдадут им секреты своей силы. Они позволяют большой и хорошо вооруженной группе пройти мимо, а затем постараются схватить персонажа, замыкающего строй.

Фонтан с горгульями. Вода подаётся в фонтан из скрытого источника в области С26 через хорошо функционирующую систему труб. Древнее благословение, наложенное на фонтан, разделяет воду оттуда небольшими целебными силами: любой, кто выпьет из фонтана, получит те же бонусы, как если бы он совершил короткий отдых. Эти бонусы нельзя получить повторно в следующие 24 часа. Вне фонтана вода теряет свои лечебные свойства.

Северный тоннель. Этот тоннель ведет на север в область В11 храма Чёрной Земли.

С11. ДВОР МОРСКОГО НАРОДА

Древний фонтан в форме трёх танцующих мерфолков стоит в центре этого зала. Фонтан давно пересох, а скульптуры сильно повреждены: у двух мерфолков не хватает рук, а у третьего — головы. Коридоры уводят из этой комнаты на север, юг и восток. На севере виден дрожащий огонёк факела, на востоке — ещё один.

Дверь на северо-западе покрыта нарисованными глифами и изображениями на морскую тематику. Смысл символов понять невозможно из-за длинных царапин, уродующих дверь.

Потолок этой комнаты расположен на высоте 30 футов. Украшения на двери испортила Тулуна Маа [Thuluna Maah], морская карга из области С14.

С12. ЛОГОВО ТРОЛЛЕЙ

Эта комната заросла грязью. Стены изгибаются и крошатся, а на полу лежит слой из невыделанных мехов и шкур, образуя своего рода ковер, но гнилой и смердящий. Повсюду разбросаны обгрызенные кости, осколки битой посуды и непонятно как здесь оказавшиеся части доспехов, большинство из которых погнуто, сломано или иссечено следами когтей. Двери ведут на север и на запад.

Здесь поселились три водяных **тролля** [aquatic trolls], которые способны дышать под водой и имеют скорость плавания 40 футов. В любое время только два тролля находятся в комнате, а третий охраняет область С15.

Троллям, которых зовут Толстобрюх, Мозгосос и Девятизуб, безразлично всё, что происходит в подземелье, и они крайне неохотно отзываются на просьбы культистов о помощи. Персонажи, замаскированные под членов культа воды или утверждающие, что они работают на культ, могут с лёгкостью убедить троллей остаться здесь и ни во что не вмешиваться. Кроме того, герои могут подкупить троллей, отправив их создавать проблемы где-нибудь ещё.

С13. УКРЫТИЕ «ЧЁРНЫХ ПАСТЕЙ»

Из этой комнаты в коридор проникает затхлый запах. На дверях грубо нарисованы изображения чудовищных глаз и клыкастых пастей.

В этом помещении висит неприятный запах: так обычно пахнет от пресмыкающихся. По комнате разбросаны драные шкуры животных и солома, сырая на ощупь, хотя в центре комнаты и тлеет старая жаровня, до краёв наполненная горячими углями. За жаровней свалены наполовину обглоданные туши: похоже, что попытки поджарить их на углях были безуспешными. Из комнаты выходят две двери: одна на север, а вторая на юг.

Здесь обитает стая людоящеров, которые называют себя «Чёрные пасти». Эти существа давно превратились в дикарей, несмотря на их оружие и доспехи, выполненные в человеческом стиле. Среди туш, сваленных у жаровни, есть останки культиста огня — шпиона, которого схватили несколько дней назад при попытке проникнуть в храм.

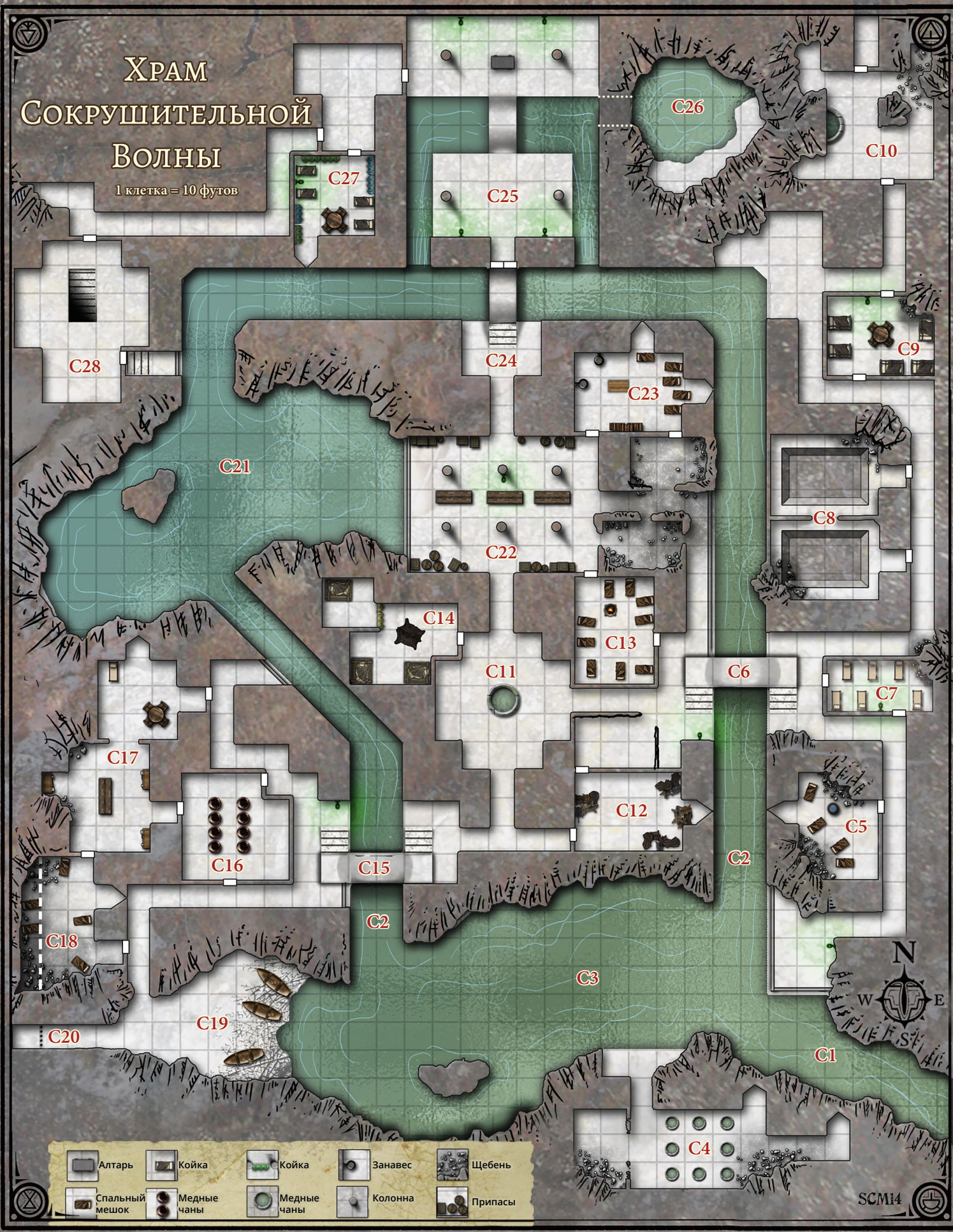
Здесь находится восемь **людоящеров** [lizardfolk], включая лидера племени, воина с 36 хитами по имени Рваная Чешуя [Tornscale]. Они вооружены метательными копьями, булавами и щитами.

Ещё пятеро людоящеров, затаившись, несут стражу в области С25. Рваная Чешуя и его последователи верны морской карге Тулуна Маа (область С14). Они пылко ненавидят людей, состоящих в культе. Если персонажи, замаскированные под культистов воды, заходят в эту комнату, «Чёрные пасти» приходят в ярость от этого налого вторжения и нападают на них с такой же свирепостью, как если бы они были врагами культа.

Если людоящеры потеряют в битве как минимум двух членов своей стаи, Рваная Чешуя прикажет одному из оставшихся воинов предупредить Тулуну и позвать подмогу.

ХРАМ СОКРУШИТЕЛЬНОЙ ВОЛНЫ

1 клетка = 10 футов



- | | | | | |
|----------------|-------------|-------------|---------|---------|
| Алтарь | Койка | Койка | Занавес | Щебень |
| Спальный мешок | Медные чаны | Медные чаны | Колонна | Припасы |

SCM14

С14. ЛОГОВО КАРГИ

Красивая деревянная мебель, шторы зелёных и золотых цветов и медвежья шкура на полу украшают эту богато обставленную комнату, но мебель поцарапана, шторы порваны, а в шкуре образовались дыры, длиной в целый фут. В северо-западной части комнаты за рваным занавесом виден большой альков. У южной стены лежат две большие кучи мокрых шкур. В воздухе повис влажный, похожий на вонь гниющих водорослей запах, и маленькие крабы разбегаются по углам комнаты.

В этой комнате живёт **морская карга** [sea hag] по имени Тулуна Маа и два её **огра**-телохранителя [ogre]. Обычно два огра занимают внешнюю часть комнаты, а Тулуна укрывается за занавесом в северо-западном алькове, который служит ей личной спальней. По ночам Тулуна и её телохранители спят.

Отыгрыш Тулуны. Тулуна Маа является вторым по значимости лицом в храме и подчиняется только Гару Шаттеркилу. Хитрое и расчётливое создание, она любит заключать сделки и соглашения, которые потом может обратить в свою пользу. Карга имеет большое влияние на нелюдей в культе, в основном из-за того, что тролли и огры беспрекословно выполняют любой её приказ. Тулуна с радостью бы сместила Гара с поста лидера и очистила культ от людей фатомеров и одноглазых содрогателей, но она умна и терпелива. Пока что она пытается убедить Гара нанести удар по враждебным культам, надеясь прикончить его руками кульгистов огня или воздуха, тем самым освободив себе путь к вершине культа Сокрушающей Волны.

Если Тулуна поймёт, что боя не избежать, она заберёт зелья из своего деревянного сундука. Она ненавидит всё прекрасное, поэтому первым делом будет атаковать самого красивого персонажа. Если бой обернётся против неё, она начнёт молить о пощаде, обещая в обмен на свою жизнь показать героям путь к великому сокровищу. Если они согласятся, Тулуна ответит их в логово Бронзифьюм [Bronzefume] в области С21.

СОКРОВИЩА

Каждое из четырёх кресел стоит 80 зм, но весит около 30 фунтов. В деревянном сундуке в северо-западном алькове содержится 190 зм, 8 пм, *зелье силы холмового гиганта* [potion of hill giant strength] и *зелье сопротивления огню* [potion of fire resistance]. Рядом с ложем карги лежит *длинный меч +1*, с клинком из драконьей кости и рукоятью, обтянутой кожей дракона. Наверху и рукоять инкрустированы рубинами. Меч излучает тепло, а рубины светятся, если меч находится на расстоянии 120 футов или меньше от дракона. Логово дракочерепахи в области С21 располагается в 120-футовом радиусе, поэтому на ощупь меч тёплый, а рубины светятся.

С15. ДРАКОНИЙ МОСТ

Лестницы на каждом берегу канала поднимаются на каменный мост, переброшенный через канал на высоте пятнадцати футов над уровнем воды. На обеих сторонах моста вырезаны изображения драконов, охраняющих свои сокровища. Мост освещён единственным факелом.

На западном берегу канала два прохода ведут на запад и на север. На восточном берегу один коридор уходит на восток.

Один водяной **троль** из области С12 прячется в канале под мостом, высматривая чужаков. Троль выныривает, чтобы напасть на любого, кто плывёт через эту область на лодке или проходит по мосту. Его можно обмануть, рассказав ему любую мало-мальски правдоподобную историю, хотя он и нападёт на чужаков, очевидно ожидающих боя. Если персонажи плывут в лодке, троль начинает сражение с попытки перевернуть лодку, что требует с его стороны действия и успешной проверки Силы Сл 20.

С16. ПИВОВАРНЯ «ГРОМОВОЙ МОЛОТ»

В центре этой большой комнаты в два ряда стоят запечатанные старые медные чаны, полностью покрытые патиной. Большая часть краски на стенах давно облезла, но кое-где остались видны участки фресок, с изображениями dwarфов, выращивающих хмель в полях. Три новых стеклянных резервуара, размером с рюкзак и точно так же снабженных ремнями для переноски, аккуратно составлены рядом с последним чаном. Двери ведут на запад, на восток и на юг.

Три странных стеклянных резервуара — это *резервуары с аномалиями* [weird tank] (см. главу 7). Сейчас они ничем не заняты, поскольку **водяных аномалий** [water weirds], которых держали в них, переселили в три медных чана. Остальные чаны в комнате пусты. Чаны с аномалиями холодные и влажные на ощупь, и, если по ним постучать, наполовину заполненные, судя по звуку. Аномалия сможет атаковать, только если кто-то откроет люк наверху чана, в котором она содержится.

Любой шум здесь (например, если персонажи будут громко стучать по медным чанам или ввязутся в бой с водяными аномалиями) предупредит врагов в области С17 об опасности.

С17. МАСТЕРСКАЯ МОРБЕОТА

Крайняя северная дверь, ведущая в эту область, заперта изнутри на бронзовую щеколду.

Некоторые участки помещения погребены под обломками каменной кладки, но здесь остаётся достаточно свободного места, чтобы эта комната использовалась в качестве магической мастерской. На длинном деревянном столе в середине комнаты в беспорядке лежат детали сложного аппарата: большой стеклянный резервуар, медные трубки и сочленения и кожаные ремни для переноски. На южной стене висят полки, заставленные алхимическими реагентами. Воздух здесь довольно прохладный, и холодный туман стелется по полу. Большая смежная с мастерской комната на севере, по-видимому, является чьей-то спальней.

Двери ведут на юг и на восток. Ещё одна дверь в спальню части комнаты также ведёт на восток.

Одноглазый содрогатель по имени Морбеот нашёл себе пристанище в этих комнатах. Он командует западной частью храма и защищает её от вторжений культистов Воющей Ненависти. Всегда готовый к бою, он носит с собой *зелье газообразной формы* [potion of gaseous form] и *зелье лечения*. Шесть **разбойников Сокрушительной Волны** служат в качестве его личной охраны.

Морбеот экспериментировал с устройствами, работающими на элементарной силе. Прибор на столе — это разобранный *резервуар с аномалией* (см. главу 7). Если персонаж, владеющий навыком Магия, тщательно изучит рабочий стол и детали, расположенные на нём, то он может понять, что все собранные здесь предметы работают на энергии элементарной воды.

Отыгрыш Морбеота. Морбеот горд и обидчив. Он уверен, что совершенное владение магией даёт ему право навязывать свою волю всем, кто слабее или не обладает такой же твёрдостью характера. Особенно он раздосадован тем, что пророком воды был избран заурядный друид и что такая мерзкая тварь, как морская карга, является вторым по значимости лицом в культе. Если вдруг ему предоставится такая возможность, он отправит группу надоедливых искателей приключений в логово Тудуны Маа (область С14), позволив им сразиться с каргой и убить её, а затем нападёт сзади, прикончив их и присвоив себе великую победу во имя культа Сокрушительной Волны.

Морбеот держит при себе ключ от ворот в области С20.

СОКРОВИЩА

Маленький сундук, расположенный в спальне Морбеота, содержит 260 см, 22 пм и несколько писем без подписей, в которых говорится о событиях в Красной Лиственнице, включая прибытие туда персонажей и их деятельность в городе. Почерк, используемый в письмах, довольно странный: своего рода смесь печатных и рукописных букв (см. раздел «Письмо соглядатая» в начале этой главы).

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Звуки битвы предупредят об опасности медвежатников в области С18, которые придут на помощь вскоре после начала боя.

С18. ЗАПАДНЫЙ СТОРОЖЕВОЙ ПОСТ

Чудовища в этой комнате обычно выставляют часовой у бойницы, выходящей в коридор. Если к комнате приближаются посторонние, её обитатели попытаются устроить засаду и застать врасплох входящих в комнату персонажей.

Потолок в этой комнате располагается на высоте двадцати футов, а у западной стены устроено десятифутовое возвышение. Груды битого кирпича посередине отмечают места, где когда-то стояли печи. Грязные, полные блох соломенные тюфяки лежат на полу неподалеку от бочек с водой и провизией. В восточной стене проделана бойница, выходящая в коридор, а двери ведут на восток и на север.



Когда-то в этом помещении хранилось сырье для пивоварни «Громовой молот», расположенной неподалёку. Теперь это сторожевой пост с гарнизоном из пяти **медвежатников** [bugbear], которые защищают храм Сокрушительной Волны от любого нападения с запада.

Один медвежатник всегда стоит на страже у бойницы в северо-восточной части комнаты, так что он заметит отряды, которые проходят по коридору. Если чужаки попытаются проскользнуть мимо сторожевого поста, медвежатники в мгновение ока выбегут из комнаты, чтобы напасть на противника с тыла. Звуки боя из этой комнаты предупредят Морбеота и его охрану (область С17) об опасности, так что, в ответ на нападение, они присоединятся к схватке.

Медвежатникам в этой комнате велели особо остерегаться «фокусов воздушных кульгистов», так что они крайне подозрительно относятся к любым попыткам обмануть или запутать их.

Подкрепления. Если медвежатники потерпят поражение, то в течение дня их место займут тролли из области С12.

С19. БЕРЕГ ПЕЩЕРНОГО ОЗЕРА

Эта естественная пещера расширяется и постепенно понижается, выходя к покрытому галькой берегу, на котором в ряд лежат несколько сгнивших лодок. На востоке большое подземное озеро простирается в темноту. На западе два прохода ведут на запад и на север.

Три старые лодки ждут на берегу. Оставленные здесь менее чем сто лет назад другой группой исследователей, они выглядят гораздо новее, чем остальная часть подземелья. Одна из них ещё не до конца сгнила, и её можно починить примерно за час, сняв для этого доски с других лодок. Любая достаточно длительная деятельность в этой области привлечёт внимание **гигантского осьминога** [giant octopus], живущего в области С3. Чудовище может вылезти на берег в поисках вкусной еды.

С20. ПРОХОД С ВОРОТАМИ

Путь в это древнее подземелье преграждают грубо сделанные железные ворота. Судя по всему, их поставили здесь недавно. Ворота закрыты на тяжёлую цепь и навесной замок.

Культисты воды установили эти ворота пару месяцев назад, чтобы помешать набегам, совершаемым из храма Воющей Ненависти. Морбеот (область С17) хранит ключ от замка при себе. Замок можно вскрыть с помощью набора воровских инструментов, сделав успешную проверку Ловкости Сл 15. Успешная проверка Силы Сл 25 позволит выбить ворота.

Западный тоннель. Проход ведёт в область А14 храма Воющей Ненависти.

С21. ЗВЁЗДНОЕ ОЗЕРО

Тусклые блики играют на поверхности этого подземного озера. Естественный потолок пещеры, словно звёздное небо, усеян сотнями крошечных синих огоньков. Пересекающий озеро канал уходит на север, а затем поворачивает на восток. На восточном берегу озера устроен причал, за которым просматривается большой зал с красными колоннами.

Потолок располагается в 50 футах над поверхностью воды. «Звёзды» на нём — это всего лишь маленькие участки светящегося лишайника. Каждый такой лишайник имеет около дюйма в диаметре и светит в десять раз тусклее свечи. Если сорвать лишайник, он будет светиться в течение 1к3 дней.

Средняя глубина озера составляет 40 футов, но у восточного берега озеро мельчает: там озеро имеет 10 футов в глубину. В нём живет самый грозный союзник культа Сокрушающей Волны: молодая и впечатлительная **дракочерпаха** [dragon turtle] по имени Бронзифьюм, у которой 220 хитов. Гар Шаттеркил заманил её в ряды культа, пообещав невиданные богатства. Ожидая, когда пророк воды решит, что настало время захватить контроль над рекой, Бронзифьюм скрывается под водой в западной части озера. Из-за сокращённых хитов её уровень опасности равен 13 (10000 опыта).

Если на её половине озера появляется лодка, Бронзифьюм всплывает, чтобы посмотреть на неё. Также она откликнется на удар гонга в области С22. Дракочерпаха нападёт лишь в том случае, если будет абсолютно уверена, что имеет дело с врагами культа, например, если увидит, как культисты воды сражаются с персонажами.

В первую очередь Бронзифьюм будет атаковать лодки, а не людей. Между нападением на персонажа и на лодку с персонажем, она выберет лодку. На то, чтобы уничтожить небольшой ялик, она тратит действия в течение 1к4 раундов, во время которых она игнорирует отступающих персонажей.

СОКРОВИЩА

Большой открытый деревянный сундук покоится на дне озера в его западной части. Там хранятся сокровища Бронзифьюм: 700 зм, 440 эм, шесть хризопразов стоимостью 40 зм каждый и четыре больших оникса стоимостью 70 зм каждый.

С22. РЫНОЧНЫЙ ЗАЛ

Громадные силуэты шести высоких покрытых сколами и потрескавшихся колонн из красного мрамора вырисовываются в этом зале, лежащем к востоку от подземного озера. У стен сложены различные товары: корзины с провизией, токи ценных мехов и шкур, мешки с мукой и зерном, бочки с солониной и элем, кувшины с маслом и многое другое. Середину зала занимают три длинных стола с лавками, а на каменном причале у озера стоит большой бронзовый гонг. На одной из центральных колонн закреплён единственный горящий факел.

Куль Сокрушительной Волны складировать здесь свои припасы и товары для торговли. В этом зале хранится большая часть груза, пропавшего за последние несколько месяцев с лодок на реке Дессарин.

Когда персонажи впервые заходят в этот зал, здесь находятся три **культиста** [cultist] и один **фа-**

томер (см. главу 7), которые разбирают последнюю партию награбленного добра. Звуки боя предупредят об опасности людоящеров из области С13 или культистов из области С23, которые прибегут на шум вскоре после начала битвы.

Если неприятель будет слишком силён, культисты попытаются пробиться к гонгу и ударить в него. На звук откликнется Бронзифьюм в области С21. Она всплывет у причала в свой ход, на третий раунд после удара в гонг, а затем присоединится к сражению.

Случайные события. Каждый раз, когда персонажи проходят через эту область, сделайте бросок к20 и выберите результат из таблицы ниже, чтобы узнать, будут ли здесь какие-нибудь существа.

к20	Столкновение
1	1к4+4 людоящеров [lizardfolk] (см. область С13)
2-3	1к4+1 разбойников Сокрушительной Волны (см. область С7)
4	1к3+1 медвежатников [bugbear] (см. область С18)
5	1 жрец Сокрушительной Волны и 1к4 культиста (см. область С27)
6	Тулуна Маа и 2 огра [ogre] (см. область С14)
7-20	Никого

СОКРОВИЩА

Общий вес награбленных товаров, хранящихся здесь, приближается к трём тоннам, а стоят они порядка 500 зм. Чтобы вывезти из зала весь груз, потребуются как минимум три рейса на килевой лодке или десять рейсов на небольших яликах, пришвартованных в области С1. Персонажи могут отобрать самые ценные товары, общим весом в 500 фунтов и стоимостью 250 зм, которые уместятся в две небольшие лодки.

С23. КАМБУЗ

Две железные печи, бочки, заполненные провизией, чайники и посуда сложены возле мойки, а также куча дров возле стены — всё это говорит о том, что здесь кто-то часто готовит. В восточном конце комнаты расставлены пять простых двухъярусных кроватей. На юг ведёт пара дверей, а в северной и восточной стенах проделаны две бойницы, выходящие на чёрные воды канала.

В храме Сокрушительной Волны эта комната отведена под кухню. Здесь культисты только готовят еду, а принимают пищу они за столами в области С22. Когда персонажи зайдут сюда впервые, на кухне будут два **разбойника Сокрушительной Волны** (см. главу 7) и четыре **культиста** [cultist]. Поздно ночью большинство из них будет спать на кроватях, но один-два культиста всегда занимают свои обязанности (например, будут печь хлеб или заниматься уборкой) независимо от времени суток. Лишние кровати принадлежат культистам, работающим в области С22.

Если культисты из области С22 услышат здесь громкие звуки боя, они вскоре придут в эту комнату.

С24. МОСТ ГЕРОЕВ

Канал пересекает каменный мост, расположенный в пятнадцати футах над водой. На него можно взойти по лестнице с южного берега канала, северная часть моста упирается в двустворчатую каменную дверь, на которой нарисован большой символ.

По обеим сторонам моста, на одном уровне с ним, в северной стене канала вырезаны огромные лица dwarфов с распахнутыми ртами, из которых в канал выливаются потоки воды, текущие, видимо, по каким-то трубам. Из-за этих небольших водопадов возле моста всегда очень шумно. У причала на южном берегу реки начинается коридор, ведущий ещё дальше на юг.

Двери, на которых нарисован символ культа воды, ведут в область С25. Они не заперты, но защищены *охранными рунами* [glyph of warding]. Ловушка срабатывает, когда любое существо открывает одну из дверей, не показав при этом условного знака культа воды (указательные пальцы скрещены в виде буквы «X», большие пальцы наложены друг на друга).

Персонаж, изучающий дверь на предмет ловушек, обнаружит руны, если преуспеев в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 14. При срабатывании руны взрываются, нанося 5к8 урона звуком при проваленном спасброске Ловкости Сл 14 и половине урона при успешном. Грохот от взрыва предупредит всех существ в храме Сокрушительной Волны о вторжении.

Трубы. В область С25 можно попасть через трубы. Чтобы достичь устья трубы, нужно вскарабкаться по мокрой и гладкой каменной стене на высоту 15 футов от поверхности воды, что потребует успешной проверки Силы (Атлетика) Сл 20. Высота трубы составляет примерно 4 фута, а глубина водного потока в том месте, где он выливается в канал, всего 1 фут. Персонаж, сумевший забраться в устье трубы, может с лёгкостью проползти по ней вперёд, в область С25, где, скорее всего, застанет злодеев врасплох.

С25. ХРАМ ЭЛЕМЕНТАЛЬНОЙ ВОДЫ

Двустворчатые двери в южном конце комнаты защищены *охранными рунами* [glyph of warding] (см. область С24).

Ров, шириной двадцать футов, разделяет это святилище на южную и северную части. В северной части стоит алтарь в виде простой прямоугольной каменной глыбы с плоскими сторонами, окружённый двумя большими каменными колоннами. На алтаре лежат несколько монет. Сзади над алтарём виден огромный сделанный из топляков символ в форме буквы «X», закреплённый на стене. В этой части комнаты расположена единственная дверь, ведущая на запад.

В южной половине зала рядом с восточной и западной стенами пролегают два канала, каждый шириной в десять футов. Каналы заполнены водой, которая выливается через стоки на юге. Здесь стоят ещё две колонны, а к алтарю в северной части святилища ведёт низкий каменный мост, переброшенный через разделяющий комнату ров.

Глубина рва 10 футов, а поверхность воды находится практически на одном уровне с полом. Меньшие же по размеру протоки, вода в которых течёт на юг, попадая затем в сливные отверстия, имеют

глубину всего 2 фута. В середине восточной стены есть затопленный тоннель, ведущий в область С26.

Эта часовня когда-то была посвящена дварфийским богам, но теперь культисты Сокрушительной Волны превратили её в храм Ольгидры. Пятеро воинов **людоящеров** [lizardfolk] из племени «Чёрная Пасть» охраняют южную часть святилища.

Если это первый из элементарных храмов, исследованный персонажами, то они увидят **Гара Шаттеркила** (см. главу 7) стоящим возле алтаря в северной части комнаты. В ином случае он отступит вниз, в святилище Ока (см. главу 5), и тогда, наряду с людоящерами, святилище будет охранять демон **хезроу** [hezrou]. Демон скрывается во рву в середине святилища.

Отыгрыш Гара Шаттеркила. Если у персонажей будет шанс поговорить с Гаром Шаттеркилом, то он будет относиться к ним с мрачной подозрительностью. Он презирает большинство людей и думает, что даже самые надёжные его последователи могут предать или подвести его, выказав слабость. Гар знает, что персонажи не состоят в культе и не хотят становиться его частью, поэтому он кратко спрашивает их: «Кто вы? Что вам нужно? И почему бы мне просто не утопить вас?»

Гар слушает тех, кто заявляет, что принёс дары или вести, и его можно убедить отпустить персонажей, если ему покажется, что они хотят напасть на один из оставшихся культов. Если разговор зайдет о мотивах действий культа, он скажет: «Ошибки этого мира можно исправить только через разрушение. Грядущий потоп смоеет всех недостойных».

СОКРОВИЩА

Гар вооружен *Топителем* (см. главу 7). Культисты воды приносят сокровища сюда, возлагая их на алтарь. Сейчас на его поверхности лежит только 25 см, 12 зм и шесть маленьких агатов, стоимостью 10 зм каждый. Гар регулярно собирает сокровища и прячет их в области С26.

С26. СОКРОВИЩНИЦА

Чтобы достичь этой области, персонажи должны проплыть через подводный тоннель, начинающийся в области С25.

Большую часть этой естественной пещеры занимает чистый и глубокий источник. Вода занимает почти всю пещеру, оставляя лишь небольшой участок суши у южной стены.

Глубина пруда — порядка 80 футов. Он образован грунтовыми водами, которые просачиваются через пористую породу, образующую дно. Именно здесь начинается Тёмный ручей, чьи воды текут по каналам и наполняют озёра на этом уровне подземелья. Из-за труднодоступности этой пещеры Гар Шаттеркил устроил здесь сокровищницу, где хранит большую часть богатств культа. Сам он считает деньги низменной вещью, но при этом понимает, что сокровища — это хорошая мотивация для тех, кто не до конца разделяет принципы культа Сокрушительной Волны.

СОКРОВИЩА

На сухом участке у южной стены пещеры стоят несколько ржавых железных сундуков. Два из них содержат 730 зм, 900 см, серебряный кувшин, свитки *приливной волны* [tidal wave] и *едкого шара* [vitriolic sphere] (оба заклинания описаны в

приложении В). Ещё в двух хранятся водонепроницаемые кожаные сумки, в которых лежит около пятидесяти старых тяжёлых томов, написанных детеком [Dethek] (дварфийским шрифтом). Это пропавшие книги Брулденгара, мудреца из Мирабара. Самого мудреца держат в шахтах под монастырём Священного Камня.

С27. ПОКОИ ЖРЕЦОВ

Эта комната неплохо обставлена: здесь есть четыре искусно сделанные двухъярусные кровати, круглый стол и несколько стульев рядом с ним, синие и зелёные гобелены на стенах и медная жаровня, полная тлеющих углей. Бойница в южной стене выходит к тёмному каналу.

В этой комнате устроились священники культа: два **жреца Сокрушительной Волны** (см. главу 7) и четыре **культиста** [cultist]. Жрецы считают себя самой важной частью культа, поэтому они расположились здесь со всем возможным комфортом. Время от времени они приглядывают за храмом элементарной воды.

В тех редких случаях, когда Гару Шаттеркилу нужен отдых, он уходит в эту комнату, где спит в течение нескольких часов. Все остальное время он проводит в области С25, пытаясь истолковать волю Ольгидры или передавая культистам знания и философию культа.

Жрецы и культисты знают ответы на вопросы меззолота из области С28, но отказываются говорить их незнакомцам.

С28. КАРАВАННАЯ ЛЕСТНИЦА

Стены этой комнаты украшены резными каменными фризами, на которых торговцы-дварфы ведут караваны из тяжело нагруженных мулов и гигантских ящериц через бескрайние пещеры. В центре комнаты широкая лестница уходит вниз, во тьму. На её верху стоит горбатое насекомоподобное существо с двузубцем в руках.

Лестница ведёт вниз, в область F6 в святилище Ока (см. главу 5).

Культисты Сокрушительной Волны призвали **меззолота** [mezzoloth], приказав ему убивать всех чужаков, которые хотят спуститься по лестнице. Чтобы определить, кто может пройти вниз, а кто — нет, меззолот задаёт три вопроса:

Кому ты служишь? Правильный ответ: «Олхидре», «Принцессе Злой Воды» или «воде».

Что ты такое? Нужный ответ: «Ничто».

Что лежит внизу? Верный ответ: «Святилище Ока» или «Старшее Элементарное Око».

Если группа не сможет ответить хотя бы на один вопрос, меззолот нападёт и будет сражаться до смерти.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Если Гар Шаттеркил убит или бежал на вглубь подземелья, и герои победили Тулуну Маа и Морбеота, то культ Сокрушительной Волны разваливается на части. Выжившие культисты уходят отсюда, хотя некоторые чудовища могут остаться. Несколько культистов отступят в святилище Ока или в Ниспадающие Потоки, но все остальные оставят храм. Если Тулуна или Морбеот выживут, после того, как персонажи покинут владения Сокрушительной

Волны, то культисты перегруппируются и продолжают держать оборону.

ХРАМ ЧЁРНОЙ ЗЕМЛИ

После того как, поддавшись искушению, элементальные пророки обосновались в Тиар-Безиле, слуги элементальной земли завладели северо-восточной частью дварфийских развалин. В давние времена эта область была главным входом в Тиар-Безил и представляла из себя неприступную крепость с комплексом врат, казармами, караульными помещениями, оружейными и конюшнями. Вражеским отрядам с поверхности, которым посчастливилось бы пробить себе путь вниз по Древней лестнице, дальнейшую дорогу в город преграждали устрашающие укрепления привратного квартала. Множество отчаянных атак орков, троллей и гигантов были отбиты у этих врат. Со временем орды врагов начали атаковать дварфов холмов Самбер и с других направлений, и в конце концов, цитадель пришлось оставить. Теперь врата Тиар-Безила лежат в руинах, но сломили их не осадные орудия неприятеля, а землетрясения, создаваемые близлежащим элементальным узлом.

В отличие от членов других трех культов, последователи Чёрной Земли без проблем могут выходить на поверхность. Этот квартал храмового комплекса лежит прямо под монастырем Священного Камня, куда можно подняться по Древней лестнице. Налетчики из культа земли могут с легкостью нападать на окружающие монастырь поселения, а затем отступать под безопасные своды храма Чёрной Земли. Именно поэтому Марлос Урнрейл, пророк земли, выбрал давно разрушенные укрепления Тиар-Безила в качестве своей штаб-квартиры.

ДРЕВНЯЯ ЛЕСТНИЦА

Храм Чёрной Земли лежит у подножия Древней лестницы — ряда нисходящих проходов, лежащих под монастырем Священного Камня. Лестница заканчивается в коридоре к северу от области В1. Она ведет в область М24 в шахтах под монастырем Священного Камня (см. главу 3).

Древняя лестница состоит из нескольких маршей высотой от 20 до 30 футов и в целом опускается на глубину около 250 футов. Как и любая дварфийская постройка, лестница выдержала испытание временем и остается в хорошем состоянии, если не принимать во внимание гладкие, стоптанные участки в середине каждой ступеньки.

ОСОБЕННОСТИ ХРАМА

Этот комплекс имеет следующие особенности. Все исключения отмечены в описании областей, к которым они применяются.

Потолки. Потолки располагаются на высоте в 15 футов.

Двери. Двери представляют собой каменные плиты, закрепленные в центре на оси, вокруг которой они вращаются: открытая дверь образует два прохода, каждый шириной около 3 футов. Работающих дверных замков не осталось, однако кое-где культисты заперли двери с помощью металлических штырей, продаваемых в две проушины, одна из которых прикреплена к краю двери, а вторая — к соседней стене. Персонажи могут выбить такие двери с помощью успешной проверки Силы Сл 15.

Двойные двери висят на железных петлях и открываются так же как обычные: распахиваясь

либо в одну, либо в другую сторону.

Провалы. Большие провалы или разломы зигзагом проходят по этой части древнего Тиар-Безила. В среднем такие провалы имеют глубину от 100 до 200 футов, с неровными покатыми каменными склонами, а не отвесными стенами. Как правило, дно таких провалов беспорядочно усеяно острыми каменными обломками и считается труднопроходимой местностью.

Свет. Области, часто используемые культистами, освещаются с помощью заклинаний вечного огня, сотворенных на факелы в бронзовых настенных держателях. Все остальные помещения не освещены.

Сокровища. Многие обитатели храма носят при себе небольшое количество ценностей. Некоторые существа обладают личным сокровищем, состоящим из разных монет и других незначительных ценностей, общей суммой в 4к10 зм.

В1. ПРОВАЛ С ГОРГУЛЬЯМИ

Проход ведет к подземному провалу, через который перекинут извилистый каменный мост без перил шириной в десять футов. Мост соединяет два тоннеля, которые ведут к югу и северу. На дне пропасти, в пятидесяти футах под мостом, в беспорядке лежат груды камней. На западе провал, сужаясь, тянется дальше.

Три **горгульи** [gargoyle] охраняют эту область, скрываясь в тених на уступах под потолком пещеры, который находится на высоте в 50 футов от моста и в 100 футов от дна пропасти. Персонажи с зажжёнными факелами, или обладающие тёмным зрением, могут заметить горгулий, если значение их пассивной Мудрости (Восприятие) не ниже 15. Горгульи игнорируют тех, кто выходит из храма Чёрной Земли. Они нападают на всех незнакомцев, приближающихся с севера, если только те не останутся на мосту и не покажут знак культа (треугольник, образованный большими и указательными пальцами обеих рук) или не прокричат: «Я служу Чёрной Земле!»

В бою горгульи ищут возможность столкнуть персонажей с моста. Если две горгульи побеждены, то последняя улетает в область В2 и прячется там.

Дно пропасти. Несколько разбитых и частично заваленных камнями скелетов лежат на дне пропасти. В основном это останки дварфов и орков в рассыпающихся от ржавчины доспехах.

В2. СЕВЕРНЫЙ ПРОВАЛ

В этой части пещеры расстояние от пола до потолка составляет 100 футов. Если персонажи входят в эту область с востока (через область В1), прочтите следующее:

Пол этой большой пещеры покрывает мешанина из разбитых камней, крутые стены под углом уходят, пожалуй, на целую сотню футов вверх, к потолку со свисающими с него сталактитами. На высоте в пятьдесят футов в неровных стенах заметны два прохода: широкий коридор на юго-западе и узкий тоннель, ведущий на юго-восток.

Если персонажи стоят на уступе в области В6 или В21, вместо этого прочтите следующее:

За уступом простирается пещера с обросшим сталактитами потолком в пятидесяти футах над вами и усеянным каменным крошевом полом в пятидесяти футах ниже. В пяти футах под вами узкий уступ прижимается к стене, опоясывая почти половину пещеры.

Марлос Урнрейл несколько раз использовал заклинание *изменение формы камня* [stone shape], чтобы создать узкий уступ, идущий вдоль стен пещеры. С пола пещеры этот уступ не виден. Он начинается в 5 футах под обрывом, за которым лежит тоннель, ведущий в область В6, и заканчивается у оружейной бойницы, через которую видна область В22. Бойница имеет 4 фута в высоту, но лишь 6 футов в ширину.

В3. РАЗРУШЕННЫЕ ВРАТА

На юге этой небольшой площади в руинах лежат массивные каменные двустворчатые ворота, окруженные железными факелами, ярко освещающими область. Одна створка ворот, накренившись, повисла на нижней петле, а вторая лежит на земле, разбитая на куски. Первая створка украшена побитой временем резьбой, изображающей пасторальные сцены тучных полей и небольших холмов. За разбитыми воротами притих большой тускло освещенный зал. В восточной и западной стенах комнаты проделаны бойницы.

Прежде это были передние ворота цитадели Тиар-Безил, но много лет назад землетрясение разрушило их, закончив работу орков и гигантов. Потолок в этой комнате располагается в 30 футах от пола, а ворота насчитывают 15 футов в высоту. Марлос Урнрейл хочет починить их, но ещё не нашёл никого достаточно умелого для этой работы.

Бойницы. Прделанные в стенах этой комнаты бойницы ведут к сторожевым постам в областях В5 и В6, но сейчас не используются. Однако любая достаточно шумная суматоха около ворот может привлечь внимание культистов в этих областях. Если они заметят чужаков, они начнут стрелять из арбалетов или метать заклинания через бойницы в любого видимого противника.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Если персонажи нападут на храм Чёрной Земли, а затем отступят, то культисты укрепят эту область. Они заблокируют передние врата железной опускной решёткой (описывается в главе 5 «Руководства Мастера», «Окружающая среда») и расставят посты из бдительных стражников в области В4 и у бойницы в областях В5 и В6.

В4. ПРИВРАТНЫЙ ЗАЛ

Когда-то это был великолепный зал с будто бы парящим в воздухе потолком, мраморными полами и стенами, украшенными замысловатой резьбой, изображающей процветающие фермерские угодья. Теперь же он лежит в руинах. Глубокие трещины изуродовали стены, целые секции каменной кладки обвалились, а огромные каменные двери в северной стене зала лежат в пыли, разбитые на куски. Два прохода ведут на юг и на запад, в восточной стене видна каменная дверь. В юго-восточном углу комнаты разведен маленький очаг, вокруг которого свёрнутыми лежат несколько матрасов.

Те же самые толчки, что разрушили ворота, испортили стены и пол в этой комнате, а части потолка под их воздействием упали на пол с высоты в 30 футов.

Четыре **хобгоблина** [hobgoblin], **подземная акула** по имени Нартам [Nartham] и его верховая **панцирница** [bullete] сторожат привратный зал. Нартам — жестокий и вспыльчивый тип. Если персонажи попробуют убедить его пропустить их внутрь, то им лучше будет быстрее подбирать нужные слова, поскольку Нартам сторает от жажды убийства и ищет любого повода для нападения.

Очаг и матрасы используются хобгоблинами, так как лучшего помещения в храме им ещё не выдвали. Они обычные наемники, которые надеются заработать побольше денег и вернуться в свое племя богачами. В битве хобгоблины отступают и стреляют в персонажей издалека, пока Нартам и его панцирница крушат ряды героев в ближнем бою.

Подкрепления. Дуэргары в области В5 и культисты в области В7 непременно услышат звуки боя в этой комнате. Однако они привыкли к тому, что панцирница Нартама всегда шумит, так что, прежде чем они озаботятся проверить источник шума, пройдет некоторое время. Дуэргары стреляют из арбалетов (см. область В5), а культисты вступают в сражение здесь.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Если герои победили стражу в этой комнате, а затем покинули храм, Марлос Урнрейл через несколько часов заменит погибших культистами из области В14, а через несколько дней усилит охрану двумя **ограми** [ogre].

В5. ВОСТОЧНЫЙ СТОРОЖЕВОЙ ПОСТ

Осыпающаяся каменная кладка в этом старом караульном помещении наглядно показывает насколько старо это подземелье. К северу длинная галерея ведёт к бойнице в западной стене. На юге лежит небольшая комната, заваленная грудами битого камня. Полдюжины простых матрасов и железная печка составляют все убранство комнаты. Сложенные в кучу дрова неподалёку отсюда свидетельствуют о том, что печкой пользуются.

Эта комната является казармой для пяти **дуэргаров** [duergar], состоящих на службе у культа Чёрной Земли, и здесь же они несут свою стражу. Серые дварфы не особо внимательно стоят на своем посту у бойницы к северу, поскольку знают, что горгульи в области В1 и отряд Нартама в области В4 тоже сторожат вход.

Если они будут встревожены звуками жаркого боя или каким-либо подозрительным шумом снаружи, то двое дуэргаров, вооруженные легкими арбалетами (+2 к атаке, 1к8 колющего урона), встанут около бойницы, а трое оставшихся будут оборонять единственный вход в комнату.

В6. БЕРЛОГА ЯРШИ

Большая куча битого камня с частично обвалившейся стены заполняет юго-восточный угол этой комнаты, а северную стену портит узкая трещина. Несмотря на всё это, очевидно, что комната служит в качестве казармы и караульного помещения. Вдоль стен комнаты выстроились четыре простые деревянные койки, в ногах каждой стоит небольшой сундучок. В дальнем конце углубления в северо-восточной стене проделана бойница.

Эта комната выступала в качестве сторожевого поста у привратного зала, но землетрясения обрушили проход, который когда-то связывал две комнаты, и образовали тоннель, ведущий в область В2. Занимают её **ваятельница камня** по имени Ярша [Yarsha] и два **стража Чёрной Земли** в ее подчинении (см. главу 7 для их характеристик). В дополнение к обычному снаряжению Ярша хранит при себе *зелье большого лечения* [potion of greater healing], а у стражей есть лёгкие арбалеты (+3 к попаданию, 1к8 колющего урона) на случай, если им придется защищать область В3, но они не дежурят у бойницы постоянно.

Ярша жестока, она очень хочет убить Мираджа Визанна и стать правой рукой лидера культа вместо него. Если она и стражи под ее командованием оказываются на грани поражения, она предаёт своих людей, нанося им последний удар, а затем пытается заключить сделку с персонажами. Ярша говорит группе, что Мирадж и есть пророк земли, а также рассказывает, где его можно найти (в области В8). Она не просит ничего взамен, кроме временной передышки.

Культисты не знают об уступе в области В2, связывающем северный тоннель с областью В22.

СОКРОВИЩА

Железный сундук под кроватью Ярши содержит 210 см, 140 эм, мешочек с шестью обсидиановыми чешуйками, стоимостью 10 эм каждая, и *зелье подводного дыхания* [potion of water breathing].

В7. ПОКОИ ПРИВРАТНИКА

Эти большие покои состоят из нескольких маленьких комнат, соединяющихся низкими сводчатыми проходами. Коричневые шторы в проходах обеспечивают какое-никакое уединение в комнатах. Стены завешаны боевыми трофеями: среди разнообразных щитов, скрещенных мечей и порванных знамен выделяются чучела чудовищ, включая головы перитона и мантикоры.

Культисты Чёрной Земли используют эти комнаты в качестве казармы. **Подземная акула** по имени Дайнас [Dynath], **страж Чёрной Земли** и четыре **культиста** [cultist] занимают эту комнату. (Характеристики стражей Чёрной Земли и подземной акулы приведены в главе 7.) Панцирница Дайнаса стоит в области В9. Вдобавок несколько коек в этом помещении принадлежат культистам, занятым на работах в области В20.

Культисты находятся здесь постоянно: в любое время 1к4 человека отдыхают на своих кроватях. По крайней мере двое из находящихся здесь бодрствуют даже посреди ночи. Любых незнакомцев, которые безрассудно войдут сюда, не оповестив о себе заранее, они примут за врагов и нападут на

них. Если позволят обстоятельства, постояльцы этой комнаты постараются поднять тревогу, предупредив культивистов в области В4 о нападении.

СОКРОВИЩЕ

Дайнас прячет под доспехами кошелёк с 15 эм, 5 пм и пятью цитринами, стоимостью 40 эм каждый.

В8. ЛАБОРАТОРИЯ ГРЯЗЕВОГО ВОЛШЕБНИКА

Резьба на этой двери изображает угрожающего вида дварфа в латах с усеянными шипами булавами там, где должны быть его кулаки.

Внутреннее убранство комнаты может быть описано так:

Большие каменные изваяния, которые выстроились в ряд у стен этой просторной комнаты, сделаны в виде суровых дварфийских воинов с моргенштернами вместо рук, однако несколько статуй были испорчены, будто бы оплавились. Каменные плиты, образующие пол комнаты, были убраны из центра комнаты так, чтобы обнажить естественную скальную поверхность. Несколько рабочих столов и полок, уставленных алхимическими реагентами, прижаты к стенам между статуями.

Это пристанище и мастерская **Мираджа Визанна** (см. главу 7) — дженази земли и правой руки лидера культа Чёрной Земли. Статуи были когда-то оживленными конструктами, но магия, питавшая их, рассеялась давным давно. Мирадж сумел восстановить двух каменных воинов: один из них находится в области В24, а второй — здесь. Характеристики этих древних конструкций такие же, как и у **каменных големов** [stone golem], за исключением того, что у них 102 хита и нет действия «мультиатака» (их уровень опасности равен 4 вместо 8).

Отыгрыш Мираджа Визанна. Мирадж — личность разумная, осторожная и уравновешенная. Он служит культуре потому, что это улучшает его понимание элементальной магии. Будучи атакованным, он постарается убедить нападающих обратить свой гнев против культа огня. Мирадж вполне способен попытаться подкупить врагов, а затем, когда они вернутся за платой, отказаться от сделки.

Мирадж зовёт себя «грязевым волшебником», поскольку он владеет как магией земли, так и магией воды, и почитает и Огремоха, и Ольгидру. Он не питает вражды к культивистам воды и порой выступает в качестве их сторонника или эмиссара.

В бою Мирадж приказывает голему защищать его, а затем отступает в дальнюю часть комнаты, чтобы оттуда творить заклинания. Если смерть кажется неминуемой, Мирадж становится невидимым и убегает.

На столах и полках находятся рабочие заметки и распространённые алхимические реагенты, включая необычные минеральные соли и растворы. Из заметок можно узнать, что оплавленные статуи — это результат неудачных экспериментов Мираджа над големами.

СОКРОВИЩА

Под одним из столов находится деревянный сундук, в котором хранятся накопления Мираджа: 220 эм, девять странных чёрных кристаллов, стоимостью 50 эм каждый, и *зелье подводного дыхания* [potion of water breathing].

ХРАМ ЧЁРНОЙ ЗЕМЛИ



Наковальня	Очаг	Колонна	Тайная дверь
Спальный мешок	Дрова	Бассейн	Статуя
Койка	Печка	Дыба	Припасы

1 клетка = 10 футов

SCM14

В9. РАЗРУШЕННЫЙ ЗАЛ

Когда-то очень давно этот большой зал был разрушен под действием сейсмической активности. Глубокая пропасть разделяет этот зал надвое, оставляя широкий провал между южной и северной половинами комнаты. Ничем не поддерживаемые каменные столпы, оставшиеся в восточной части провала, создают своего рода естественные площадки, по которым можно перебраться через провал. Пропасть проходит сквозь западную стену и идет дальше; вдоль ее южного склона тянется узкий уступ. В самом зале стоят шесть огромных каменных колонн, а потолки здесь почти в пятьдесят футов высотой. На каждой колонне закреплены тяжелые железные цепи, их звенья размером с руку могучего воина.

Воины Тиар-Безила собирались здесь для тренировок с оружием. Теперь же этот зал используется культом Чёрной Земли как конюшня для их бесценных скакунов: трех **панцирниц** [bulette]. Одна принадлежит Дайнасу из области В7, двух других поймали совсем недавно и еще не успели объездить. Панцирницы будут содержаться здесь до тех пор, пока не станут послушными культистам.

Каждая панцирница крепко прикована к одной из больших колонн в зале (в частности, к северо-восточной, центральной западной и юго-восточной). Прикованные панцирницы могут отойти от колонны только на 15 футов, но, освободившись, они могут перемещаться свободно. Большую часть времени панцирницы спят, но их довольно легко разбудить. Животные могут порвать цепи с помощью успешной проверки Силы Сл 20, однако цепь у северо-восточной колонны (удерживающая обученную панцирницу) рвётся легче: потребуется успешная проверка Силы Сл 15.

Провал. Пропасть, разделяющая зал пополам, насчитывает 100 футов в глубину и от 15 (в дальнем восточном конце) до 30 футов в ширину. Каменные столпы в восточной части провала плоские сверху, расстояние между ними составляет 5 футов.

В10. ДЛИННЫЙ ПРОВАЛ

Если кузнецы в области В15 всё ещё работают, то отсюда можно услышать звон молотов и лязг цепей. Персонажи, которые близко подойдут к этому краю провала, также увидят кроваво-красные отсветы на склонах неподалеку. Те из них, кто несёт источники яркого света, могут быть замечены существами из области В15.

Длинная расщелина тянется с северо-запада на юго-восток. Уступ шириной в пять футов сначала проходит вдоль одного склона, затем образует узкий каменный мост, который пересекает провал и соединяется с похожим уступом, идущим вдоль противоположной стены.

Утесы и каменный мост располагаются в 100 футах над дном пропасти и в 100 футах ниже потолка пещеры. Область В15 можно разглядеть с моста, и она находится на том же уровне.

Существа, создающие много шума неподалеку от каменного моста, могут вспугнуть **стаю летучих мышей** [swarm of bats], которые отдыхают, свисая с нижней стороны моста.

Мост весьма узкий и неровный. Любое существо, которое получает урон, стоя на мосту, должно со-

вершить спасбросок Ловкости Сл 10. Если спасбросок проваливается на 5 или больше, существо падает в пропасть. При любом другом провальном результате существо оступается и падает ничком на краю моста.

В11. ЮЖНЫЙ ПРОХОД

Этот коридор ведет в область С10 храма Сокрушительной Волны.

В12. ЛОГОВО БРУГА-НОРБА

Если персонажи подходят к этой комнате с востока, прочтите следующий текст:

Вы подходите к тоннелю, который проходит с севера на юг. Оба прохода обрушились, но в западной стене есть двустворчатая дверь на которой грубо намалевано несколько фраз на Общем. Фраза на левой створке двери гласит: «КОМНЫТА НОРБА. УХАДИ БРУГ», на правой — «КОМНЫТА БРУГА. НОРБ ОЧИНЬ ТУПОЙ»

Ниже приведено описание внутреннего убранства комнаты:

Обвалившиеся участки каменной кладки, огромные невыделанные шкуры и горы наполовину обглоданных костей и прочего мусора заполняют это помещение. Похоже, что когда-то здесь была кухня или пекарня: массивные древние печи из кирпича стоят в центре комнаты, хотя большинство из них давно превратилось в кучи красного песка.

Эта комната была главной кухней, на которой готовили еду для дварфийских солдат, расквартированных в этой части Тиар-Безила. Теперь это логово очень большого и злобного **эттина** [ettin], две головы которого носят имена Бруг и Норб. У Бруга-Норба 130 хитов.

Бруг-Норб не служит культу Чёрной Земли: он обнаружил спуск в руины Тиар-Безила лишь несколько месяцев назад. Эттин и культисты земли, которые достаточно осторожны, чтобы не попадаться ему на глаза, поддерживают шаткое перемирие. Если незваные гости дадут ему понять, что являются членами культа, он ограничится только угрозами в их адрес, но если они скажут, что не имеют никаких дел с культистами, эттин нападет на них. Бруг-Норб понятия не имеет, кто входит в культ, а кто нет.

СОКРОВИЩА

Сокровища эттина лежат под грязной кучей смердящих шкур. В общей сложности там можно найти: 2900 мм, 130 эм, статуэтку из слоновой кости в виде слона стоимостью 80 эм и пару золотых браслетов стоимостью 30 эм каждый.

В13. ОХОТНИЧИЙ ЗАЛ

В центре этого зала располагается прямоугольный мраморный бассейн, заполненный водой, а по стенам, опоясывая комнату, протянулся древний фриз, изображающий сцены охоты дварфов в лесах на оленей, медведей и птиц. Юго-восточный угол комнаты сильно поврежден, так что стены там немногим отличаются от груды щебня.

Дварфы Тиар-Безила гордились своим простым и незамысловатым образом жизни и близостью к

природе, поэтому они восславляли свои владения на поверхности в изображениях ферм и лесов. Много лет назад эта комната служила им обеденным залом и здесь справляли немало пиров. Культисты Чёрной Земли намеревались восстановить этот зал, заменив изображения на более приятные для них, но пока ещё не начали работать над этим.

Система труб, расположенная под полом, связана с источником в северной части владений культа Сокрушительной Волны, водами которого наполняется бассейн. Бассейн насчитывает в глубину 4 фута, а его стены выступают над полом на фут. Вода в нем свежая и пригодная для питья.

В14. КАМЕРА ПЫТОК

В центре этой комнаты стоит деревянная дыба. На боковых стенах болтаются кандалы, а с дальней свисают жуткого вида крюки, лезвия и тиски. Из тесных железных клеток, расположенных в нише западной стены, на вас отсутствующим взглядом смотрят четыре грязных изможденных человека. В восточной стене тоже есть альков, в котором стоят две двухъярусные кровати и железная печка.

Эта комната оборудована инструментами, предназначенными для пыток побежденных врагов, культистов, которые подвели своих безумных предводителей, и просто невинных жертв, случайно угодивших в лапы культа. Этот мрачный чертог — вотчина **ваятеля камня** Хедорма [Hedorm] и трех его помощников — **культистов** [cultist].

Отыгрыш Хедорма. Будучи неуравновешенным, Хедорм имеет привычку спорить сам с собой во время своей ужасной работы, посмеиваясь над жестокими шутками, которые он лишь частично рассказывает вслух. Если персонажи выдают себя за культистов Чёрной Земли, он подумает, что они привели ему новую жертву, и скажет: «Кого нужно расспросить?». Он будет в восторге от возможности допросить нового несчастного.

Узники. Пленники, запертые в клетках, описаны ниже:

- Орна [Orna] — человек, женщина, **страж Чёрной Земли** (см. главу 7), осмелившаяся поднять руку на жреца Чёрной Земли несколько дней назад. Жадная и жестокая, она в бешенстве от того, как культ поступил с ней.
- Дрос [Droth] — человек, мужчина, наёмный **головорез** [thug] на службе культа Воющей Ненависти. Он практически в ступоре, но может кое-как переставлять ноги, если его поддерживать.
- Вулгрета [Wulgreda] — несчастная дварфийка-**обыватель** [commoner], которую схватили, когда она проходила мимо монастыря Священного Камня. Она предупреждает группу, что Орна — страж Чёрной Земли.
- Гервор [Gervog] — полуэльф-**дворянин** [noble], который был членом группы искателей приключений, угодивших в засаду в холмах Самбер месяц назад. Он серьезно ранен и остался с 1 хитом.

Вулгрета и Гервор будут счастливы, даже если просто освободить их, хотя они и попросят группу сопроводить их в безопасное место. Орна захочет пойти своим путем, но она готова заплатить за свою свободу ценной информацией. Она готова отвести персонажей к Марлосу Урнрейлу (область В21).

СОКРОВИЩА

Все лучшие вещи, которые Хедорм отнял у заключённых, он хранит в запертом деревянном сундуке (ключ от сундука лежит в его кармане). Среди его добычи есть 230 см, мешочек с шестью азуридами, стоимостью 10 зм каждый, латы, принадлежащие Орне, проклёпанный кожаный доспех и длинный меч Гервора, а также *волшебная палочка снарядов* [wand of magic missiles] с полным зарядом, оставшаяся от предыдущей жертвы.

В15. КАМЕННАЯ КУЗНИЦА

Персонажи, приближающиеся к этой области, слышат удары молотов по наковальням, перед тем как войти. Эта комната выходит прямо в область В10.

Центральную часть этой комнаты занимает горн, вокруг которого лежат кучи дров. Рядом стоят две большие наковальни, а на нескольких верстаках, расположенных вдоль стен комнаты, валяются молоты, клещи и другие принадлежности кузнечного ремесла. Двери ведут на юг и на запад, но восточная часть комнаты выходит прямо к глубокой чёрной пропасти.

Культисты Чёрной Земли переоборудовали бывшие казармы в кузницу, в которой они создают элементарные механизмы. В кузнице заправляет **дао** [dao] по имени Зарва Дим [Xharva Deem]. Ей помогают два **дуэргара** [duergar].

Отыгрыш дао. Зарва Дим не будет участвовать в бою, поскольку сделка, заключенная ей с Марлосом Урнрейлом, обязывает ее изготавливать для культа устройства, наделенные элементарной силой, и ничего более. Если персонажи заинтересуются, почему она стоит в стороне, Зарва ответит: «Урнрейл не платил мне за драки с ничтожными смертными. Пусть сам следит за своими рабами».

Дао не будет защищать своих помощников-дуэргаров, хотя, если какой-нибудь смертный осмелится напасть на неё, она с негодованием вступит в бой. Также Зарва Дим вмешается, если персонажи попробуют испортить ее кузницу, забрать ее инструменты или механизмы, над которыми она работает, хотя сперва она резко и недвусмысленно предупредит героев.

СОКРОВИЩА

Зарве Дим весьма и весьма хорошо платят. Два железных сундука в ее кузнице в общей сложности содержат 600 зм, два золотых браслета, стоимостью 100 зм каждый, золотой кулон с рубином, стоимостью 750 зм, и кошель с дюжиной малахитов, каждый из которых стоит 25 зм. Вдобавок дао завершила создание одной *пары когтей бурого увальня* [claws of the umber hulk] для культа (см. главу 7). Когти выставлены на подпаленном квадратном куске кожи на одном из верстаков.

В16. СКЛАД ОРУЖИЯ

Единственная толстая колонна поддерживает низкий сводчатый потолок в этой тёмной комнате. Ржавые куски металла — всё, что осталось от доспехов, щитов, топоров и мечей — висят на вбитых в стену старых колышках или лежат на полу, прямо там, куда они свалились много лет назад. Но есть и мусор, появившийся не так давно: по всей комнате разбросаны грязные шкуры и разбитая деревянная мебель. Рядом с чадающей костровой ямой в северной части комнаты лежит куча сломанных стульев и ножек от столов.

Двери располагаются на востоке и на юго-западе.

В этой комнате культ Чёрной Земли устроил сторожевой пост. Кроме того, это довольно хорошая позиция, с которой культисты земли могут присматривать за кульгом Вечного Пламени. Для охраны этого входа Марлос Урнрейл разместил тут гарнизон из пяти **огров** [ogre], распорядившись пропускать с запада только тех, кто покажет знак культа земли (треугольник, образованный большими и указательными пальцами). Ограм не приказывали запрещать людям выходить из храма, но они остаются тех, кто не похож на членов культа.

Юго-западный тоннель. Этот коридор выходит в область E30 в храме Вечного Пламени.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Если огры потерпят поражение, Марлос Урнрейл заменит их **земляным элементарным мирмидоном** (см. главу 7) спустя 1к4 дней.

В17. ЛЕСТНИЦА В БЕЗДНУ

Если персонажи входят в эту область с востока, прочтите следующее:

Перед вами открывается огромная пропасть, в тридцати футах над ней нависает потолок этой пещеры. В центре провала стоит квадратная колонна из чёрного камня. Вокруг неё оборачивается лестница, к которой ведет каменный мост. Пропасть, лестница и колонна уходят всё ниже и ниже, пока их очертания не теряются во тьме.

На середину моста наложено заклинание **сигнал тревоги** [alarm]. Если персонажи провоцируют тревогу, прочтите:

Когда вы выходите на середину моста, то чувствуете легкую дрожь под ногами. Затем громкий и низкий, будто стон гиганта, звук раскатывается по пещере, отражаясь от стен пропасти.

Сигнал тревоги слышат культисты в области В18. Они просыпаются, берут оружие, и бегут навстречу новопривывшим.

Лестница спускается в область F11 в святилище Ока (см. главу 5).

В18. КАЗАРМЫ

Эта чистая и опрятная комната, по-видимому, служит общей спальней. Её нехитрая меблировка состоит из шести двухъярусных коек, расставленных в два ряда вдоль южной и восточной стен, да деревянного стола с несколькими креслами в северной части комнаты. Почти посередине комнаты стоит железная печь с аккуратной кучкой дров рядом. Через бойницу в юго-западном углу виден тёмный коридор. Двери ведут на восток и на запад.

Здесь расквартированы двенадцать культистов Чёрной Земли, но одновременно в комнате находятся только четверо **стражей Чёрной Земли** и один **жрец Чёрной Земли** (их характеристики приведены в главе 7). Два стража спят без доспехов, поэтому их КД равен 10, и, если поднимется тревога, у них не будет времени облачаться в доспехи.

Около бойницы стоят два лёгких арбалета, так что стражи могут стрелять из комнаты в нападающих в коридоре (+3 к попаданию, 1к8 колющего урона).

В19. СТАТУЯ ОГРЕМОХА

В эту комнату ведут сразу три коридора. Середину западной стены занимает ниша, в которой стоит десятифутовая статуя, изображающая грубую человекоподобную фигуру, состоящую из земли, камней и острых кристаллов. Один массивный каменный кулак поднят над низко посаженной круглой головой. Множество осколков более старого изваяния разбросаны вокруг пьедестала, на котором стоит эта фигура.

Статуя посвящена Огремоху, Принцу Злой Земли. Её создал Марлос Урнрейл.

В20. ПИРШЕСТВЕННЫЙ ЗАЛ

В середине комнаты на козлах расставлены три стола, а вдоль стен аккуратно уложены ящики с провизией. На юго-востоке открытая дверь ведет в тесную кухню, в которой тоже хранятся продукты. Часть кухни занимает большой очаг для приготовления пищи. Рваный серый плащ, украшенный перьями, пригвождён к центру северной стены. Двери ведут на восток и на запад.

Культисты Земли обычно едят в одиночку или по двое, сами накладывая себе горячее, огонь под которым поддерживается весь день, и прочую доступную им снедь. Два **стража Чёрной Земли** (см. главу 7) в данный момент едят за средним столом, а еще три **культиста** [cultist] работают на кухне.

Плащ с перьями — это трофей, принадлежавший культисту Воющей Ненависти (а именно Дросу, пленнику из области В14).

Случайные события. В пиршественном зале бывает много народу, поэтому, если герои задержатся здесь, они наверняка снова столкнутся с членами культа Чёрной Земли. Когда персонажи проходят здесь во второй или последующие разы, сделайте бросок к20 и выберите результат из таблицы ниже:

к20	 Столкновение
1–2	1к3+1 дуэргара [duergar] (см. область В5)
3	1к4 огра [ogre] (см. область В16)
4	1 вяатель камня и 2 стража Чёрной Земли (см. область В6)
5	1 подземная акула и 1к4 культиста [cultist] (см. область В7)
6	1 жрец Чёрной Земли и 1к4 стража Чёрной Земли (см. область В18)
7	Мирадж Визанн
8–20	Никога

В21. КРИЧАЩИЕ СТАТУИ

Вся эта пещера покрыта образованиями в форме сталактитов, сталагмитов, и окаменевших потеков воды на стенах. В северную стену встроено каменное здание, в южной кирпичной стене которого проделана каменная дверь. Естественная расщелина в восточной стене пещеры выходит к провалу за ней. Среди скальных образований расположено множество статуй, изображающих существ, чьи позы выражают потрясение, страдания и ужас. Статуи вырезаны мастерски и выглядят, будто живые.

Если это первый из элементарных храмов, исследованный персонажами, то **Марлос Урнрейл** (см. главу 7) находится здесь.

Видения предупредили медузу о прибытии героев, и он хочет встретиться с ними в этом зале. **Теневоый демон** [shadow demon], служащий Марлосу посыльным и мажордомом, скрывается неподалеку.

В ином случае Марлос отступает вниз в святилище Ока или в Черную Жеуду (см. главу 5).

Отыгрыш Марлоса Урнрейла. Марлос всегда был самовлюбленным и любит поболтать о себе. Если персонажи забудут, что разговаривают с медузой, и посмотрят ему в глаза, он с радостью увековечит в камне их изумление. Марлос любит изысканные вещи, и ему нравится пускать пыль в глаза. Он злорадно говорит о том, как обрёл силу, способную потрясти сами основы земли, и очень скоро он воздаст по заслугам всем, кто оскорблял или недооценивал его.

В бою Марлос использует **окаменяющий взгляд** [petrifying gaze] для того, чтобы вывести из сражения стрелков и заклинателей, а в ближнем бою использует **Железный Клык** и свои **змеиные волосы** [snaky hair]. Если ему грозит поражение, Марлос отступает в область В22 и спасается бегством через потайной проход в область В2.

Статуи. Статуи — это не что иное, как окаменевшие культисты земли, вызвавшие гнев Марлоса.

СОКРОВИЩА

Марлос вооружен **Железным Клыком** (см. главу 7).

В22. СВАТИЛИЩЕ ПРОРОКА ЗЕМЛИ

Эта комната роскошно обставлена. Со стен свисают коричневые, расшитые золотом гобелены, у стены стоит огромная кровать, заваленная подушками, повсюду видна мебель из красного дерева с багряной обивкой и великолепные скульптуры, бюсты и урны. Бойница в восточной стене обращена к глубокому провалу.

На случай своего побега, Марлос тщательно подготовил нишу с бойницей. Щель в стене насчитывает 4 фута в высоту, 6 дюймов в ширину и 1 фут в

глубину. Одного использования его черты «проход сквозь землю» [Earth Passage] хватит, чтобы успешно протиснуться через бойницу. Как раз за ней начинается узкий уступ (см. область В2).

СОКРОВИЩА

В урнах Марлос хранит 1100 см и 130 пм. В комнате есть изысканный гобелен с изображенным на нем летящим драконом (стоит 400 зм), резная лира стоимостью 250 зм и вышитая шелковая мантия стоимостью 80 зм. В деревянном сундуке лежит **эльфийская кольчуга** [elven chain].

В23. ЧАСОВНЯ КРОВОТОЧАЩЕГО КАМНЯ

Середину этого обширного зала занимает неправильной формы яма. В её центре возвышается обелиск из блестящего черного камня. Рядом с подножием обелиска разбросаны выбеленные кости. Странный гном с серой кожей и лысой головой закован в кандалы, которые прикреплены к каменной глыбе меньшего размера, установленной перед обелиском.

Жрица Чёрной Земли (см. главу 7) по имени Эрион [Erion] превратила этот зал в часовню, устроенную на развалинах древнего дварфийского святилища. Её сопровождают четыре **культиста** [cultist].

Эрион раздосадована тем, что лишь несколько жрецов занимают высокие посты в культе, и хочет показать всем, что через поклонение можно обрести ещё большее могущество. Она задабривает **чёрную слизь** [black pudding], которая живёт в пористом каменном обелиске. Слизь просачивается наружу по её команде.

Эрион привола к каменному столбу у подножия обелиска **глубинную гномку** [deep gnome], которую зовут Рукелмот «Рук» Глиттерстон, и намеревается принести ее в жертву чёрной слизи. Слизь выходит из обелиска, просачиваясь через поры в камне, напоминая при этом вязкую черную кровь. Сначала она нападает на гномку и обращает внимание на персонажей только после того, как полностью поглотит её.

Рук — исследовательница, и её схватили при попытке пробраться в святилище Ока. Она не разведала храм Чёрной Земли полностью, но видела области В17 и В21. Если её спасти, то она с радостью поделится следующей информацией:

- Культ земли возглавляет медуза по имени Марлос Урнрейл. Его логово находится в пещере к северо-востоку.
- Лестница на юге спускается к древнему храму дроу, который был захвачен элементарными культистами.
- Культисты создали несколько элементарных узлов в нижних уровнях подземелья. (Рук предполагает, что эти узлы и служат источником необычных элементарных сил культистов.)

В24. ЗАЛ ДОЗОРНЫХ

Четыре массивные квадратные колонны поддерживают потолок этого древнего зала. Проходы ведут на северо-запад и на юго-восток. Середину зала занимает десятифутовая статуя сурового на вид дварфийского воина с моргенштернами вместо рук.

Статуя — это **каменный голем** [stone golem], восстановленный Мираджем Визанном (см. область



В8) и размещённый здесь. У него 102 хита и нет действия «мультиатака» (его уровень опасности равен 4 вместо 8).

Голем реагирует только на атаки и на существ, которые входят в зал с запада. Если чужаки покажут знак, образованный соприкасающимися большими и указательными пальцами обеих рук, или просто скажут условную фразу «Я служу Чёрной Земле», голем позволит им пройти. В противном случае он нападёт.

Западный тоннель. Проход на западе ведет в область Е5 храма Вечного Пламени.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Если герои победят Марлосу и Мираджа, или они оба сбегут из подземелья, то Ярша (см. область В6) приложит все усилия, чтобы сплотить остатки культа. Если и она будет нейтрализована, то культ Чёрной Земли сломен. Без своих лидеров, все оставшиеся культисты отступают в святилище Ока или просто покидают область. Зарва Дим (см. область В15) забирает свои сокровища и уходит, её помощники-дуэргары следуют за ней. Эттин Бруг-Норб (см. область В12) остается в своём логове.

Храм Вечного Пламени

Во времена расцвета древнего Тиар-Безила северо-западный квартал древней дварфийской цитадели был ремесленным центром, в котором великие кузницы и литейные снабжались всеми природными ресурсами, необходимыми для изготовления доспехов и оружия, настолько же красивого,

насколько и смертоносного. Лава из вулканической породы, залегающей ниже, обеспечивала жар для литейных и полезные ископаемые. В местах, где лава поднималась и опускалась, образовывались своеобразные трубы естественного происхождения, с богатыми жилами руды и драгоценных камней, которые дварфы легко могли добывать. На протяжении многих веков дварфы холмов Самбер делали доспехи, оружие и другие шедевры кузнечного ремесла. Лучшее они оставляли себе, а всё остальное отправлялось на поверхность, где торговцы распространяли изделия их мастеров по всему миру. Но со временем, когда город был покинут, кузницы затихли, домны остыли, а великие мастера дварфов отправились в другие земли, оставив свои наковальни ржаветь в темноте.

Когда Вейнифер впервые спустилась в комплекс, она приказала своим последователям занять покинутые литейные цеха и области вокруг них. Тифлинг знает, что контроль над производством оружия даст её культуре преимущество над всеми остальными, и искренне верит, что сможет использовать эту власть для того, чтобы повергнуть прочие элементарные культы к её ногам, позволив ей править всеми.

Лавовые трубы

Область Е1 в храме Вечного Пламени связана с верхним миром сетью извилистых, изгибающихся лавовых труб, которые петляют под поверхностью и расходятся более чем на милю. Трубы соединяют подземный храм с Чертогами Алой Луны (см. главу 3). Бесчисленные тёмные ответвления и старые

шахтерские тоннели уводят в сторону от главного маршрута, который хорошо освещён регулярно размещёнными факелами.

ОСОБЕННОСТИ ХРАМА

Этот комплекс имеет следующие особенности. Все исключения отмечены в описании областей, к которым они применяются.

Потолки. Потолки имеют в высоту 15 футов.

Двери. Двери представляют из себя каменные плиты, закрепленные в центре на оси, вокруг которой они вращаются: открытая дверь образует два прохода, каждый шириной около 3 футов. Работавших дверных замков не осталось, однако кое-где культисты заперли двери на засовы. Персонажи могут выбить такие двери с помощью успешной проверки Силы Сл 15.

Двойные двери висят на железных петлях и открываются так же, как обычные: распахиваясь либо в одну, либо в другую сторону.

Свет. Области, часто используемые культистами, освещаются с помощью заклинаний *вечный огонь* [continual flame], сотворённых на факелы в бронзовых настенных держателях. Все остальные помещения не освещены.

Сокровища. Многие обитатели храма носят при себе небольшое количество ценностей. Некоторые существа обладают личным сокровищем, состоящим из разных монет и других незначительных ценностей, общей суммой в 4к10 зм.

Е1. ВХОД

В южной стене ведущей в эту область лавовой трубы проделана бойница в 3 фута высотой и 6 дюймов шириной. Она никем не охраняется. За бойницей располагается тоннель, ведущий в область Е6.

Когда герои достигнут комнаты у верхней площадки лестницы, прочтите следующий текст:

Две больших ниши по обеим сторонам коридора расширяют проход. В каждой из них насыпаны кучи битого камня, образующие баррикады, расположенные под таким углом, чтобы отражать возможное нападение с запада. Путь между баррикадами ведёт на восток к широкой опускающейся вниз лестнице.

Здесь стоят на страже четыре **хобгоблина** [hobgoblin] и один **капитан хобгоблинов** [hobgoblin captain], одетых в огненно-красные накидки с символом элементарного огня на груди. Они останавливают всех, кто приближается с запада, и игнорируют тех, кто туда направляется.

Посетители, направляющиеся на восток, должны показать условный знак культа огня (одна ладонь сжата в кулак, с отставленным вверх большим пальцем, а вторая расположена над кулаком) или назвать пароль: «Огонь вечен!» В противном случае гостям придётся убедить охрану, что им нужно поговорить с лидерами храма, тогда два хобгоблина отведут группу в область Е2. В ином случае хобгоблины нападут.

Подкрепления. Раздающиеся отсюда звуки боя привлекут стражников из области Е2.

СОКРОВИЩА

Капитан хобгоблинов носит на поясе кошель с 20 зм и двумя отполированными гелиотропами стоимостью 50 зм каждый.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Если персонажи одержат верх над охраной, а потом покинут эту часть подземелья, то через пару часов стражей заменят хобгоблинами из области Е10.

Е2. КОМНАТА С КОЛОННАМИ

Если персонажи добрались сюда, не вызвав тревоги, прочтите следующий текст:

Зал расширяется, образуя купольный свод, который поддерживается четырьмя обсидиановыми колоннами с огненными трещинами на них. Здесь царит угнетающая жара.

Два **разербласта** (см. главу 7) стоят у стен этой комнаты. Их реакция зависит от того, как входят персонажи. Если герои приходят из храма огня и ведут себя как ни в чём не бывало, дозорные не обращают на них внимания. Персонажи, вошедшие сюда под охраной хобгоблинов, должны убедить стражников позволить им пройти. Если у них получится, то один из разербластов будет их сопровождать.

Если здесь разгорится бой, один из разербластов воскликнет: «Имикс, защити нас!» Когда это произойдёт, прочтите вслух следующий текст:

Обсидиановые колонны превращаются в столпы магмы, которые излучают яркий свет и ужасный жар, заставляя воздух дрожать.

Когда существо впервые за ход входит в область радиусом 10 футов вокруг одной или более колонн или заканчивает там ход, оно получает 2к10 очков огненного урона. Разербласты имеют иммунитет к урону огнём.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Если герои победят стражников, а затем покинут эту область, то через два часа погибших заменят культистами из области Е7. Эти культисты знают командную фразу для активации обсидиановых колонн.

Е3. КОРИДОР С НИШАМИ В СТЕНАХ

Несколько ниш устроены в обеих стенах этого тёмного коридора. Скрытые в тени фигуры стоят в каждой такой нише.

Эти неясные очертания принадлежат статуям дварфийских воинов. Их создали много лет назад, дабы они служили почётным караулом для тех, кто проходит через эту область.

Ловушка с растяжкой. Растяжка, размещённая между крайними западными нишами, пересекает коридор прямо над полом. Персонажи со значением пассивной Мудрости (Восприятие) 15 или выше замечают её автоматически. В противном случае, чтобы заметить растяжку, персонаж, активно обыскивающий пол коридора на предмет ловушек, должен преуспеть в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 10. При срабатывании ловушки запускается пружинный механизм, под действием которого секира, замаскированная под часть южной статуи, рассекает воздух коридора, производя атаку против существа, зацепившего растяжку (+10 к попаданию, 1к12 + 5 рубящего урона). На

Лязг секиры приходят стражники из области E2.

Потайная дверь. За самой юго-восточной статуей скрыта потайная дверь. Её можно обнаружить успешной проверкой Мудрости (Восприятие) Сл 15.

Е4. ТАЙНЫЙ СКЛЕП

В этом склепе находятся два каменных саркофага, с искусно вырезанными на них дварфийскими рунами и украшенные барельефами в виде спящих дварфов. В каждом углу комнаты стоит по потухшей жаровне, а в центре склепа с потолка на цепи свисает латунная курильница.

Никто в культе огня не знает об этом тайном помещении. Детекские руны на одном из саркофагов гласят: «Спи спокойно, Финдон Стоунмендер. Пусть снятся тебе звуки молота и резца, раздающиеся в твоих чертогах». На другом: «Любимая Гитте, тяжёлые сердца тех, кто знал тебя».

Чтобы поднять крышку саркофага, потребуется успешная проверка Силы Сл 20.

СОКРОВИЩА

Внутри каждого саркофага расположены остатки меньших по размеру гробов, давно сгнивших и высохших. Гробы отделаны золотыми и серебряными украшениями, которые в сумме стоят 150 зм. Под остатками гробов лежат высохшие тела, превратившиеся в скелеты. Лица мертвецов скрыты под прекрасно изготовленными золотыми погребальными масками, инкрустированными гранатами и сапфирами, стоимостью 2000 зм каждая. Любимые инструменты резчика по камню, принадлежавшие Финдону, также лежат рядом с его телом. В руках, сложенных на груди, он сжимает свой молоток, а по всему гробу разбросано множество превосходных резцов, шил и скребков.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

НИП — дварфы, которые увидят погребальные маски, могут опознать их назначение и спросить персонажей о том, как они их заполучили. Слухи о находке со временем достигнут дварфийских владык по всему Северу. В течение нескольких недель группа из нескольких дварфийских посланников нагонит героев и спросит их о месте, где они нашли маски. Также посланники будут настаивать, чтобы маски были переданы им. Если персонажи потребуют платы, дварфы рассердятся, но всё же согласятся заплатить по 200 пм за каждую маску.

Как только дварфы узнают о местонахождении входа в Тиар-Безил, они начнут снаряжать туда экспедиции. Однако культ Вечного Пламени не сдаст свое логово без боя.

Е5. ОБВАЛИВШАЯСЯ БАРРИКАДА

Эта частично обвалившаяся комната имеет форму буквы «Г». Пол покрыт осколками камней и костей. Грубая пятифуртовая стена делит комнату на две части.

Два **огра** [ogre] в латах (КД 17) и четыре **полуогра** [half-ogre] останавливают всех, кто хочет войти в храм. Те, кто ищет прохода, должен совершить действия, описанные в области E1. Если вместо этого персонажи просят разрешить им поговорить с лидерами храма, один из огров уходит, а затем возвращается с разербластом из области E2.

Восточный тоннель. Этот тоннель ведет в область В24 храма Чёрной Земли.

СОКРОВИЩА

Огры и полуогры собрали немного ценностей, которые они хранят в серебряной шкатулке, инкрустированной перламутром. Шкатулка закопана в куче битого камня в северо-восточном углу комнаты. Успешная проверка Интеллекта (Расследование) Сл 10 позволит персонажу найти её благодаря меткам, недавно оставленным на камнях. Сама шкатулка стоит 150 зм и содержит 35 зм, 17 пм, четыре александрита стоимостью 30 зм каждый, *зелье большого лечения* [potion of greater healing] и *зелье уменьшения* [potion of diminution].

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Если персонажи прикончат огров, а затем уйдут в другую область, несколько огров из области E9 заменят погибших через час.

Е6. ПОКОИ БАСТИАНА

Если Бастиан у себя, то дверь в комнату заперта изнутри.

В этой комнате ощущается характерный запах горящего дерева, а в воздухе висит удушливый дым. По углам расставлены четыре жаровни, слишком большие для такого помещения, которые всё равно не дают много света. У одной из стен стоит тахта, у соседней — письменный стол с базальтовой столешницей. Пол покрывают множество ковров, некоторые из них опалены по краям. Стены украшены занавесями различных оттенков красного, алого и багряного цветов с орнаментом в форме языков пламени.

В середине комнаты расхаживает человек с красной кожей.

Эта комната служит спальней и рабочим кабинетом для второго по значению человека в культе — дженази огня по имени **Бастиан Термандар**. Он отвечает за оборону северной части комплекса.

Отыгрыш Бастиана. Бастиан подозрительно относится к любому незнакомцу и видит в них врагов и захватчиков. Он достаточно расчётлив и готов вступить в переговоры, во время которых постарается узнать, зачем герои пришли сюда и на что они способны. Бастиан попытается убедить персонажей напасть на Вейнифер и пообещает огромную (естественно, вымышленную) награду, если герои принесут ему *Высекающий Искры*. Если герои согласятся, а Бастиан посчитает их достаточно способными, он объяснит как им пройти в область E26. Дженази также опишет всё, с чем они могут столкнуться по пути: так он пытается свести к минимуму опасности в промежуточных комнатах.

Подкрепления. Если напасть на Бастиана здесь, то культисты из областей E7 и E8 придут ему на помощь.

Потайная дверь. Потайная дверь в северной стене может быть обнаружена с помощью успешной проверки Мудрости (Восприятие) Сл 15. За ней лежит ведущий на север тоннель длиной 40 футов, который заканчивается оружейной бойницей, выходящей в лавовую трубу (см. область E1).

Е7. КАЗАРМЫ

Это помещение отведено под казармы. Ряды коек стоят вдоль стен, а середину комнаты занимают несколько столов. По всей комнате через равные промежутки размещены жаровни и факелы. В южном конце комнаты у стены стоят бочки, ящики и дорожные сундуки. Широкий проход в южной части восточной стены ведет к каменному мосту, пересекающему залитую светом пропасть.

Провал на юго-востоке описан в области Е12.

В этой комнате ютятся двенадцать культистов, но когда персонажи впервые заходят сюда, они застают только четырёх **хранителей Вечного Пламени** (см. главу 7). Двое из них проснутся, встанут и присоединятся к любому бою. Их КД равен 12, поскольку у них не было времени надеть доспехи.

Подкрепления. Если неприятности застанут солдат в этой комнате врасплох, звуки боя привлекут внимание культистов из областей Е6, Е8 и Е9. Однако огры из области Е9 особенно тяжелы на подъем.

Е8. КОМНАТА ЖРЕЦОВ

Большую часть этой комнаты занимают три кровати, каждая с небольшим сундучком в ногах. Несколько полок и письменный стол размещены у южной стены. В середине комнаты у северной стены стоит ещё один столик, на котором, беспорядочно разбросаны листы пергамента, а рядом с двумя графинами и стопкой тарелок стоит чернильница.

Эту комнату занимают три жреца культа. В любое время здесь находятся два **жреца Вечного Пламени** (см. главу 7). Если персонажи войдут внезапно, то один будет есть за столиком, а второй — писать за рабочим столом, сверяясь с книгой.

СОКРОВИЩА

У одного из жрецов есть *зелье огненного дыхания* [potion of fire breath]. В сундуках хранится в общей сложности 36 см и 19 зм.

Е9. ЛОГОВО ОГРОВ

В северной части комнаты распаханы по углам две вонючие груды меха. Из небольшой сумки, валяющейся между ними, высыпались костяшки пальцев, а рядом лежит наполовину обглоданный окорок.

На этих кучах меха спят огры из области Е5.

Если персонажи поднимут шум в этой области, то охрана из области Е7 придёт посмотреть, в чём дело. Хобгоблины из области Е10 тоже подойдут, если будут уверены, что возню устроил не очередной взбесившийся огр. Они могут просто подождать, пока шум не стихнет, а затем украдкой заглянуть внутрь.

СОКРОВИЩА

Один из огров спрятал небольшой кошель в кармане подбитого мехом плаща, сложенного среди его лежбища. Кошель содержит несколько блестящих камешков, а также один синий кварц (5 зм), один гематит (5 зм) и кусочек обсидиана (10 зм). Один из камешков на самом деле является *камнем удачи* [stone of luck].

Е10. УКРЫТИЕ ХОБГОБЛИНОВ

Персонажи могут почуять запах жарящегося мяса с лестницы на востоке или из комнаты на западе.

В этой комнате необычной формы пахнет жареным мясом. Вдоль стен лежат несколько соломенных тюфяков, а в центре находится очаг, где горит огонь. На вертеле шипит мясо.

Здесь спят хобгоблины, принятые на службу в храм Вечного Пламени. Шесть **хобгоблинов** [hobgoblin] и один **капитан хобгоблинов** [hobgoblin captain] находятся в комнате. Если у них нет других дел, то четыре хобгоблина будут спать, а другие два и их капитан — сидеть у огня. В случае боя, спящие хобгоблины во время своего первого хода встанут и хватают оружие, присоединяясь к сражению на следующий ход. Так как у них нет времени облачиться в доспехи, их КД равен 13 (щит).

Если у капитана хобгоблинов останется половина хитов от максимума, он потратит один ход на то, чтобы выпить *зелье большого лечения* (см. «Сокровища»).

Подкрепления. Хобгоблины часто ведут себя шумно во время своих тренировок и состязаний. Отряды из областей Е6, Е7 и Е8 подойдут, чтобы проверить громкие звуки, но это займёт некоторое время. Огры из области Е9 придут сюда только в случае прямого приказа культистов.

Лестница. Лестница на юге длиной 30 футов спускается к широкому освещенному факелами коридору, расположенному к западу от области Е11.

СОКРОВИЩА

У капитана хобгоблинов есть небольшая полированная дубовая шкатулка, содержащая три *зелья сопротивления огню* [potion of fire resistance] и *зелье большого лечения* [potion of greater healing].

Е11. ТЮРЕМНЫЙ БЛОК

В северной и южной стенах этого длинного коридора через каждые пятнадцать футов друг напротив друга проделаны двери. Многие из них заперты с этой стороны на засовы.

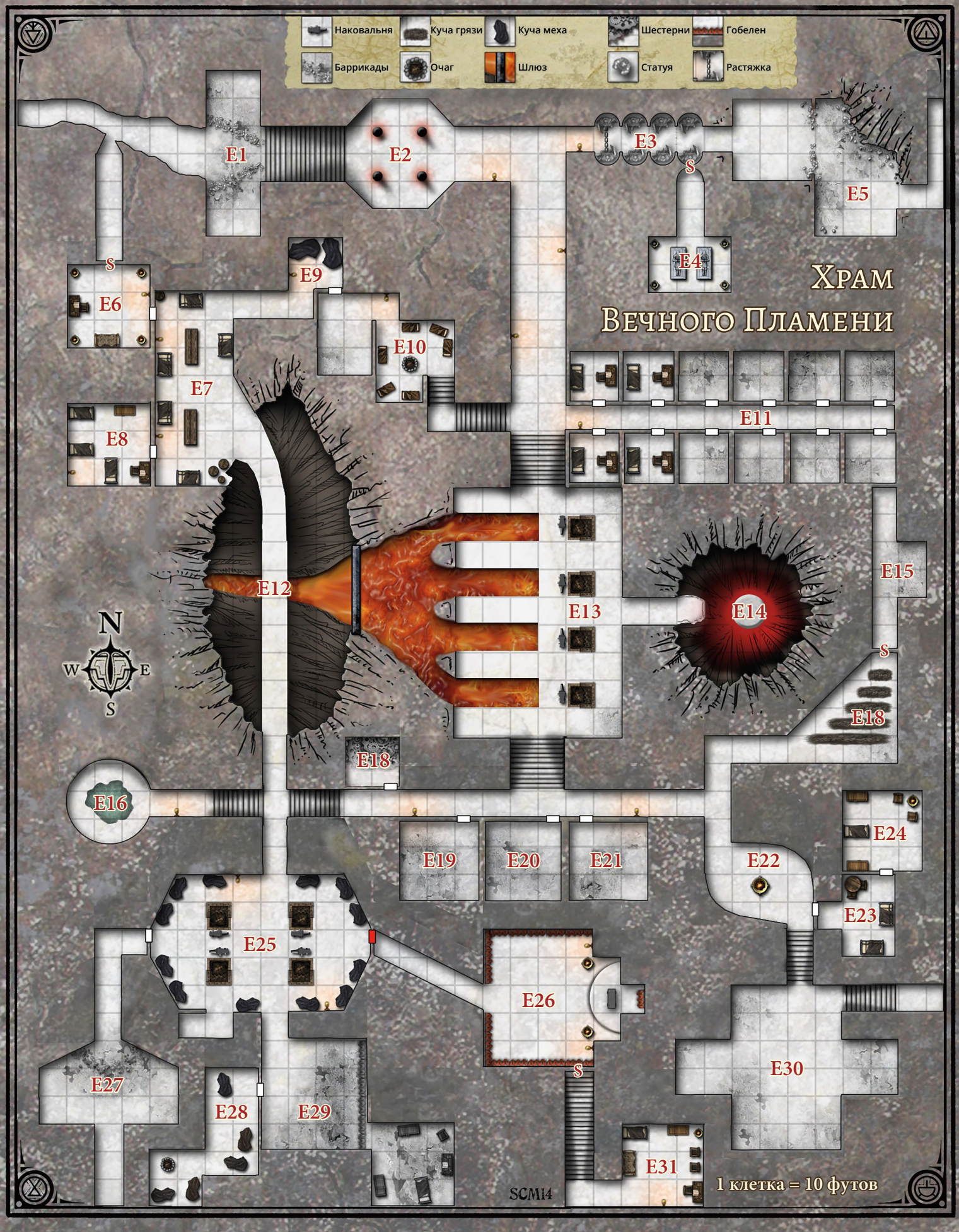
Четыре крайние западные камеры (камеры с мебелью на карте) отведены под комнаты для надсмотрщиков, в остальных заключены рабы.

Когда герои впервые открывают дверь в мебельную комнату, прочтите следующий текст:

У одной из стен стоит кровать, напротив неё — письменный стол. На стене над столом висит красный гобелен с чёрной вышивкой в форме чашевидного символа.

На гобеленах вышит символ культа огня — покажите его игрокам. В каждой северной комнате с мебелью живёт **хранитель Вечного Пламени**, в каждой южной комнате — **яростное пламя** (их характеристики указаны в главе 7). Сражение в одной из камер привлечёт внимание других культистов неподалёку.

Камера с потайной дверью. Камера в юго-восточном углу коридора пуста. Потайная дверь в южной стене может быть обнаружена при помощи успешной проверки Мудрости (Восприятие) Сл 15.



Наковальня	Куча грязи	Куча меха	Шестерни	Гобелен
Баррикады	Очаг	Шлюз	Статуя	Растяжка



КАМЕРЫ ЗАКЛЮЧЁННЫХ

Двери камер без мебели (за исключением камеры с потайной дверью) неприятно горячи на ощупь.

В каждой северной камере без мебели заключена саламандра [salamander]: в общей сложности четыре саламандры. Их можно убедить помочь в битве против кульгистов огня в обмен на свободу. Однако если их вынудить сражаться на одной стороне с эйзерами, саламандры могут обратить своё оружие против них с 25% шансом в каждом раунде.

В каждой южной камере без мебели (не учитывая пустую юго-восточную камеру) заключено по два эйзера [azer]: в общей сложности шесть эйзеров. Они жаждут воздать по заслугам культу огня и работорговцу-ифриту (см. область E13), но им нужно оружие. Если саламандры нападут на эйзеров, те будут сражаться с саламандрами пока одна из сторон не потерпит поражение. Если персонажи не поддержат их в битве с саламандрами, эйзеры ополчатся и на них.

E12. ПРОВАЛ С ЛАВОЙ

Каменный мост перекинут над горячей туманной пропастью, освещённой рекой лавы, текущей в сорока футах ниже. Потолок этой пещеры располагается на высоте в пятьдесят футов над мостом.

По каменному мосту можно безопасно пройти. Когда существо впервые за ход входит в лаву или заканчивает в ней ход, оно получает бк10 огненно-го урона.

Механизм. Когда персонажи приблизятся к центру пещеры, прочтите следующий текст вслух.

На востоке пещеры в воздухе подвешен большой механизм, представляющий из себя совокупность стальных блоков и толстых стальных цепей, удерживающих плотину из черного камня. Похоже, что стена оборудована своего рода шлюзами.

Этот механизм управляет течением лавы в области E13. Он управляется из области E17. Несмотря на свой древний возраст, он всё ещё прекрасно функционирует.

E13. ЛИТЕЙНАЯ

Температура заметно растёт при приближении к этой комнате, и персонажи могут услышать звуки ударов металла о металл задолго до того, как увидят, что внутри.

Шум, свет и жар вырываются из этого обширного зала. Ручьи лавы вытекают из отверстий в западной стене по бронзовым желобам. Воздух дрожит от жары, дым и пар поднимаются вверх, уходя в вентиляционные шахты. На противоположных концах комнаты расположены лестницы, ведущие наверх, а меньший по размеру коридор уходит на восток. В самом зале ифрит погоняет эйзеров и саламандр, которые куют оружие, пока кульгисты огня стоят на страже.

Этот зал — сердце владений культа огня, великая кузница, где изготавливают оружие и доспехи. Грохот, царящий здесь, заглушает любые звуки боя, если только он не происходит в непосредственной близости. Один **разербласт** и два **хранителя Вечного Пламени** (их характеристики указаны в главе

7) помогают **ифриту** [efreeti], который заставляет **саламандру** [salamander] и трёх **эйзеров** [azer] работать в кузнице.

При любых беспорядках, возникающих здесь, рабы набросятся на ифрита, а тот попытается восстановить контроль над своей собственностью, пока кульгисты будут разбираться с персонажами. Если становится очевидно, что поражение кульгистов неминуемо, ифрит отступает к своему логову в огненном элементарном узле (см. главу 5) через область E14.

Если герои пойдут на штурм вместе с саламандрами или эйзерами из области E11, то они будут сражаться на соответствующих сторонах. Саламандры и эйзеры будут сражаться с ифритом, пока тот не сбежит, а затем обернутся друг против друга. Персонажи могут убедить выживших в битве продолжить помогать им: подробности описаны в области E11.

Доспехи и оружие, создающиеся здесь, ещё не закончены и не могут быть использованы соответствующим образом.

Железная переговорная труба соединяет юго-западную стену этого зала и восточную стену в области E17, так что кузнецы и механики, обслуживающие шлюз и плотину, расположенную в области E12, могут быстро обмениваться указаниями.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

После того, как герои прикончат надсмотрщиков над рабами или вынудят их бежать, весь храм Вечного Пламени будет поднят по тревоге. Спустя час охрана из областей E7–E10 и E25–E29 будет дежурить здесь посменно. Стража будет стараться помешать кому бы то ни было войти в область E14.

E14. ШАХТА В ОГНЕННЫЙ ЭЛЕМЕНТАЛЬНЫЙ УЗЕЛ

В конце этого коридора деревянная платформа, похожая на подвесной мост, простирается над большой вертикальной шахтой с неровными краями около пятидесяти футов в поперечнике. Рядом с ней в воздухе парит большой каменный диск, диаметром двенадцать футов. Верхний конец шахты теряется в густой и липкой темноте; внизу же виден мерцающий кроваво-красный свет.

Когда персонажи впервые окажутся здесь, парящий диск будет расположен перед ними. В дальнейшем он будет на этом уровне с шансом в 50%.

Диск создан для того, чтобы подниматься или опускаться по командному слову, которое нужно крикнуть в шахту достаточно громко для того, чтобы раздалось эхо. По слову «пепел» платформа опускается, а по слову «уголь» — поднимается. Платформа не поднимется выше этого уровня. Перемещение с одной позиции на другую занимает одну минуту. Шахта уходит вниз до области F15 в святилище Ока, а затем ещё ниже, к области W1 Рыдающего Колосса (обе зоны описаны в главе 5).

E15. ДРЕВНЯЯ ОРУЖЕЙНАЯ

Когда персонажи впервые откроют любую из потайных дверей, ведущих в это тёмное место, прочтите вслух следующий текст:

Коридор за дверью покрыт пылью и затянут паутиной. Примерно на полпути он расширяется, образуя маленькую комнату, полную стоек с остатками ржавого оружия и доспехов. На восточной стене висит сверкающий щит.

За исключением щита на стене, всё оружие и доспехи превратились в рухлядь.

СОКРОВИЩА

На стене висит *щит +1* с изображенным на нем зубчатым колесом, которое медленно вращается по часовой стрелке, делая один оборот в час.

E16. КОЛОДЕЦ

Это помещение ничем не освещено.

В конце коридора видна комната, более прохладная, чем остальные помещения комплекса. Всю её центральную часть заполняет вода, образуя своего рода пруд. Гладкая как стекло поверхность воды располагается в одном футе ниже уровня пола комнаты.

Колодец насчитывает 12 футов в глубину. Вода просачивается в него снизу, через трещины в дне.

E17. АППАРАТНАЯ КОМНАТА

Сложная конструкция из шестерней, маховых колёс, валов и рычагов занимает северную часть комнаты. Очевидно, что кто-то не так давно занимался её ремонтом: множество деталей выглядят совершенно новыми, а механизм в целом блестит от недавней полировки и смазки.

Этот механизм управляет каналами и шлюзовой системой, идущей из области E12 в область E13. Рычаги приводят в действие противовесы и пружины, которые поднимают и опускают огромный заслон, контролирующей объем потока лавы в желобах. Железная переговорная труба соединяет восточную стену этой комнаты и юго-западный угол литейной (область E13).

E18. БИБЛИОТЕКА

Слабый, едва уловимый запах исходит из этого тёмного помещения, внутри которого царит могильный холод. По всей длине комнаты тянутся странные холмики, похожие на огородные грядки.

Холмики — это разложившиеся остатки книжных полок и томов, стоявших здесь раньше стройными рядами. Когда культисты впервые пришли сюда, они обнаружили колонию коричневой плесени, которая росла здесь. После безуспешных попыток сжечь её (благодаря чему её размеры увеличились вдвое), они решили просто игнорировать это место. Коричневая плесень (см. главу 5, «Окружающая среда» в *Руководстве Мастера*) заполняет квадратный участок со стороны, равной 20 футам, в юго-восточном углу комнаты.

E19. ПСАРНЯ

Дверь в комнату закрыта на засов.

Эта горячая комната пропахла серой и мясом.

Здесь живут четыре **адских гончих** [hell hound]. Они набросятся на всякого, кто откроет дверь, за исключением своей хозяйки Лиззи (см. область E29).

E20 и E21. КЛАДОВЫЕ

Эта помещение пропахло пылью и старым железом. Повсюду лежат горы всяческого барахла. Кое-где попытались навести порядок, но в основном вещи свалены как попало.

Лиззи Калдерос [Lyzzie Calderos] (см. область 29) решила отвести одну из кладовых для своих адских гончих и приказала своим подчинённым перенести оттуда весь хлам в две другие комнаты, поэтому некоторые предметы, ранее аккуратно сложенные, теперь валяются как попало.

Тщательный обыск каждой комнаты займёт шесть часов. Вам решать, найдут здесь персонажи что-нибудь ценное или нет.

E22. ВЫСТАВОЧНЫЙ ЗАЛ

Два **хранителя Вечного Пламени** (см. главу 7) стоят здесь на страже.

Эта странной формы комната имеет два скруглённых угла, благодаря которым она приобретает приятные глазу очертания. Лестничный пролёт, начинающийся у южной стены, спускается вниз, пропадая из виду, а в восточной стене проделана дверь. От большой каменной жаровни в центре, чьё основание выполнено в форме двух сидящих спина к спине дварфов, разливается по комнате свет и тепло.

Лестница ведёт вниз, в область E30.

Подкрепления. Если здесь начнётся бой, обитатели области E23 предупредят Игнатию [Ignatia] (область E24), а затем присоединятся к сражению. Вскоре после этого в бой вступит и Игнатия.

E23. КАЗАРМЫ

За дверью находится короткий коридор, ведущий в прямоугольную комнату с двумя двухъярусными кроватями и размещённым на козлах столом с лавками по обеим его сторонам. На одной стороне стола стоит бочонок, а возле него — несколько оловянных кружек.

В бочонке находится слабое, кислое вино.

Два **хранителя Вечного Пламени** (см. главу 7) пьют и играют в карты за столом. Они нападут на любого, кто не носит одеяния культа, и с подозрением будут задавать вопросы тем, кто замаскирован под членов культа.

Подкрепления. Звуки боя в этой комнате привлекут внимание Игнатии в области E24.

E24. ЖИЛИЩЕ ИГНАТИИ

По углам комнаты напротив друг друга висят две книжные полки. Между ними стоит кровать. В третьем углу — пара кресел стоит по бокам жаровни. В середине комнаты на полу лежит человек мощного телосложения, чьи запястья и щиколотки связаны веревкой. Его жестоко избили.

Здесь живёт Игнатия, **яростное пламя** (см. главу 7). Она возглавляет воинов снаружи и командует

хобгоблинами, которые стоят в дозоре у южных баррикад. (область E27).

Пленник. Если из-за действий персонажей храм не поднимут по тревоге, Игнатия будет допрашивать **разбойника Сокрушительной Волны**, пойманного при попытке пробраться на территорию культа Вечного Пламени. Разбойник по имени Оргаал не вооружен, и у него осталось 4 хита.

СОКРОВИЩА

На полках стоит довольно много книг, некоторые из них весьма ценные и стоят в общей сложности 250 зм. На одной из полок стоит урна с прахом, на дне которой Игнатия спрятала 170 зм, 170 эм и 10 сардоников стоимостью 50 зм каждый.

E25. КОМНАТА ПРОСИТЕЛЕЙ

Форма этого большого зала напоминает вытянутый шестиугольник, в восточной и западной вершинах которого проделаны двери. Дверь на восток красного цвета с нанесённым на неё чёрным символом в виде стилизованного котла или чаши. Другие выходы из комнаты ведут на север и на юг. В комнате стоят несколько древних горнов и наковален, между которыми на полу растелено множество соломенных тюфяков для сна.

Здесь присутствуют восемь **культистов** [cultist] и два **фанатика культа** [cult fanatics].

Подкрепления. Если здесь начнут шуметь, то Лиззи и её магмины (область E29) придут проверить эту область. Если дело принимает серьёзный оборот, Лиззи использует заклинание *послание* [sending], чтобы связаться с химерой [chimera] в области E30. Химера приходит на помощь Лиззи так быстро, как только сможет.

E26. ХРАМ ОГНЯ

В восточной стене этого зала устроен широкий альков, в котором на небольшом пьедестале устроен алтарь. С двух сторон пьедестала стоят две дымящиеся жаровни и два мерцающих факела в держателях. Стены украшены богатыми гобеленами. На том, что находится за пьедесталом, изображён символ в форме котла.

Если это первый из элементарных храмов, исследованный персонажами, то **Вейнифер** (см. главу 7), на коленях стоит перед алтарём, размышляя о высшем смысле своей веры. Жаровни — это сосуды для двух **элементарей огня** [fire elementals], которые подчиняются приказам Вейнифер. Они появятся и нападут по команде своей госпожи.

Отыгрыш Вейнифер. Вейнифер не против поговорить, но только для того, чтобы составить впечатление о персонажах. Если ей покажется, что с ними можно договориться, она поклонится, что уведёт культ прочь из холмов Самбер, если герои окажут ей услугу: прикончат Гара Шаттеркила, заберут его клешню как доказательство и принесут ей. Выполнять клятву она, конечно, не будет.

В бою Вейнифер приказывает элементалям связать персонажей боем, пока она будет творить заклинания издалека. Если бой проходит не лучшим образом, Вейнифер отступает к шахте (область E14) и спускается вниз, в элементарный узел огня.

Потайная дверь. За одним из гобеленов в восточном конце южной стены спрятана потайная

дверь. Персонаж, который, изучая стену, преуспеев в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 15, обнаружит её. За ней лежит лестница, спускающаяся в область E31.

E27. БАРРИКАДЫ

Проход расширяется, образуя помещение неправильной формы. Куча щебня формирует баррикаду, преграждающую путь и расположенную под таким углом, чтобы отражать возможное нападение с юга.

Здесь стоят на страже шесть **хобгоблинов** [hobgoblin], одетых в огненно-красные накидки с символом элементарного огня на груди. Они останавливают всех, кто приближается с юга, и игнорируют тех, кто туда направляется.

Право прохода. Те, кто приближается с юга, должны показать условный знак культа огня (одна ладонь сжата в кулак, с отставленным вверх большим пальцем, а вторая расположена над кулаком), назвать пароль («Огонь вечен!»), или убедить хобгоблинов дать им пройти. В любом другом случае хобгоблины нападут. Однако их не потребуется долго убеждать в том, что чужаки имеют полное право находиться в храме. Эти стражники не прочь переложить ответственность на плечи лидеров культа.

Южный тоннель. Этот тоннель ведет в область A7 в храме Воюющей Ненависти.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Если персонажи одержат верх над этими хобгоблинами, то через один-два часа на смену им придут хобгоблины из области E28.

E28. КАЗАРМЫ

На полу этой странной формы комнаты, пропахшей чем-то мерзким, лежат несколько матрасов для сна.

Здесь располагаются хобгоблины, которые служат Лиззи (область E29). В данный момент в комнате отдыхают четыре **хобгоблина** [hobgoblin] и **капитан хобгоблинов** [hobgoblin captain]. Если герои не замаскированы под культистов, обитатели комнаты нападут на них.

СОКРОВИЩА

У капитана хобгоблинов при себе есть *зелье лечения* [potion of healing] и кошель, содержащий 60 зм.

E29. ПОКОИ ЛИЗЗИ

Подпалины и обгорелая мебель портят интерьер этой комнаты, а восточную стену закрывает обгорелый гобелен. На полу комнаты танцуют четыре маленьких человекоподобных существа, состоящих из магмы.

Четыре танцующих существа — это **магмины** [magmin]. Персонажи им любопытны, и они в шутку пытаются поджечь их. Если магминам навредить, то они громко зашипят, тем самым предупредив свою госпожу — Лизандру «Лиззи» Калдерос — об опасности. Лиззи — человек-**маг** [mage], и, среди прочих, она подготовила заклинания *стена огня* [wall of fire] и *испепеление* [immolation], вместо *града* [ice storm] и *конуса холода* [cone of cold]. Когда персонажи в первый раз заходят сюда, Лиззи отдыхает в маленькой комнате, вход в кото-



рую располагается за гобеленом. В комнате Лиззи нет ничего ценного: только сожжённый стол да несколько обгоревших кроватей.

Подкрепления. Звуки боя в этой комнате привлекают хобгоблинов из области E28.

Е30. ЛОГОВО ХИМЕРЫ

Сводчатый потолок этой комнаты располагается на высоте в 30 футов. Широкие ниши почти полностью занимают восточную и западную стену. В западной нише поблёскивают кучи монет. Неприятный мускусный запах смешивается со специфическим запахом серы. На полу тут и там видны разбитые участки, подпалины, каменные осколки и тёмные пятна.

В западной нише, развалившись, лежит **химера** [chimaera], верная культы огня. Грозно вышагивая и рыча, она выходит из своей ниши, угрожая и провоцируя персонажей. Если герои нападут на неё или попытаются присвоить её сокровища, она набросится на них. В ином случае химера даст им спокойно пройти через своё логово.

Восточный тоннель. Этот тоннель ведёт в область В16 храма Чёрной Земли.

СОКРОВИЩА

Сокровища химеры разбросаны в нише западной стены среди сломанных костей и обрывков одежды. Клад содержит 517 мм, 1048 см, 432 мм, пять отшлифованных лунных камней (каждый стоит 50 зм), *зелье подводного дыхания* и маленький мешочек из красного шёлка с мелким песком внутри (а точнее, с *порошком исчезновения* [dust of disappearance])

Е31. ПОКОИ ВЕЙНИФЕР

Коврики на полу, ширмы, мягкий диван и четыре удобных кресла создают уютную атмосферу в этой комнате. Помимо этого здесь стоит кровать с балдахином из тонкого газа, а в юго-восточном углу располагается письменный стол.

Вейнифер редко бывает здесь.

СОКРОВИЩА

Обыскав письменный стол, можно обнаружить свиток *Мельфовых маленьких метеоров* [Melf's minute meteors] и свиток *песчаной стены* [wall of sand] (оба заклинания описаны в приложении В).

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Культу Вечного Пламени не дают развалиться три его лидера: Вейнифер, Бастиан Термандар и Лиззи Калдерос. Если хоть один из них переживет нападение персонажей, то после того, как группа покинет храм, культисты перегруппируются и продолжат держать оборону. Если Вейнифер придётся бежать на нижние уровни, а герои победили Бастиана и Лиззи, то в ряды культа Вечного Пламени будут расколоты, а выжившие культисты покинут этот уровень подземелья. Некоторые отступят в святилище Ока или к Рыдающему Колоссу, остальные убегут прочь из храма. Несколько чудовищ могут остаться: например, химера, которая соберет все ценности, которые сможет найти, и начнёт охотиться на беглых культистов, пока их лидеры отсутствуют.



ГЛАВА 5. ХРАМ ЭЛЕМЕНТАЛЬНОГО ОКА

Но за разгром сил Элементального Зла подходят к решающей стадии. Персонажи зачистили наземные аванпосты культов и взяли штурмом храмы под холмами Самбер. Под древней dwarфийской цитаделью Тиар-Безил простирается более глубокий и более древний комплекс древних лабиринтоподобных пещер — храм Древнего Элементального Ока. Тут находятся святилище Ока и четыре элементальных узла, из которых культы черпают свою силу.

Элементальные узлы настолько разрослись, что само их существование является источником катастроф. Тут много думать незачем, планы культов очевидны. Вопрос в том, смогут ли персонажи минимизировать ущерб. Время поджигает, и

группе нужно сделать тяжелый выбор.

ГНЕВ СТИХИЙ

Элементальные пророки чувствуют, что у них заканчивается время, и удвоили усилия по распространения влияния Элементального Зла вокруг долины Дессарин. Если они не могут подчинить область при помощи *сфер опустошения*, пророки открывают разломы на элементальные планы, чтобы ничто не могло противостоять силе элементов.

Персонажи должны сдерживать ущерб. Каждый раз, когда они отступают из святилища Ока или заканчивают исследовать элементальный узел, проводите одно столкновение из разделов «Ливень», «Горящие холмы», «Измученная земля».

Кроме того, в области появляются две новые угрозы. Хаайон Каратель [Haayon the Punisher] угрожает Белиарду, в то время как Вестбридж вступил в совет отчаяния. Персонажи могут получить известия об этих событиях или столкнуться с ними.

ЛИВЕНЬ

Если водный узел всё ещё активен, проливной ливень начинается, когда искатели приключений путешествуют по холмам Самбер. За 12 часов, которые он длится, исторгается огромное количество дождя, ветра и молний. Ливень имеет следующие основные эффекты:

- Группа не может завершить продолжительный отдых, если не находится в помещении.
- Все сухопутные путешествия требуют в два раза больше времени.
- Местность на расстоянии больше 100 футов является сильно заслонённой.
- Сложность того, чтобы не потеряться увеличивается до 15.

Вы можете добавлять непредвиденные препятствия, связанные с штормом и показывающие, что дела в долине ухудшаются.

ГОРЯЩИЕ ХОЛМЫ

Используйте это столкновение, если огненный узел всё ещё активен. Персонажи, а возможно, и поселение, о котором они заботятся, оказываются на пути трёх **огненных элементарей** [fire elementals] и пяти **дымовых мэфитов** [smoke mephits]. Элементарии стремятся к ближайшим крупным горячим объектам, а дымные мэфиты рассредотачиваются и используют дыхание пепла, чтобы создавать периферийные возгорания.

В воздухе витает запах дыма. Ветер гонит клубы дыма и пыль по склонам холмов. Трава загорается с бешеной скоростью, и огонь быстро движется к вам. Большие существа из пламени мчатся по земле, в то время как мелкие фигуры порхают в дыму.

Персонажи замечают огонь за 500 футов. Он охватывает фронт около 200 футов. В начале каждого раунда огонь распространяется на 2кб×10 футов. Дым делает горящую область и всё в 100 футах перед ней сильно заслонённым. Когда существо входит в огонь, и в начале каждого своего хода в огне, оно получает 1к10 урона огнём. Если у существа нет иммунитета к огню и ему нужно дышать, оно должно преуспеть в спасброске Телосложения Сл 10, иначе станет недееспособным до начала своего следующего хода из-за вдыхания дыма.

ИЗМУЧЕННАЯ ЗЕМЛЯ

Если узел земли всё ещё активен, один из разрушающих долину Дессарин подземных толчков происходит прямо под ногами у группы. Эффект подобен эффекту заклинания **землетрясения** [earthquake], но радиус воздействия составляет 1000 футов. Сл спасброска равна 15.

Когда земля перестанет дрожать, молодой **лиловый червь** [purple worm] с 184 хитами (уровень опасности 13) вырывается на поверхность. Землетрясение привело его в бешенство, и он атакует всё живое, что есть поблизости. Он не станет сражаться до смерти, а скорее отступит.

СОВЕТ ОТЧАЯНИЯ

Не видя конца пришедшим в их дом разрушениям, трусливая часть старейшин Вестбриджа подчинилась силам элементарной земли. Они надеются, что будут избавлены от дальнейших печалей и разрушений. Персонажи узнают об этом событии от Седины Волколапы, **разведчицы** [scout] полуэльфийки из Трибора, которая посетила Вестбридж, обнаружила это и поспешила разыскать кого-то, кто мог бы помочь. Она видит проблему следующим образом:

«Вестбридж сильно пострадал от землетрясений. Я прошла по нему и обнаружила, что полгорода собралось у таверны «Урожай». Большинство из них слушали священника в каменной броне. Он проповедовал, что грядет время разрушений, и только избранным будет дарована пощада, и горожане прислушались к нему!» Она качает головой: «Когда я попыталась заговорить, священник приказал горожанам схватить меня, но мне удалось сбежать. Я знала, что должна найти кого-то, кто сможет сражаться с этими сумасшедшими, так что я здесь».

Седина с радостью сопроводит партию в Вестбридж. В ином случае она продолжает свой путь.

ПРИБЫТИЕ В ВЕСТБРИДЖ

Когда персонажи достигают Вестбриджа, то, как их встречают, зависит от манеры прибытия.

Открытое прибытие. Персонажей, которые приходят в город открыто, встречает измождённый садовник по имени Джендон [Jendon] (человек, **обыватель** [commoner]), который носит плащ с коричневой нашивкой из той же ткани, что и одежда, которую носят культисты земли. Джендон пытается убедить группу уйти, объясняя это тем, что: «У нас нет выбора. Жрецы земли — единственные, кто может спасти нас сейчас».

Джендон не злой. Он просто не видит никаких доказательств того, что так называемые «герои» смогут остановить нависшую над долиной катастрофу. Джендон понимает, что многие назовут его трусом, но он убеждён, что подчинение силам элементарной земли — это то, что сделал бы любой здравомыслящий человек.

Скрытое прибытие. Если персонажи пытаются проскользнуть в город незаметно, они скоро встречают продавщицу луков по имени Реета [Reetha] (человек-**обыватель** [commoner]). Она не хочет иметь ничего общего с культом Чёрной Земли и в отчаянии, что ее соседи склонились перед культистами. Реета рассказывает героям, что большинство горожан просто напуганы, а культисты захватили таверну «Урожай».

ПРОДВИЖЕНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ

Если группа зачистила каждый из храмов в главе 4, персонажи начнут эту главу примерно с 10-го уровня. Святилище Ока предназначено для группы 10-го уровня; Воющие Пещеры предназначены для группы 11-го уровня; Ниспадающие Потоки и Чёрная Жеода предназначены для группы примерно 12-го уровня; и Рыдающий Колосс предназначен для группы 13-го уровня. Ориентируйтесь на то, что группа должна получить один уровень после зачистки святилища, один уровень после исследования первого элементарного узла и ещё один уровень после исследования третьего узла.

НОВООБРАЩЁННЫЕ

Деятельность культистов в самом разгаре.

Большая часть Вестбриджа лежит в руинах. Горстка людей осмелилась появиться на улицах, но они держатся подальше даже друг от друга. Несколько десятков горожан собрались на расчищенном месте. У каждого из них коричневая нашивка на плаще или тунике, они стоят, слушая трех священников в капюшонах, которые руководят странной молитвой к «Чёрной Земле».

Три священника в капюшонах — младшие члены культа Чёрной Земли (**культисты** [cultist]), которым нравится разглагольствовать перед четырьмя десятками простолудинов и промывать им мозги. Культисты насмеяются над любыми персонажами, которые подходят: «Эти люди узнали правду. Вы не можете их спасти, но мы можем».

Вестбриджцы перепуганы. Им не нравятся культисты, но они думают, что им нужна защита культа от грядущих бедствий. Некоторые будут умолять персонажей не вмешиваться, в то время как другие воспримут приход персонажей как причину противостоять культу. Если тут начинается бой, большинство разбегается, но шестеро помогают группе. Эти храбрецы предупреждают, что «первосвященник», Дрейон, находится в «Урожае» и умеет в услужении холмового великана.

ТАВЕРНА «УРОЖАЙ»

Дрейон, лидер контингента оккупировавшего Вестбридж, священник культа Чёрной Земли. У него в подручных два **стража Чёрной Земли, холмовой великан** [hill giant] по имени Ломм и банда из шести **хобгоблинов** [hobgoblin] (см. главу 7 для статблоков культистов). Группа заняла «Урожай» а Ломм спит в конюшне из которой вывели скотину.

Херивин Дардрагон, полурослик владеец, остался в помещении с 4 сотрудниками (людьми, **обывателями** [commoner]). С ними обращаются немногим лучше слуг, пока они изо всех сил пытаются удовлетворить аппетит холмового великана. Херивин и его сотрудники хотят, чтобы злодеи умерли.

Сначала Дрейон приказывает слугам выгнать персонажей. В бою он попытается использовать вестбриджцев как живые щиты.

ХААЙОН КАРАТЕЛЬ

Это столкновение происходит только после победы над пророками культа Воющей Ненависти и культа Сокрушающей Волны. Банды рейдеров бродят по району, небольшие форпосты и логова находятся далеко от Зброшенных Фортов, а выжившие после нападений партии разрознены и лишены руководства. Появляются новые лидеры, чтобы собрать рассеянных культистов и восстановить побежденные храмы; одним из таких лидеров является Хаайон Каратель.

Хаайон — облачный гигант, который надеется стать следующим лидером воздушного культа. С запозданием ответил на призыв Стихийного Зла, он недавно прибыл в долину Дессарин и обнаружил культ разбитым. Облачный гигант считает, что культисты воздуха были побеждены из-за их слабости, поэтому он налагает жестокий режим самоотречения и искупления для выживших.

Со временем Хаайон вполне может восстановить

культ Воющей Ненависти. Он мало знает о том, что происходит под землей, хотя тщательно расспрашивает каждого встреченного культиста. В своём высокомерии он считает бегство культистов доказательством необходимости нового руководства.

НАКАЗАННЫЕ

Из городских слухов или от членов фракции, персонажи узнают следующую историю. Для описания выберите поселение, в котором нет персонажей и которое не было уничтожено.

Беженцы плетутся с холмов к северу от города. Некоторые одеты в белые одежды и капюшоны с чёрными перьями воздушных культистов, а другие — в зелёное, как культисты воды. Каждый человек несет на шею табличку с надписью «Я наказан».

Эти беженцы — культисты, которые бежали от поражений в Зброшенных Фортах и в храмах стихий, но были пойманы Хаайоном. Те, кого Хаайон считает достойными, приветствуются в его лагере. Недостойные же отмечаются плакатами и отсылаются прочь. Только отверженные культисты знают, где находится лагерь Хаайона.

ЛАГЕРЬ ХААЙОНА

Банда гигантов собралась в руинах на вершине холма с видом на перевал Джундар, где дорога ведет на северо-восток от Белиарда. Когда искатели приключений найдут лагерь, прочитайте следующий текст:

Тропинка ведёт к разрушенной каменной стене, окружающей вершину холма. Дюжина палаток вместе с шатром разбиты под укрытием стен. С одной стороны лагеря пять сгорбленных фигур привязаны к деревянным столбам, и у каждого пленника на шею плакат. Рядом безмолвно стоят стражи, одетые в кожаные штаны.

Пять **разбойников Сокрушительной Волны** и **жрец Воющей Ненависти** с надетым **рюкзаком с аэростатом** наблюдают за окрестностями (см. главу 7 со статистикой культистов и правилами использования **рюкзака с аэростатом**). К столбам привязаны пятеро культистов воздуха и воды. У каждого из них 1 хит и деревянная табличка с надписью «Я наказан».

Облачный великан [cloud giant] Хаайон, два **рыцаря Бури Перьев** (см. главу 7) и шесть верных **культистов** разместились в шатре. За шатром находятся два **гиппогрифа** [hippogriff], которые служат рыцарям в качестве ездовых животных. Гигант и его приспешники слышат любой бой, который вспыхивает во внешней части лагеря, но не вступают в бой до своей очереди в четвертом раунде.

Отыгрыш Хаайона. Если персонажи подходят мирно и с правдоподобной историей, Хаайон готов их выслушать. Если они спрашивают о наказанных культистах, великан объясняет их унижение тем, что они были слабы. Если они служат предупреждением другим, тем лучше.

Хаайон — терпеливый и проницательный слушатель. Он стремится заставить любого новичка присоединиться к его группе. Такие посвящённые должны подчиняться его приговору. Если посвящённые отказываются, Хаайон говорит: «Согласие необязательно для приговора. Но его отсутствие

доказывает, что наказание необходимо». Затем он даёт сигнал для атаки.

СОКРОВИЩА

В павильоне Хаайона стоят два больших деревянных сундука, наполненные конфискованными у осуждённых ценностями. В сундуках лежит 260 зм, мешочек с шестью цитринами стоимостью 60 зм каждый и ещё один мешочек с двумя *зельями полёта* [potion of flying].

БИТВА С ПРОРОКАМИ

После того, как персонажи побеждают одного пророка, оставшиеся трое получают видения, которые побуждают их отступить в пещеры под Тиар-Безилом. Один пророк по вашему выбору перемещается в святилище Ока. Этого злодея можно застать в области F21, просящим Древнее Элементальное Око о помощи. Два других пророка перемещаются к своим элементальным узлам и начинают призывать своих Принцев Элементального Зла. Персонажи мешают первому пророку, с которым сталкиваются в узле. Второй успешно вызывает своего покровителя, как только появляется группа.

СПАСТИ ДЕЛЕГАТОВ

Несколько делегатов из Мирабара и их имущество ещё предстоит найти:

- Дезейна Норваэль находится в Воющих Пещерах (область N17).
- Рундорт находится в Чёрной Жеоде (область G15).
- Тересизель находится в Рыдающем Колоссе (область W17) вместе со своей сумкой волшебных семян.

Спасение делегатов открывает тайну, вовлечшую персонажей в это приключение.

СВЯТИЛИЩЕ ОКА

В глубине, под разрушенными залами Тиар-Безила находится лабиринт, состоящий из естественных пещер и древних залов, которые были построены ещё до того, как дварфы возвели здесь свою цитадель. Много лет назад изгнанники дреу, поклоняющиеся Элементальному Злу, возвели здесь подземную святыню посвященную Древнему Элементальному Оку. Именно здесь четверо жрецов нашли элементальное оружие.

Святилище Ока — это то, что объединяет культы. Здесь вражда между огнём, водой, землей и воздухом уходит на второй план, и воцаряется хрупкое перемирие. Злобное и непостижимое, Око следит за культистами и судит их — по крайней мере так считают пророки. Вера в то, что Око хочет, чтобы жрецы работали вместе, — единственное, что удерживает культы от сражений.

Каждый элементальный храм в Тиар-Безиле имеет доступ к святилищу. Под ним находятся четыре элементальных узла, из которых черпают свою силу культы. Культисты, отправляющиеся в один из этих узлов, должны пройти через святилище. Из святилища можно добраться как до любого элементального узла, так и до любого из элементальных храмов.

ОСОБЕННОСТИ СВЯТИЛИЩА

В основном святилище состоит из пещер, часть из которых преобразованы при помощи магических манипуляций с камнем. На северо-востоке к святилищу присоединены помещения, построенные дварфами Безилмера. Комплекс имеет следующие особенности. Все исключения описаны в соответствующих областях.

Потолки. В проходах стены сходятся друг к другу, под углом в 15 футах от пола. Потолки помещений в высоту примерно 10 футов у стен, но могут достигать 30 футов в середине комнаты.

Тёмная пелена. Облака чёрного дыма, холодного и маслянистого на ощупь, закрывают зоны святилища. Они блокируют зрение и приглушают звук. Объекты проходят беспрепятственно через пелену, но живые существа при этом чувствуют психическое сопротивление и тошноту в процессе преодоления этих облаков. Только существа, преданные Элементальному Злу, не испытывают этих ощущений.

Двери. Двери представляют из себя каменные плиты, закрепленные в центре на оси, вокруг которой они вращаются: открытая дверь образует два прохода, каждый шириной около 3 футов. Работающих дверных замков не осталось, однако кое-где культисты заперли двери с помощью металлических штырей, продаваемых в две проушины, одна из которых прикреплена к краю двери, а вторая — к соседней стене. Персонажи могут выбить такие двери с помощью успешной проверки Силы Сл 15.

Освещение. Сияние таинственного светящегося мха — побочный эффект странных магических свойств области — даёт тусклый свет. Больше всего мха скапливается в верхней части помещений, поэтому сами проходы остаются едва освещёнными.

F1. СТУПЕНИ ЧЕРВЯ

В стены этого длинного туннеля вделан скелет гигантского червя, исчезая в почти вертикальном ходе в пятидесяти футах над полом. Деревянные ступени были привязаны к костям, в качестве импровизированной лестницы. На полу у подножия лестницы лежат в куче несколько необычных рюкзаков.

Вертикальный туннель ведёт в зону A20 храма Воющей Ненависти, находящуюся в 150 футах сверху. Лестница обрывается через 50 футов, требуя немного вскарабкаться, чтобы продолжить движение.

СОКРОВИЩА

Необычные рюкзаки, это *рюкзаки с азростатом* (см. главу 7), оставленные здесь культистами.

F2. ВОЮЩАЯ ЯМА

Ветер воеет, поднимаясь по темной шахте.

Через 80 футов яма сужается в туннель (область N1 Воющих Пещер, описанная далее в этой главе). Хаотичные порывы дуют вверх и вниз по шахте, но они слишком слабые, чтобы представлять реальную опасность. Карабкайтесь по грубым стенам ямы, требует успешных проверок Силы (Атлетика) Сл 10.

Г3. ТЮРЬМА ВЕТРОВ

Каменный постамент в центре этой пещеры содержит стеклянную сферу диаметром около восьми дюймов. Похоже, что в сфере содержится закручивающийся дым. Потрёпанная броня, поврежденное оружие и изодранная одежда разбросаны по всему залу, но в радиусе десяти футов от сферы мусора нет. Некоторое оружие из валяющегося на полу всё ещё пригодно для использования, хотя и сильно изношено.

Если сферу потревожить, то она выпускает порыв ветра. Все существа в радиусе 10 футов от неё должны преуспеть в спасброске Силы Сл 20, иначе окажутся поднятыми в воздух порывом ветра на 20 футов. Сфера исчезает в тот момент, когда появляется порыв.

Те, кто оказался пойман порывом ветра считаются опутанными и получают удары летающим вокруг мусором. В начале каждого своего хода существо, находящееся в вихре, получает 1к10 дробящего урона. Оно может использовать действие и попытаться преуспеть в спасброске Силы Сл 20. В случае успеха существо перестает быть опутанным и падает на пол, освобождаясь из вихря. Существо вне вихря может совершить такую же проверку, чтобы попытаться выгащить другое существо из вихря. Проверка доступна только если есть возможность дотянуться до существа в вихре на высоте 20 футов. Вихрь длится 1 минуту, а затем исчезает, отпуская всех существ внутри него.

Пока вихрь бушует, четыре **летающих меча** [flying sword] поднимаются из хлама, разбросанного вокруг. Летающие мечи атакуют всех кого не захватил вихрь.

Г4. ГНЕЗДО ГАРПИЙ

Прежде чем войти, герои замечают, что здесь горит свет.

Бронзовый факел, светящийся магическим светом, лежит рядом с трупом обнажённого мужчины со щитом в виде раковины краба и сломанным акульим мечом. Еще несколько трупов разбросаны по полу. Некоторые из них были обглоданы до костей, а их одежда и доспехи разбросаны поблизости, в то время как другие почти не тронуты.

Стены в комнате неровные, с небольшими выступами и трещинами со всех сторон. Высота потолка составляет около ста футов.

Три **гарпии** [harpy] гнездятся на самых высоких уступах. Эти мерзкие существа охраняют пещеру для культа Воющей Ненависти. Трупы — это те, кого гарпии заманили на погибель. Когда гарпии замечают незваных гостей, они начинают петь.

Те, кто поддался песни гарпий принуждаются лезть вверх. Гнезда гарпий находятся на высоте 80 футов от пола. Первые 40 футов подъёма требуют проверки Силы (Атлетика) Сл 10, но после этого Сл составляет 15

Трупы. На полу лежат тела: водного культиста (при нём имеется щит из панциря краба и сломанный меч), двух людоящеров, огра, мужчины-полурослика в робе клирика Сьюни и женщины воина-полуэльфийки в потрёпанных латах.

СОКРОВИЩА

Гарпии накопили в своих гнездах: 560 см, 220 зм, золотой браслет (50 зм), серебряный кувшин

(10 зм), пару серебряных серёг в форме черепов (каждая стоит 10 зм), и *зелье отличного лечения* [potion of superior healing].

Г5. ЯМА РЖАВНИКА

По полу этой пещеры стелется низкий, прозрачный туман, а стены блестят от влаги. На них закреплено несколько комплектов грубых бронзовых наручников и в трех содержатся измученные пленники. Пленники без сознания, хотя стонут и медленно корчатся.

В сторону западного прохода постоянно дует ветерок, тогда как из восточного доносится шум бегущей воды.

Туман является природным. Он тянется из области Г6 в область Г3 вдоль холодного камня пещеры.

Туман скрывает провал в конце пещеры на севере.

Яма. Персонаж, исследующий пол, замечает яму при успешной проверке Мудрости (Восприятие) Сл 10. Персонаж, не знающий о яме, падает в неё. Яма имеет глубину в 10 футов и содержит внутри **ржавника** [rust monster], который забрался в неё после того, как его выгнали из зоны Г9. Ржавник сильно заслонён туманом и совершает неожиданную атаку против существа, упавшего в яму, получая преимущество при броске атаки, если его цель лежит ничком.

Пленники. К стенам прикованы три пленника. Двое из них — это огненные культисты, а третий — лодочник, захваченный пару дней назад речными бандитами Сокрушительной Волны. Кандалы заперты штифтами, которые легко убрать, но до которых пленники не могут добраться. Оковы также можно сломать успешной проверкой Силы Сл 20.

Г6. СТРЕМИТЕЛЬНЫЙ ПОТОК

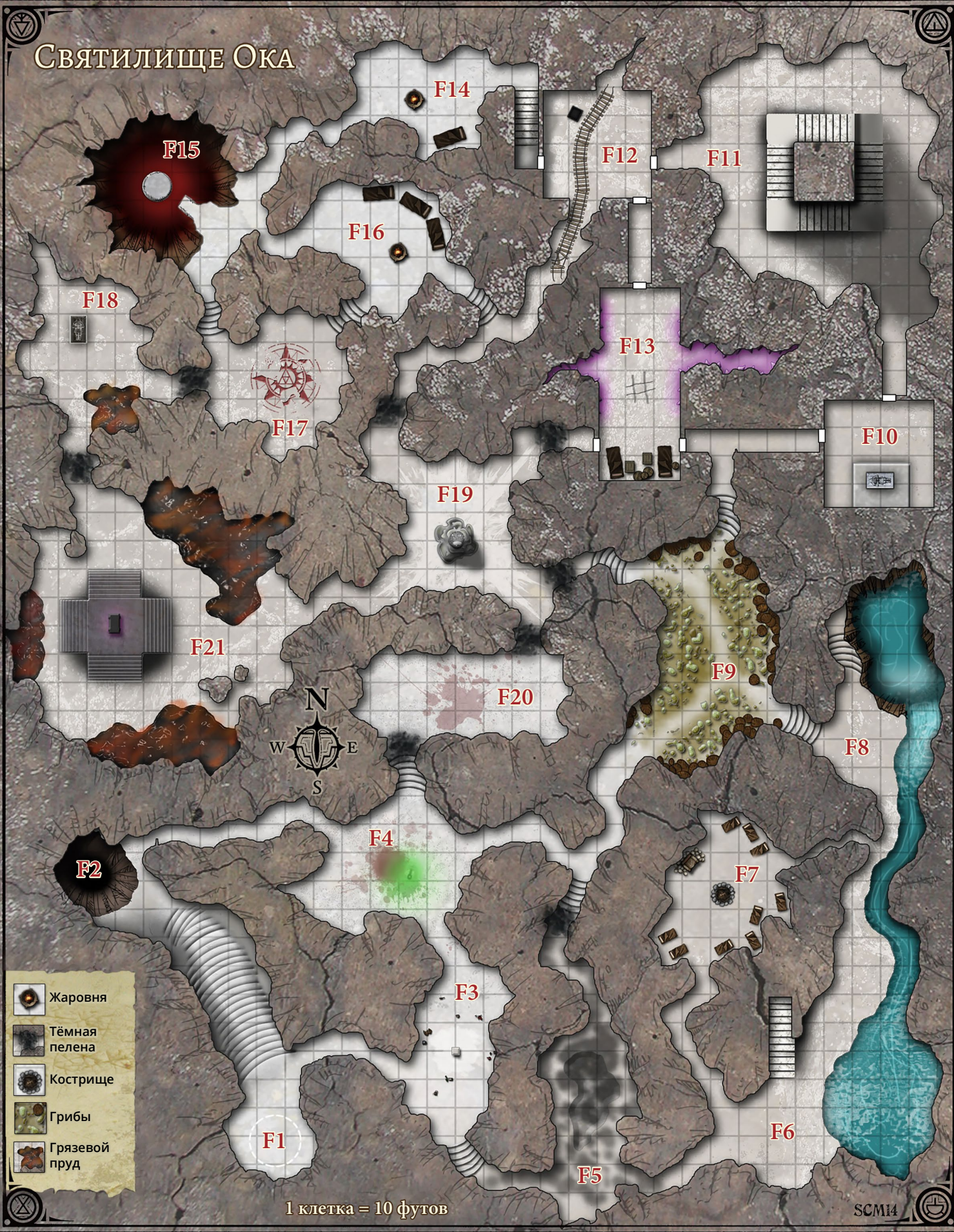
Из стены этой большой пещеры вырывается водопад, наполняя водой бурлящий пруд, а затем течёт через проход на север. За несущимся потоком следует извилистая тропинка. Помимо русла ручья есть каменная лестница, ведущая в коридор дварфийской каменной кладки на север и входы в пещеры на северо-запад и юго-запад.





Эта пещера является центром присутствия культа Сокрушительной Волны в храме. Две **водных аномалии** [water weird] скрываются в бассейне и охраняют область для культа. Они атакуют любого, кто приблизится к воде и не покажет знак культа воды. Глубина бассейна 20 футов. Для того, чтобы плавать в нём, необходимо совершать проверки Силы (Атлетика) Сл 10 из-за имеющегося здесь течения. Любое существо, провалившее этот бросок, уносится течением.

Глубина канала равняется 4 футам, а вода в нём холодная и быстрая. Любое существо без скорости плавания, которое впервые входит в него или начинает в нём свой ход, должно преуспеть в спасброске Силы Сл 10, иначе будет унесено на 40 футов вниз по течению. Чтобы плыть против течения, необходимо совершить проверку силы (Атлетика) Сл 10.

Ступени. Ступени ведут в зону С28 в храм Сокрушительной Волны (глава 4).

Святилище Ока



-  Жаровня
-  Тёмная пелена
-  Кострище
-  Грибы
-  Грязевой пруд

1 клетка = 10 футов

SCM14

Ф7. ТРОН «ЧЁРНЫХ ПАСТЕЙ»

Большая каменная скамья, окруженная десятками черепов гуманоидов, стоит у северо-западной стены этой сырой пещеры. В середине комнаты в яме для костра пылают раскаленные угли, а кое-где громоздятся сырые гнезда из мха и грязи.

Король ящеров [lizardfolk king] по имени Дрекса управляет племенем «Чёрных пастей» — группой людоящеров, преданных культу Сокрушительной Волны. **Людоящер-шаман** [lizardfolk shaman] по имени Сскеш посоветовал Дрексе и восьми **людоящерам** [lizardfolk] устроить здесь свои гнезда. Вооружённые моргенштернами, щитами и металлическими копьями, «Чёрные пасти», это жестокие дикари, которые мучают, убивают и съедают своих врагов.

Отыгрыш Дрексы. Хотя людоящеры, обитающие здесь, злы и воинственны, Дрекса считает, что он должен быть одним среди лидеров культуры Сокрушительной Волны, и он возмущён тем, что его не допустили к этой должности. Тот, кто выглядит способным свергнуть Гара Шаттеркила, или те, у кого есть доказательства того, что они это сделали, могут убедить Дрексу помочь им. Дрексе уже приходилось сталкиваться с неудачными попытками переворотов раньше, и он встанет на сторону персонажей, только если будет уверен, что в итоге окажется победителем.

Узкий туннель. Высота ведущего на восток туннеля — 10 футов, а ширина составляет всего 2 фута, и персонажи Среднего размера должны протискиваться, чтобы двигаться по нему.

СОКРОВИЩА

Дрекса накопил небольшое количество сокровищ от участия «Чёрных пастей» в различных набегах на поверхности. Он считает сокровище племени своим. Два деревянных сундука содержат 2300 мм, 1250 см и 290 зм. Кроме того, Дрекса носит тяжёлую золотую цепочку стоимостью 200 зм.

Ф8. ПОГРУЖЕНИЕ

Этот водопад слышно издалека.

Рев падающей воды наполняет эту пещеру. Поток течет из прохода на юге и проливается через край ямы шириной в сорок футов. Несколько гладких каменных ступеней спускается в полное брызг углубление в виде чаши на севере, а западный проход представляет собой ступени, ведущие наверх.

Существо, упавшее с водопада, падает в заполненный водой бассейн (область P1 Ниспадающих Поток, описанная далее в этой главе), не получив никакого урона. В начале своего хода в бассейне существо должно успешно пройти спасбросок Силы Сл 15, иначе его утянет на 10 футов под воду, и оно станет опутанным. Существо может использовать своё действие, чтобы совершить проверку Силы (Атлетика) Сл 15, прекращая состояние в случае успеха.

Лестница, которая примыкает к краю ямы, хотя и скользкая, обеспечивает намного более безопасный путь вниз к области P1.

Ф9. ГРИБНЫЕ ТОПИ

Эта большая пещера заражена лесом странных грибов. Гигантские поганки и дождевики растут здесь среди неглубоких луж воды или на выступах вдоль стен. Эти стены покрыты огромными грибными наростами. С потолка пещеры постоянно капает вода.

Воздействие стихии земли и стихии воды встречаются в этой пещере, образуя грязное болото, переполненное огромными грибами. Большинство грибов безвредны, а некоторые даже съедобны. Впрочем, на пересечении троп растут три скопления **лиловых грибов** [violet fungi].

Грелл [grell] скрывается в верхней части пещеры, высматривая одиноких путников или отставших, которых можно схватить. Существо тихо спускается и атакует самого последнего члена группы, когда остальные на что-нибудь отвлекаются.

Уступ. Поскольку опасные грибы часто прячутся вдоль троп, обитатели святилища, проходящие через эту пещеру, нашли другой путь. Грибные наросты, прилипшие к стенам, удивительно крепкие и образуют уступ шириной 3 фута, идущий вдоль восточной стены пещеры. Любой персонаж с пассивным значением Мудрости (Восприятие) Сл 15 или выше обнаруживает этот путь, а те, кто исследует пещеру, замечают его автоматически.

ФЮ. УСЫПАЛЬНИЦА ФОУБРЕЙКЕРА

Каменный саркофаг возвышается на постаменте в южной половине этой комнаты. Истертый барельеф окружает памятник на высоте четырех футов над землей, но он сильно повреждён, так что трудно догадаться, что представляет собой резьба.

В этой усыпальнице нашёл свой последний приют почитаемый в древнем Тиар-Безиле дварфийский герой, который сражался в великой битве против чудовищ Подземья. При тщательном исследовании барельефа становится понятно, что на нём изображён дварф, истребляющий минотавров и гримлоков. На крышке саркофага детекскими рунами выбито имя: «Хендрел Фоубрейкер», а чуть ниже — надпись на дварфийском: «Склони голову в память о доблести».

Захороненные внутри усыпальницы останки Хендрела служат предостережением всем врагам Безимеров. В комнате действует эффект заклинания *святилище* [hallow]: область заклинания простирается до дверей комнаты, а её центр приходится на гробницу. Любое обладающее добрым мировоззрением существо, которое последует совету на крышке саркофага, почувствует на себе эффект заклинания *помощь* [aid] 5 уровня. Этот эффект может быть наложен на существо только раз в день.

Ф11. ПОДНОЖЬЕ ОБЕЛИСКА

Эта пещера — вертикальная шахта. В шахте возвышается чёрный каменный обелиск двадцати футов в высоту, с каменной лестницей, оборачивающейся вокруг него и поднимающейся в темноту.

Лестница поднимается в зону В17 в храме Чёрной Земли (см. главу 4).

F12. ЗАБРОШЕННЫЕ ШАХТЫ

Естественный проход ведет в эту усыпанную щебнем комнату с юга, выходя на север. Каменные двери ведут на восток, запад и юг. Ржавые железные рельсы прикреплены к полу, и пара старых рудных тележек все еще лежит на них. Пыль на полу густая, а воздух спертый.

Дварфы Тиар-Безила начали прокладывать здесь шахтные туннели, но сдались, столкнувшись со слишком большим количеством угроз, исходящих из Подземья.

Четыре **спектра** [specters] затаились в неглубоком туннеле к северу. Это духи grimloков, которые давно умерли здесь и наполнились злом, пронизывающим святилище. Они нападают на любое живое существо, которое входит в комнату. Культисты избегают этого места.

СОКРОВИЩА

Если какой-либо персонаж в настоящее время находится под благословением Хендрела Фоубрейкера (область F10), сияющее видение сурового воина-дварфа в золотой кольчуге появляется, когда последний призрак будет побежден. С легкой улыбкой благодарности дух молча указывает на груды щебня в конце северного туннеля, а затем исчезает. Под обломками лежит магический молот Хендрела, *дварфийский метатель* [dwarven thrower]. Оружие не может быть найдено, пока дух Хендрела не проявится.

F13. ЗАЛ ЧЁРНОГО КРИСТАЛЛА

Из стен и пола этого древнего зала выступают странные кристаллы, испуская фиолетовый свет. В восточной стене эти кристаллы образуют отчетливый дверной проём или ворота, за которыми находится проход вниз. В южной части комнаты находятся две огромные кровати и бочки с продуктами.

Восточный проход ведёт вниз, в область G1 Чёрной Жеоды (описана далее в этой главе). Чтобы защитить своё святилище, культисты земли разместили здесь двух **холмовых великанов** [hill giants]. Каждый великан носит кольчугу (КД 14).

Отыгрыш Великанов. Великаны Карг и Мол проводят время за игрой, похожей на крестики-нолики, с камнями разных цветов. Мол расстроен, потому что постоянно проигрывает Каргу. Когда группа прибывает, он выкрикивает: «Я хочу сыграть с этими маленькими ребятами! Эй, мелюзга! Хотите поиграть?»

Если персонажи принимают вызов, определите исход каждой игры состязанием Интеллекта. Великаны обычно ставят 10 зм. Проигрыш выводит Мола из себя; если партии не удаётся его успокоить, он атакует, чем вынуждает Карга присоединиться к драке. Великаны также атакуют, если никто из персонажей не соглашается на игру или если персонажи плохо отзываются об их игре.

СОКРОВИЩА

Карг и Мол носят большие рюкзаки. На двоих у них 160 зм, 22 пм, три красных шпинели (по 100 зм каждая), мелкий аметист (150 зм) и мумифицированная человеческая голова.



F14. ЛОГОВО ЗЕГДАРА

Эта пещера украшена десятками сожженных человеческих рук и когтей рептилий, прибитых к стенам железными гвоздями. Железная жаровня посреди комнаты полна горячих, пылающих углей. В южной части — большое ложе из шкур. На нем сидит минотавр и пересчитывает монеты в железном сундуке, а странное одноглазое существо съежилось рядом с жаровней.

Минотавр — это Зегдар, вождь племени Эмберхорн. У него 117 хитов, он носит кольчугу (КД 16), имеет Интеллект 11, говорит на Подземном и благословлен Имиксом. Благословение дает минотавру иммунитет к урону от огня, а также дополнительное действие:

Огненное дыхание (перезарядка 5–6). Минотавр выдыхает облако горящих углей в 15-футовом конусе. Каждое существо в этой области должно совершить спасбросок Ловкости Сл 14, получая 21 (6к6) урона огнем при провале или половину урона при успехе.

Вейнифер приказала Виксу, лживому **нотику** [nothic], притворяться советником Зегдара. Викс льстит Зегдару, таким образом минотавр выполняет свою работу и не доставляет неприятностей. Остальные минотавры племени ненавидят Викса, но Зегдар воспринимает нотика как доказательство своей важности.

Трофеи. Минотавры Эмберхорна забирают трофеи, отрубая руки своих побежденных врагов. Чтобы посвятить победу Имиксу, минотавры поджаривают руки на углях.

СОКРОВИЩА

Железный сундук Зегдара содержит 130 см, 220 зм и десять треснутых гематитов стоимостью 5 зм каждый.

F15. ОГНЕННАЯ ГЛОТКА

Каменная плита 10 футов шириной левитирует в центре большой вертикальной шахты. Каменный пирс тянется к платформе от уступа в восточной части шахты. Горячий воздух струится и дрожит поднимаясь из глубины, свет пламени с нижних уровней освещает шахту, но она продолжается вверх, во тьму.

От шахты ведут три прохода. Рядом с уступом находятся небольшой медный гонг и молоток.

Парящий диск двигается, если произнести командное слово достаточно громко, чтобы появилось эхо. Командные слова — «пепел» для спуска платформы и «уголь» для её поднятия. Перемещение из одного места в другое занимает 1 минуту. Шахта поднимается в область E14 в Храме Вечного Пламени и спускается в область W1 в Рыдающем Колоссе (огненный узел, описанный ниже в этой главе).

Как произнесение командного слова, так и удар по гонгу вызывают диск на этот уровень. Любые подобные звуки оповещают всех существ в областях F14, F16 и F17, что здесь кто-то есть.

F16. ЛОГОВО «ЭМБЕРХОРНОВ»

К северной стене этой пещеры гвоздями и ремнями из сырой кожи прикреплен почерневший скелет огра. В центре комнаты стоит чёрная железная жаровня, полная раскаленных углей. У ног скелета лежат три огромных грязных одеяла.

Эта комната служит домом для трёх **минотавров** [minotaur] Эмберхорна, ожидающих «благословения Имикса» (способности дышать дымом от горящих углей).

Огр был слугой культа земли, которого «Эмберхорны» убил несколько месяцев назад. По своим обычаям, минотавры сожгли тело и оставили останки в качестве трофея.

Подкрепления. Любой громкий звук привлечёт минотавров из зоны F17. Один отправится предупредить Зегдара в зону F14, другой присоединяется к битве, как только сможет.

F17. ДРЕВНЕЕ КОЛДОВСТВО

Каменная кладка в этой пещере заметно отличается от естественных пещер поблизости. Комната грубо высечена в скале, но её отделка не завершена. В центре комнаты на полу вырезан странный символ в форме пересекающихся кругов.

Два **минотавра** [minotaur] из племени Эмберхорн стоят на страже в этом зале и охраняют опорный пункт культа огня. У них есть специальное действие «огненное дыхание» (см. зону F14), полученное из-за «благословения Имикса».

Задолго до того, как дварфы возвели свою цитадель в пещерах над храмом, это место принадлежало друу которых влекла сюда стихийная энергия. Круги на полу использовались друу для призыва демонов. Любой персонаж, который совершит успешную проверку Интеллекта (Магия) Сл 15, распознает природу кругов и то, что они очень древние, но повреждены и поэтому бесполезны.

Подкрепления. Любой громкий звук привлечёт минотавров из зоны F16. Один отправится предупредить Зегдара в зону F14, другие два присоединяются к битве как только смогут.

F18. ГРОБНИЦА ДРОУ

На поверхности воды на юге, освещая комнату, танцует пламя. Саркофаг, вырезанный из похожего на стекло чёрного камня, стоит на вершине естественного постамента у северной стены. Края саркофага острые, а сам он украшен рифлением и барельефами, на которых изображено поклонение демонам.

В центре крышки саркофага изображён символ, объединяющий в себе знаки всех четырех культов стихий, — символ Древнего Элементального Ока (см. главу 1). Персонаж, преуспевший в проверке Интеллекта Сл 15, может определить, что саркофаг является образцом искусства друу. Внутри — лишь пыль и кости.

Ловушка. Саркофаг защищён *охранными рунами* [glyph of warding]. Персонаж может найти глиф успешной проверкой Интеллекта (Расследование) Сл 18. При любой попытке открыть гроб этот символ накладывает заклинание *меч Морденкайна*



[Mordenkainen's sword] (рукопашная атака заклинанием +10). Меч атакует любое существо в пределах 30 футов от саркофага, начиная с того, кто активировал символ. Он исчезает через 1 минуту.

Пылающая вода. Пламя, горящее на воде, питается природным маслом, просачивающимся в грязный водоем в 5 футов глубины. Вода непригодна для питья.

F19. ТОТ, КТО СКРЫТ

В середине комнаты находится статуя, изображающая аморфное тело с толстыми щупальцами, сгорбившееся, словно оно ест. На фиолетовом кристалле размером с человеческую голову изображен странный чужеродный глаз.

Дроу вырубили эту комнату и создали идола, чтобы почтить Гонадора, темного бога, связанного с илом, слизью, слизняками и прочими ползучими тварями. Персонаж должен преуспеть в проверке Интеллекта (Религия) Сл 20, чтобы определить это божество.

«Кристалл» — ничего не стоящее стекло. Любое существо, которое забирает или разрушает камень, должно преуспеть в спасброске Мудрости Сл 15, иначе подвергнется проклятию Гонадора. Проклятие похоже на заклинание *превращение* [polymorph], за исключением того, что оно превращает преступника в **золотистого студня** [ochre jelly], у которого нет реакции Разделение. Заклина-

ние *высшее восстановление* [greater restoration] или *снятие проклятья* [remove curse] оканчивает этот эффект.

F20. ЗАЛ БИТВЫ

Эта грубо вырубленная комната пахнет кровью и смертью. Похоже, недавно здесь произошло несколько битв: дюжина мёртвых воинов, очевидно из культов земли и воды, валяется вокруг груды трупов чудовищ, медвежатников и огров. Одни тела выглядят так, будто лежат здесь уже несколько месяцев, другие — несколько дней. Бросается в глаза воздушный вихрь, закованный в доспехи и ухвативший цеп.

Эта комната была полем битвы для культов стихий, поскольку они стремятся укрепить контроль над святилищем. В настоящее время культ Воющей Ненависти контролирует эту комнату, и её охраняет **воздушный элементарный мирмидон** (см. главу 7).

Когда появляются незваные гости, мирмидон поднимает свой цеп и с холодом в голосе спрашивает: «Кому вы служите?» Мирмидон решает, являются ли персонажи друзьями или врагами, исходя из ответа на вопрос и экипировки, которую они носят. Если персонажи похожи на культистов воздуха и отвечают, что они служат воздуху или Древнему Элементарному Оку, мирмидон может остаться довольным ответом. Если нет, мирмидон атакует.

СОКРОВИЩА

В этом зале лежат трупы культистов воздуха, культистов земли и пары культистов огня. У них не осталось монет или других ценностей, но персонажи могут взять плащи, сюрко или мантии, чтобы замаскироваться под пятерых культистов воздуха, четырех культистов земли и одного культиста огня.

F21. ХРАМ ДРЕВНЕГО ЭЛЕМЕНТАЛЬНОГО ОКА

В центре этой пещеры стоит каменный зиккурат, увенчанный огромным алтарём из чёрного гранита. У подножия алтаря лежит связанная фигура с кляпом во рту. Свежие ручейки крови пачкают алтарь и стекают по ступеням зиккурата. Возле всех стен пещеры пляшут огоньки над водоемами с застывшей маслянистой водой. Порывистый ветер стонет и воев в трещинах высоко в стенах пещеры.

Эта пещера — храм Древнего Элементального Ока, тёмной силы, которая стоит за Элементальным Злом. Зиккурат был построен в древние времена, когда отступники друу чтили Ока, задолго до дней Безилмера. Пророки элементов приходят сюда в поисках видений и даров от Ока, хотя это непостоянная и молчаливая сила, что редко отвечает каким-либо узнаваемым образом.

Алтарь. Любое незлое существо, которое касается алтаря или проводит по нему рукопашную атаку оружием, должно совершить спасбросок Телосложения Сл 15. При провале существо получает психический урон 22 (4к10). У алтаря КД 15, 150 хитов, и он обладает иммунитетом к психическому урону, а также урону кислотой, холодом, огнём, электричеством, ядом; дробящему, колющему и рубящему урону от немагического оружия. Последователи Элементального Зла в этой комнате (включая служителей четырёх элементальных культов) не могут быть напуганы, пока алтарь остаётся нетронутым.

Горящая вода. Водоёмы горят из-за нефти, которая, просачиваясь из-под земли, затем поднимается к их поверхности. Вода в прудах испорчена и непригодна для питья.

СИЛЫ КУЛЬТА

Когда герои впервые окажутся в этой области, здесь будет один из четырёх пророков вместе с группой своих приспешников. Выберите один из перечисленных ниже вариантов, убрав уже побеждённых пророков:

- **Аериси Калинос.** Пророчицу воздуха сопровождает **Виндхарроу** (только если он сумел убежать из храма Воющей Ненависти), а также два **урагана** и три **послушника Воющей Ненависти**.
- **Гар Шаттеркил.** Он сидит верхом на **гигантском крокодиле** [giant crocodile] в сопровождении четверых **разбойников Сокрушительной Волны**.
- **Марлос Урнрейл.** Свита пророка земли состоит из двух **горгулий** [gargoyles] и двух **монахов Священного Камня**, скрывающих свои лица под масками горгулий.
- **Вейнифер.** Пророчица огня командует двумя **разербластами** и **огненным черепом** [flameskull].

Пророк знает, кто такие персонажи. Он или она также знает о любых других пророках, которых

группа победила, узрев эти события в лихорадочных видениях. Любое такое поражение пророк отвергает, расценивая как отбраковку слабых, и заверяет персонажей, что здесь такой слабости они не найдут.

Пророк может попытаться переманить героев на свою сторону, если это соответствует его характеру (см. главу 7). Например, он может сказать так: «Вы отважны, находчивы и можете стать ценным приобретением для нашего общества. Поклонитесь мне в верности, и я награжу вас такой силой, о которой вы не смели и мечтать!»

Жертвоприношение. Если персонажи примут предложение пророка, то он потребует от них пройти проверку на верность. Пророк и его свита занимают тактически безопасную позицию, а затем говорят, что в доказательство искренности своих слов персонажи должны совершить жертвоприношение. Несколько недель назад в Вомфорде злодеи схватили **обывателя** по имени Даррет [Darreth], намереваясь принести его в жертву. Теперь он лежит у подножия алтаря, связанный и с кляпом во рту.

Даррет не знает, как устроено святилище, но он видел всех пророков, кроме того, которого персонажи победили в храме. Он может сказать, каким именно элементальным оружием вооружён тот или иной пророк, описать их внешность и манеру поведения. Более того, он знает, что это оружие очень важно для пророков, поскольку оно каким-то образом связано с местами, где сосредоточена стихийная сила. Такие места они называли «узлами».

Даррет достаточно отчаялся, и если его освободить, то он в одиночку отправится в Вомфорд, если персонажи объяснят ему, как выбраться на поверхность. Однако если герои захотят, чтобы Даррет сопровождал их, то у него достанет отваги отправиться вместе с ними.

СОКРОВИЩА

Каждый пророк вооружён своим элементальным оружием (см. главу 7).

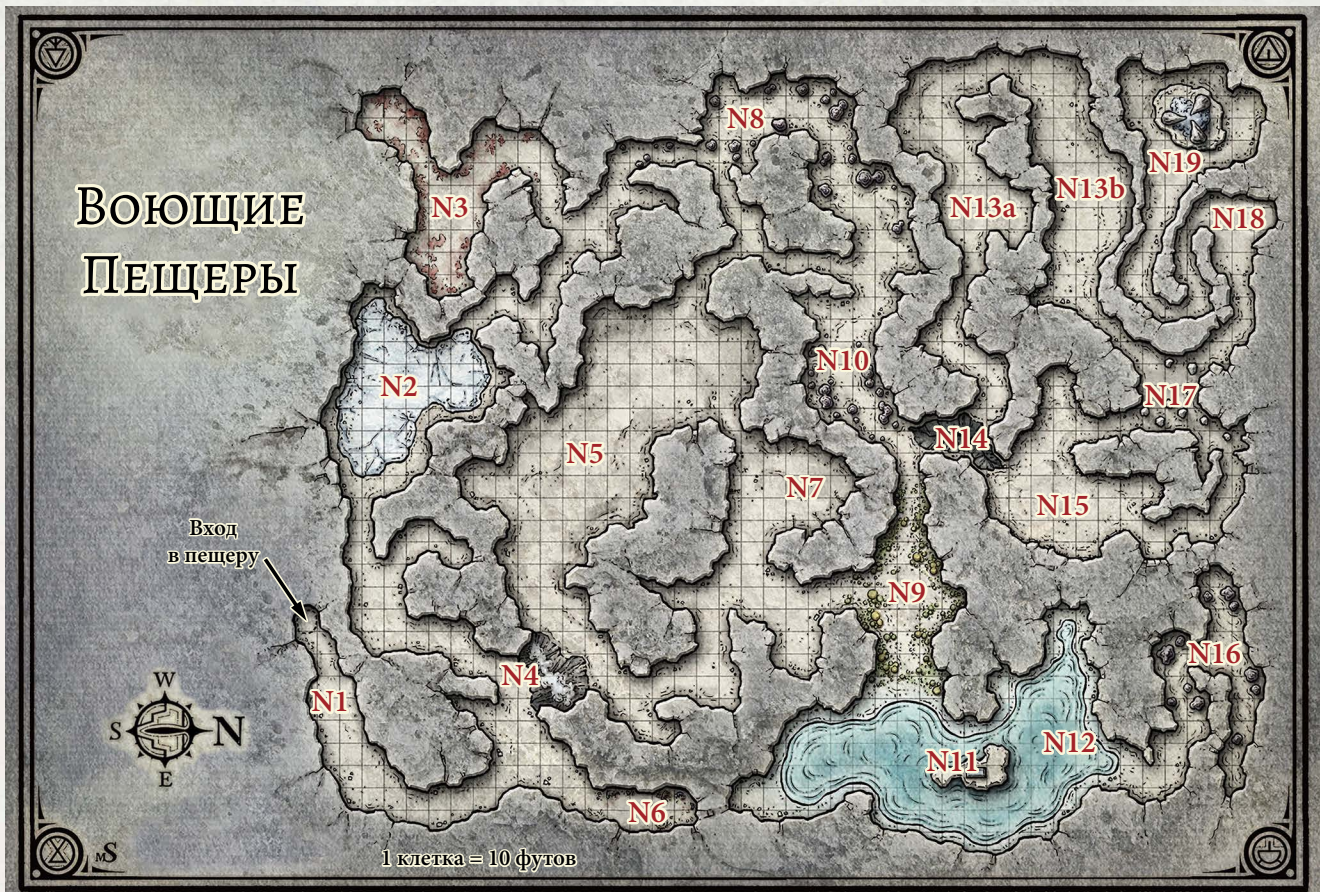
ЗАКЛЮЧЕНИЕ

После сражения в храме Древнего Элементального Ока (область F21), в котором был повержен очередной лидер культа, двоих оставшихся пророков посещают видения, показывающие им последние мгновения жизни их павшего «соратника». Из этих же видений они узнают последнюю часть ритуала призыва, скрытую от них до сих пор. Оба пророка отступают в стихийные узлы, где начинают готовиться к призыву одного из четверых Принцев Элементального Зла.

Все чудовища, населяющие святилище, остаются там до тех пор, пока персонажи не уничтожат их.

ВОЮЩИЕ ПЕЩЕРЫ

Раньше эти пещеры принадлежали глубинным гномам, которые начали исследовать руины Безилмера прямо перед появлением здесь культа воздуха. Когда служители культа заняли пещеры под Тиар-Безилом, свирфнеблины организовали сопротивление, но их попытки выдворить культ были безуспешными. Как только Аериси Калинос поняла, какая сила содержится в *сферах опустошения*, она решила опробовать одну из них на свирфнеблинах. Получившийся в результате этого опыта циклон смёл с лица земли заставу гномов, а пещеры наполни-



лись хаотическими проявлениями стихийной силы воздуха: ветра и по сей день проносятся по этим тоннелям.

ОСОБЕННОСТИ ПЕЩЕРЫ

Эта зона имеет следующие особенности. Все исключения применяются к тем областям, в описании которых указаны.

Потолки. В большинстве пещер потолки располагаются на высоте 30 футов. В проходах высота потолков меняется от 10 до 15 футов.

Свет. Воющие Пещеры ничем не освещены.

Ветер. Внутри пещер постоянно дует ветер, наполняя их то воем, то шёпотом.

N1. ВХОД

Подземный ветер проносится по тоннелю с юга на север, неся с собой отдалённые крики.

Северный край тоннеля переходит в нижнюю часть расширяющейся шахты, ведущей в область F2 святилища Ока. По её неровным стенам легко можно забраться наверх.

N2. ОМУТ СМЕРТИ

Температура постепенно падает, и вы оказываетесь в пещере, большую часть которой занимает замёрзший пруд. Кристаллы льда сверкают на полу, стенах и других каменных образованиях. Сильные порывы ветра поднимают в воздух вихри снежинок.

Когда персонажи впервые зайдут в эту пещеру, температура воздуха будет равна -30 градусам Фаренгейта (-1°C), а лёд — прочным и скользким

(правила, описывающие нахождение на чрезвычайном холоде и перемещение по скользкому льду, описаны в главе 5 «Руководства мастера», «Окружающая среда»). Температура в пещере может измениться на противоположную с накопительным шансом в 10% за каждую минуту, что персонажи остаются в этой области.

Когда температура начинает меняться, прочтите следующий текст:

Внезапно воздух резко теплеет, а сверху начинает лить дождь. Лёд трескается, и из пруда вырывается густое облако пара. Между льдинами на поверхность всплывают раздутые тела маленьких человекоподобных существ, которые смотрят вверх своими широкими мёртвыми глазами.

Всего за мгновение холод сменяется чрезвычайной жарой (см. главу 5 «Руководства мастера»). В начале раунда лёд ломается, и с этого момента на льду ничего не может находиться в течение трёх раундов. Глубина озера составляет 12 футов, и вся вода в нем превращается в кипяток. Существо, которое впервые за ход падает в пруд или начинает там свой ход, получает урон огнём 7 (2к6). Кроме того, из-за поднимающегося пара, область внутри пещеры становится слабо заслонённой.

Всплывающие трупы. Сварившиеся в пруду тела принадлежат свирфнеблинам из области N5.

№3. УБЛИЕТ¹⁷

Стены этой пещеры покрыты кровью, а пол устилают расчлененные тела. Среди останков движется ветряной циклон. Шахта в потолке уходит вверх, и разглядеть, чем она заканчивается, невозможно.

Шахта ведет в область A18 в храме Воющей Ненависти. К ней привязан **воздушный элементаль** [air elemental]. Он вращается под шахтой, словно красный вихрь. Везде, где он движется, он забрызгивает стены кровью, костями и внутренностями.

Это останки жертв, которых культ воздуха принёс Ян-Си-Бину, сбросив в шахту. Символ элементального воздуха вырезан на лбу каждой из жертв. Персонажи могут найти неповреждённую голову, чтобы убедиться в этом.

№4. ПРОПАСТЬ ШТОРМОВ

Пропасть шириной десять футов обрывает туннель. В глубине пропасти клубится туман.

Глубина пропасти составляет 50 футов, из которых нижние 40 футов скрыты туманом. Дно пропасти представляет собой ровный пол, усыпанный булыжниками. Стены шероховатые, и по ним можно карабкаться, совершив успешную проверку Силы (Атлетика) Сл 10.

Пропасть заполняется ветром, громом или молнией в случайное время. Если одно или более существ попадают в пропасть, попросите их сделать бросок инициативы. На инициативе 10 сделайте бросок к20 и определите эффект в пропасти по таблице ниже:

к20	Эффект
1–10	Отсутствует
11–15	Ветер
16–18	Гром
19–20	Молния

Ветер. Сильный ветер дует в пропасти в течении одной минуты. Порывы ветра гасят все открытые источники пламени в пропасти, а также накладывают помеху на все проверки Силы и Ловкости, совершаемые существами в пропасти.

Гром. Пропасть мгновенно полнится раскатом грома. Каждое существо в пропасти должно сделать спасбросок Телосложения Сл 15. При провале существо получает 10 (3к6) урона звуком и становится оглушённым на одну минуту. При успехе существо получает половину урона и не оглушается.

Молния. По пропасти проносится молния. Каждое существо в пропасти должно сделать спасбросок Ловкости Сл 15, получая 28 (8к6) урона электричеством при провале или половину при успехе.

№5. ПОСЕЛЕНИЕ СВИРФНЕБЛИНОВ

Если никалот находится в области N7, персонажи слышат ужасную, скрипучую песню из восточного коридора.

Жилища, высеченные в стенах этой пещеры, буквально разодраны на части какой-то чудовищной силой. Это сплошные проломы и груды камня. Среди руин разбросано множество трупов маленьких гуманоидов.

Это поселение свирфнеблинов было испытательным полигоном для первой *сферы опустошения* Аериси Калинос. Четверо глубинных гномов погибших здесь, бродят по руинам в виде **спектров** [spectre]. Сила воздушного узла наполнила их элементальной энергией, поэтому их атаки наносят урон электричеством, а не некротический. Они нападут на любое существо, вошедшее в пещеру.

№6. ДУШАЩИЕ ПЕЩЕРЫ

Смерть застала здесь гигантских пауков, пещерных ящериц, гигантских летучих мышей, ползучего падальщика и женщину-дроу в отличной кольчуге и с украшенными рубинами кинжалами на бедрах. Никаких повреждений на них не видно, а трупный запах гораздо слабее, чем можно было ожидать. В задней части пещеры, в десяти футах от дроу, от трех трещин в стене доносится свист ветра.

Трещины магически вытягивают воздух из пещеры и лёгких любого существа, которое приблизится к ним на 30 футов. Такое существо должно преуспеть в спасброске Телосложения Сл 15, иначе начнет задыхаться. Существо не сможет дышать до тех пор, пока не пройдет тот же спасбросок, который можно сделать снова в конце каждой минуты. Заклинание *снятие проклятия* [remove curse] и *бутылкованное дыхание* [bottled breath] (см. главу 7) также снимают этот эффект.

СОКРОВИЩА

На дроу надета *эльфийская кольчуга* [elven chain], в ножнах — пара прекрасных кинжалов украшенных рубинами (1000 зм каждый). Также у неё можно найти свиток заклинания *первородный страж* [primordial ward] (см. приложение В). В описании области N7 дана более детальная информация об этой дроу.

№7. ТЕ, ЧТО ПОДВЕШЕНЫ

Если никалот жив, то персонажи услышат пугающий, скрипящий звук прежде, чем увидят его.

Два человека, аракокра и дроу подвешены на крюках, соединённых цепями. На пол под ними набегали лужи крови. По полу и стенам ползают жуки. Они спускаются по цепям к жертвам, которые слабо борются, хрипят и стонут, когда ветер вращает их по кругу. Мусор, в том числе изодранная одежда и сломанное оружие, разбросаны вдоль стен.

Эта отвратительная картина — дело рук **никалота** [nycaloth], который наслаждается, истязая и мучая своих жертв. Он защищает внешние территории Воющих Пещер от злоумышленников.

Пленники. Пленники находятся в ужасном состоянии. Каждый из них находится без сознания и имеет 1 хит. Любое исцеление приведёт пленника в чувство.

Люди — два **послушника Воющей Ненависти**

17 Ублиет (фр. oubliette, от фр. oublier — забывать) — подземная тюрьма в средневековых замках, в виде колодца с двумя наверху; «каменный мешок».

(см. главу 7), которые слишком часто злили Аериси. Они угрюмо молчат, если их допрашивают. Эти пленники бегут на поверхность при первой возможности.

Рыцари Бури Перьев захватили **ааракроку** [aarakocra] по имени Казра и привели её сюда для допроса. Единственное, что она хочет — снова летать в небесах. Она умоляет персонажей отвести её обратно на поверхность.

Маг дроу [drow mage] Баликс является историком и компаньоном погибшего скаута из области N5. Они пришли увидеть святилище Ока, выяснить были ли здесь жители поверхности, и в итоге угодили в засаду. Он не хочет иметь ничего общего как с культами, так и с миром поверхности, или еще с чем-либо, кроме возвращения в общество дроу. Он использует своё врожденное заклинание *тьма* [darkness], чтобы скрыться как только появится возможность.

СОКРОВИЩА

Среди мусора можно найти мешочек из паучьего шелка, в котором содержится 23 пм и *ожерелье молитвенных четок* [necklace of prayer beads]. Ожерелье содержит по одной бусине: *благословения* [bead of blessing], *лечения* [bead of curing], *призыва* [bead of summons] и *хождения по ветру* [bead of wind walking].

N8. ХОР ВЕТРА

Через этот извилистый естественный туннель дует ветер, устремляясь во тьму впереди. Его вой становится то более высоким, то более низким, когда он пролетает через трещины и ниши далёких пещер.

Пока персонажи здесь, они могут время от времени слышать лживый шёпот или вопли ненависти.

Лживый шёпот. Выберите дружелюбного или союзного НИП, который был важен для персонажей, подвергающихся воздействию. Эти персонажи слышат его голос в ветре, но голос дразнит их и шепчет об их неудачах, недостатках, отрицательных чертах характера.

Вопли ненависти. Выберите враждебного НИП, с которым сталкивались персонажи подвергающиеся воздействию. Голос противника кланётся отомстить, угрожает и предрекает гибель.

N9. ГРИБНОЙ ЛЕС

Неровный пол этой пещеры покрыт поганками. Вы видите разноцветные шляпки — белые, фиолетовые, зеленые и синие. Некоторые из поганок низкие и широкие, как лесные папоротники, в то время как другие ростом с людей, а их стебли толстые, как стволы деревьев. Третьи источают слабый свет, который освещает наклонный проход, ведущий к берегу спокойного водоёма. Сам водоём так же тускло светится. Сквозь шёпот ветра слышно эхо капающей воды.

Некоторые из этого множества грибов магические и действуют как зелья, если их съесть. Одна водянистая поганка, покрытая пятнами, действует как *зелье долголетия* [potion of longevity]. Две янтарных поганки с серыми пятнами действуют как *зелье героизма* [potions of heroism]. Три бледно-лавандовых поганки действуют как *зелья лечения* [potions of healing]. Эти магические поганки вырастают за год.

Персонаж съевший любую другую поганку, должен совершить спасбросок Телосложения Сл 15 через 2к4 минуты. При провале персонаж становится отравленным. Существо, отравленное таким образом, может повторять спасбросок в конце каждого часа, заканчивая эффект в случае успеха.

Наклонный проход на юг ведет к области N12.

N10. САДЫ СТАЛАГМИТОВ

Ветер продувает насквозь этот странный сталагмитовый сад. Скальные образования плавные и искажённые, их естественные формы выветрились, став хаотичными и абстрактными.

Сверхъестественный ветер выветрил сталагмиты так, что они образуют странные образы, когда кто-то движется по пещере. Персонажи могут видеть ряд фигур, борющихся против ветра, лица мёртвых или что-либо ещё, что вы хотите изобразить или передать в своей кампании.

N11. ГРОБНИЦА ГЕРОЯ

На плоской вершине каменной колонны, возвышающейся в центре светящегося пруда, лежит жёлтый гроб.

Колонна естественного происхождения поднимается на 20 футов. Она скользкая от воды и плесени, поэтому для успешного подъёма без посторонней помощи необходимо пройти проверку Силы (Атлетика) Сл 15. На гробе — пятно жёлтой плесени (см. Главу 5 «Окружающая среда» в «Руководстве Мастера»).

Под плесенью надпись на dwarфийском: «Здесь лежит Годвид Вирмбейн, убийца драконов и миротворец». В гробу находятся пыль, кости, расколотый череп, шлем и поношенный нагрудник. В руках скелет сжимает блестящий меч (см. «Сокровища» ниже).

СОКРОВИЩА

Короткий меч Годвида — *убийца драконов* [dragon slayer]. Попытка достать меч вызывает низкий стон, поднимающийся из гроба, но больше ничего не происходит.

N12. СВЕТЯЩИЙСЯ ПРУД

Через всю длинную пещеру простирается окружённый сталагмитами и плесенью спокойный пруд. Вода источает мягкий серебристый свет, а на мелководье можно заметить небольших серебряных рыб, спящих туда-сюда.

В самой глубокой точке глубина достигает 15 футов. Вода чистая и прозрачная.

N13A–N13B. ШЕПЧУЩИЕ ПЕЩЕРЫ

Пол этой пещеры неровный, а звук ветра, проходящий через трещины, напоминает шепот.

Эти пещеры пусты.

N14. ПРЕДДВЕРИЕ УЗЛА ВОЗДУХА

Ветер, дующий из области N15, становится здесь достаточно сильным, чтобы тушить факелы и дру-

гие открытые источники огня.

Несколько обдуваемых ветром тоннелей сходятся у пропасти. Выступы вдоль стен создают естественные тропинки над бездной.

Глубина пропасти составляет 100 футов. Из-за сильного ветра передвижение по этим узким уступам становится очень опасным. Любое существо, делающее это, должно успешно пройти проверку Ловкости (Акробатика) Сл 10. Существо, которое проваливает эту проверку, падает с уступа в пропасть. В обычной ситуации из пропасти можно было бы легко выбраться, но ветер всё усложняет, и, чтобы выбраться, требуются успешные проверки Силы (Атлетика) Сл 10. Существо, провалившее такую проверку, падает со стены пропасти.

№15. ОБЪЯТИЯ ВЕТРА

По этой пещере с гладкими стенами кружит тёплый вихрь. Кажется, он меняет направление движения случайным образом. Девять культивистов в пернатых плащах стоят здесь с распростертыми руками, словно пытаются обнять ветер или, возможно, ожидая, что ветер унесет их куда-то далеко-далеко.

Жрец Воющей Ненависти и восемь **послушников Воющей Ненависти** (см. главу 7) находятся здесь, но они слишком увлечены своими «объятиями ветра», чтобы беспокоиться о злоумышленниках. Они атакуют, только если персонажи помешают им. Ветер здесь настолько громкий, что он легко заглушит любые звуки боя.

№16. ИСКАЖЁННАЯ ПЕЩЕРА

Стены этой пещеры необычно гладкие и расходятся волнами, словно камень растаял. Сплюснутые сталагмиты и вытянутые сталактиты изгибаются в неестественные арки. В этих каменных конструкциях гудит завывающий порывистый ветер.

Когда персонажи исследуют эту область, **чёрная слизь** [black pudding] выползает из узкой щели в стене позади персонажей, отрезая путь к отступлению. Она сражается до смерти.

№17. ЖЕРТВОПРИНОШЕНИЕ

Персонажи слышат шум ветра и замечают отблески зелёного света до того, как доберутся до пещеры.

На пересечении четырёх тоннелей сильный ветер дует с севера, создавая постоянный гул. Две жаровни горят зелёным пламенем, освещая местность. Многочисленные каменные колонны соединяют пол с потолком. Разрезанные шёлковые верёвки, испачканные тёмной кровью, лежат у основания трёх колонн, тоже забрызганных кровью. К двум другим колоннам привязаны две женщины на лбу каждой из которых вырезан символ.

Пленников держат тут до тех пор, пока их не принесут в жертву Ян-Си-Бину в области №19. Две невидимых **барлгуры** [barlguras] охраняют заключённых. Демоны прячутся среди колонн на потолке пещеры, падая вниз, чтобы атаковать злоумышленников, которые осмеливаются освободить пленников. Если пленницы замечают персонажей, то преду-

преждают их о «невидимых демонах».

Свет. Эту область освещает свет двух жаровен, зачарованных заклинанием *вечный огонь* [continual flame].

Пленники. Здесь находятся две человеческие женщины, на лбу каждой из них вырезан символ воздуха. Первая — это Нерис Гледхем, фермерша (безоружный **обыватель** [commoner] с 2 оставшимися хитами). Вторая — Дезейна Норваэль, высокопоставленный дипломат из Глубоководья (безоружный **дворянин** [noble] с оставшимися 4 хитами), которая была частью Мирабарской делегации. Обе пленницы хотят только одного — покинуть это место и вернуться к цивилизации.

№18. КОРОЛЕВСКАЯ СТРАЖА

Ветер в этой комнате и туннеле, ведущем к области №19, настолько силен, что каждое существо, начинающее свой ход в этой области, должно преуспеть в спасброске Силы Сл 10, иначе будет отброшено на 10 футов в область №17. Летящие существа имеют помеху на этот бросок. С этого момента существо должно тратить 2 фута на каждый 1 фут при перемещении к области №19. Летящие существа тратят 5 футов движения вместо 2.

Ветер рассеивает газ или пар, гасит свечи, факелы и другое открытое пламя. Ветер настолько силен, что защищенное чем-нибудь пламя, такое как фонари, начинает дико раскачиваться и имеет 50-процентный шанс потухнуть.

Впереди персонажи замечают отблески зелёного света от жаровен (*вечный огонь* [continual flame]).

Мощный ветер ревет и завывает в этой маленькой пещере. Он поднимает мусор и осколки камней в воздух, и они разбиваются в крошку о стены... В середине пещеры горит зелёным пламенем каменная жаровня. Тоннель на север блокируют четыре тонких фигуры в развевающихся одеждах культивистов. Ветер, кажется, совсем им не мешает.

Четыре изнурённых **жреца Воющей Ненависти** (см. главу 7) — самые преданные культивисты Аериси — охраняют эту область. Время, в течение которого они питались только воздухом, деформировало их тела. Они таращат глаза из впалых глазниц, а выпирающие кости туго обтянуты кожей. Из-за своей набожности они невосприимчивы к воздействию ветра.

№19. ПОРТАЛ ВОЗДУХА

Персонажи слышат гром и видят вспышки света, когда приближаются к этой области.

В центре этой пещеры каменные шипы выступают вверх, словно три огромных когтя. Между ними повисла грозовая туча, из которой бьют молнии. Раскаты грома вызывают обвалы крошечных камней с потолка. Под грозовой тучей возвышается залитый кровью жертвенный камень.

Из середины тучи иногда проглядывает серебряное окно, в котором видны облака и бездонное небо.

Если ранее игроки победили Аериси, то эту пещеру охраняют два **воздушных элементарных мидона**.

Если Аериси здесь, но она не последний пророк, который ещё жив, используйте раздел «Столкновение с Аериси». Используйте раздел «Столкновение с Ян-Си-Бином», если Аериси — единственный

оставшийся пророк. В обоих столкновениях воздушные элементарные мирмидоны отсутствуют.

Столкновение с Аериси

Аериси Калинос (см. главу 7) стоит рядом с воздушным порталом, защищаемая **воздушным элементарным мирмидоном**. Пытаясь вызвать Ян-Си-Бина, она старается держаться подальше от персонажей, обрушивая на них свои разрушительные заклинания. Мирмидон сосредотачивается на том, чтобы помешать персонажам добраться до Аериси, и на убийстве заклинателей и персонажей-стрелков.

Аериси отказывается сдаваться на этой стадии ритуала. Попытка сбежать через портал с использованием *Перста Ветра* приведёт к катастрофе. Когда персонажи побеждают её, она исчезает в шуме ветра, но остается и *Перст Ветра*, и портал.

Столкновение с Ян-Си-Бином

Когда персонажи прибывают, они застают **Аериси Калинос** в одиночестве. Она поднимает *Перст Ветра* и кричит: «Этим ключом я призываю своего господина и повелителя!» Когда Ян-Си-Бин (см. главу 7) вылетает из портала, лунная эльфийка склоняется перед ним. Принц Злого Воздуха выглядит как изможденный, человек с темно-серой кожей, белыми волосами и светящимися глазами. Ян-Си-Бин улыбается, и в его глазах вспыхивают молнии. Аериси злорадствует, а Ян-Си-Бин тем временем принимается за уничтожение персонажей.

Воздушный портал

Серебристое окно, окруженное грозовой тучей, — это портал на План Воздуха, который ведет прямо к ступеням невидимого замка Ян-Си-Бина. Этот портал находится в 30 футах от пола.

Те, кто проходит через портал, попадают на ступени тайной крепости Ян-Си-Бина, откуда он выходит, чтобы уничтожить их. Несмотря на то, что сам Ян-Си-Бин должен войти в мир только после завершения положенного ритуала, персонажи легко могут бежать через портал.

Персонажи могут закрыть портал, только швырнув в него *Перст Ветра*, который при этом будет уничтожен. Если портал закрывается, пока Ян-Си-Бин остается в мире, он оказывается вынужден вернуться на План Воздуха.

Сокровища

Аериси украсила себя королевскими украшениями. Она носит платиновое кольцо (стоимостью 1600 зм), золотые и сапфировые кольца (четыре, каждое по 1000 зм) и диадему (6400 зм) из Эверески. Так же она использует *Перст Ветра* (см. главу 7).

Ниспадающие Потoki

Опасные водопады, стремительные потоки и другие сверхъестественные стихийные эффекты наполняют Ниспадающие Потoki — изобилующее пещерами продолжение Плана Воды.

Особенности «Потоков»

Комплекс имеет следующие особенности. Любые исключения отмечены в областях, к которым они относятся.

Потолки. Потолки пещер находятся на высоте 10 футов над водой. По ним можно карабкаться.



ся. Стены — грубый, скользкий камень, который требует успешных проверок Силы (Атлетика) Сл 10, чтобы подняться.

Течения. Поблизости от непомерно высоких водопадов есть быстрые течения. Всякий раз, когда существо впервые входит в сильный поток в течении хода или начинает свой ход там, оно должно преуспеть в сбросе Силы Сл 15, иначе будет перенесено на 10 футов в направлении течения, как указано стрелками на карте Ниспадающих Поток. Существо может попытаться плыть против течения, совершая успешные проверки Силы (Атлетика) Сл 15. Такая вода — труднопроходимая местность для всех пловцов.

Двери. Внутренние двери сделаны из камня и не имеют ни замков, ни замочных скважин.

Свет. Узел слабо освещён сине-зелёным светом, исходящим от воды.

Глубина воды. По большей части глубина воды составляет 20 футов.

Водопады. Водопады имеют 40 футов в высоту. Существо, захваченное водопадом, не получает повреждений от падения. Тем не менее в начале своего хода в нижнем бассейне существо должно преуспеть в сбросе Силы Сл 15, иначе его

утащит подводное течение, перемещая его на 10 футов под водой и и опутывая. Существо может использовать действие, чтобы совершить проверку Силы (Атлетика) Сл 15, переставая быть опутанным в случае успеха.

ШЁПОТ АБОЛЕТА

Всякий раз, когда персонажи исследуют новую область, бросайте к6. При броске 1 выберите одного персонажа и опишите ему видение местности (но не существ) из областей Р4, Р5 или Р6. Аболет, живущий в узле, телепатически проецирует эти видения, чтобы напугать нарушителей и в конечном счёте заманить их в свое логово.

Всякий раз, когда персонаж отвечает на этот телепатический контакт, устанавливается связь. Аболет мгновенно узнает все желания и цели персонажа. Затем он периодически проецирует видения для этого персонажа, в которых всё, что ему дорого, разрушается культом Сокрушительной Волны. После этих видений персонаж должен преуспеть в спасброске Мудрости Сл 10, иначе получит случайную форму кратковременного безумия, как описано в главе 8 «Проведение игр» *«Руководства Мастера»*.

СЛУЧАЙНЫЕ СТОЛКНОВЕНИЯ

Совершайте проверку на случайное столкновение каждые 10 минут. Бросьте к20 и сверьтесь со следующей таблицей, чтобы определить, с чем сталкиваются персонажи:

к20	Столкновения
1	1 гигантский осьминог [giant octopus] (см. область Р11)
2-3	1к4 ледяных мифитов [ice mephits] (см. область Р14)
4	1 водная аномалия [water weird] (см. область Р16)
5	1 рыцарь Темного Прилива верхом на водной аномалии [water weird] (см. область Р16)
6	1к4 рой квипперов [swarm of quippers]
7-20	Ничего

СИМВОЛ ВОДЫ

Внутри Ниспадающих Потоков любое существо, у которого на теле вырезан символ воды, имеет скорость плаванья, равную скорости движения по земле, при этом оно неуязвимо для воздействия течений и не испытывает никаких негативных последствий от попадания в водопад. Нанесение знака наносит 1 рубящего урона и оставляет шрам. Исцеляющая магия может убрать шрам, но вместе с ним пропадут и возможности, которые он даёт.

Р1. БАССЕЙН ВОДОПАДА

Шум этого водопада можно услышать издали.

В эту покрытую мхом пещеру льётся шумный водопад. Мокрые ступени на западной стене поднимаются над водопадом и спускаются в заполненный водой бассейн. Там, где лестница соприкасается с поверхностью воды, виден выступающий железный столб, к которому привязана плоская лодка. Вода поступает в бассейн через северо-восточный и северо-западный туннели. Над бассейном в воздухе парит шар диаметром семь футов.

Персонаж со значением пассивной Мудрости (Восприятие) 10 и выше замечает символ воды, вырезанный на северо-восточном проходе.

Лестница спускается на 5 футов ниже поверхности озера и упирается в грубый выступ, поднимающийся на 15 футов от пола. Лестница ведет в область F8 святилище Ока.

Железный столб. Железный столб выглядит новым и не покрыт ржавчиной. Когда персонажи впервые прибывают в эту комнату, у столба пришвартована плоскодонка.

Плоскодонка — длинное плоскодонное судно, оснащённое шестом для навигации по водному узлу. Она может вместить до семи Средних существ. Как часть своего движения, существо может использовать шест, чтобы продвинуть плоскодонку на 10 футов. Она имеет КД 8 и 50 хитов. Если плоскодонка проходит через водопад, то она теряет 25 хитов и переворачивается.

Водяная сфера. Сфера воды диаметром 7 футов парит в одном футе от поверхности воды. Она неподвижна до тех пор, пока её не коснется существо, в этом случае она обволакивает существо и переносит его в область Р20 через северо-восточный туннель (проходя через области Р12, Р14, Р16). Водяная сфера имеет скорость полета 10 футов, и существо, находящееся в нем, получает преимущество как от заклинания *подводное дыхание* [water breathing] до тех пор, пока не покинет сферу. В любой момент во время путешествия существо внутри сферы может действием выплыть из неё. Водяная сфера несёт только одно существо и уничтожается при достижении пункта назначения. Водяная сфера невосприимчива к повреждениям, хотя *порошок сухости* [dust of dryness] уничтожает её.

Когда сфера разрушается или покидает пещеру, из воды вместо неё поднимается другая.

Р2. ЗАТОПЛЕННЫЙ ПРОХОД

Поток воды стремительно движется к маленькому скалистому острову, разделяющему его на северное и южное течения. С юга доносится звук падающей воды.

Течение тянет на юг от острова к водопаду, в области Р17. Персонажей, путешествующих по воде, несет на юг, под водопады, пока они не предпримут контрмеры.

Северный водный путь поворачивает к западному проходу и не подвержен влиянию течения.

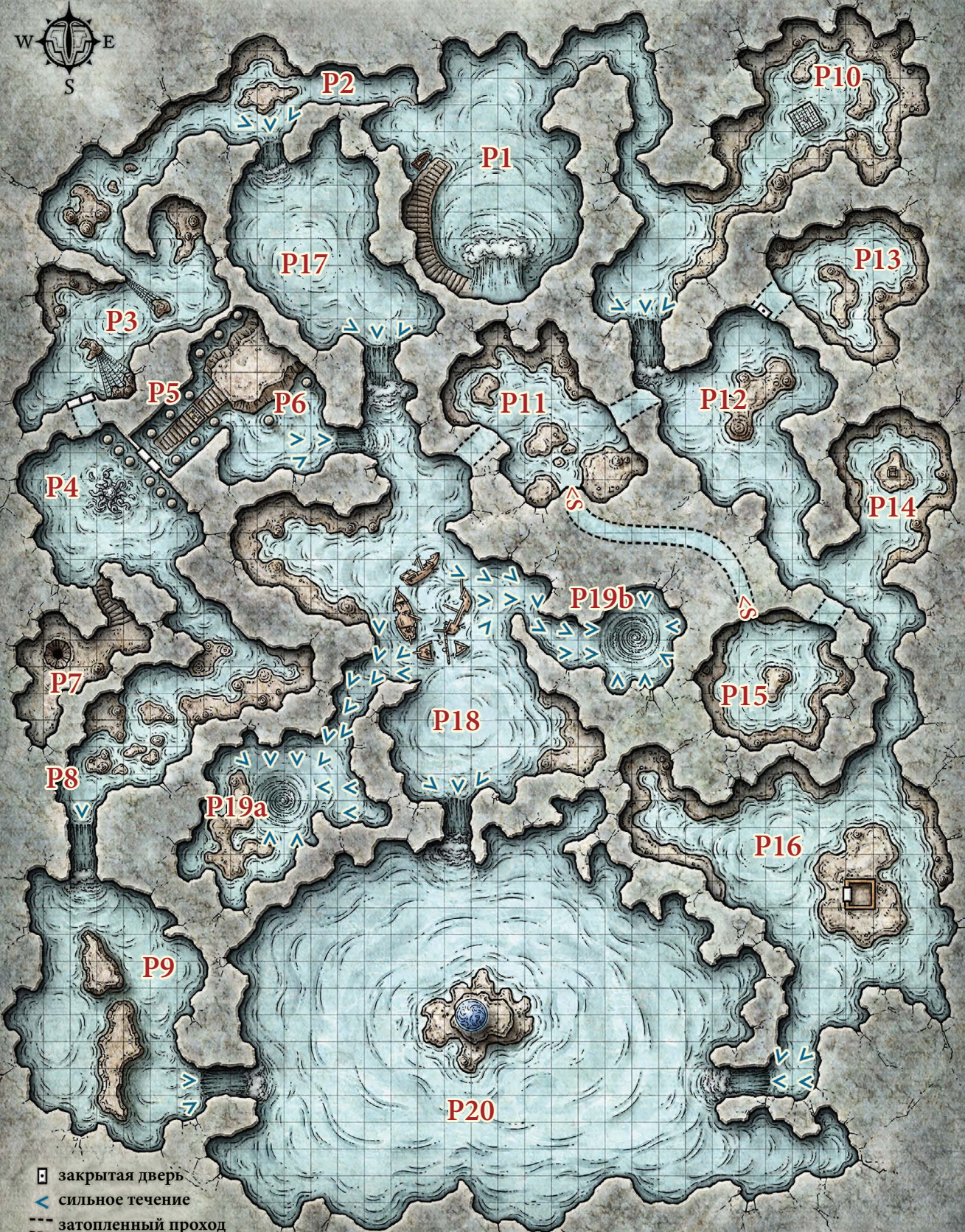
Р3. СЕТИ

Водный путь кончается тупиком в длинной пещере, от стен которой эхом отражаются звуки далекого водопада. Пещеру разделяют сети, перекрывая расстояние между парами сталагмитов, выступающих из воды.

Здесь обитают семь **гигантских крабов** [giant crab]. Трёх можно увидеть на скалистом уступе на северо-западе. Ещё по два краба скрываются под водой у каждой из сетей. Персонажи, наблюдающие за водой, должны успешно пройти проверку Мудрости (Восприятие) Сл 14, чтобы обнаружить скрывающихся крабов. Крабы ожидают что кто-то попадет в сети. Как только начинается бой, все крабы атакуют.

Сети. Каждая натянутая через пещеру сеть имеет КД 8 и 20 хитов. Сети протянуты в 5 футах над водой. Поскольку они мокрые, каждая из них обладает сопротивлением к урону огнём. Как толь-

Ниспадающие потоки



- ☐ закрытая дверь
- < сильное течение
- - - затопленный проход
- ⤴ S односторонняя потайная дверь

1 клетка = 10 футов

ко хиты сети падают до 0, она тонет и больше не является препятствием.

Подводный проход. Если персонажи начнут искать под водой, прочитайте следующее:

Дно находится в 40 футах от поверхности воды, стены под водой выложены обработанным камнем. Красно-чёрные мозаики, изображающие щупальца окружают чёрные мраморные двери в южной стене. Рельефы в виде длинных, изогнутых клыков образуют арку входа.

Двойные двери открывают подводный проход в зону Р4.

Р4. ХРАМОВЫЙ ВХОД

Стены этой пещеры покрыты слизью, по ним не получится карабкаться без специального снаряжения, а вода здесь загрязнена и непригодна для питья.

Вода заполняет пещеру оставляя до потолка всего 2 фута. Следующий текст предполагает, что персонажи могут видеть под водой:

Сквозь грязную воду проглядывает колоннада, поддерживающая арочный фронтон¹⁸ над длинной галереей. Позади колоннады находится пара каменных дверей, на которых выгравирована круглая зубастая пасть. На площади перед этой постройкой четверо склизких, похожих на рыб гуманоидов преклоняют колени перед затонувшим каменным идолом из ветвящихся щупалец, которые смыкаются на вершине вокруг круглого рта с клыками.

В юго-западном конце площади есть изогнутая лестница, конец которой поднимается над водой.

Четыре **куо-тоа** [kuo-toa] несут службу у алтаря, пока один **стражник куо-тоа** [kuo-toa monitor] охраняет северо-восточные двери. Куо-тоа пытаются поймать персонажей для принесения в жертву своему богу-аболету (см. область Р6).

Подкрепление. В случае сражения существа из области Р7 присоединяются к битве.

Р5. СВАТИЛИЩЕ УНГУКУЛУБА

В этой комнате эхом раздается шум падающей воды. Рельефные, вырезанные из камня фигурки ужасных ртов, каждый из которых окружён щупальцами, украшают покрытые слизью стены этого наполовину затопленного храма.

Ступени ведут вдоль колонн, поднимающихся из воды, на площадку, где стоит блок гладкого камня, служащий алтарем. От основания алтаря вьются цепи, заканчивающиеся открытыми ржавыми наручниками.

Трое похожих на рыб гуманоидов с заостренными зубами стоят вокруг алтаря. Один из них носит головной убор из бурых водорослей и ракушек, а в руках держит трезубец с зубцами в форме щупалец.

Аболет из области Р6 приходит сюда за жертвами. **Верховный жрец куо-тоа** [kuo-toa archpriest], вооружённый *трезубцем командования рыбами* [trident of fish command], и два **куо-тоа** [kuo-toa] служат здесь своему богу. Они пытаются захватить персонажей и приковать их цепью к алтарю. Грубое основание алтаря находится на высоте 20 футов над уровнем воды.

Замените действие «скипетр» [Scepter] верховно-го жреца куо-тоа следующим действием:

¹⁸ Фронтон — завершение фасада здания, портика, колоннады, ограниченное двумя скатами крыши по бокам и карнизом у основания.

Трезубец командования рыбами. *Рукопашная или дальнебойная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дальность 20/60 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 5 (1к6 + 2) или колющий урон 6 (1к8 + 2) при использовании оружия двумя руками в рукопашной атаке.

Стены этой пещеры покрыты слизью, по ним не получится карабкаться без специального снаряжения, а вода здесь загрязнена и непригодна для питья.

Подкрепление. Если аболет находится в области Р6, он выползает на землю и присоединяется к битве.

Р6. УНГУКУЛУБ ПОЖИРАТЕЛЬ

Аболет по имени Унгукулуб Пожиратель объединился с Гаром Шаттеркилом и культом Сокрушительной Волны. Безумные куо-тоа приносят жертвы аболету, а когда им некого жертвовать, то они охотно скармливают себя своему голодному богу.

Унгукулуб подчиняется Гару Шаттеркилу потому, что он ожидает того дня, когда Ольгидра утопит цивилизованный мир и разрушит храмы богов. Тогда после триумфа Ольгидры в наступивших темных веках аболеты смогут вернуться на надлежащие им места правителей мира.

Если Гар Шаттеркил был побежден в храме Сокрушительной Волны, то аболет охраняет водный портал в области Р20. В противном случае он здесь.

Грязная вода, заполняющая эту пещеру, течёт через отверстие в восточной стене, а затем исчезает в глухой тьме за её пределами. Из грязной воды поднимаются высокие, покрытые слизью колонны. Каждая из них украшена мозаикой с эльфами, дварфами, людьми и представителями других рас, нисходящих в зубастую пасть трехглазого ужасного монстра с щупальцами, изображенного у основания колонны. Глаза его сверкают, словно драгоценные камни.

Если аболет здесь, то он телепатически обращается к персонажам, обещая исполнить их желания в обмен на рабство. Отказавшиеся персонажи затягиваются в соленые глубины и пожираются. Аболета скрывает сильно загрязнённая, тёмная вода, в которую он погружён. Он без труда преследует добычу, пытающуюся сбежать через восточный водопад.

Подкрепление. Куо-тоа в области Р5 приходят на защиту аболета, если они живы.

СОКРОВИЩА

Три глаза аболетов, изображённые на колоннах, — на самом деле изумруды, сапфиры и сине-зелёные опалы. Всего здесь шесть драгоценных камней, каждый из которых стоит 1000 зм.

На полу пещеры аболета лежат 180 пм, 1700 эм и *жезл щупалец* [tentacle rod].

Р7. ЯМА С КВИППЕРАМИ

Поднимаясь, лестница приводит вас в маленькую сырую пещеру, где вокруг котлована столпились пятеро омерзительных рыболодов. Они что-то бормочут, и их речь звучит так, словно они задыхаются.

Яма 10 футов шириной и уходит на 40 футов

вглубь до воды. Вода на дне ямы имеет глубину 10 футов (достаточно для смягчения падения).

Четверо **куо-тоа** и один **куо-тоа кнут** [kuo-toa whip] выпустили в котлован **стаю квипперов** [swarm of quippers]. Если и аболет, и рыболоуды сыты, то они ритуально скармливают живых существ квипперам, хотя на самом деле никакого ритуала нет: они просто хрипят и бормочут на несуществующем языке. Куо-тоа будут пытаться столкнуться персонажей в яму.

Р8. Пологая пещера

Эта пещера, постепенно снижаясь, тянется на юг. С её потолка свисают сталактиты. Глубина водного потока составляет здесь около 5 футов, из-под его поверхности выступают небольшие плоские камни, а его берега проходят вдоль стен пещеры. На мелководье, где на дне поблёскивают россыпи монет, резвятся крошечные белые рыбки.

Свисая с потолка пещеры, среди сталактитов прячутся **верёвочник** [roper] и четыре **пронзателя** [piercer]. Если персонажи, тщательно исследующие потолок, преуспеют в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 20, то они заметят символы культа воды, вырезанные на жёсткой коже этих существ.

Верёвочник атакует первым. Он хватает добычу своими усиками и подтягивает её к ближайшему пронзателю так, чтобы тот мог упасть на неё с потолка. Пронзатели совершают с преимуществом броски атаки против существ, схваченных верёвочником.

СОКРОВИЩА

Под водой лежит 230 эм и 563 зм.

Р9. Застава Сокрушительной Волны

Потолок этой большой, заполненной водой пещеры находится на высоте 30 футов над поверхностью воды. В середине пещеры из воды на двадцать футов выступают две каменных возвышенности. На каждом постаменте лежит гуманоид со слизистой, прозрачной кожей. Вода течёт к юго-востоку, где вы слышите оглушительный водопад.

Глубина воды в этой пещере составляет всего 5 футов. Стены возвышенностей хоть и скользкие от влаги, но достаточно неровные, чтобы по ним можно было забраться вверх, совершив успешную проверку Силы (Атлетика) Сл 10.

Здесь несут дозор два **разбойника Сокрушительной Волны** (см. главу 7), по одному на вершине каждой возвышенности. У обоих кульгистов есть по пять метательных копий. Их полупрозрачная плоть покрыта слизью, и они не боятся смерти, поскольку являются рабами аболета.

Два чууля будут прятаться за возвышенностями, если аболет не позовёт их в область Р20 для своей защиты. Как только разбойники Сокрушительной Волны начнут метать свои копья в неприятеля, **чуули** выходят из своего укрытия и нападают на чужаков. Если чууль парализует противника, то беспомощное существо уносится потоком через водопад в область Р20.

Р10. Испытание водой

На стенах этой пещеры, вдоль которых тянется полоска суши, мелом нарисованы символы культа элементарной воды.

В центре пещеры с верёвки, прикреплённой к сталактиту, свисает железная клетка, на три четверти погружённая в озеро. Её наполняет дюжина барахтающихся гуманоидов с символами элементарной воды, вырезанными над бровями. Усталыми руками пленники хватаются за решётку, пытаются глотнуть воздуха. Среди этой массы извивающихся тел есть несколько тех, кто неподвижно покачивается на поверхности воды лицом вниз.

В клетке заперты восемь **разбойников Сокрушительной Волны** (см. главу 7), наряду с телами ещё четырёх утонувших кульгистов.

Гар Шаттеркил запер здесь слабых и непокорных кульгистов в качестве ритуала, призванного укрепить их. Если персонажи освободят пленников, те нападут на них и будут драться голыми руками до тех пор, пока не смогут раздобыть себе оружие. Если их численность сократит наполовину, они сдадутся.

Р11. Логово охотников

Во мраке этой тихой пещеры эхом разносится звук каплюющей со сталактитов воды. Широкие скальные выступы идут по периметру, а островки из камня дают достаточно места, чтобы сесть или лечь.

Эта пещера — логово **гигантского осьминога** [giant octopus]. Он проводит большую часть своего времени на охоте, поэтому с шансом в 10% он окажется в логове.

Подводные туннели соединяют эту пещеру с областями Р12 и Р18. Персонажи, плывущие под водой, обнаруживают их автоматически.

Потайной проход. Вход в подводный тоннель перекрыт потайной дверью, которая открывается лишь в одну сторону. Выход из тоннеля закрывает такая же дверь. Обе двери можно заметить с помощью успешной проверки Интеллекта (Расследование) Сл 15, но открыть их можно только с обратной стороны.

Р12. Место кормёжки

Длинный бассейн занимает пещеру, разделённую островом, в изобилии усеянным сталагмитами. В воде рядом с островом лицом вниз плавает труп.

Гар Шаттеркил использует эту пещеру, чтобы избавиться от тех, кто противится или не нравится ему.

Подводные ворота. Подводный тоннель, ведущий в область Р13, перекрыт крепкими воротами, запертыми на замок. Четыре короткие цепи с кандалами на концах прикреплены к железным прутьям ворот. Персонаж может вскрыть замок с помощью воровских инструментов, преуспев в проверке Ловкости Сл 15. Кроме того, ворота можно выломать, пройдя проверку Силы Сл 25.

Барабан. На острове в окружении сталагмитов стоит барабан. Если служители культа начинают бить в него, то упыри из области Р13 понимают, что их ждёт свежее мясо.

Плавающий труп. Тело принадлежит послуш-

нику Сокрушительной Волны, который, осматривая кандалы, подошёл слишком близко к воротам. Воспользовавшись беспечностью культиста, вурдалак, обитающий в области P13, парализовал его, а затем разорвал своими когтями. На теле можно найти кольцо с двумя ключами: один отпирает замок на воротах, а вторым можно открыть кандалы на цепях.

Южная область. Исследуя южную часть пещеры, персонажи наряду с шумом водопада могут услышать хохот мефитов из области P14. Температура начинает падать по мере приближения к области P14.

P13. ИЗГОЛОДАВШИЕСЯ

На дне лежат кости гуманоидов. Раковины облепили стены пещеры, а груды расколотых костей переполняют выступы и островки. Запах солёной воды перебивается смрадом гниения.

Семь **упырей** [ghoul] и **вурдалак** [ghost] глодают кости в этой пещере. Когда существо входит в их логово, упыри ныряют, чтобы сожрать его и сбегать из заточения.

P14. ОКО МУЧЕНИЙ

Эту пещеру заполняет морозный туман. Стены и уступы покрыты сверкающим инеем, а с потолка свисают сосульки. В центре пещеры расположен остров, поверхность которого скована хрупкой ледяной коркой. На острове вы замечаете мужчину с бледной кожей и с повязкой на глазу, который припал к земле в раблепной позе. Вокруг него с хохотом скачут семеро похожих на бесов существ, сделанных из льда. Пять человек, распластанных на дальней стене, примёрзли к ней, их кожа почернела от холода. Некоторые висят вверх ногами или параллельно полу, у иных отсутствуют пальцы, руки и ноги.

В этой пещере живут семеро **ледяных мефитов** [ice mephit] и **одноглазый содрогатель** (см. главу 7), которого прочие служители культа называют Истязующим Оком. Он следит за пленниками во время пыток, а ледяные мефиты помогают ему.

Замёрзшие пленники. Люди, примёрзшие к стене пещеры, — это жители поверхности, которые слишком много узнали о культе Сокрушительной Волны или посмели встать на его пути. Решите сами, кем будут эти пленники. Некоторые из них могут быть живы и сыграть любую роль на ваше усмотрение. Например, они могут быть искателями приключений, потерпевшими неудачу в попытке остановить культ.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Если битва здесь будет слишком громкая, культисты из области P16 подготовятся к опасности.

P15. ЗАЛ РАЗМЫШЛЕНИЙ

На камне в центре этого зала стоит трон, сделанный из кораллов и ракушек. На подлокотнике покоится украшенный жемчугом и сапфирами рог нарвала, похожий на достойный лорда скипетр. Трон отражается в окружающем его пруду.

Гар Шаттеркил использует этот зал как личное убежище, где он размышляет о будущем культа.

Заклинание *обнаружение магии* [detect magic],

произнесённое в этой пещере, покажет, что пруд излучает ауру магии прорицания. Один раз в день существо, обладающее рогом нарвала, может сотворить заклинание *наблюдение* [scrying], коснувшись им водной глади. Этот эффект действует только на области Ниспадающих Потоков и существ, находящихся в их пределах. Заклинание не требует спасброска и превращает поверхность пруда в магический экран. Если обладатель рога не указывает конкретную цель заклинания перед тем, как коснется водной глади, сделайте бросок к20. Результат броска определит область, которую пруд будет показывать на протяжении всей длительности заклинания. (Например, если при броске выпало 9, то сенсор, создаваемый заклинанием, появится в области P9.)

Подводный проход ведет в область P14. Персонажи, проплывающие под водой, обнаруживают его.

Потайной проход. Под водой находится потайная дверь, повернув которую, можно попасть в подводный тоннель, ведущий на северо-запад. Дверь открывается только в одну сторону и её можно обнаружить с помощью успешной проверки Интеллекта (Расследование) Сл 15. Вторая такая дверь расположена в конце тоннеля: за ней лежит область P11, и её можно заметить, не совершая проверок характеристик.

СОКРОВИЩА

Рог нарвала инкрустирован жемчугом и сапфирами и стоит 10 000 зм. Существо, которое держит его в руках, чувствует, что рог тянет его к отражению в воде.

P16. ЛАЧУГА ТЕМНОГО ПРИЛИВА

Из северного прохода, ведущего в эту пещеру, можно услышать шум водопада, расположенного в южной её части.

Рёв водопада раздаётся под сводами этой пещеры, а с её потолка капает вода. Посреди широкого озера виднеется скалистый остров, на котором громоздится грубая каменная лачуга.

Под водой прячутся две **водных аномалии** [water weird], которые служат двум **рыцарям Тёмного Прилива** верховными животными. Рыцари живут в каменной лачуге, и, когда персонажи впервые окажутся в этой области, один из них будет отдыхать внутри, а второй стоять в дозоре на острове.

В лачуге находится два гамака, сделанных из рыболовных сетей, а также рыцарское оружие, одежда и пожитки. Ничего из этих вещей не является ценным.

P17. ЭЛЕМЕНТАЛЬНЫЙ СТРАЖ

В эту пещеру с севера обрушивается поток воды, образуя водопад. Затем течение движется на юг, к ещё одному водопаду. Густой туман, скрывающий потолок пещеры, пронзают несколько сталактитов. По поверхности воды то и дело прокатываются большие волны.

Потолок расположен на высоте 30 футов над озером. Под водой скрывается **водный элементальный мирмидон** (см. главу 7). Если в пещере появятся чужаки, которые не одеты как служители культа воды, он всплывёт на поверхность и нападёт на них.

P18. ОБЛОМКИ

Стены и потолок этой пещеры невозможно рассмотреть из-за шторма, бушующего в этой пещере. По поверхности озера барабанит проливной дождь, и на его фоне теряется даже ре́в трёх водопадов, расположенных на севере, на юге и на западе.

В центре пещеры видны обломки парусных судов. Их корпуса обросли ракушками. Гуманоидные скелеты свисают с оснастки или лежат в грудях перепутанных канатов, а водоросли свисают с фальшборта.

Дождь делает всю область слабо заслонённой, а сильные течения с обеих сторон обломков тянутся к областям P19a и P19b. Несмотря на огромные размеры пещеры, глубина воды здесь составляет всего 5 футов.

Среди обломков гнездится **гидра** [hydra], атакующая любого незваного гостя, кроме Гара Шаттеркила.

Разбитые суда. Ольги́дра подарила эти суда Гору Шаттеркилу, чтобы доказать своё могущество. Она перенесла их сюда с помощью силы элементального узла воды. Первый корабль — это тетирская торговая галера, на которой Гар Шаттеркил ходил в молодости и подвергался жестокому обращению. Второй — это то самое пиратское судно, которое потопило галеру, после чего Гар оказался в открытом море, где акула оторвала ему руку.

По обломкам можно безопасно перемещаться, но по большей части они представляют из себя труднопроходимую местность. В палубе зияют дыры, некоторые доски раскололись, а прочные участки поверхности довольно скользкие от дождя. Любое существо, которое попытается совершить сложный манёвр или совершить действие Рывок или Отход, должно преуспеть в проверке Ловкости (Акробатика) Сл 10, иначе упадёт с обломков.

Корабли, наклонившись, лежат на бортах. По вашему выбору корабли могут иметь несколько уровней в высоту, висящих парусов и наклонных мачт, по которым персонажи могут подниматься или использовать в качестве проходов.

СОКРОВИЩА

На калишитском пиратском корабле хранится сундук с сокровищами. При обыске обломков персонажи могут найти этот сундук, в котором хранится 1200 зм, два маленьких рубина (1000 зм каждый), бриллиант (5000 зм), *скимитар +1* и *алхимический сосуд* [alchemy jug].

Трюм тетирского торгового судна опустошён, все припасы давно исчезли. На одном из скелетов надета кольчуга из мелких звеньев, украшенная ракушечными мотивами. Это *доспех моряка* [mariner's armor].

P19A–P19B. ВОДОВОРОТЫ

Сильные потоки направляют воду из области P18 в эти пещеры. В центре каждой пещеры находится кружащаяся водяная воронка. Любое существо, втянутое в водоворот, телепортируется в случайный водоем в пределах Ниспадающих Потоков. Киньте к20; число которое выпало определяет место, где появляется существо. Например, при броске 7 существо телепортируется в яму-ловушку в области P7.

P20. ПОРТАЛ ВОДЫ

В эпицентре трёх ревущих водопадов из озера поднимается остров. Желобки цвета розы, слоновой кости и лавандового коралла окаймляют остров. Над островом парит гигантский мерцающий шар воды. Шары меньшего размера выходят из него, дрейфуют за его пределами и парят в воздухе в нескольких футах над поверхностью озера. Окружающий свет делает видимым потолок пещеры, который находится в восьмидесяти футах над островом и усеян бесчисленными сталактитами.

Дно пещеры постепенно поднимается к острову, так что вода имеет глубину 20 футов по периметру пещеры и всего 5 футов в 10 футах от берега острова.

Если персонажи ранее победили Гара Шаттеркила, используйте раздел «Встреча с аболе́том». Если Гар отступил к узлу, а персонажи победили двух других пророков-элементалей, используйте раздел «Столкновение с Гаром Шаттеркилом». Если Гар — единственный оставшийся пророк, используйте раздел «Столкновение с Ольгидрой».

Водные шары. Когда персонажи впервые появляются, вокруг этой пещеры дрейфуют три водяных шара диаметром 7 футов. Каждый шар воды плавает на 1 фут над уровнем воды и стоит на месте, пока существо не коснется его, после чего оно охватывает существо и переносит его в область P1 через северный туннель (проходя через области P18, P17 и P2). Шар имеет скорость полета 10 футов, и существо, находящееся в нём, получает преимущество от заклинания *подводное дыхание* [water breathing], пока остается внутри. В любое время во время путешествия существо внутри шара может действием выплыть из него. Шар несёт только одно существо и взрывается при достижении пункта назначения. Он невосприимчив к повреждениям, хотя *порошок сухости* [dust of dryness] уничтожает его.

Если шар разрушен или покидает эту пещеру, из водного портала на его место выходит другой.

СТОЛКНОВЕНИЕ С АБОЛЕТОМ

Аболе́т [aboleth] из области P6 и два **чууля** [chuul] из области P9 охраняют портал. Когда персонажи впервые прибывают, существа находятся под водой в юго-западном углу пещеры. Аболе́т надеется убить или поработить персонажей, захватить *Топитель* и заменить Гара Шаттеркила на месте пророка Ольгидры.

СТОЛКНОВЕНИЕ С ГАРОМ ШАТТЕРКИЛОМ

Гар Шаттеркил (см. главу 7) стоит на острове перед водным порталом, начиная свой ритуал, чтобы вызвать Ольгидру. Его охраняют **водный элементаль** и три **крокодила**, окружающие остров и нападающие на любые существа, которые приближаются.

Гар даёт последний бой здесь. Он не может отступить на План Воды с *Топителем*, и он отказывается бросить свою мрачную миссию. Когда персонажи побеждают его, он превращается в чернильную воду и исчезает. *Топитель* остается там, где упал.



Столкновение с Ольгидрой

Гар Шаттеркил в одиночестве стоит на острове. Он воздевает свой трезубец над головой, восклицая: «Силой этого ключа я призываю свою госпожу!», после чего портал извергает из себя тёмный поток, из которого формируется водный элементаль колоссальных размеров, чьи перламутровые глаза источают злобу. Это **Ольгидра**, Принцесса Злой Воды. Для того, чтобы остаться на Материальном Планае и подчинить его своей злой воле, Ольгидра старается не подпустить персонажей к трезубцу.

Прилив. После появления Ольгидры вода в озере начинает подниматься со скоростью 2 фута в раунд. Так как высота водопадов в пещере составляет 40 футов, то спустя 20 раундов поверхность воды окажется на уровне областей P9, P16 и P18. Как только вода сравняется с верхней границей водопадов, прилив останавливается. При этом глубина воды в озере будет составлять 60 футов.

Водный портал

Водный портал — это шар воды диаметром 13 футов, который парит над островом.

Персонажи, проходящие через портал, попадают на План Воды, где появляется Ольгидра, чтобы уничтожить их. Персонажи могут отступить через портал; однако Ольгидра не пройдет через портал, пока ритуал не будет завершен.

Герои смогут закрыть портал только бросив в него *Топитель*, при этом трезубец будет уничтожен. Если портал будет закрыт, когда Ольгидра находится на Материальном Планае, то её затянет назад, на План Воды. Внутри Ниспадающих Потоков больше не будут образовываться водяные сферы, а глубина воды в элементальном узле вернётся к своему обычному уровню. В течение следующих нескольких дней оставшаяся часть воды уйдёт в землю.

Чёрная Жеода

Чёрная Жеода — это комплекс природных пещер, известный попадающим в нём пластами светящихся фиолетовых кристаллов. При помощи *Железного Клыка* Марлос Урнрейл превратил этот комплекс в элементальный узел земли. В самой большой пещере Чёрной Жеоды находится портал, ведущий в царство Огремоха на Планае Земли. Теперь Чёрная Жеода населена причудливыми существами, которые прошли через портал. Вдобавок, в пещеры просачивается сырая, необузданная энергия стихийного плана, постепенно превращая их в подобие владений Огремоха.

Особенности «Жеоды»

Эта зона имеет следующие особенности. Все исключения отмечены в описании тех областей, к которым они применяются.

Персонажей знают в лицо. Даже если Марлос ещё не знаком с персонажами лично, он всё равно встречал их в своих видениях. Пророк земли дал описание персонажей каждому служителю культа в Чёрной Жеоде.

Потолки. Потолки в пещерах расположены на высоте 30 футов, в тоннелях — на высоте 15 футов.

Освещение. Большая часть комплекса тускло освещается залежами кристаллов, которые излучают мягкий фиолетовый свет.

Случайные столкновения

Проверки на случайное столкновение совершаются каждые 30 минут. Чтобы определить, что именно встретится на пути персонажей, сделайте бросок к20 и сверьтесь с таблицей ниже:

к20 Столкновение

- 1 **1 подземная акула** верхом на **панцирнице** [bulette] (см. область G13)
 - 2 **1 ваятель камня** и 1к3+1 **стражей Чёрной Земли** (см. область G12)
 - 3 **1к2 элементарей земли** [earth elementals]
 - 4 **1 бурый увалень** [umber hulk] (проламывает ближайшую стену)
 - 5 Кровоточащая земля
 - 6 Обрушение потолка
 - 7 Выход кристалла на поверхность
 - 8 Разлом
 - 9 Рост сталактитов
- 10–20 Ничего

Кровоточащая земля. Ближайшая стена набухает, подобно волдырю, и прорывается. Из открывшейся «раны» медленно сочится вязкая чёрная грязь.

Обрушение потолка. Внезапный толчок откалывает часть свода пещеры, который падает на одного из членов группы (включая НИП), выбранного случайным образом. Цель должна совершить спасбросок Ловкости Сл 15. При провале цель получает дробящий урон 21 (бкб) и падает ничком, оставаясь заваленной камнями. Пока цель находится под завалом, она не может дышать, стоять и считается опутанной. Существо может потратить действие, чтобы совершить проверку Силы Сл 15, и, при успехе, освободить из-под завала другое существо или освободиться самому.

Выход кристалла на поверхность. Ближайшую стену прорезает трещина, обнажая светящийся фиолетовый кристалл длиной около фута.

Разлом. Из-за очередного землетрясения под ногами одного случайно выбранного участника группы, (включая НИП), образуется расселина глубиной в 1к6×10 футов. Этот член группы должен совершить спасбросок Ловкости Сл 15 или упасть на дно расселины, получив при этом дробящий урон от падения по обычным правилам, если только он не был привязан к чему-нибудь или каким-либо другим образом не был защищён от падения. Стены расселины неровные, и по ним можно вскарабкаться, совершив успешную проверку Силы (Атлетика) Сл 10.

Рост сталактитов. Сталактиты в пределах 20 футов от группы начинают течь подобно расплавленному воску. Когда этот феномен закончится, каждый сталактит вырастет на 1к4 фута. Если сталактит достигнет пола, то станет каменной колонной.

G1. ЗАЛ СТРАЖЕЙ

Этой пещерой заканчивается кривой тоннель, спускающийся из области F13 в святилище Ока.

Неровные стены этой пещеры поднимаются к сводчатому потолку, усеянному сталактитами и скоплениями тонких светящихся кристаллов, которые наполняют пещеру мягким фиолетовым светом. На восток и запад ведут проходы. Восточный туннель ведет вверх, западный проходит между двумя каменными статуями грубо высеченных гуманоидов высотой в двадцать футов с мрачными, будто запрещающими что-то лицами. Рядом с каждой статуей стоит человек-страж в каменных доспехах.

Перед статуями несут дозор два **стража Чёрной Земли** (см. главу 7), которые сразу узнают героев,

если те не позаботились о должной маскировке.

Если же персонажи выглядят как служители культа земли или пленники культа, то они должны будут обмануть дозорных, совершив встречную проверку Харизмы (Обман) против проверки Мудрости (Проницательность) стражников. Если все персонажи преуспеют, то стражи не узнают их и позволят им пройти.

Если здесь завяжется бой, то в центре пещеры из-под пола вырвутся два земляных элементаля и присоединятся к сражению. Их фигуры пронизаны венами из сияющих фиолетовых кристаллов, поэтому элементали испускают яркий свет в радиусе 15 футов и тусклый свет в пределах ещё 15 футов.

G2. КЕЛТАР И ГОРКС

Стены этой округлой пещеры покрыты толстым слоем светящихся кристаллов. Прямо в её центре стоит раздутое, похожее на яйцо существо с тремя ногами, тремя руками, тремя глазами, желтеющими из-под тяжёлых век, и огромным клыкастым ртом, расположенным прямо на верхушке его продолговатого каменистого тела. Рядом с этим существом стоит жутковатого вида служитель культа земли, который небрежно бросает самоцветы в оскалившуюся пасть существа.

Ваятель камня (см. главу 7) по имени Келтар вместе с **зорном** [horn] по имени Горкс стоят здесь на страже. Келтар нашел зорна, когда тот прятался в области G17. Они не атакуют первыми, но будут сражаться вместе, даже если персонажи нападут на кого-нибудь одного из них. При этом, Келтар будет сражаться насмерть, а зорн попытается сбежать, если его хиты опустятся ниже 20.

Отыгрыш Келтара. Келтар думает, что Горкс — это эмиссар Огремоха, которому было приказано вступить в культ, дабы убедиться в его полезности. На самом же деле зорн прошёл через портал земли из чистого любопытства. И поскольку Келтар делает всё, чтобы умиловить Горкса, то последний вовсе не спешит разубеждать культиста.

Зорн убедил Келтара в том, что Огремох хочет приношений в свою честь, поэтому культист требует дани от каждого, кто проходит мимо него. Он настолько одержим своей теорией, что не обращает никакого внимания ни на внешность персонажей, ни на кодовые фразы. Едва герои покажутся на пороге комнаты, он сразу же спросит их: «Вы принесли дары?»

В качестве подношения годятся драгоценные металлы и камни: их нужно бросить в пасть зорна. После того, как «ритуал» будет завершён, Келтар с важным видом сообщит, что сокровище переместилось в царство Огремоха.

Зорн чует, сколько сокровищ группа несёт при себе, поэтому на Терране он требует 500 зм в качестве дани. Если группа удовлетворит его требование, то Келтар спросит: «Доволен ли наш владыка подношением?», а Горкс ответит: «Принцу весьма понравились ваша жертва». При этом Келтар позволяет группе пройти, ведь, по его мнению, зорн посчитал членов группы достойными. Более того, он с готовностью ответит на все вопросы героев. Если Келтар считает, что персонажи являются членами культа, он направит их в область G6 и напугает им условную фразу, которая позволит безопасно пересечь каменный мост (область G9): «Мы идём в тени Огремоха!» Если же персонажи не позаботились о маскировке, то он отправит в область «G3»

для ещё одной проверки их полезности.

Если персонажи откажутся платить, зорн упадёт на персонажа, несущего при себе большую часть сокровищ, а Келтар побежит в область G6.

СОКРОВИЩА

Часть подношений, не успевших перевариться, ещё осталась в желудке зорна. Там можно найти 9 зм, три неограниченных лунных камня, каждый размером с яйцо и стоимостью 25 зм, три сердолика, стоимостью 50 зм каждый, и треснутый аметист, который можно продать за 100 зм. Келтар носит в своих карманах ещё два сердолика и сложенный свиток с заклинанием *облачение камня* [investiture of stone] (см. приложение В).

G3. ЛОГОВО ВЕРЁВОЧНИКА

Эта пещера покрыта зарослями сталактитов и сталагмитов. Между ними то тут, то там валяется разбитое оружие и части доспехов.

На потолке, над всем этим мусором спрятался **верёвочник** [gorer]. После того, как он сожрал нескольких служителей культа, остальные стали обходить эту область стороной. Он изголодался по плоти гуманоидов, поэтому постарается одолеть столько искателей приключений, сколько сможет. Если его хиты упадут до 20, он закроет свой глаз и спрячет усышки в надежде на то, что его оставят в покое.

СОКРОВИЩА

Среди сломанного оружия и доспехов можно найти 65 зм, золотую статуэтку беса с ониксовыми глазами, стоимостью 180 зм, и *кольцо плавания* [ring of swimming].

G4. КРИСТАЛЛЫ СМЯТЕНИЯ

В этой пещере раскинулся настоящий лес из сверкающих кристаллов. Подобно листьям на ветках, они растут на тонких каменных колоннах, скрывая истинные размеры каверны. Привалившись к одной из таких колонн, на земле лежит мертвец в каменной кирасе.

Любое существо, которое впервые за ход входит в пещеру или начинает там свой ход, должно совершить спасбросок Мудрости Сл 10. При провале существо оказывается под действием заклинания *смятение* [confusion]. При успехе эффект оканчивается, а у существа появляется иммунитет к этому эффекту на 24 часа.

Оглушительный гул доносится из узкого северо-восточного тоннеля, который насчитывает всего 5 футов в высоту. Он плавно уходит вверх, к области G6, и упирается в селевый поток (см. область G6). Любое существо, которое попытается пройти сквозь сель, получит дробящий урон 10 (3к6).

Мертвец. У колонны лежит тело стража Чёрной Земли, погибшего от рук другого служителя культа. На нём нет ничего ценного.

Потайной ход. На тоннель, который служит «скрытым» проходом в область G5, наложено заклинание *образ* [major image] 6 уровня, поэтому он выглядит как цельная каменная стена. Распознать мираж на расстоянии можно с помощью успешной проверки Интеллекта (Расследование) Сл 19, а любой прямой физический контакт с иллюзией сразу уничтожит её.

G5. ВХОД В ПОДЗЕМЬЕ

В глубине этой каверны виднеется устье тоннеля, который ведёт ещё глубже под землю. Оттуда тянет холодом и вонью, и, в отличие от уже пройденных вами пещер, внутри него не растут светящиеся кристаллы.

Этот растянувшийся на несколько миль тоннель ведёт в пещеры Подземья.

G6. СЕЛЕВЫЙ ПОТОК

Покрытые сверкающими прожилками фиолетовых кристаллов, стены и потолок этой пещеры сотрясаются от монотонного гула, издаваемого падающим из пролома в потолке грязевым потоком. Бурля и пенясь, он обрушивается на уступ, высотой 10 футов, а затем, переливаясь через него, впадает в узкую реку из жидкой грязи, которая утекает из пещеры через тоннель в северо-восточном углу. Каменная лестница ведёт на вершину уступа, где виднеется второй проход, ведущий на север. Последний тоннель, расположенный на нижнем уровне пещеры, ведёт на юг.

В этой реке, которую служители культа земли называют просто «Сель», течёт грязь со стихийного плана. Река достигает 6 футов в ширину, 3 фута в глубину, а её русло опускается на 40 футов, прежде чем она достигнет области G11. Любое существо, которое впервые за ход входит в реку или оканчивает там свой ход, должно совершить спасбросок Силы Сл 10. При провале существо падает ничком, и его уносит течением к области G11 на 20 футов. Существо, упавшее в грязь, может действием совершить проверку Силы (Атлетика) Сл 15 и подняться на ноги в случае успеха. Однако в тоннеле, соединяющем эту область с областью G11, стоять невозможно: течение занимает весь этот участок реки, снизу доверху.

Существо может потратить действие, чтобы вытащить из Селя себя или другое существо, в пределах своей досягаемости. Для этого оно должно преуспеть в проверке Силы (Атлетика) Сл 15.

Каждый фут перемещения по грязи считается за 2 фута скорости (если существо пытается идти против течения — то за 5 футов).

Скрытый проход. За селевым потоком скрыт тоннель высотой 5 футов, который спускается в область G5. Чтобы зайти в тоннель, существо сначала должно пройти сквозь селевой поток, получив при этом дробящий урон 10 (3к6).

Уступ. Западная часть пещеры на 10 футов возвышается над восточной. Забраться туда можно при помощи успешной проверки Силы (Атлетика) Сл 10. Кроме того, на уступ можно подняться по каменной лестнице, расположенной на северном берегу Селя.

G7. ПУСТАЯ ПЕЩЕРА

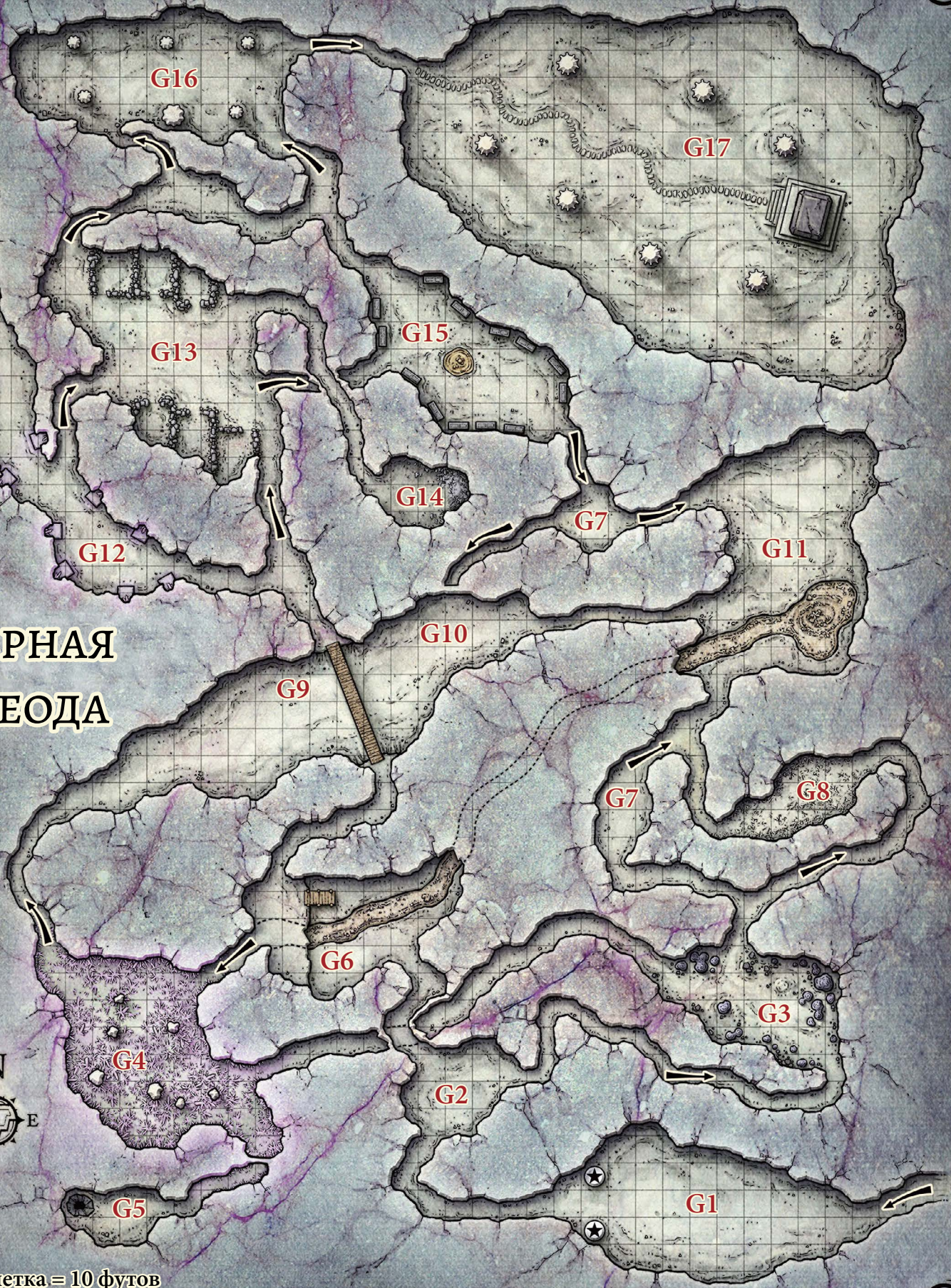
В этой пещере повсеместно растут светящиеся фиолетовые кристаллы. Южный тоннель резко сворачивает на восток. Северный проход, плавно спускаясь, тоже уходит на восток.

Эта область отлично подходит для случайных столкновений.

ЧЁРНАЯ ЖЕОДА



1 клетка = 10 футов
→ = 20-футовый спуск



G8. ПЕЩЕРА УТРАЧЕННОЙ КОРОНЫ

Когда группа впервые подходит к этой области, прочтите следующий текст:

Внезапно в пещере перед вами раздаются леденящие душу крики. Через несколько секунд они так же неожиданно обрываются.

Когда члены группы смогут рассмотреть пещеру внимательнее, прочтите:

На полу этой пещеры лежат частично сохранившиеся скелеты человекоподобных существ: останки завалило большими камнями, и кости рёбер сломались под их весом. Лишь один скелет остался неповреждённым. Он прижимает к груди стальной шлем без забрала, увенчанный золотым обручем с семью маленькими золотыми зубцами.

Увенчанный зубцами шлем — это древняя дварфийская реликвия (см. «Сокровища» ниже), излучающая сильную волшебную ауру, которую можно увидеть с помощью заклинания *обнаружение магии* [detect magic]. Если кто-то попытается подобрать шлем, то неподалёку тут же появится **привидение** [ghost] охотника за сокровищами — дуэргара по имени Риулек [Reulek]. Используя свою способность «Ужасный облик», он закричит: «Воры! Пусть моя глупость послужит вам уроком! Даже после смерти дварфы Безилмера стерегут своё легендарное сокровище!» В это же время рядом материализуются четыре **спектра** [specter] дрею, погибших под обвалом пещеры много лет назад, и нападают на живых.

Отыгрыш Риулека. Служители культа земли нашли реликвию в храме Чёрной Земли, но не смогли понять всю важность своей находки. Позже Риулек выкрал её, но, пробираясь в область G5, он зашёл в эту пещеру, где и пал от рук спектров.

Риулек думает, что спектры убили его в наказание за кражу шлема. Теперь его дух связан с реликвией, поскольку он считает, что должен вернуть её законному владельцу перед тем, как обрести вечный покой.

Если герои одержат верх над спектрами, а затем поговорят с привидением, то Риулек расскажет им о своём затруднительном положении. Если персонажи укажут ему, что спектры не были дварфами и, вероятно, даже не знали о шлеме, Риулек признает, что его смерть могла и не иметь ничего общего с кражей реликвии. Ему известно, что останки последнего короля Безилмера покоятся под Залами Охотящейся Секиры. Он просит персонажей помочь ему вернуть увенчанный зубцами шлем в королевскую гробницу. Если персонажи согласятся, то Риулек будет сопровождать их, благодаря своей связи с реликвией. На ваше усмотрение он может иногда обнаруживать своё присутствие.

Если группа откажет ему в помощи, или если Риулек вдруг почувствует, что персонажи не собираются выполнять своё обещание, он использует способность Одержимость, чтобы вынудить их сдержать слово. Если же всё пройдёт так, как он планировал, дух поблагодарит героев и упокоится с миром.

Риулек был деловым партнером они [oni] по имени Обрату [Obratu] (см. раздел «Долина Танцующих Вод» в главе 6). Если персонажи победили Обрату и подобрали записку с его тела, то имя дуэргара

будет для них знакомым. Если персонажи упомянут Обрату в разговоре, то Риулек пожмёт плечами и скажет: «Союз с ним был весьма полезным».

СОКРОВИЩА

Увенчанный золотыми зубцами шлем — это не что иное, как *утраченная корона Безилмеров* (см. главу 7)

G9. УЗКИЙ КАМЕННЫЙ МОСТ

Если персонажи приходят в эту область через южный или северный тоннели, прочтите следующий текст:

Тоннель выходит на гладкий каменный мост, в начале и в конце которого стоит по большому валуну. Он пересекает широкую пещеру, в которой то и дело раздаются странные щёлкающие звуки. Ширина моста составляет всего 5 футов, и перил у него нет.

Мост насчитывает 40 футов в длину, и в его прочности сомневаться не приходится. Любое стоящее на мосту существо, которое за раз получает 10 или больше урона от одного источника, должно совершить спасбросок Ловкости Сл 10. Если спасбросок проваливается на 5 или больше, существо падает с моста. Если спасбросок проваливается меньше, чем на 5, то существо падает ничком, но остаётся на мосту. Мост расположен на высоте 40 футов от пола пещеры (область G10).

Мост охраняют два **галеб дура** [galeb duhrs]: по одному с каждой стороны. Они выглядят как обычные каменные глыбы, пока не откроют глаза и не начнут двигаться. Чтобы перейти мост и не потревожить галеб дура, нужно произнести условную фразу: «Мы идём в тени Огремоха!» В противном случае галеб дуры дождутся, когда персонажи достигнут середины моста, а затем нападут на них, оживив валуны около себя и отдав им команду прокатиться по мосту.

Щёлкающие звуки издают крюкастые ужасы, обитающие в пещере внизу.

Подкрепления. Битва на мосту привлечёт внимание крюкастых ужасов в области G10. Они соберутся под мостом и нападут на любое упавшее с него существо.

G10. ЩЁЛК-ЩЁЛК-ЩЁЛК!

Это длинная пещера прорезает грунт широкой полосой. Её неровные стены выглядят так, словно они пытались разорвать сами себя на части. Среди щебня и каменных обломков белеют разбросанные кости. В пещере раздаются странные щёлкающие звуки, слегка напоминающие шум бьющихся друг о друга небольших камешков. Высоко вверху пещеру пересекает узкий каменный мост.

Потолки пещеры располагаются на высоте 80 футов над полом, а мост (область G9) — на высоте 40 футов.

В стенах пещеры есть несколько расщелин, где прячутся восемь **крюкастых ужасов** [hook horror]. Они переговариваются с помощью серий неразборчивых щелчков и постукиваний. Крюкастые ужасы нападут на любое существо, которое зайдёт на их территорию или упадёт с моста.

Потайной проход. В глубине одной из расщелин, облюбованных крюкастыми ужасами, есть узкий проход, ведущий на 20 футов вверх, в область

G7. Заметить тоннель можно при помощи успешной проверки Мудрости (Восприятие) Сл 15, хотя персонажи могут заметить его автоматически, если при исследовании пещеры найдут в расщелину.

СОКРОВИЩА

При обыске расколотых костей, оставшихся от предыдущих жертв крюкастых ужасов, персонажи найдут 17 см, четыре осколка синего кварца (10 зм каждый), серебряное ручное зеркальце, инкрустированное ляпис-лазурью (270 зм), и *жемчужину силы* [pearl of power].

G11. Пруд из ЭЛЕМЕНТАЛЬНОЙ ГРЯЗИ

Из пролома в стене пещеры изливается целая река вязкой грязи. Чуть поодаль этот поток собирается в бурлящий омут, возле которого стоит облачённый в доспехи элементаль земли, а рядом с ним ещё несколько маленьких существ, состоящих из такой же вязкой, каплюющей грязи.

Грязевая река течёт сюда из области G6. **Земляной элементальный мирмидон** (см. главу 7) несёт здесь свой дозор, игнорируя ужимки шести **грязевых мифитов** [mud mephits]. Мирмидон охраняет омут, поэтому он нападёт на любого нарушителя и будет сражаться до смерти. Мифиты помогут ему в бою, но если их хиты упадут ниже 10, они попытаются спастись бегством.

Правила перемещения через грязевую реку описаны в области G6. Если существо заканчивает свой ход в бурлящем омуте, оно должно совершить спасбросок Силы Сл 15. При провале его затягивает на План Земли, где оно погибает. Обязанное верёвкой существо можно подтянуть на 10 футов к краю омута с помощью успешной проверки Силы (Атлетика) Сл 15.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Если персонажи понаблюдадут за пещерой в течение нескольких минут, оставаясь при этом незамеченными, они увидят, как мирмидон склоняется над омутом, а затем достаёт из грязи новорождённого **грязевого мифита** [mud mephits]. В конце каждого часа пруд может породить нового мифита с 5-процентной вероятностью.

G12. ЗАЛ ДЛЯ МЕДИТАЦИИ

Если персонажи подберутся к этой области тихо и без источников яркого света, то они смогут застать врасплох служителей культа земли, расположившихся внутри.

Через равные промежутки в стенах этой пещеры располагаются маленькие ниши с осколками светящегося фиолетового кристалла внутри. Четыре служителя культа земли стоят на коленях каждый напротив своей ниши. Похоже, что они медитируют.

В пещере постоянно находятся два **стража Чёрной Земли**, одна **подземная акула** и один **ваятель камня** (характеристики этих кульгистов приведены в главе 7). Стражи располагаются в южной части пещеры, остальные кульгисты — в северной. Если **Хелленрей** [Hellenrae] (см. главу 7) выжила, то она будет находиться здесь вместо ваятеля камня. Служители культа медитируют, фокусируя всё своё внимание на кристаллах. Они слишком сосредото-

чены, чтобы услышать звуки боя из областей G9 или G13.

У северной стены пещеры стоят несколько ящиков с провиантом и бочек с водой.

G13. ЗАГОНЫ ПАНЦИРНИЦ

В этой пещере кто-то выстроил из больших камней импровизированные загоны для скота, напоминающие стойла без крыш. Три таких загона расположены в северной части пещеры, ещё три — в южной. В центре зала лежат странные седла и прочая сбруя, а вдоль стен расставлены стрекала¹⁹ и копыя.

С вероятностью в 50 процентов **подземная акула** по имени Роргрин [Rorgrin] будет находиться в этой пещере, вместе со своим скакуном: **панцирницей** [bulette], обученной нести всадника. Они не скрываются и нападут на любого чужака, который покажется на пороге пещеры. В противном случае они находятся в области G14.

Загоны на севере и юге представляют из себя стойла, окружённые стенами высотой в 10 футов. Южные стойла пусты, а в северных кульгисты держат трёх молодых панцирниц (используйте для них характеристики **носорога** [rhinoceros], но замените атаку «бодание» на «укус»). Если Роргрин здесь нет, то панцирницы будут спать. Персонаж может прокрасться мимо спящих панцирниц, если преуспеев в проверке Ловкости (Скрытность) Сл 11. Если провалить проверку или напасть на одну из панцирниц, то они проснутся. При этом звери громко зашипят на чужаков, предупреждая об их присутствии Роргрин в области G14, если он находится там.

G14. ЖИЛИЩЕ РОРГРИНА

Дальнюю часть пещеры занимает лежбище, состоящее из мелких каменных обломков. Рядом с ним на земле расстелен матрас, в головах которого вместо подушки стоит странной формы седло.

Если группа не встретила Роргрин в области G13, то **земляная акула** и его **панцирница** [bulette] будут здесь. С вероятностью 50 процентов они будут спать.

СОКРОВИЩА

Под своим кожаным седлом-«подушкой» Роргрин хранит кожаный кошелек с 91 зм, двумя гранатами (стоимостью 100 зм каждый) и *зельем сопротивления звуку* [potion of thunder resistance].

G15. ВОЛШЕБНАЯ КУЗНИЦА

Вдоль стен этой пещеры стоят несколько каменных плит, на которых лежат различные инструменты, оружие и части доспехов. В центре зала располагается колодец с кипящей грязью, от которого к потолку поднимается пар.

Каменные плиты служат рабочим верстаками, а лежащие на них инструменты используются не только для работы с камнем и кристаллами, но и для изготовления оружия и частей доспехов (см. раздел «Сокровища» ниже).

Здесь работают два **ваятеля камня** (см. главу 7) и дварф по имени Рундорт [Rhundorth] — ма-

19 Стрекало (или бодец) — инструмент погонщика скота, жердь с острым предметом на конце.

стер-кузнец и один из мирабарских делегатов (см. ниже). Если **Мирадж Визанн** выжил, то он будет здесь, вместо одного из ваятелей камня. В тенях прячутся три **нотика** [nothic]: их познания в области магии очень помогают при изготовлении предметов. Их удерживают здесь насильно, и при первом удобном случае они убегут в область G16.

У Рундорта характеристики **стража** [guard], но на нём нет доспехов (КД 11) и он не вооружён. Значение его силы равно 18, он говорит на Общем и Дварфийском. Если предоставить ему выбор оружия, он предпочтёт боевой молот (+6 к попаданию, дробящий урон 1к8+4 или 1к10+4, если он держит молот двумя руками). Его мировоззрение закономерно-добро.

Отыгрыш Рундорта. Рундорт помогает культу земли ковать оружие и доспехи не по своей воле: ему сказали, что до тех пор, пока он будет работать в кузнице, другим делегатам не причинят вреда. О своих товарищах он знает совсем немного: мудреца по имени Брундентар оставили в шахтах монастыря Священного Камня, леди Дезейну захватили в плен налётчики из культа воздуха, а лунную эльфийку Тересизель чуть меньше месяца назад передали служителям культа огня.

Колодец с грязью. Существо, которое впервые за ход зайдёт в колодец или начнёт там свой ход, получит урон огнём 10 (3к6). Глубина колодца составляет 5 футов, грязь в нём нагревается под действием вукана, расположенного ниже.

СОКРОВИЩА

Персонажи, обыскивающие рабочие столы, находят несколько кристаллических посохов, каменные моргенштерны и части каменной брони, а также *кирасу +1*, изготовленную из полированного хрустала с изображённым на ней символом культа земли. Кираса делает своего владельца более злобным, жадным и эгоистичным.

G16. СОБОР КАМНЯ

У этой пещеры сводчатый потолок, поддерживаемый шестью колоннами из дикого камня. Кристаллические наросты на потолке наполняют пространство мрачным пурпурным сиянием. Из тоннеля, который, плавно снижаясь, уходит на восток, доносится громкий, нескончаемый звук скрежета камня о камень.

Если нотики смогли сбежать из области G15, то они прячутся в западной части этой пещеры.

G17. ПОРТАЛ ЗЕМЛИ

В этой колоссальной пещере раскинулся чужеродный пейзаж. Повсюду вздымаются высокие каменные опоры, стоят странно перекрученные каменные колонны и светятся исполинских размеров кристаллы. Извиваясь меж могучих каменных столбов, посреди неровного пола проходит лестница со множеством ступеней, которая устремляется к центру пещеры. Там она поднимается на холм, к подножию непрерывно меняющего свою форму каменного монолита, от которого исходит оглушительный скрежет.

Если Марлос Урнрейл был повержен где-то в другом месте, то эту пещеру будут охранять два **земляных элементарных мирмидона** (см. главу 7). Они будут стоять на виду перед монолитом. Если Марлосу удалось отступить в эту пещеру и персо-

нажи победили двух других пророков, переходите к разделу «Столкновение с Марлосом Урнрейлом». Используйте раздел «Столкновение с Огремохом», если Марлос — последний оставшийся пророк.

СТОЛКНОВЕНИЕ С МАРЛОСОМ УРНРЕЙЛОМ

Пытаясь призвать Огремоха, **Марлос Урнрейл** (см. главу 7) стоит перед порталом земли, отвернувшись от персонажей и надев на голову капюшон своего роскошного плаща, поэтому его можно принять за хорошо одетого, но рядового жреца культа. Его сопровождают два **стража Чёрной Земли** (см. главу 7), а рядом с ним стоят четыре каменные колонны, за каждую из которых цепляется **горгулья** [gargoyle]. Марлос будет продолжать свой ритуал, пока не узнает о прибытии персонажей, после чего он откинёт свой капюшон и нападёт на них.

В бою Марлос будет насмехаться над персонажами, которые отводят глаза, издевательски призывая их «узреть» его красоту и могущество. Если кто-либо из героев выдержит его окаменяющий взгляд и останется невредимым, медуза придёт в ярость и сосредоточит на таких персонажах все свои атаки.

Здесь проходит последняя линия обороны пророка. С **Железным Клык** он не может бежать через портал земли, а его гордость не позволит ему отказаться от своей силы и сдаться в самом сердце элементарного узла. После того, как герои нанесут ему последний удар, пророк земли превращается в лужу грязи на каменном полу. При этом и **Железный Клык**, и портал земли остаются на месте.

СТОЛКНОВЕНИЕ С ОГРЕМОХОМ

Встреча с **Марлосом Урнрейлом** происходит так же, как и в предыдущем сценарии, но, когда персонажи подходят ближе, то, воздев **Железный Клык** над головой, он восклицает: «Силою этого ключа я призываю Гибельную Гору, великого и ужасного Огремоха!»

Затем он отходит назад, и портал земли становится жидким, являя миру гигантскую фигуру **Огремоха** (см. главу 7). Прежде чем начать сеять хаос в мире, элементарному принцу нужно будет набраться сил, оставаясь при этом на Материальном Планае. Поэтому сперва он сосредотачивает свои атаки на персонажах, стремясь избавиться от них. При этом участь Марлоса его нисколько не волнует.

ПОРТАЛ ЗЕМЛИ

Меняющий форму монолит — это портал, ведущий на План Земли. Часть монолита всегда находится в жидком состоянии, и любое существо, которое коснётся этого жидкого камня, окажется на Планае Земли, неподалёку от укрытия Огремоха. Принц Злой Земли может напасть на чужаков в своём родном мире, но не сумеет пройти вслед за ними через портал на Материальный План, пока не будет завершён соответствующий ритуал.

Персонажи смогут закрыть портал, только ударив по монолиту **Железным Клык**. Когда элементарное оружие касается монолита, неразрушимый обычно камень раскалывается, а портал с жутким скрежетом рушится, засыпая всё вокруг каменной и кристалльной пылью. При этом Огремоха затягивает на его родной план, а все служители культа земли, кроме Марлоса, в страхе разбегаются. После уничтожения портала **Железный Клык** ржавеет и превращается в пыль.

Когда портал рушится, срабатывает заклинание



землетрясение [earthquake] с центром на точке, где раньше стоял монолит. Через пять минут обваливается потолок во всей пещере, убивая и заваливая всех, кто не успел выбраться. Мост в области G9 тоже обваливается, а остальные области в Чёрной Жеода остаются нетронутыми. После того, как «Жеода» будет отрезана от воздействия на неё Плана Земли, в ней прекращаются землетрясения и исчезают необычные магические эффекты. Через несколько дней «Жеода» возвращается в своё естественное состояние.

Рыдающий Колосс

Рыдающий колосс находится в самом сердце вулканической трещины. Во времена dwarфийской цивилизации Безилмеров всю эту область заполняла лава, а жар и магма поднимались до самых нижних уровней города, где находились литейные заводы. Когда Вейнифер прибыла сюда со своим культом, она использовала свою связь с Имиксом, Принцем Злого Огня, чтобы заставить магму отступить и сформировать комнаты. Теперь трещина и лавовые трубки служат огненным узлом, расширением Плана Огня, что порождает потоки лавы, пепельные бури, капли жидкого огня и прочие странные элементальные эффекты.

ОСОБЕННОСТИ «КОЛОССА»

Комплекс обладает следующими общими особенностями. Все исключения указаны в тех секциях, к которым они относятся.

Потолки. Потолки в туннелях имеют высоту 15 футов, а в камерах — 20 футов.

Камеры и коридоры. Потоки лавы сформировали разнообразные открытые пространства, когда лава снаружи покрывалась коркой и охлаждалась, а внутри, где было горячо, текла дальше. Где-то стены и потолки твёрдые, поверхности ровные и гладкие, как стекло, или волнистые там, где жидкий камень тёк между слоями. В иных местах капли и брызги сформировали отложения, такие как сталагмиты, сталактиты и округлые пузырьковые образования, похожие на гроздь винограда.

Они застыли, хотя большая часть из них всё ещё горячая.

Полы. Полы могут быть гладкими и изогнутыми или плоскими. В некоторых местах пол представляет собой корку, под которой ещё течёт лава.

Лава. Существо получает 6к10 урона огнём, когда впервые входит в лаву на своем ходу или когда заканчивает там свой ход.

Свет. Все участки узла ярко освещены огнем или лавой.

Звуки. Шипение и гул текущей лавы можно услышать по всему узлу.

ЭЛЕМЕНТАЛЬНОЕ ТЕПЛО

На карте обозначены три зоны интенсивности тепла. Зона низкой интенсивности неприятно горяча, но в остальном не создает помех персонажам. Персонажи в зонах со средней и высокой интенсивностью подвержены чрезвычайной жаре, которая описана в главе 5 «Окружающая среда» *«Руководства Мастера»*. Сложность спасброска для избежания истощения в зоне высокой интенсивности начинается с 10.

СЛУЧАЙНЫЕ СТОЛКНОВЕНИЯ

Каждые 30 минут, пока персонажи находятся внутри Рыдающего Колосса, совершайте бросок к20. Результат можно определить по таблице, приведенной ниже. Некоторые столкновения описаны после таблицы более подробно. В зонах со средним уровнем жары сделайте дополнительный бросок к4, а результат определите как разность между к20 и к4. В зонах с высоким уровнем жары используйте к6 вместо к4.

к20	Столкновение
1–2	1 огненный элементаль [fire elemental]
3	1к8 магминов [magmin]
4	1к3 саламандр [salamanders] (см. область W7)
5	Пролом в полу
6	Сгусток пламени
7	Дождь из лавы
8	Облако дыма
9	Облако серы
10–20	Ничего

Пролом в полу. Случайно выбранный персонаж наступает на особенно тонкий участок пола. Он должен совершить спасбросок Ловкости Сл 10. При провале персонаж падает в яму (с вероятностью в 75%) или в лаву (25%). В первом случае персонаж падает с высоты 1к4×10 футов, оказываясь в пустой каверне, образованной отступившей магмой. Во втором случае лава наносит персонажу урон, указанный выше.

Сгусток пламени. Пузырь газа самопроизвольно загорается, создавая вспышку пламени, подобно эффекту заклинания *огненные ладони* [burning hands]. Исходная точка конуса находится в пространстве, которое занимает один из персонажей, а направление конуса выбирается случайным образом.

Дождь из лавы. В начале раунда на потолке, в области диаметром 20 футов, собираются капли лавы. Они тут же падают, нанося урон огнём 9 (2к8) всем существам, которые впервые за ход зашли в эту область или начали там свой ход. Капли поджигают незащищённые легковоспламеняющиеся объекты. Дождь длится 2к4 раунда, заканчиваясь после того, как все остальные завершат свои ходы.

Облако дыма. Из-под пола вырывается облако дыма, заполняя область диаметром 40 футов, делая её слабо заслонённой. Дым рассеется через 1к4 минуты, если его не разгонит ветром раньше.

Облако серы. Сквозь ближайшее отверстие начинают просачиваться ядовитые миазмы. Эффект подобен заклинанию *зловонное облако* [stinking cloud].

W1. ВУЛКАНИЧЕСКАЯ ШАХТА

Эта шахта опускается из области E14 храма Вечно-го Пламени, проходя через область F15 в святилище Ока. Волшебная платформа позволяет с лёгкостью перемещаться между разными уровнями.

Эта естественная шахта расширяется книзу, открывая взгляду пещеру, которую почти полностью заполняет излучающее жар и свет озеро кипящей лавы, утекающей через тоннель на северо-восток. Проходы в стенах ведут на юг, запад и северо-запад.

Тоннель, отмеченный на карте литерой «а», охраняет **ярыстное пламя**, тоннель с литерой «b» — **жрец Вечного Пламени**. В среднем проходе на страже стоит **разербласт** (характеристики культистов приведены в главе 7). Стражники нападут на чужаков, если те не произнесут условную фразу — «Да здравствует сердце огня!».

Латунная пластина. В северную стену среднего прохода (примерно там, где стоит разербласт) вделана небольшая латунная пластина с углублением в виде человеческой ладони. Если на пластину нажать, то из лавы поднимутся верхушки

нескольких базальтовых столбов, создавая импровизированную дорожку между парящим диском и средним проходом. Когда столбы поднимаются из лавы, их поверхность настолько раскалена, что все существа, которые впервые за ход каким-либо образом коснулись столба или начали свой ход, стоя на нём, получают урон огнём 3 (1к6). Столбы остывают через 1 минуту.

Заполненный лавой проход. Расстояние между уровнем лавы в северо-восточном тоннеле и его потолком составляет всего 4 фута.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Если в этой области погиб кто-то из стражников, то им на смену приходит разербласт из области W2.

W2. КАРАУЛЬНОЕ ПОМЕЩЕНИЕ

Вы входите в пещеру странной формы: кажется, будто она раскололась пополам, причём одна её половина уехала вверх и теперь находится выше другой. На верхнем уровне нет ничего примечательного, кроме естественной каменной колонны. Посреди же нижнего уровня кружится огненный вихрь, размерами от пола до потолка. В стенах пещеры видны несколько проходов, направляющихся в разные стороны.

Один **разербласт** и один **огненный великан** [fire giant] отдыхают в этой пещере после несения караула в области W1. Когда персонажи впервые окажутся здесь, они увидят, что огненный гигант дремлет наверху, а разербласт сидит у огненного вихря, словно у походного костра.

Потайной выход. Высоко в стене за базальтовой колонной есть проход в область W5. Персонаж с пассивной Мудростью (Восприятие) 15 и выше замечает его автоматически. В противном случае потребуется внимательно осмотреть нужный участок стены, чтобы найти проход. В колонне и в стене вырублены углубления, с помощью которых к проходу можно забраться как по лестнице.

СОКРОВИЩА

Гигант носит при себе огромный кольчужный кошель. Внутри него можно найти 600 зм, тринадцать гематитов, каждый из которых стоит 50 зм, и зелье *невидимости* [potion of invisibility].

W3. ДАМБА

Дно этой пещеры залито магмой. Неровная каменная дамба пересекает лавовый поток, переходя в узкий каменный уступ, прижавшийся к восточной стене. Около западного тоннеля на паре крепких цепей с потолка свисает большой латунный гонг.

На севере лава вытекает через широкий проход, почти касаясь его потолка. В южной стене есть похожий проход, но там между лавой и потолком остаётся несколько футов свободного пространства.

Здесь Вейнифер приносит в жертву пленников: она заставляет их пройти по дамбе к уступу у восточной стены, а затем бьёт в гонг, чтобы предупредить лавового веревочника, обитающего в области W4.

Дамба. У дамбы нет перил, а её ширина составляет от 3 до 5 футов. Поверхность её грубая и неровная. Если персонажи захотят пройти по дамбе, переходите к описанию области W4.

Гонг. При ударе гонг издаёт громкий, раскатистый звук, который отчётливо слышен в пределах 100 футов. Если персонажи ударят в гонг, перехо-

Рыдающий Колосс



дите к описанию области W4.

Тоннели с лавой. Расстояние между уровнем лавы в южном тоннеле и его потолком составляет 4 фута. В северном тоннеле лава течёт всего в нескольких дюймах от потолка.

W4. ЛАВОВОЕ ОЗЕРО

Постепенно сужаясь, дамба поворачивает к северу и идёт вдоль восточной стены пещеры. Слева от вас шипит и булькает магма, а на её поверхности пляшут языки пламени.

В середине лавового озера прячется созданный из магмы **верёвочник** [gorer]. Иногда он выглядывает наружу, а если услышит удар гонга, полностью показывается на поверхности. Верёвочник обладает иммунитетом к урону огнём и уязвимостью к урону холодом. Его атака укусом наносит урон огнём вместо колющего урона, а от удара усиком цель получает урон огнём 4 (1к8). Каждый раз, если в конце своего хода цель остаётся схваченной верёвочником, она будет получать такой же урон.

Своим действием «подтаскивание» чудовище сбрасывает схваченных им существ в лаву. Из-за перечисленных особенностей опасность этого верёвочника равна 11 (7200 опыта).

W5. КОМНАТА С ЧЕРЕПАМИ

Это помещение находится в верхней точке этой части узла огня. Оба прохода, ведущие в него (из областей W2 и W7), поднимаются к нему под углом в тридцать градусов. Перед тем, как персонажи заходят сюда, они видят причудливое мерцание разноцветного света.

Крутой подъём ведёт в помещение с выпуклым полом. Множество черепов гуманоидов, большинство из которых обожжены и обуглены, лежат внутри ниш в стенах. Многие из них охвачены пламенем, причём у каждого — своего цвета. От этого в помещении причудливый свет.

Из-за выпуклого пола персонажи, стоящие у входа, не могут видеть другие выходы отсюда.

Горящие черепа. Большинство черепов — это обыкновенные черепа с наложенным на них заклинанием *вечный огонь* [continual flame]. Тем не менее, четыре черепа являются **пылающими черепами** [flameskull]. Они нападают, если пленники из зоны W6 пытаются сбежать. В противном случае они остаются неподвижными.

Ядовитые испарения. Поскольку эта комната находится в самой высокой точке элементарного узла, в ней собираются летучие ядовитые испарения. Если существо начинает свой ход, находясь в комнате, оно должно совершить сбросок Телосложения Сл 15. При провале существо получает урон ядом 10 (2к6), а при успехе — половину этого урона. Существо не сможет избавиться от эффекта, если задержит дыхание.

Скрытые рычаги. В потайных нишах за черепами спрятаны рычаги, отмеченные на карте литерами «с» и «d». Их можно обнаружить при помощи успешной проверки Интеллекта (Расследование) Сл 15. Оба рычага связаны с маленьким вентиляционным отверстием в центре потолка, так что если потянуть один из них, то отверстие откроется на 1 минуту, и пещеру заполнит чистый воздух, ненадолго разогнав ядовитые испарения. При этом пер-

сонажи почувствуют довольно сильный сквозняк. После того, как отверстие закроется, испарения снова заполнят комнату через 5 минут.

Колодец. В северной стене есть углубление, где располагается колодец 8 футов диаметром, который уводит на 30 футов вниз, в область W6. Если персонажи посмотрят в колодец, прочтите следующий текст:

Когда вы заглядываете в колодец, вас тут же обдаёт сильным жаром. Внизу виден яркий свет, и вы отчётливо слышите, как оттуда доносится потрескивание пламени. Возле отверстия лежит свёрнутая лестница, сделанная из цепей, один конец которой надёжно прикреплен к стене.

Персонажи могут с лёгкостью спуститься в колодец по лестнице, не совершая никаких проверок характеристик.

W6. ТЮРЬМА

Эта комната расположена 30 футами ниже области W5, и в неё можно спуститься по вертикальной шахте. Когда первый из персонажей достигнет дна колодца, прочтите следующий текст:

В этой круглой пещере с неровными стенами царит ужасающая жара, и это неудивительно: всю центральную часть комнаты занимает круглая стена огня, высотой от пола до потолка. Между пламенем и стенами пещеры остаётся всего пять футов свободного места.

Потолки в этой пещере расположены на высоте 20 футов. Пламя в центре — это эффект заклинания *огненная стена* [wall of fire]. Вейнифер сделала этот эффект постоянным (стена будет находиться здесь до тех пор, пока не будет уничтожена заклинанием *рассеивание магии* [dispel magic] или аналогичным эффектом). Существо, заканчивающее свой ход в этой комнате с внешней стороны кольца, получает урон огнём 5к8. Существо получает такой же урон, когда впервые за ход входит в область стены или заканчивает там свой ход.

Вейнифер может опустить стену (или отдельные её участки), чтобы дать пленника пройти, а затем снова вернуть ей прежнюю высоту. Внутри огненного кольца жар не ощущается, поэтому до тех пор, пока узники находятся там, они остаются невредимыми.

Заклужённые. Здесь ожидают своей участи два караванщика из Глубоководья — Харлосс [Kharloss] и Джерли [Jarlee] (используйте характеристики **дворян** [noble]), **разбойница Сокрушительной Волны** по имени Дирана [Dirana] и лунная эльфийка — **друид** [druid] по имени Тересизель [Teresiel]. Всех их должны принести в жертву. Служители культа отобрали у них снаряжение и бросили его в лаву.

Харлосс и Джерли хотят, чтобы персонажи сопроводили их до любого города в пределах долины Дессарин и готовы заплатить до 500 зм. Они не лгут, однако нужная сумма придёт к ним из Глубоководья только через несколько недель.

Дирана готова заплатить за свою свободу информацией. Она может набросать примерный план храма Сокрушительной Волны и Ниспадающих Потоков. Разбойница не знает, кто обитает в конкретных помещениях, поскольку в последний раз она была там почти месяц назад.

Тересизель входит в ряды Изумрудного Анклава. Ей удалось спрятать от стражников маленький кожаный кисет с девятью жёлтыми семенами внутри. С помощью заклинания *обнаружение магии* [detect magic] можно увидеть, что каждое семечко окутано аурой магии вызова. Если такое семя зарыть в плодородную землю, то через 1кб раундов из него вырастет **пробуждённое дерево** [awakened tree]. Дерево понимает один язык, известный своему создателю, и прикладывает все возможные усилия для выполнения его приказов. Она просит персонажей помочь ей доставить семена в аббатство Золотых Полей. Тересизель хочет выполнить задачу во что бы то ни стало и не расстанется с семенами добровольно.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Если персонажи оставят здесь кого-либо из пленников, то в течение дня Вейнифер принесёт их в жертву лавовому верёвочнику (см. область W4). Если в тюрьме нет заключённых, то пламя стены огня будет лишь слегка гореть у самого пола.

Если персонажей возьмут в плен внутри элементального узла, то у них отнимут всё снаряжение и приведут сюда. Если они не сумеют сбежать, то спустя сутки Вейнифер с отрядом культистов вернётся из области W8 и отведёт пленников в область W4, где скормит их лавовому верёвочнику.

W7. ИНКУБАТОР

Коридор выходит в большую пещеру, залитую озером лавы, поверхность которого светится в 30 футах ниже вас. Лава каскадом падает туда из южного тоннеля, а затем стекает вниз через северный проход. В озере ныряют и плещутся змееподобные существа. В 10 футах от потолка, на железных цепях, висит металлический мостик, соединяющий ваш коридор с другим тоннелем в противоположной стене. При этом он проходит сквозь большое отверстие в каменной колонне, которая поднимается из озера магмы в центре пещеры.

Четыре **саламандры** [salamander] и восемь **огненных змей** [fire snakes] плавают в озере лавы, которое они используют в качестве инкубатора для молодняка. Огненные змеи не смогут атаковать существ на мостике, а вот саламандры будут метать свои копыя в любого, кто пройдёт там, если только это не Вейнифер и не её охрана. Если существа из озера получат тяжёлые раны, они нырнут в лаву и скроются из виду.

Мостик. Мостик довольно надёжен, хотя, он трясётся, когда по нему кто-нибудь идёт, и у него нет перил.

СОКРОВИЩА

Внутри колонны есть камень с вырезанным на нём символом культа огня. Персонаж, обладающий пассивной Мудростью (Внимательность) не ниже 15, замечает его. Под камнем спрятана маленькая латунная коробочка с двумя *зельями большого лечения* [potions of greater healing] и *зельем газообразной формы* [potion of gaseous form] — Вейнифер устроила несколько таких тайников с припасами на чёрный день.

W8. СВАТИЛИЩЕ ОГНЯ

Базальтовые колонны поднимаются от стеклянного пола этой круглой пещеры, чтобы поддержать гладкий куполообразный потолок. В нишах этих колонн танцует пламя, освещающее медные гобелены, что висят на стенах. Каждый гобелен несёт символ культа огня. Прямо перед широким выходным туннелем возвышается помост с алтарём. Перед алтарём стоят на коленях три культиста: двое в робах и один в доспехах.

К северу и югу находятся меньшие помещения, соединённые со святилищем. Богато украшенная завеса закрывает обзор на север. Южная комната имеет круглую форму и изобилует украшениями.

Если ифрит из храма Вечного Пламени (см. главу 4) отступил в своё жилище (область W9), это видно любому персонажу, вошедшему сюда.

Эта комната является местом для раздумий и обрядов поклонения. Два **жреца Вечного Пламени** и один **разербласт** (см. главу 7) молятся Имиксу, когда персонажи впервые прибывают сюда. Если персонажи не замаскированы под культистов огня, то на них тут же нападут, как только заметят. Ифрит, если он здесь, также присоединяется к бою.

СОКРОВИЩА

Стены украшают семь гобеленов стоимостью 50 зм каждый.

W9. ЛОГОВО ИФРИТА

Здесь живёт **ифрит** [efreeti] из области E13 храма Вечного Пламени (см. главу 4).

По всему полу разбросаны разноцветные ковры и декоративные подушки, а на обсидиановом столе, стоящем вдоль дальней стены, расставлены роскошные блюда. Под столом находится богато украшенный сундук. Вдоль северной стены расположен диван с искусно сотканными тканевыми покрывалами и подушками. Это место освещено маленькими струйками пламени, вырывающимися из стен через определённые интервалы времени.

Мебель и украшения в комнате сделаны из огнеупорных материалов. Кушанья на столе съедобные и очень вкусные.

СОКРОВИЩА

В сундуке хранятся 750 зм, *зелье скорости* [potion of speed] и оловянный тубус со свитком заклинания *испепеление* [immolation] внутри (см. приложение В).

W10. ПОКОИ ВЕЙНИФЕР

За ширмой находится комфортная спальня. На стенах висят несколько картин откровенного содержания, а украшением для столиков служит множество весьма непристойных скульптур людей, тифлингов и иных созданий в муках страсти. В центре располагается кровать, укрытая плюшевыми одеялами и множеством подушек. Напротив боковой стены стоит шкаф.

Здесь Вейнифер отдыхает и принимает гостей, когда это ей удобно.

СОКРОВИЩА

В кармане халата, висящего в шкафу, находится *зелье здоровья* [potion of healing]. Стены украшают шесть картин известного калишитского художника Талика аль-Хамуда [Talík al'Hamud]; жара повредила их, но они всё ещё стоят по 25 зм.

W11. ТЕКУЩАЯ ЛАВА

По этому длинному пологому коридору стекает поток магмы, который каскадом падает с нескольких каменных уступов и впадает в огромное лавовое озеро. В центре коридора из потока поднимается громадная, вытянутая вперёд скала.

На вершине скалы сидит **молодой красный дракон** [young red dragon] Галинакс [Halínaxus]. Он и Вейнифер заключили перемирие, по условиям которого дракон должен помогать пророчице в достижении её целей. Однако такая второстепенная роль претит Галинаксу, и сейчас он размышляет: а не пришла ли пора перестать изображать покорность?

Отыгрыш Галинакса. Дракон осознаёт потенциальную силу культа, поэтому рассчитывает со временем подчинить его себе. С другой стороны, Вейнифер заинтриговала его, пообещав достойную награду за его услуги, поэтому пока что Галинакс готов ждать, наблюдая за развитием событий.

Вид из логова Галинакса на портал огня и ведущую к нему тропу ничем не заслонён. Если дракон заметит кого-нибудь из группы, кто не одет как служитель культа огня, он взлетит со скалы и приземлится посреди тропы, отрезав группе путь к отступлению. Галинакс в высшей степени высокомерен. Он хочет, чтобы персонажи умоляли его сохранить им жизни, и ждёт от них подношений. Дракон не потерпит дерзости от жалких людишек, но, если герои отдадут ему часть своих богатств и потешат его самолюбие лестью, то он заберёт их плату и вернётся в своё логово.

СОКРОВИЩА

Галинакс накопил неплохую кучу добычи. В его логове рассыпано 160 пм, одиннадцать красных гранатов (каждый стоимостью 100 зм), *зелье неуязвимости* [potion of invulnerability] и *волшебная палочка страха* [wand of fear].

W12. ПОРТАЛ ОГНЯ

В этой огромной пещере мягко плещется озеро магмы. Неровная каменная дорожка ведёт к центру озера, где между двумя изогнутыми колоннами из чёрного стеклообразного камня, стоит большой алтарь из того же материала. Прямо за ним из лавы поднимается гигантский торс громадного каменного колосса, который откинул голову назад, будто бы в приступе агонии. Из его раскрытого рта падает вниз поток лавы; ещё два стекают по его лицу из глаз, подобно слезам. Над головой колосса в воздухе парит огромная сфера из огня и света — маленькое солнце, вокруг которого кружатся сгустки пламени. Двадцатью футами выше расположен потолок, а общая высота пещеры составляет по меньшей мере 100 футов.

Если Вейнифер была побеждена, портал огня будет охранять Галинакс (см. область W11). Защищая его, он будет сражаться до смерти. На виду перед алтарём стоит **огненный элементальный мирмидон** (см. главу 7): если кто-нибудь, кроме Вей-



нифер, приближается к portalу, он тут же срывается с места и нападает на чужаков. Если Вейнифер удалось отступить в эту пещеру и персонажи победили двух других пророков, переходите к разделу «Столкновение с Вейнифер». Если же герои оставили пророчицу для финальной битвы, переходите к разделу «Столкновение с Имиксом». И в том и в другом случае мирмидон не будет охранять алтарь.

СТОЛКНОВЕНИЕ С ВЕЙНИФЕР

Вейнифер (см. главу 7) стоит перед обсидиановым алтарём под охраной Испепелителя — **огненного элементаля** [fire elemental], который считает себя воплощением самого Имикса (у него 150 хитов). Кроме того, из своего логова за ней наблюдает Галинакс (см. область W11). Когда начнётся сражение, Вейнифер будет накладывать заклинания, находясь позади *огненной стены* [wall of fire], а Галинакс и Испепелитель — сражаться в ближнем бою.

В битве Вейнифер держится высокомерно и не собирается притворяться, просить пощады или пытаться сбежать. Напротив, она будет сражаться ловко и коварно. Её соратники, Галинакс и Испепелитель — надменные хвостуны, но бесстрашны в бою.

После того, как герои наносят Вейнифер последний удар, она со скорбным криком превращается в дым и растворяется в воздухе. *Высекающий Искры* падает на землю, а портал остаётся парить в воздухе.

СТОЛКНОВЕНИЕ С ИМИКСОМ

В этом столкновении участвуют противники, описанные выше, в разделе «Столкновение с Вейнифер». Когда персонажи подходят ближе, то, воздев *Высекающий Искры* над головой, **Вейнифер** восклицает: «Силою этого ключа я призываю своего господина — Вечное Пламя!» Портал вспыхивает, огненный шар попадает в Испепелителя, и тот, с радостным воплем, преобразуется в **Имикса** (см. главу 7). В первую очередь Принц Злого Элементального Огня пытается уничтожить персонажей, нимало не заботясь о дальнейшей судьбе Вейнифер. Однако, помня о своей первоочередной цели, Имикс понимает, что портал не должен закрыться. В помощь себе он призывает огненных элементалей.

ПОРТАЛ ОГНЯ

Огненный портал представляет собой огромный огненный шар, парящий в воздухе прямо над головой рыдающего колосса в 80 футах над землей. Он ведёт на План Огня в убежище Имикса. Принц Злого Огня может напасть на чужаков в своём родном мире, но не сумеет пройти вслед за ними через портал на Материальный План, пока не будет завершён соответствующий ритуал.

Персонажи могут закрыть портал, швырнув в него *Высекающего Искры*. Как только оружие коснется поверхности шара, портал вспыхивает, поглощает *Высекающего Искры* и взрывается. Всех огненных элементалей, включая Имикса, затягивает на План Огня. После уничтожения портала элементальный узел начинает постепенно возвращаться в своё первоначальное состояние. Небольшие потоки лавы всё ещё будут течь из области W1 через области W3, W4, W7 и W11 в область W12. Взрыв портала может разрушить Рыдаю-

щего Колосса, а может и оставить его в целостности и сохранности.

ЗАВЕРШЕНИЕ КАМПАНИИ

Если хотя бы один из Принцев Элементального Зла повержен, а остальные не имеют возможности добраться до материального плана через узлы, Элементальное Зло перестанет угрожать долине Дессарин. Пока. В течение следующих нескольких месяцев жизнь в регионе вернется в свое привычное русло. Это всё ещё пограничные территории, но чудовищные грабежи и бандитизм идут на убыль. Аномальная погода стабилизируется, что означает, как говорят местные из Красной Лиственницы, что «нормальная погода здесь — это плохая и, к тому же, непредсказуемая».

В некоторых тавернах можно услышать, что стоило бы захватить все Заброшенные Форты и выгнать оттуда всех незаконных поселенцев, а лучше вообще снести их до основания. Но в долине нет достаточной армии для выполнения этой задачи, поэтому ничего не будет предпринято, если персонажи не займутся решением этого вопроса.

Выжившие культисты тихо и незаметно рассеиваются и исчезают из поля зрения в течение декады после поражения культов. Лишённые руководства и потрясённые последними событиями, культисты решают, что долина Дессарин — неподходящее место для них. Некоторые отправляются в близлежащие города, главным образом в Глубоководье и в Невервинтер, и пытаются затеряться среди городской суеты, постепенно снова пополняя свои ряды. Все верные культу монстры теперь брошены на произвол судьбы.

Персонажи могут быть вовлечены в борьбу с остатками культов.

ОПРАВИВШИЕСЯ ПОСЛЕ ПОРАЖЕНИЯ

Если персонажам не удастся помешать Принцу Элементального Зла явиться в мир, ещё не всё потеряно. Победивший принц остаётся рядом с узлом в течение нескольких недель, заново организуя свой культ и собирая под своё крыло разрозненные остатки других культов. Это время позволяет персонажам спланировать второй штурм.

Фракции, с которыми связаны персонажи, теперь играют более активную роль в борьбе против Элементального Зла. Информация от персонажей, переживших первую битву, имеет для них огромное значение, и вполне возможно, что лидеры фракции следили за узлом в то самое время и видели, как разворачивалась битва. Если персонажам нужно лучшее снаряжение или заклинания, которые могут наложить члены фракции, те немедленно приступают к выполнению заявки. Никто не хочет, чтобы вторая попытка штурма потерпела неудачу из-за отсутствия, например, *зелия сопротивления огню* [potion of fire resistance].

Ряды культа поредели, и они не могут быть пополнены, пока не распространятся слухи о прибытии элементального принца. Персонажи знают, чего ожидать, но Принц Стихийного Зла высокомерен и достаточно презирает их, чтобы вести себя так же, как и в первой битве.

ДЕЙСТВИЯ ФРАКЦИЙ

Если персонажи устраняют угрозу Элементального Зла, фракции, с которыми они связаны, должным образом благодарят их и впечатляются ими.

Персонажи могут ожидать более ощутимой помощи от фракций в будущем. Если бы не персонажи, долина Дессарин стала бы оплотом зла, откуда оно бы распространилось по всему Северу.

Более тесная связь с лидерами фракций имеет и обратную сторону. Если персонажи остановили Элементальное Зло, вставшее на их пути, просто представьте, сколько есть ещё угроз и соперников, против которых можно было бы их направить. Герои оказались способны на подвиг, и фракции будут ожидать от них подвигов и в дальнейшем.

Если победа персонажей была неполной, фракции заставляют их закончить работу — например, если персонажи оставили открытыми элементальные узлы. Все пять фракций будут настойчиво добиваться закрытия этих узлов, хотя их мотивация, методы и поощрения различаются.

ЗЛО СНОВА ДРЕМЛЕТ

Древнее Элементальное Око — чем бы ни была эта сила — потерпело явное поражение в долине Дессарин. Тем не менее оно не было полностью уничтожено. Четыре культа были многообещающим воплощением Элементального Зла, но они в конечном счете не прошли поставленное перед ними испытание.

В следующий раз, когда Древнее Элементальное Око проснется в долине Дессарин, оно сделает ставку не на столь юных обитателей мира, как люди. Оно обратится к дроу, построившим в холмах Самбер святилище в его честь много тысячелетий назад. Культ снова возродится среди дроу, они вернутся в святилище Ока и начнут разрушать мир, начиная со своих соотечественников. Если дроу попадут под власть Элементального Зла, миру на поверхности понадобятся опытные приключенцы, чтобы противостоять этой новой угрозе.

Знаете кого-то, подходящего для этого?





Глава 6: Прочая активность в регионе

В этой главе представлены второстепенные приключения, свободно связанные с основной сюжетной линией Элементального Зла. Приключения в начале главы предназначены для персонажей 1-3 уровней и происходят неподалёку от Красной Лиственницы. Далее следуют побочные сюжетные линии для персонажей более высоких уровней.

Проблемы в Красной Лиственнице

Красная Лиственница — прекрасное место для начинающих искателей приключений на старте их карьеры. Сценарии в этом разделе дают возможность персонажам с 1 по 3 уровень исследовать этот городок и разобраться с его бедами.

Чтобы откопать интересные слухи и узнать дорогу к местам потенциальных приключений, персонажам придётся исследовать Красную Лиственницу и взаимодействовать с горожанами. Описание города приведено в главе 2 (в разделе «Проблемы в

Красной Лиственнице», указано, что именно можно разузнать у местных жителей).

ПРИБЫТИЕ В КРАСНУЮ ЛИСТВЕННИЦУ

Красная Лиственница — это город на Долгом пути, в нескольких днях к северу от Глубоководья и к югу от Трибора, который служит удобной стоянкой для караванов, курсирующих между городами Севера. Помимо постоянного двора «Раскачивающийся меч» и таверны «Полуденный шлем», услуги путешественникам предоставляют множество ремесленников, всегда готовых предложить им свои товары.

Список важных НИП и строений в Красной Лиственнице указан в главе 2. Герои могут как прийти в город издалека, так и быть отсюда родом. По мере того, как группа будет исследовать город и общаться с его жителями, и игроки, и их персонажи узнают много нового об окрестных землях.

Единственный постоянный двор в городе носит название «Раскачивающийся меч» (область 2); через дорогу от него находится большая таверна «Полуденный шлем» (область 3). Чтобы посплетничать, местные собираются в магазине Газлькура (область 17) или в той же таверне. «Оружие Железноголового» (область 13) — лучшее место для приобретения оружия и доспехов, а Хельвур Тарнлар (область 7) продаёт добротную одежду для путешествий. В Красной Лиственнице нет мэра: порядок в городе поддерживает констебль Харбрук (область 11). Персонажи, принадлежащие к одной из фракций, могут знать имена агентов и сторонников своей фракции в городе.

В ДИКИХ ЗЕМЛЯХ

Холмы, окружающие Красную Лиственницу, отведены под поля и пастбища и разбиты на отдельные участки ограждениями из булыжника или живыми изгородями. Если удалиться от города на милю или около того, то возделанные земли сменятся отдалёнными на откуп дикой природе рощами и лугами, которые простираются до самого горизонта.

На карте «Окрестности Красной Лиственницы» отмечены некоторые интересные места и события, находящиеся неподалёку от города. Искатели приключений могут узнать о них из слухов, разговоров с горожанами или в ходе исследования близлежащих земель.

МЕДВЕДИ И ЛУКИ

Констебль Харбрук (Красная Лиственница, область 11) слышал о логове разбойников, расположенном к югу от города. Если персонажи решат расследовать эту наводку, прочтите следующее:

В покрытой кустарником лесистой долине, неподалёку от дороги Кэйрн, прямо напротив входа в пещеру находится временный лагерь, где четверо угрюмых людей точат свои клинки, рассевшись вокруг костра. Рядом с ними стоит повозка с деревянной клеткой на ней. Внутри клетки скребёт лапами по прутьям чёрный медведь.

Четверо **разбойников** [bandits] нападают на незнакомцев, предпочитая атаковать издалека. В пещере, служащей им убежищем, они хранят краденую еду, вино, оружие и награбленные деньги. Они украли повозку с крепкой железной²⁰ клеткой, где предыдущие владельцы повозки держали пойманного ими для дворянина из Глубоководья гигантского кабана. Бандиты съели зверя, а после поймали и посадили туда **чёрного медведя** [black bear].

Разбойники сломали замок клетки, так что им пришлось запереть её на железный крюк. Когда начинается бой, то умирающий от голода медведь действием бросается всей своей массой на дверь клетки. Если он преуспевает в проверке Силы Сл 15, то вырвется на свободу, после чего атакует ближайшее к нему существо или того, кто недавно причинял ему боль. Если он потеряет половину хитов, то убежит прочь.

НА ЗАМЕТКУ!

Если среди персонажей есть следопыт с архетипом «Повелитель зверей», этот медведь вполне может стать его боевым товарищем. Если игрок не хочет медведя, его вполне можно заменить на нужное существо. Поверьте, если медведь не появится из ниоткуда, игрок будет дорожить своим питомцем куда больше. Есть, правда, один нюанс: архетип появляется на 3 уровне следопыта, поэтому, возможно, сложность сцены стоит увеличить.

СОКРОВИЩА

В пещере можно найти 99 мм, 74 см и 13 зм, поделённых на несколько кошельков. Также там хранится награбленное разбойниками добро, общей стоимостью 100 зм, включая разнообразное оружие.

ГРОБНИЦА С ПРИВИДЕНИЯМИ

О местонахождении этой гробницы можно узнать от Мангобарла Лоррена (Красная Лиственница, область 8) и от девочки по имени Пелл (Красная Лиственница, область 14), которая приходится внучкой Митре Мандивьер.

На склоне холма, среди травы и вьюнков, зияет чёрный прямоугольный провал. В его тёмных глубинах видна приоткрытая каменная дверь, на которой вырезаны какие-то отметки. Наверное, раньше здесь было написано чьё-то имя.

В течение многих лет в долине обустроивались богачи. Некоторые похоронены в старых гробницах возле города. Одна такая гробница стала последним пристанищем давно забытого дворянина, бывшего воина.

Если персонажи захотят изучить местность вокруг пещеры перед тем, как спуститься в коридор гробницы, то в 150 футах от входа они обнаружат скрытый разбойничий лагерь, устроенный посреди кучи больших камней. **Гоблин** [goblin] по имени Моутра и **полуогр** [half-ogre] по имени Гиграф наблюдают за гробницей и атакуют любого, кто вторгнется в их лагерь. Кроме того, они могут устроить засаду на персонажей (см. следующий раздел).

²⁰ В предыдущем абзаце клетка деревянная, в этом — уже железная. Исходя из Сл проверки, думаю, что верен первый вариант. — прим. переводчика.



КОРИДОР ГРОБНИЦЫ

Каменная дверь в коридоре гробницы слегка приоткрыта (она открывается внутрь), и персонаж Маленького размера без проблем сможет протиснуться в эту щель.

Гирав и Моутра приладили к внутренней стороне двери импровизированную «сигнализацию» из металлических деталей, снятых с колёс от фургонов. Если дверь толкнуть, не убрав их заранее, то куски металла с громким лязгом упадут вниз. Услышав грохот, Гирав и Моутра подкрадутся поближе и устроят засаду на тех, кто выйдет из гробницы. Они хотят просто ограбить персонажей и не особо желают лезть в драку.

Когда персонажи зайдут внутрь, прочтите следующее:

За дверь вы видите коридор 10 футов высотой и столько же шириной, ведущий напрямик вглубь холма. Через 30 футов впереди он выходит в квадратную комнату 30 на 30 футов, в которой стоит стол, выполненный в форме каменного блока. На его поверхности видны пятна и отметины: можно предположить, что раньше на нём лежали какие-то ржавые предметы. В центре правой стены находится закрытая и сильно заржавевшая железная дверь.

Если коснуться ржавой железной двери, то сквозь неё пройдёт призрачный человек в доспехах, вооружённый длинным мечом. Это дух охранника, умершего в безуспешной попытке защитить дворянина, похороненного здесь. (Используйте статистику **спектра** [specter], за исключением того, что этот призрак законно-нейтральный). Он советует персонажам покинуть гробницу его хозяина. Хотя призрак может поговорить с миролюбивыми персонажами, он нападёт на тех, кто откажется

21 И что оно деревянное, а сундук — железный. — прим. переводчика.

уходить. Призрак не будет преследовать отступающих персонажей.

ВНУТРИ ГРОБНИЦЫ

Железная дверь заржавела, и персонажи могут выбить её, совершив успешную проверку Силы Сл 15. Внутри обнаружится следующее:

За ржавой дверью находится ещё одна квадратная комната 20 на 20 футов, в которой стоит каменный гроб. Потолок комнаты треснул в нескольких местах, позволяя корням и воде проникнуть в гробницу, хотя внутри довольно сухо. В ногах у гроба стоит ржавый железный сундук.

Внутри гроба лежит скелет в заржавленной кирасе, прижимая к груди длинный меч. Если гроб открыть, то этот **летающий меч** [flying sword] упадёт на злоумышленников. Если в комнате никого не будет, то меч вернётся в гроб на своё прежнее место.

СОКРОВИЩА

В сундуке находятся рассыпающаяся от времени одежда и отсыревшие остатки книги, но у него фальшивое деревянное дно. Любой персонаж, прошедший проверку Интеллекта (Расследование) Сл 10, замечает, что дно сундука располагается на несколько дюймов выше²¹, чем должно быть. Под ним находится золотая цепочка с медальоном, внутри которого изображён профиль привлекательной полуэльфийки (100 зм), и два кольца из переплетённых между собой нитей из серебра и электрума (25 зм каждое).

КРОВАВОЕ СОКРОВИЩЕ

В холмах к югу от дороги Лиственницы [Larch Path] есть пещера, которую жители Красной Лиственницы называют пещерой Каменного Ручья [Tricklerock Cave]. На неё персонажам могут указать Албери Миллико (Красная Лиственница, область 18) и Элак Дорнен (Красная Лиственница, область 12).

Каменный склон оврага прорезает вертикальная расщелина около 3 футов шириной и 15 футов высотой. Вытекающая из неё вода сбегает в близлежащее болото. В грязи вокруг расщелины заметно множество накладывающихся друг на друга следов: некоторые ведут внутрь расщелины, а некоторые уходят в сторону.

Если персонажи полезут в расщелину, прочитайте следующее:

Расщелина уходит на 20 футов в глубину холма, а за ней открывается пещера. Журчание множества ручейков сливается в приятный звук, стены блестят от влаги, а пол и потолок пещеры покрыты сталактитами и сталагмитами.

В пещере обитают четыре **кровопийцы** [stirge]. Они нападут на персонажей сразу же, как только те войдут в пещеру. Вопреки местным слухам, в пещере Каменного Ручья нет сокровищ.

НА ЗАМЕТКУ!

Давать это приключение просто так — рискованный ход, игроки могут разочароваться. Другое дело, если об этой пещере им шепнёт их противник, в надежде выиграть время для своих планов или в обмен на свою жизнь. Таким противником, например, может быть один из Верующих (см. раздел «Гробница Движущихся Камней» ниже в этой главе)

ПОСЛЕДНИЙ СМЕХ

Эндрит Валливой (Красная Лиственница, область 22) слышал информацию, которая может привести персонажей сюда.

Выбеленный временем человеческий череп с отвисшей челюстью припилен к стволу дерева большой чёрной стрелой, торчащей из его глазницы.

Стрела обернута чёрным пергаментом (а на самом деле окрашенной человеческой кожей), на котором написано сообщение на Общем языке:

Последний смех
Ты следующий!
Валклондар

Наконечник стрелы, сделанный из окрашенного чёрной краской металла, проделал дыру в затылке черепа и глубоко вошёл в дерево. Любой, кто вытащит стрелу, будет видеть кошмары, в которых череп бросается на него с леденящим душу смехом. В течение следующих десяти дней на этом персонаже будет лежать метка, из-за которой нежить будет нападать на него неохотно, как на последнюю возможную цель.

НА ЗАМЕТКУ!

По сути, это даже не приключение, а просто яркая деталь с неплохим бонусом. Поработайте с предысториями игроков: возможно, эта деталь идеально впишется в одну из них. Кошмарные сны у персонажей всегда нагнетают напряжения.

ПИКОВЫЙ КАМЕНЬ

Персонажи, разобравшиеся с парой проблем в диких землях, привлекают внимание Кайлессы Иркелл, хозяйки «Раскачивающегося меча» (Красная Лиственница, область 2). Кайлесса считает, что источником всех бед в Красной Лиственнице служит злое влияние, исходящее от Пикового Камня [Lance Rock], и просит персонажей, которые должны быть всё ещё первого уровня, выяснить, что именно там происходит. Если герои отправятся туда, то обнаружат, что в пещере, расположенной неподалёку от этого ориентира, скрывается некромант, величающий себя местным «лордом».

Находящийся к юго-западу от Красной Лиственницы Пиковый Камень можно заметить за много миль. Когда персонажи увидят его, прочтите следующее:

Пиковый Камень — это узкий 25-футовый менгир²² из голого серого камня, наклонённый на восток под углом в 60 градусов.

²² Менгир — это простейшее сооружение, вертикально установленная каменная глыба, чья высота намного превышает её ширину. — прим. переводчика.



Каменный столб представляет собой кусок серого гранита, не похожего на окрестный известняк (много лет назад его сбросила сюда драконица). В нескольких сотнях футов к югу от камня находится поросшее кустарником ущелье. Петля между кустами, тропа проходит мимо искусно нарисованного знака, на котором написано на Общем:

Не подходите ближе,
чтобы не заразиться
уродующей чумой,
что поразила меня!
Лорд Пикового Камня.

Путь ведёт дальше в пещеру. Ещё один предупреждающий знак с таким же текстом размещён на входе. Если персонажи решат исследовать пещеру, перейдите к описанной ниже сцене «Пещера некроманта».

ПЕЩЕРА НЕКРОМАНТА

Безумный отшельник — некромант по имени Орейот, называющий себя «лордом Пикового Камня», — поселился в пещерах возле менгира. На самом деле, он не представляет никакой угрозы Красной Лиственнице, но к вторгшимся в его владения чужакам милосердия он не проявит.

L1. ВХОД В ПЕЩЕРУ

Из чёрного зева пещеры доносится лёгкий ветерок, несущий с собой тошнотворный трупный запах. Неровные пол и потолок каверны указывают на её естественное происхождение. Единственный проход ведёт на запад, постепенно сужаясь.

Пещера вытягивается в узкий коридор длиной 60

футов. Когда персонажи найдут достаточно, чтобы хорошо рассмотреть её, прочтите следующее:

В дальней части пещеры распростёрся труп человека — мужчины, одетого лишь в кожаные штаны.

Это не обычный труп, а **зомби** [zombie], который оживёт и нападёт на персонажей только если они дотронутся до тела.

L2. ПЕЩЕРА С ОХРАННИКАМИ

За коридором находится круглая пещера с высоким потолком, в центре которой стоит плоский камень около 8 футов в длину, 6 футов в ширину и 3 в высоту. На его поверхности видны тёмные пятна. В стенах пещеры есть два узких прохода: один ведёт на север, а второй — на юг.

Пятна на камне в центре пещеры — это засохшая кровь.

В 10 футах над восточным входом, на уступе стоят два **зомби** [zombie], держа в руках деревянный ящик, полный камней, который они сбросят на любого замеченного ими чужака. Цель должна преуспеть в спасброске Ловкости Сл 12 или получить дробящий урон 7 (2к6). Затем зомби спрыгивают с уступа (при этом каждый из них получает дробящий урон 1к6) и вступают в бой.

L3. ПЕЩЕРА С ТРУПАМИ

К стенам этой пещеры приставлены неподвижные человеческие фигуры в грязной одежде и остатках доспехов. Одни больше похожи на скелетов с клоками волос и обтянувшей кости кожей, другие выглядят более свежими. На пыльном полу валяются несколько старых коротких мечей.

В этой камере хранятся двенадцать трупов: семь скелетов и пять свежих. Среди них есть три оживлённых **скелета** [skeleton], которые нападут на любого, кто коснется какого-либо тела.

L4. ТАНЦУЮЩИЕ МЕРТВЕЦЫ

Проход, ведущий в эту комнату с севера, можно описать так:

По большей части этот узкий проход с шершавыми неровными стенами насчитывает около 10 футов в высоту. Торчащие из стен острые камни покрыты засохшей кровью.

Далее этот естественный ход расширяется:

Впереди находится пещера, напоминающая по форме звезду, со множеством расщелин в её стенах. Только две из них выглядят достаточно большими, чтобы туда протиснуться. В пещере, пошатываясь, топчутся три зомби: один наряжен медведем, другой одет как леди, в платье с оборочками и с толстым слоем макияжа, а последний облачён в шутовской костюм со звенящими бубенцами, нашитыми на воротнике и рукавах.

Зомби [zombie] в костюмах развлекают лорда Пикового Камня, разыгрывая для него нелепые комедии. На случай появления незваных гостей у них есть особый приказ: заметив посторонних, зомби некоторое время продолжают своё представление,



чтобы отвлечь их и подобраться поближе, а потом внезапно напасть на чужаков.

Звуки боя в этой комнате оповестят о вторжении некроманта Орейота (область L5). Услышав шум, Орейот поднимается по лестнице и наблюдает через смотровое отверстие за тупиком в конце западного прохода (см. ниже в этом разделе) в надежде привести в действие устроенную там ловушку.

Юго-западный проход. Этот проход ведёт в маленькую пещеру, где на полу стоят два закрытых железных сундука. Смотровое отверстие в южной стене позволяет тому, кто находится на вершине лестницы в области L5, видеть сундуки. Возле отверстия есть рычаг, дернув который, можно открыть люк в потолке над сундуками, обрушив вниз груды камней.

Заняв позицию на лестнице, Орейот ждёт, пока хотя бы два чужака не войдут в пещеру. Затем он отходит от смотрового отверстия и нажимает рычаг. Если ловушка сработала как надо, то герои услышат через смотровое отверстие его крик: «Вы осмелились сунуться к лорду Пикового Камня?! Смерть будет вам наградой!» После этого он уходит, продолжая хихикать.

Все, кто находится в комнате, должны совершить спасбросок Ловкости Сл 10, получая дробящий урон 7 (2к6) при провале или половину этого урона при успехе.

Железные сундуки пусты.

L5. МАСТЕРСКАЯ

Проход ведёт в огромную пещеру, освещённую несколькими мерцающими факелами, закреплёнными на стенах. Пол здесь неровный, а потолок имеет 40 футов в высоту. Три плоских валуна возле прохода выполняют роль столов для человеческих трупов. Отдельные части тел лежат в покрытых засохшей кровью корзинах, расположенных неподалёку. Возле третьего стола, спиной к вам, стоит фигура в тёмном капюшоне, из-под которого выбиваются спутанные волосы. В руках у неё костяная игла с тёмной ниткой.

Ближе к центру комнаты вдоль северной стены тянется каменная лестница, которая заканчивается прямо под потолком. Напротив того места, где лестница начинается, из стены выступает каменная плита, выполняющая роль перегородки, на которой лежат пилы, ножи и прочие инструменты. За ней стоят четыре скелета, охраняя широкий коридор в западной части помещения.

Фигура в капюшоне — это **зомби** [zombie], а среди других частей тел в корзинах прячутся пять **ползающих рук** [crawling claw]. Если чужаки уйдут из этой комнаты, боя удастся избежать. В любом другом случае чудовища нападут на персонажей.

Орейот (см. главу 7) — или, как он себя называет, «лорд Пикового Камня» — это тетирец [Tethyrian], с диким взглядом, всклокоченной бородкой и коротко стриженными волосами. Если персонажи шумели²³, когда проходили через область L4, то Орейот будет стоять у каменной перегородки и приводить в порядок свои инструменты. В противном случае он будет настороженно выглядывать из-за спин своих четырёх **скелетов**. Так или иначе, при конфронтации он сбегит с поля боя, приказав своим скелетам атаковать до тех пор, пока он не укроется в области L6.

Некромант говорит о себе в третьем лице и называет себя своим придуманным титулом. Он боится вступать в драку и прячется за спинами своих питомцев, но тем не менее с напускной храбростью кричит персонажам: «Склонитесь перед Лордом Пикового Камня! Передо мной! Узрите мои тёмные творения!» Он готов проявить великодушие и позволить чужакам сдаться или рассмотреть предложение о перемирии, но при условии, что они покинут пещеру.

Лестница. Лестница идёт вдоль северной стены, поднимаясь к уступу с нависающему над этой пещерой. С него можно заглянуть в область L4 через смотровое отверстие в стене, возле которого расположен рычаг, открывающий люк в потолке той комнаты.

Инструменты. Каменная перегородка служит Орейоту верстаком, на котором разложены различные инструменты: пилы, ножи, шила, приспособления для бальзамирования и металлические чаши. Среди них есть кувшин с зерновым спиртом

²³ Несмотря на то, что в оригинале написано именно так, вероятно, что это ошибка и должно быть наоборот — прим. переводчика.

и бочонок со свежей водой. Все инструменты очень чистые.

L6. КАБИНЕТ

Пещера, в которой устроена мастерская, сужается, превращаясь в очередной проход. Он дважды разветвляется и вновь сходится, плавно спускаясь к следующей области:

За проходом начинается овальная пещера 40 футов в ширину и 60 футов в длину, стены которой завешены тёмно-пурпурными драпировками. В центре пещеры стоит пьедестал в форме конуса из сжимающих друг друга отрубленных рук. На вершине пьедестала, в ладонях, сложенных в форме горсти, лежит сияющая кристалльная сфера. В воздухе над ней парит парит тёмный символ в виде вертикального зрачка.

Для примера покажите игрокам символ Древнего Элементального Ока (см. главу 1) без каких-либо пояснений. Символ — это иллюзия, которая исчезает, если потревожить пьедестал или сам символ.

Если **Орейот** (см. главу 7) сумел добраться сюда, он спрячется за драпировками в северной части комнаты, держа наготове *волшебную палочку снарядов* [wand of magic missiles]. Он реагирует, только если его атаковать или если кто-то приближается к парящему символу. В последнем случае он кричит: «Разве вы не видите? Это Око! Оно видит каждый ваш шаг! Разве вы не боитесь его?»

После смерти Орейот превращается в чёрное пламя, которое с горестным воплем уменьшается до тех пор, пока совсем не исчезнет.

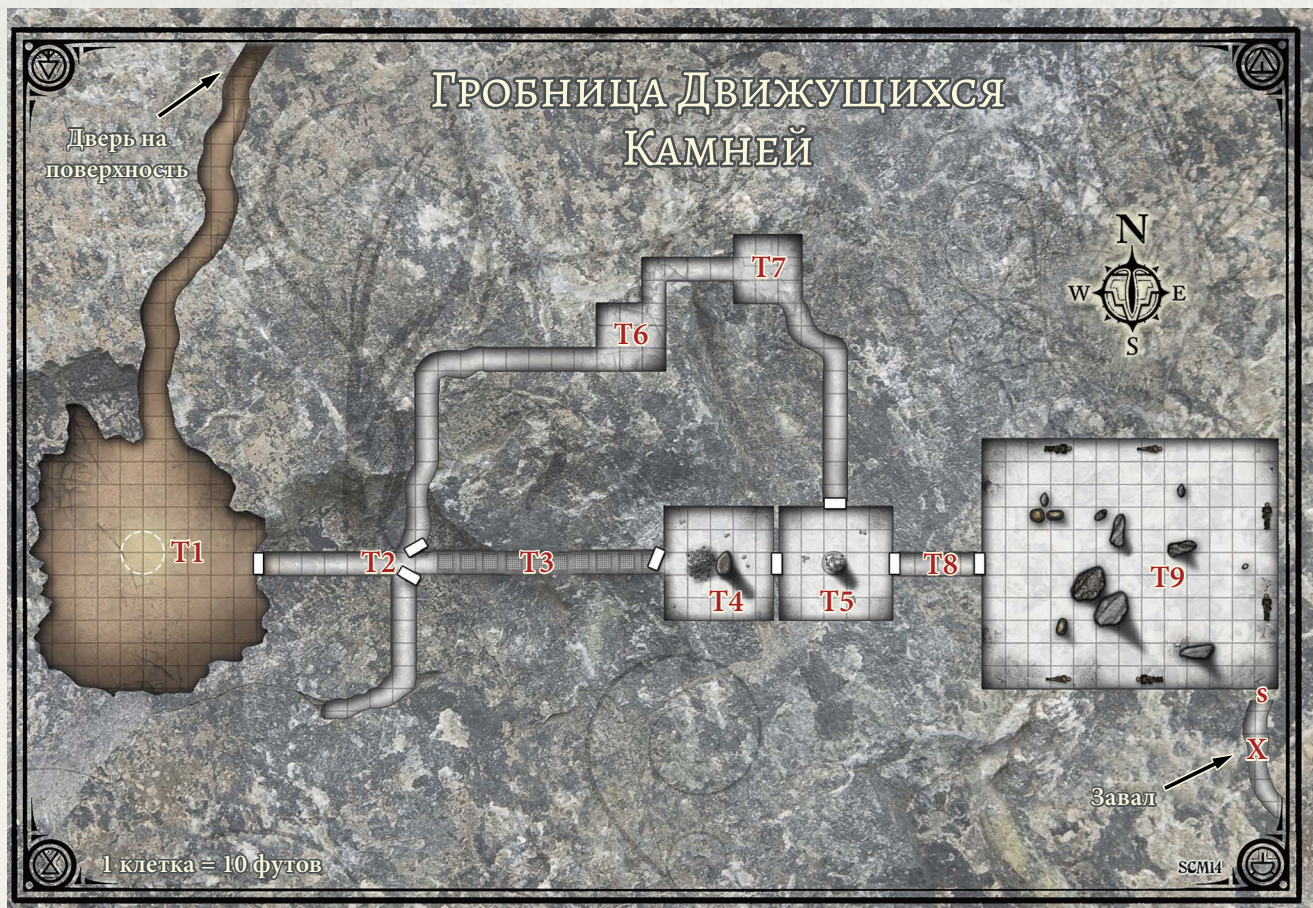
НА ЗАМЕТКУ!

Наверняка это приключение станет для персонажей первой большой экспедицией. Поэтому будет неплохо, если вы сможете заострить их внимание на иллюзорном символе. Судя по словам Орейота в начале битвы, он как минимум догадывается о значении этого знака и боится его. Так что, возможно, при смерти он, наоборот, вздохнёт с облегчением и, сгорая в пламени, скажет Оку что-нибудь вроде: «Наконец! Все закончилось! Больше ты не сможешь мучить меня!»

СОКРОВИЩА

Сияющий кристалл — это *парящая сфера* [driftglobe]. За драпировками, в убежище, где прятался Орейот, хранятся его запасы еды, воды, снаряжение, одежда и спальные принадлежности, а также 165 см, 78 зм и 4 полированных гагата (50 зм каждый). В нише также хранится *волшебная палочка снарядов* [wand of magic missiles], если Орейот не успел до неё добраться.





Гробница Движущихся Камней

Этот сценарий начинается вскоре после того, как персонажи вернутся в Красную Лиственницу от Пикового Камня, и предназначен для персонажей 2 уровня. Под городом находятся тоннели и пещеры, созданные дварфами древности. Там же расположена гробница, в которой огромные камни таинственным образом меняют своё положение.

Несколько поколений назад рудокопы, работавшие в каменоломнях, обнаружили старые тоннели, заброшенные шахты и необъяснимый феномен — движущиеся каменные глыбы. Поначалу они решили сохранить его в секрете, так как надеялись найти здесь сокровища, но никаких богатств там не было. А вот тайна расположения гробницы сохранилась до сих пор.

Жители Красной Лиственницы, звавшие об этом месте, привели сюда самых влиятельных людей города, и сверхъестественный феномен движущихся камней несказанно их удивил. Они назвали себя «Верующими», а погребённых здесь рудокопов — «Копателями». Верующие полагали, что в движении камней заложено какое-то послание, и внимательно наблюдали за камнями, пытаясь его разгадать. Копателей же они считали суровыми стражами, присматривающими за древней тайной.

Верующие начали искать любые возможности, чтобы привести своё общество к процветанию и извлечь выгоду из каждого происшествия в Красной Лиственнице. Они стали тайным городским советом и на своих встречах принимали трудные и неоднозначные решения, стремясь к «общему благу», как они его понимали. Тех, кто создавал проблемы в городе, разоряли, запугивали, а, порой,

даже убивали.

Несколько месяцев назад агенты культа Чёрной Земли наткнулись на гробницу Движущихся Камней, и амбициозный жрец культа по имени Ларакх пришёл в Красную Лиственницу, чтобы возглавить Верующих. В отличие от них, жрец не был подвержен суевериям, и спустя некоторое время он сумел понять, как можно управлять движением камней. Сейчас Ларакх использует камни для создания «посланий», которые он толкует Верующим, манипулируя ими в интересах культа.

Если персонажи обратят внимание на нужные слухи в Красной Лиственнице, то смогут найти гробницу Движущихся Камней [Tomb of Moving Stones]. У Верующих есть тайный вход в «Фургонной мастерской Вэльвура» (Красная Лиственница, область 16). Длинный извивающийся тоннель из его заведения ведёт в область T1 гробницы. Второй тайный вход находится в «Каменных работах Миллико» (Красная Лиственница, область 18) и ведёт в область T9.

ПРОВАЛ

Если персонажи не найдут никаких зацепок для этой сюжетной линии, то в центре Красной Лиственницы образуется провал, который откроет тайные подземные помещения. В этом случае зачитайте следующий текст, когда будете готовы начать:

В полдень обычное спокойствие Красной Лиственницы внезапно нарушается подземным толчком. Буквально через секунду четверо маленьких детей вместе со старой телегой, в которой они играли, падают во внезапно образовавшийся провал, пронзительно крича о помощи.

Услышав их, из ближайшего дома к провалу бросается обезумевшая от страха женщина. Оказавшись у его осыпающегося края, она теряет равновесие и тоже падает вниз, наполовину засыпанная землёй. Всё больше и больше людей выбегает на улицу, а воздух сотрясают крики «Верёвку, верёвку!» и «Несите лестницу!»

Любое существо, которое подходит к краю провала, не приняв мер предосторожности (например, будет разумным подползти, распластавшись на земле, или подойти, обвязав себя веревкой), должно пройти спасбросок Ловкости Сл 10. При провале край пропасти обваливается, и существо падает вниз. Дно провала находится на глубине 30 футов, но падение смягчает куча рухнувшей в пещеру земли, так что упавший не получит урона.

Когда пыль рассеется и персонажи наверху смогут что-либо рассмотреть, прочтите следующее:

Открывшееся тёмное помещение находится примерно в 30 футах ниже уровня земли. Его размеры явно больше, чем диаметр провала, но из-за темноты непонятно, насколько именно. Прямо в середине пещеры лежит куча осыпавшейся земли. Дети, первыми упавшие вниз, сидят на ней, кашляя от пыли и плача от испуга. «Мой мальчик, мой мальчик! — кричат взволнованные родители, пытаясь заглянуть вниз. — Кто-нибудь, ну сделайте же что-нибудь!»

Местные жители толкуются со всех сторон, стараясь держаться подальше от края. Среди них есть несколько старейшин, которые отводят людей от края и приказывают всем держаться позади. «Оставьте это нам! — говорит один из старейшин. — Мы разберёмся! С детьми всё в порядке, с ними ничего не случится внизу, но никто больше не должен туда свалиться. Отойдите!»

Провал открылся над областью Т1 Гробницы Движущихся Камней. Упавшие вниз горожане испуганы, в синяках, и не могут выбраться оттуда самостоятельно, но, в целом, невредимы.

Среди старейшин, которые пытаются взять ситуацию под контроль, можно заметить Ильмента Вэльвура (тетирец со статистикой **разбойника** [bandit], см. Красная Лиственница, область 16), Албери Миллико (тетирка, **обыватель** [commoner], см. Красная Лиственница, область 18) и Удро Лурута (чондатанец, **обыватель** [commoner], см. Красная Лиственница, область 19). Они боятся, что кто-нибудь обнаружит внизу проход в гробницу, и говорят что-то вроде: «Мы не будем обсуждать это при посторонних!», «Мы можем рассердить Копателей!» и «Камни нельзя перемещать!». Все эти возгласы не производят особенного впечатления на испуганных горожан.

Если ни у кого из персонажей нет верёвки, то один из местных жителей, растолкав старейшин, передаст им старую бухту. Детский плач в яме стихает по мере того, как всё больше и больше зевак подходит к провалу. Наступает самое подходящее время для спасательной операции: нужно, чтобы кто-нибудь спустился по верёвке вниз, обвязал ею пострадавших, а люди сверху вытянули их на поверхность. Горожане будут признательны персонажам за помощь.

Т1. ВХОД В ПЕЩЕРУ

Если в городе открылся провал, то в центре этой пещеры будет лежать куча осыпавшейся земли, а в потолке на высоте 30 футов зиять дыра диаметром 20 футов.

В этой широкой неправильной формы пещере гладкий земляной пол, а стены сложены из сырой земли и камня. Тут и там из них торчат корни деревьев. Тоннель шириной около 5 футов ведёт на север, а на востоке находится дверь в виде каменной плиты с ржавым кольцом вместо ручки. Возле каменной двери на полу лежат пара поношенных плащей и бурдюк.

Бурдюк наполовину наполнен водой, плащи неприметные. Они принадлежат Верующим, которые не хотят привлекать к себе внимания, когда посещают это место.

Каменная дверь на востоке не заперта и открывается плавно. За ней расположен облицованный камнем проход, спускающийся вниз и ведущий на восток к области Т2.

СЕВЕРНЫЙ ТОННЕЛЬ

Этот тоннель ведет в каменоломню «Каменных работ Миллико» (Красная Лиственница, область 18). Если персонажи захотят исследовать его, прочтите следующее:

Сначала этот длинный грязный тоннель, петляя, уходит на север, а затем начинает подниматься. Примерно через 200 футов он заканчивается деревянной дверью в потолке. На полу под дверью примостился маленький деревянный ящик, а рядом с ним лежит куча сырого песка, откуда торчат концы факелов.

За деревянной дверью тоннель продолжается еще 10 футов, выходя затем в карьер за домом Албери Миллико.

Сырые факелы были затушены в песке, и зажечь их можно только от открытого огня. В ящичке лежит огниво и шесть сухих факелов.

Т2. КАМЕННЫЕ СТРАЖИ

В 60 футах за каменной дверью тоннель выравнивается. По обеим сторонам тоннеля, напротив друг друга, находятся два каменных барельефа, изображающие дварфов в кольчугах с боевыми топорами. Барельефы слегка выступают из стен, и вокруг них явно заметны щели: возможно, за ними есть проход. Коридор же проходит мимо них и уходит дальше на восток.

Двери легко сдвигаются, если на них надавить. За южным барельефом открывается длинный каменный тоннель, заканчивающийся ямой, над которой установлена каменная скамейка с отверстием посередине (отхожее место, которое не использовалось десятилетиями). За северной дверью начинается коридор, ведущий в область Т5.

Т3. ЛОВУШКА-КЛЕТКА

Если группа продолжит свой путь из области Т2 дальше по восточному туннелю, они попадут в ловушку. Зачитайте этот текст, только если персонажи рассматривают потолок:

Потолок коридора состоит из квадратных каменных панелей со сторонами около 10 футов, расположенных по всей длине коридора, одна за другой. Вокруг каждой панели есть ржавая железная рама. Панели прилегают друг к другу и к стенам коридора неплотно: между ними остаётся зазор в несколько дюймов.

Под потолком коридора на массивных цепях длиной 5 футов висят десять железных клеток, каждая высотой в 10 футов. Настоящий потолок располагается на высоте 25 футов, а «каменные панели» — это днища клеток, сделанные из тонкого слоя гипса и выкрашенные в цвет окружающего камня. Они располагаются в 10 футах над полом.

Когда персонажи увидят восточный конец коридора зачитайте следующее:

В конце коридора находится ещё одна каменная дверь с железным кольцом. Она слегка приоткрыта, но из-за темноты за ней не удаётся ничего рассмотреть. В двери, на высоте 5 футов, есть горизонтальная щель шириной в два дюйма и длиной в фут.

Анлесс Грунд (полуорк **головорез** [thug]) стоит за дверью, наблюдая за коридором через смотровую щель. Благодаря тёмному зрению он замечает приближение персонажей за 60 футов, а если у персонажей есть источник света, он заметит их, как только они войдут в дверь коридора Т2.

Задача Грунда — поймать чужаков в ловушку. Когда члены общества проходят по коридору, они останавливаются в 60 футах от двери, скрепя кулаки и произносят пароль: «Идёт Верующий!». Грунд сбросит клетки на любого, кто не произнесёт условную фразу и не повторит нужный жест.

Падающие клетки. Цепь каждой клетки проходит через блок к массивному железному стержню, который находится за дверью в области Т4. Со своего места Грунд может действием освободить две клетки. Сначала он сбрасывает клетку на западном конце туннеля, отрезая путь к отступлению, а потом — клетку над группой. В этот момент бросьте инициативу. В свой второй ход Грунд блокирует восточный край коридора третьей клеткой, а четвертую сбрасывает на тех персонажей, которые ещё не пойманы.

Упавшая клетка блокирует соответствующий квадрат коридора 10 на 10 футов. Цели, оказавшиеся в этой области, могут остаться на месте, не получив при этом урона (гипс, из которого состоит днище, легко ломается), но окажутся внутри клетки. Цели могут увернуться от падающей клетки, если пройдут спасбросок Ловкости Сл 15. Те, кто провалит спасбросок, окажутся внутри клетки. Если существо провалило спасбросок на 5 и более, то оно получит дробящий урон 7 (2к6) от удара железной рамой и окажется придавленным этой рамой к полу. Пока персонаж придавлен, он считается сбитым с ног и опутанным.

Персонаж может действием поднять клетку, чтобы освободить одно существо, если преуспеев в проверке Силы Сл 15. Кроме того, железные прутья клетки можно разогнуть, преуспев в проверке Силы Сл 20, после чего кто-нибудь сможет протиснуться или проползти между ними. Персонаж, придавленный клеткой, совершает эти проверки с помехой, поскольку он не может нормально ухватиться за прутья.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Если Грунд поймал персонажей в коридоре, он бежит в область Т8 и рассказывает Барагустасу о вторжении. Тот призывает Вестников Скорби (см. область Т7), которые появляются спустя 10 минут. Злодеи начинают поднимать клетки по одной, нападают на освободившихся персонажей и берут их в плен. Ларакх планирует принести их в жертву на особой церемонии.

Т4. ПРИХОЖАЯ

Это большое квадратное помещение целиком высечено в камне. В центре западной стены помещения находится каменная дверь с узкой смотровой щелью. Сбоку от двери находится ряд железных стержней, уходящих в стену в трёх футах над полом. Десять смазанных маслом цепей прикреплены к стержням и уходят в отверстие, высверленное в потолке. В центре восточной стены расположена ещё одна каменная дверь.

В центре комнаты стоит каменный куб высотой 8 футов, на котором что-то написано, но издали прочесть надпись сложно. У подножия камня, лицом вниз, лежит невысокий человек: его руки, ноги и спина придавлены булыжниками. Он не обут и одет в лохмотья.

В зависимости от развития событий в области Т3, Грунд (полуорк **головорез** [thug]) может всё ещё стоять у западной двери, наблюдая за коридором. Он будет очень озадачен, если чужаки появятся за его спиной. Мгновение он будет стоять в изумлении, после чего скажет: «Вас здесь быть не должно. Уходите!», указав на западный коридор. В гневе и отчаянии он нападёт на любого, кто попытается уйти через восточную дверь.

Человек, придавленный кучей валунов — одиннадцатилетний мальчик по имени Брелен Хезерхенд (тетирец, **обыватель** [commoner] с 2 хитами и без действенных атак). Он периодически теряет сознание. Если незнакомцы войдут в комнату, он придёт в себя и слабым голосом попросит их освободить его.

Отыгрыш Брелена. Брелен лежит здесь уже два дня. Тяжёлые камни положили на него очень аккуратно: они не дают ему встать, но у мальчика ничего не сломано и не раздроблено. Он замёрз, хочет пить и есть, устал и напуган. Если его начнут запугивать или издеваться над ним, то он придёт в ужас. Если же отнестись к нему с дружелюбием, он первым делом попросит еды и воды. Он может рассказать следующую информацию, отвечая на вопросы персонажей:

- Верующие сделали с ним это в наказание за непослушание. Он потерял письмо от своего отца, Ротара Хезерхенда Ильмету Вэльбуру. Оно было написано на листе бумаги, и мальчик его не читал.
- Ротар — один из Верующих. Брелен знает, что, кроме его отца, в обществе состоят Барагустас Харбаклер, Марландро Газькур и Ильмет Вэльбур. Также мальчик уверен, что Грунд, по сути, не является Верующим, но члены общества заботятся о нём, так что он делает всё, что ему скажут.
- Верующие — это тайное общество, в которую входят некоторые из наиболее влиятельных людей города. Они охраняют движущиеся камни и заботятся, чтобы никто не тревожил Копателей,

похороненных здесь. Верующие внимательно наблюдают за движущимися камнями, поскольку считают их перемещения дурным знаком. Они хотят предотвратить опасность, и поэтому стремятся выяснить, что именно означает их движение (на самом деле это неправда, но и Верующие, и Брелен в этом убеждены).

- Брелен не злится на отца или Верующих. Он считает подобное обращение нормальным и не хочет, чтобы его отец узнал о преждевременном окончании наказания.
- Комната с движущимися камнями и могилы Копателей находятся на востоке, за тремя каменными дверями.

Если персонажи освободят Брелена, он попытается выбраться на поверхность через тоннель в области T1.

Цепи. Прикреплённые к каменным стержням цепи держат клетки в области T3. Персонажи могут поднять клетки наверх, в их исходную позицию, переместив соответствующие стержни.

Надпись. На камне в центре комнаты на Общем написано: «Не сердите Копателей!»

T5. СКЛЕП

Когда персонажи подойдут к этой комнате, они почувствуют запах разложения.

Тоннель ведёт в квадратную комнату, из которой несёт гниющей плотью. В центре комнаты свалены три человеческих трупа, усохших до окровавленных костей и сухожилий. Среди них копошатся две огромные крысы, прекращая жевать куски мяса, которые они оторвали от тел. Из узких щелей в стенах слышен топот множества лапок.

Через узкие щели в стенах в эту комнату периодически пробираются пять **гигантских крыс** [giant rats]: размер щелей как раз подходит для них. Сейчас две крысы находятся в центре комнаты, а оставшиеся три прячутся в расщелинах. Верующие пока ещё ничего не знают о крысах, а те, в свою очередь, не хотят продвигаться дальше: пищи здесь вдоволь, какой бы жуткой она ни была. Крысы не обращают внимания на персонажей, и при желании боя можно избежать, но если крысам причинить вред или спровоцировать их, то они нападут на группу.

Тела на полу — это всё, что осталось от путешественников, пропавших в окрестностях Красной Лиственницы. На лбу у каждого очень глубоко вырезан символ культа земли: следы от ножа остались даже на черепе. Верующие убивают редко, но Ларакх — служитель культа земли — втягивает их во всё более тёмные дела, и, в течение последнего месяца, члены общества подстерегали и убивали в различных стычках путешественников, выполняя таким образом его проверки лояльности.

T6. ПАРЯЩИЙ КАМЕНЬ

Тоннель заканчивается в квадратной комнате, в центре которой, в трёх футах над землёй, парит в воздухе чёрный камень размером около фута в поперечнике.

Это обычный камень весом в 20 фунтов, зависший в воздухе благодаря древней магии, которая сохранилась в протянувшейся от пола до потолка цилиндрической области шириной в 10 футов. Этот столб

заставляет парить помещённые в него объекты, которые никто не держит, и его можно разглядеть при помощи *обнаружения магии* [detect magic] (школа преобразования). Столб может удерживать до 500 фунтов веса, более тяжёлые объекты упадут вниз. Если персонажи сдвинут камень из колонны, он выпадет из области действия эффекта и рухнет на пол.

T7. СТАТУЯ ДВАРФА

Это 15-футовое квадратное помещение высечено в камне. Пол грубый, но ровный; на стенах остались отметины инструментов строителей, а потолки находятся на высоте 10 футов. В центрах восточной, северной и западной стен расположены одинаковые каменные двери с железными кольцами вместо ручек.

В центре комнаты стоит очень реалистичная статуя дварфийского воина в полный рост, одетого в кольчужную рубаху, шлем и большие сапоги. В левой руке он держит щит, а в правой — боевой топор. Статуя явно была сломана: видно, что голова, верхняя и нижняя части туловища и ноги теперь держатся на деревянном каркасе. На полу перед монументом, в кольце из мелкого гравия, лежат кинжал, несколько монет и самоцветов.

Каменная статуя осталась от давно умершего и окаменевшего дварфа. На каркасе, удерживающем вместе отдельные части монумента, есть маленькая аккуратная надпись:

Окаменевший дварф Айронстар (?) найден в 1459 АД в западном карьере Красной Лиственницы в повреждённом состоянии. Кольцо из гравия окружает статую на расстоянии 5 футов и обозначает приемлемую почтительную дистанцию до неё. У Верующих есть традиция оставлять здесь небольшие подношения на удачу. Ларакх призывает их приносить приносить всё больше и больше ценностей каждую декаду. Он рассчитывает унести их с собой, когда наступит пора покинуть Красную Лиственницу.

СОКРОВИЩА

Подношения, оставленные здесь Верующими, включают 440 мм, 253 см и 97 зм. 6 маленьких зеленых агатов (стоимостью 5 зм каждый) и два блестящих лунных камня (стоимостью 50 зм каждый) лежат среди монет.

Для того, чтобы подать Верующим пример, Ларакх оставил здесь *кинжал +1* с узором в виде звёзд и кожаной рукоятью цвета ночного неба. Кинжал покрыт засохшей кровью: этим оружием убили путешественников, чьи тела лежат в области T5 и вырезали на их лбах символы культа земли. Кинжал не издаёт никакого шума, если им ударить или перерезать что-нибудь.

На навершии кинжала выгравировано имя «Реззур». Если владелец кинжала произнесёт это имя, лезвие испустит слабый холодный свет, создавая тусклое освещение в радиусе 10 футов до тех пор, пока владелец не произнесёт это имя снова.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Через несколько минут после того, как персонажи начнут исследование гробницы, об этом узнают служители культа Чёрной Земли (которых также называют Вестниками Скорби). Поскольку культисты не хотят, чтобы об их влиянии на городских старейшин стало известно, они проскользнут в подземелье через северный туннель области T1 и



попытаются выследить группу. На ваше усмотрение они могут настигнуть персонажей здесь или в области Т9.

Если герои вошли в подземелье до того, как открылся провал, то горожане (или соглядатаи культа) заметят их неподалёку от «Каменных работ Миллико» или «Фургонной мастерской Вэльвура», после чего культисты поспешат к другому входу и начнут прочёсывать гробницу.

Отряд Вестников Скорби состоит из шести **разбойников** [bandit], одетых в кожаные доспехи с символом культа Чёрной Земли (для группы 1 уровня это столкновение будет тяжёлым). Когда Вестники встретят искателей приключений, то с мрачной уверенностью скажут им: «Мы Вестники Скорби. Мы пришли, чтобы вознаградить вас за любопытство» — после чего нападут на них, сражаясь до смерти. При этом трое разбойников будут держаться позади и стрелять в заклинателей, сосредотачивая огонь на одном и том же противнике. Ещё трое двинутся вперёд и попытаются ввязать оставшихся членов группы в ближний бой.

Т8. Проход

Высеченный в камне коридор, шириной и высотой по 10 футов, уходит на 40 футов на восток и упирается в дверь, возле которой на крюке висит небольшой фонарь. Под ним на деревянном табурете сидит лысеющий безбородый старый человек в штопаных и полинявших рабочих штанах и такой же тунике. Он безучастно строгает палку.

Это один из старейшин городка: удалившийся от дел плотник по имени Барагустас Харбаклер (тетирец **обыватель** [commoner]).

Отыгрыш Барагустаса. Барагустас входит в число Верующих. Он безоружен, слишком слаб, чтобы сражаться, и боится персонажей до такой степени, что бросается на пол и молит о милосердии. Заламывая руки, он просит персонажей «не гневить Копателей» и не тревожить камни в гробнице (область Т9).

Барагустас знает всё то же самое, что и Брелен (см. область Т4), и легко признаёт существование Верующих. Он может рассказать героям о тайне движущихся камней: «Время от времени, когда никто не видит, большие камни меняют своё положение. Так они говорят с нами. Они посылают нам знаки о предстоящей опасности и предупреждают нас, когда мы делаем неверный выбор.»

Старый плотник многое знает о давнем влиянии Верующих на дела в Красной Лиственнице. Между делом он вскользь упоминает и сотрудничество

со «жрецом земли», который в последнее время помогает им толковать знаки движущихся камней. Ларакх запугал его, и он боится кульгистов земли даже больше, чем персонажей.

Барагустас не так уж невинен. Он говорит, что не знал об убийствах и любых других преступлениях, а если ему указать на улики (например, на трупы в области T5), то он изображает искреннее удивление. И всё же старик врёт: он действительно не принимал участия в грязных делах, но прекрасно знал о них.

СОКРОВИЩА

У Барагустаса есть при себе 25 мм и 19 см. Он также носит простенькое серебряное обручальное кольцо стоимостью 10 зм.

T9. КОМНАТА ДВИЖУЩИХСЯ КАМНЕЙ

Если герои будут говорить с Барагустасом в области T8 или попытаются исследовать дверь в эту область, то **жрец Чёрной Земли** Ларакх услышит их. При этом он быстро ставит свой фонарь на землю и прячется. Следующее описание соответствует этому случаю:

На полу, в центре этого огромного вырубленного в скале помещения с 20-футовым потолком, стоит яркий фонарь. По всей комнате без всякого порядка расставлена группа странных каменных монолитов. Некоторые валуны стоят вертикально, другие образуют своего рода арки из трёх камней. У стен по периметру комнаты расположены шесть низких каменных плит. На каждой из них лежат человеческие кости, прикрытые клочками одежды и ржавыми доспехами.

Ларакх прячется за одним из больших камней. Он проводил всё своё время в этом помещении, изучая древние камни и экспериментируя с магическим полом. После того, как он увидит персонажей, он начнёт атаковать их своими заклинаниями.

Отыгрыш Ларакха. Ларакх использует камни в комнате как укрытия, но он не намерен драться до смерти. Если его укрытие будет обнаружено, и он не сможет легко и быстро устранить чужаков, Ларакх попытается спастись бегством через потайную дверь (см. ниже). Чтобы прикрыть своё отступление, он обрушивает за собой завал в коридоре.

Ларакх находится в немилости у жрецов Чёрной Земли, так как он плохо справился с предыдущими заданиями. Решив захватить Красную Лиственницу без кровопролития, он воспользовался влиянием Верующих, намереваясь впоследствии свергнуть их. До появления героев он планировал заставлять Верующих послушно выполнять всё более тёмные и злые деяния, а затем захватить город с помощью своих новых слуг.

Вестники Скорби. Если персонажи ещё не сражались с Вестниками Скорби (см. область T7), они вступят с ними в бой здесь. Вестники вступают в схватку позже и нападают, появляясь из области T8 или потайной двери через несколько минут после того, как группа устранит Ларакха (или после его побега).

НА ЗАМЕТКУ!

Если Ларакх всё-таки сумеет сбежать, постарайтесь, чтобы он не превратился в этакое «ружьё Чехова», которое не стреляет. Пусть он ещё раз появится в истории: например, его можно сделать союзником в борьбе с культом воздуха или связать его с личными историями персонажей. На худой конец, подкиньте его бездыханное тело в одно из убежищ сектантов.

Кости. На поверхности каменных плит лежат кости людей-рудодокопов, исследовавших это помещение до того, как была основана Красная Лиственница. Все они плохо сохранились: у них раздроблены конечности, рёбра или головы. Травмы говорят о несчастном случае в шахте. Верующие почитают эти скелеты, называя их «Копателями», и содержат их в неприкосновенности.

Потайная дверь. При успешной проверке Мудрости (Восприятие) Сл 15 в юго-восточном углу помещения можно обнаружить выделяющийся участок каменной кладки, образующий дверь. Она поворачивается вокруг центральной оси, открывая узкие проходы по обеим сторонам. Тоннель ведет в деревянный сарай во дворе за «Фургонной мастерской Вэльбура» (Красная Лиственница, область 16).

Служители культа земли пользуются этим коридором для входа и выхода из гробницы, и потому Верующие замаскировали его от любопытных взглядов. Ближе к выходу на поверхность тоннель частично перекрыт пыльными полотнищами, сложенными балками и брошенными камнями, чтобы создать видимость обрушения. Существо Среднего или Маленького размера может осторожно пробраться через эти завалы. Если кто-либо действием выдернет подпорки, завал обрушится. При этом 10-футовый участок тоннеля перекроет куча земли и камней, полностью блокирующая коридор. Устранение завала потребует нескольких часов работы.

Движущиеся камни. Это помещение, высеченное в камне дварфами королевства Безилмер несколько тысяч лет назад, служило им большим погребом и мастерской. Дварфы оставили после себя странную группу колонн, бульжников, арок и вырезанных из камня дверей. Рудодокопы древнего королевства Фалорм [Phalorm] обнаружили дварфийское строение и решили устроить здесь склеп. После них помещение было снова забыто, пока Верующие из Красной Лиственницы не обнаружили его.

Дварфы заколдовали пол комнаты таким образом, что стоящие на нём камни могут подниматься в воздух. Наложённое на пол заклинание можно увидеть с помощью *обнаружения магии* [detect magic] (школа преобразования). Эффект левитации активизируется, если что-нибудь ударит по полу со средней силой (например, на него упадёт объект, весом не менее 1 фунта, или кто-то с силой топнет по нему). Этот эффект длится 1 минуту, в течение которой камни будут парить над полом на высоте чуть менее дюйма и могут перемещаться от лёгкого прикосновения. Поэтому едва заметные подземные толчки, как и любое существо, присутствующее в комнате (даже животное), могут заставить камни двигаться абсолютно случайным образом.

Верующие никогда не разбирались в магии и не видели, как камни парят в воздухе. А вот служители Чёрной Земли во главе с Ларакхом поняли принцип работы заклинания. Они находили забавным перемещать камни, а потом убеждать Верующих

в том, что феномен их движения — это зловещий признак надвигающейся гибели.

СОКРОВИЩА

Ларакх принимал участие в набеге на делегацию из Мирабара, описанную в главе 3. (В Красной Лиственнице не узнают об исчезновении делегации, пока вы не будете готовы перейти к следующей части приключения.) Он носит при себе 4 мирабарских торговых слитка (стоимостью 5 зм каждый); каждый такой слиток выглядит как продолговатый кусок металла около фута длиной, похожий на две длинных четырехгранных пирамиды, соединенных в основании. Подлинность слитков можно определить по особому звуку, который они издают, если по ним стукнуть. Любой персонаж родом с Севера узнаёт в них особую валюту, которая используется в Мирабаре.

НА ЗАМЕТКУ!

Постарайтесь не упустить этот момент. Поиски делегации — это один из основных мотивов исследования долины Дессарин на первых порах кампании, а слитки — это не очередной трофей на продажу, а важная зацепка. Если игроки вспомнят о них в нужный момент, это усилит удовольствие от повествования. Но если не получится — не беда: позже к персонажам может подойти агент одной из фракций или торговец, которому слитки были проданы, и спросить, где они их добыли.

«Стоп! Мы же видели слитки из Мирабара! Там был ещё этот странный человек в серых одеждах — как, бишь, его звали...»

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Последствия исследования Гробницы Движущихся Камней зависят от исхода нескольких последних столкновений (а особенно от того, нашли ли герои тела убитых в зоне Т5).

Если персонажи не обратят особого внимания на трупы, то оставшиеся в живых Верующие получат возможность скрыться вместе с ними и похоронить их где-нибудь прежде, чем Харбрук найдёт их. Жители Красной Лиственницы будут возмущены ложью и открывшимися тайнами, но никто не узнает об убийствах и прочих преступлениях.

Если персонажи заинтересуются телами, или вы решите, что констебль Харбрук доберётся до области Т5 раньше Верующих, последствия будут более серьёзными. Харбрук быстро придет к верному заключению, что за убийствами стояли именно Верующие, и начнёт полноценное расследование.

По возможности Харбрук допросит Грунда и Баргустаса. Грунд расскажет, что никого не убивал и не присутствовал при убийствах, но признает, что помогал прятать трупы. В качестве организаторов преступлений, он назовёт Албери Миллико и Ильмета Вэльвур. Баргустас тоже не причастен к каким-либо правонарушениям, так что он быстро подтвердит историю Грунда в попытке оправдать себя.

Настоящие преступники — это Марландро Газькур, Албери Миллико и Ильмет Вэльвур. На допросе Миллико с бурным возмущением будет настаивать на своей невиновности, невзирая на все улики. Вэльвур сломается и признает свою причастность, а также сдаст Миллико. Газькур будет изображать спокойствие как можно дольше и попытается покинуть город через несколько декад, когда станет

очевидным, что Вэльвур сдал и его. Также убийцы также расскажут о роли Ларакха в этом скандале, и что именно он дал им орудие убийства — магический кинжал.

Эта драма будет разыгрываться в течение нескольких месяцев: некоторые Верующие при этом сбегут из города, а остальные будут отрицать, что они что-либо знали об убийствах. Для персонажей может быть заманчивым принять участие в этом процессе, но они должны понимать, что их борьба с четырьмя культами стихий намного важнее. Правосудие над Верующими может свершиться на заднем плане во время их следующих визитов в Красную Лиственницу.

НА ЗАМЕТКУ!

Даже если об убийствах никому не станет известно, постарайтесь развить конфликт между горожанами и Верующими: это добавит городу правдоподобности и усилит атмосферу общей напряжённости. Может показаться, что полупустая гробница с какими-то летающими камнями под городом не представляет из себя ничего особенного, но это не так. Вот несколько примеров, вокруг которых можно выстроить конфликт:

- Часть горожан может бояться любых проявлений волшебства, особенно если учесть, что с долиной Дессарин творится невесть что из-за элементарных узлов и действий культивистов: «Слава богам, что там только камни летали! А если бы было чего похуже? Да как они вообще посмели столько лет держать нас за дураков!»
- Верующие тайно управляли городом много лет и за это время наверняка сломали немало судеб. У их жертв могли остаться в городе родственники или друзья: «Так вот из-за кого два года назад мой свояк пропал! А я-то считал их хорошими людьми... Эх, неужели в наше время никому нельзя верить!»
- Если в городе открылся провал, всё совсем просто: «Дети же могли пострадать!»

ПОБОЧНЫЕ СЮЖЕТНЫЕ ЛИНИИ

Повсюду, от Яргара до Вомфорда и от Вествуда до Высокого леса, происходят опасные, но, казалось бы, никак не связанные между собой события. До тех пор, пока элементарные куальты во главе с пророками стихий не будут повержены, эти проблемы не удастся исправить окончательно, но это не значит, что их можно оставить без внимания. Персонажи должны понять: некоторые из этих бед настолько ужасны, что требуют немедленного вмешательства, даже если для этого им придётся на время отвлечься от их кампании против Элементарного Зла.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СЮЖЕТОВ

Ниже приводятся краткие описания представленных в этой главе побочных сюжетных линий, расположенные в порядке возрастания уровня группы. Варианты вовлечения персонажей представлены в следующем разделе и в самих побочных сюжетах. Некоторые явно связаны с культами стихий, другие же, хоть и не связаны с ними, тоже требуют немедленного вмешательства.

Новое начальство. Владелец постоялого двора «Баржедел» вынужден срочно уехать на несколько дней и просит персонажей подменить его, взяв на



себя управление заведением. Тривиальная, казалось бы, задача — вот только подковёрная борьба внутри Жентарима превращает её в серьёзную проблему. Это приключение рассчитано на персонажей 3 уровня, хотя его можно играть группой как более высокого, так и более низкого уровня.

Орки Ледяного Щита. Стихийные бедствия, вызванные элементарными культурами, заставили племя орков покинуть свою территорию и двинуться в рейды на фермерские хозяйства в восточной части долины. Это приключение рассчитано на персонажей 4 уровня.

Долгий Путь. В последнее время торговля в долине Дессарин идёт со скрипом, поэтому жизненно важно убедиться, что очередной караван доберётся из постоялого двора «Баржедел» в Трибор. Это приключение предназначено для группы 5 уровня.

Проклятые огненной ведьмы. В надежде расправиться с героями культ Чёрной Земли подготовил для них ловушку, пустив слух об огненной ведьме, терроризирующей клан полуросликов Неттлаби. Приключение рассчитано на персонажей 6 уровня.

Долина Танцующих Вод. Героям предстоит выяснить, почему из тайного dwarфийского святилища уже давно не приходит никаких новостей. Прибыв на место, они обнаруживают, что святилище захватил злобный убийца. Это приключение подходит для группы 8 уровня.

Тёмные делишки в Ярtare. Преступники намереваются продать на аукционе сферу опустошения по самой высокой цене. Герои должны заполучить её прежде, чем состоится сделка. Это приключение рассчитано на группу 9 уровня.

Поместье Рандрет. Зловещая сущность, известная как Тёмная Леди, наблюдает за Долгим Путём, скрываясь в поместье Рандрет. Многие годы караваны в спешке проходили мимо, не попадая в неприятности, но, в последнее время, на дороге стали появляться мёртвые тела. Что-то изменилось,

и не в лучшую сторону. Приключение рассчитано на персонажей 10 уровня.

Залы Охотящейся Секиры. Это древний легендарный дворец, в котором захоронен король Торхилд Флеймтанг, был построен dwarфами королевства Безилмер. Герои вместе с молодым dwarфом-аристократом отправляются на поиски гробницы. Когда они достигнут цели, то обнаружат, что не они одни хотят заполучить королевские сокровища. Это приключение подходит для персонажей 11 уровня.

Влияние фракций

Сторонние сюжетные линии дают персонажам прекрасную возможность продемонстрировать лояльность своей фракции. Все организации встревожены по различным причинам. Вот наиболее подходящие для фракций сюжеты:

- Изумрудный Анклав обеспокоен рейдами орков Ледяного Щита и историями о разграбленной телеге утгардтцев возле ранчо клана Неттлаби.
- Арфисты опасаются угрозы, которую представляет Тёмная Леди из поместья Рандрет.
- Альянс Лордов видит необходимость продемонстрировать торговцам, что Долгий путь всё ещё безопасен. Позже, Альянс решит, что настало время вернуть миру легендарное оружие короля Флеймтанга, похороненного много лет назад в Залах Охотящейся Секиры.
- Орден Перчатки тоже обеспокоен налётами орков Ледяного Щита. Кроме того, представители ордена хотят убедиться, что тайному святилищу в долине Танцующих Вод ничего не угрожает.
- Жентарим хочет восстановить стабильное движение караванов по Долгому пути, а следовательно, и нормальную торговлю в регионе. Также у них интерес в постоялом дворе «Баржедел».

НА ЗАМЕТКУ!

Если по какой-то причине игроки не захотели выбрать фракции для своих персонажей, или вы не использовали зацепки приключения, описанные в 1 главе, то можно попробовать привязать эти сюжетные линии к биографиям персонажей. Так вы получите полноценные личные задания, которые к тому же не будут сильно влиять на формирование связей между персонажами в группе.

НОВОЕ НАЧАЛЬСТВО

Постоялый двор «Баржедел» зависит от регулярных поставок припасов, перевозимых на грузовых судах вниз по реке из Яртарга. Последний рейс сильно запаздывает, поэтому Наласкур Тэлонд [Nalaskur Thaelond] — владелец постоялого двора и агент Жентарима — хочет отправиться в Глубоководье, чтобы закупить там нужных товаров и обсудить положение дел со своими тамошними руководителями. Он ищет кого-нибудь, кто сможет управлять постоялым двором в его отсутствие.

Наласкур работает с молчаливой женщиной с холодным взглядом по имени Чаласка Муруин [Chalaska Muruin] (человек, **ветеран** [veteran]), но не доверяет ей. Чаласка носит звание старшего меча и командует четырьмя десятками **охранников** [guard] постоялого двора (их отряд так и называется — «Мечи»). Наласкуру приказано следить за Чалаской и её людьми, сохраняя тем самым равен-

ство сил. Впрочем, она об этом знает, поскольку сама шпионит за ним. Наласкур ей не нравится, и она была бы рада, если бы он исчез насовсем. Конечно, Жентарим сможет быстро заменить Наласкура, но его преемник не знал бы, что Чаласка прибрала к рукам всю деятельность заведения.

Поэтому неудивительно, что Тэлонд не горит желанием назначать управляющей Муруин на время своего путешествия в Глубоководье. Вместо этого он хочет сорвать её планы, а вместо себя оставить какого-нибудь козла отпущения, на которого можно будет свалить всю вину, если что-то пойдёт не так.

Ко всему прочему, ни Чаласке, ни Наласкуру неизвестно, что амбициозный агент Жентарима по имени Инглор Брэтрен [Inglor Brathren] (мужчина, дварф **шпион** [spy]) скрывается под личиной разнорабочего, что позволяет ему выведывать различные секреты. Инглор считает, что Наласкур набиивает свои карманы за счет Жентарима, а Чаласка закрывает глаза на утаивание доходов Наласкуром. Проблема в том, что он боится Чаласку и не может обвинить её в преступлениях, не имея никаких доказательств. Поэтому Инглор решил дискредитировать обоих и добиться их замены.

ЗАВЯЗКА

Это приключение начинается, когда персонажи встречаются Наласкура Тэлонда (полуэльф, **шпион** [spy]). Он просит персонажей взять на себя управление постоялым двором — на декаду, или около того, — обещая достойную плату и хорошие рекомендации для своего начальства. Если персонажи согласятся, Наласкур назначит одного из персо-

нажей (предпочтительно того, кто имеет отношение к Жентариму) временным управляющим и расскажет ему о том, где находятся ключи и об их первостепенной важности (см. раздел «Обязанности ключника» ниже). Он уезжает в спешке и не передаёт ключи лично.

Если персонажи откажутся, Тэлонд оставит им записку о ключах и уедет в Глубоководье. Перед отъездом, он скажет персоналу постоялого двора, будто персонажи согласились на работу. При любых проблемах на постоялом дворе рабочие сразу же бегут к персонажам.

Если никто из героев не связан с Жентаримом, постоялым двором согласится управлять друг персонажей или кто-то, кто сделал им одолжение. Позже этот человек будет умолять персонажей о помощи. Наконец, персонажи просто могут стать свидетелями разворачивающихся событий.

С тех пор, как Жентарим взял под контроль постоялый двор «Баржедел», в гостиничном комплексе постоянно присутствуют несколько **разведчиков** [scout], **шпионов** [spy] и **головорезов** [thug]. Эти агенты могут просто отдыхать или быть на особом задании, но в любом случае все они шпионят на Жентарим.

ОБЯЗАННОСТИ КЛЮЧНИКА

Основная обязанность владельца постоялого двора — следить, чтобы ключи от ворот и основных дверей не попали в руки врагов Жентарима. Переговоры, торговые сделки и логистические приготовления организации должны оставаться в секрете. Все ключи висят в шкафчике, в канцеля-



рии управляющего, возле харчевни гостиницы. Когда внутри канцелярии никого нет, то и шкафчик, и само помещение должны быть заперты.

Ключи чёрные, слегка утолщённые в середине, длиной с человеческую ладонь. На головках ключей нарисованы характерные красные отметки, похожие на слёзы: число капель указывает на дверь, к которой подходит данный ключ.

Шесть ключей пропадают сразу же после отъезда Наласкура в Глубоководье. Инглор, стремясь поставить под сомнение решение Наласкура, крадёт ключи и прячет их в ящик на чердаке южной башни. Персонажи заметят исчезновение ключей позже, когда Чаласка попросит достать их, чтобы запереть двери на ночь.

Из-за шести пропавших ключей открытыми остаются главные ворота, задняя дверь в наружном кольце стен, две аналогичные двери в стенах постоянного двора, комнаты встреч в южной башне таверны и комната хранения в северной башне. Последняя комната — место, где Жентарим хранит сундуки с деньгами, украденные вещи и важные предметы.

ПОИСК КЛЮЧЕЙ

Когда станет очевидным, что ключи пропали, Чаласка поднимет тревогу и удвоит охрану на воротах. Затем она отправит остальных Мечей на обыск персонала постоянного двора и его посетителей.

Персонажи с наибольшим значением Мудрости, находившиеся в харчевне постоянного двора как раз перед пропажей ключей, вспомнят хорошо одетого мужчину²⁴, который быстро вышел из помещения незадолго до того, как Чаласка спросила про ключи. Если персонаж успешно пройдёт проверку Мудрости (Проницательность) Сл 10, то вспомнит, что этот человек выглядел обеспокоенным и держал небольшую записку в руках.

Подозрения нарастают. После того, как организованы поиски, Чаласка скажет новому управляющему: «Ну и как же ты собираешься искать эти ключи? Или они и не пропали вовсе?!» Затем она приказывает четверым Мечам обыскать управляющего. Чаласка подозрительна и хочет убедиться, что у управляющего на самом деле нет ключей.

В случае сопротивления Мечи попытаются разоружить и обезвредить героев, но не станут их убивать. У Чаласки жёсткий характер, но она не желает проливать кровь. Охранники также отступят при превосходящей силе противников.

НЕВЕЗУЧИЙ КЕНДРИН

Когда начинается суматоха вокруг ключей, Инглор приступает ко второй части своего плана.

Записка Гриндо. Инглор подложил записку Гриндо, молодому служащему таверны (тетирец, **обыватель** [commoner]). Гриндо обнаруживает записку, когда Мечи проводят общий обыск. На мятом пергаменте написано: «Скажи Кендрину Фелддару, что это Чаласка». Гриндо не знает, как эта записка оказалась у него и никогда не встречался ни с кем по имени Кендрин. Он боится Чаласку (и немного влюблён в нее), но он абсолютно честен.

Поиски Кендрина. В гостевой книге есть запись, что торговец по имени Кендрин Фелддар — постоялец гостиницы.

Кендрин обычно торгует экзотическими животными и трофеями с них в северной части Побережья Меча. Из-за проблем на Долгом пути он оказал-

НА ЗАМЕТКУ!

В тексте не хватает конкретики, и разобраться в сюжете непросто. Вот план действий Инглора:

- Утром, в день отъезда, Наласкур встречается с персонажами. Примерно в это же время Инглор беседует с Кендрином.
- Около полудня новый управляющий вступает в должность. Сразу после этого Инглор крадёт ключи и прячет их в южной башне.
- Ближе к вечеру Инглор готовит две записки. Одну подбрасывает Кендрину, после чего торговец в панике выбегает из харчевни, запирается в своей комнате и начинает собирать вещи для отъезда.
- Вечером обнаруживается пропажа ключей. Пока Чаласка обыскивает нового управляющего, Инглор пробирается к ней в комнату и крадёт пуговицы, а перед началом общего обыска он подбрасывает вторую записку Гриндо.
- Скорее всего, персонажи сразу же пойдут в комнату Кендрина. В это время Инглор крадёт золото из хранилища, а затем приступает к финальной части своего замысла: подбрасывает часть золота и ключи в спальню Чаласки.

ся на грани разорения.

Инглор узнал эту информацию от самого Кендрина, встретившись с ним поутру в харчевне. Инглор также оставил ему записку: «Они следят за тобой. Здесь тебе грозит опасность».

Когда персонажи войдут в комнату Кендрина (чондатанец, **дворянин** [noble]), тот, потеряв голову от страха, будет лихорадочно собирать свои вещи. Увидев их, он кричит в ужасе и срывается бежать, выронив из рук деревянную коробочку. При падении она разбивается, и оттуда выползают четыре экзотических **паука** [spider]. На кровати лежит позабытая им записка.

Кендрин расталкивает всех на своём пути. Если кто-нибудь нападёт на него с оружием, он в ответ достанет своё. В конце концов, он ударит одного из Мечей, после чего все остальные охранники тоже вступят в драку, стараясь схватить его.

Кендрин не является членом Жентарима. Когда, наконец, его усмирят и предъявят записку Гриндо, он скажет, что понятия не имеет о каких-то интригах, не знает, кто такая Чаласка. Если спросить про вторую записку, он признается, что у него есть проблемы.

КРАЖА В КОМНАТЕ ХРАНЕНИЯ

Пока все заняты Кендрином, Инглор, воспользовавшись моментом, пробирается в хранилище Наласкура. Он обыскивает комнату и крадёт оттуда 500 зм, чтобы затем обвинить Чаласку и Наласкура: первую — в халатности, благодаря которой произошла кража, а второго — в том, что он оставил постоянный двор некомпетентным людям.

Прежде чем покинуть хранилище, Инглор аккуратно размещает две необычные пуговицы в форме лисьих голов, которые он украл с парадной рубашки Чаласки, висящей в её шкафу. Эти пуговицы видели почти все постоянные клиенты «Баржедела», а Мечам они знакомы ещё лучше. Затем Инглор уходит, оставляя дверь приоткрытой.

Инглор прячет 200 зм в том же ящике, где ранее он спрятал ключи. Оставшиеся 300 зм он подбрасывает в спальню Чаласки вместе с ключами.

Персонажи могут застукать Инглора за его ма-

24 Этот человек — Кендрин Фелддар [Kendrin Feldart], торговец экзотическими животными. — прим. переводчика.

НА ЗАМЕТКУ!

Если персонажи не станут обыскивать южную башню (или провалят необходимые проверки), то у них могут возникнуть проблемы с поиском доказательств виновности Инглора. Вот примеры дополнительных улики, которые помогут направить мысли игроков в верное русло (использовать их или нет — решать вам):

- Обе найденные записки написаны одним и тем же почерком: очень чётким, отрывистым, с сильным нажимом на перо (проверка Интеллекта (Расследование) Сл 12).
- Пуговицы с рубашки Чаласки были срезаны острым ножом или кинжалом (проверка Интеллекта (Расследование) Сл 15).
- В хранилище ведёт довольно низкий коридор: когда по нему идёт человек, ростом выше среднего, он почти задевает головой потолок. Тем не менее в нескольких местах потолок затянут свежей паутиной (проверка Мудрости (Восприятие) Сл 15).

хинациями. Однако его перемещения по гостинице не вызывают подозрений: он разнорабочий, и у него может найтись повод побывать в абсолютно любом месте.

ОБЩАЯ ТРЕВОГА

После кражи Инглор отправляется в другие области постоянного двора Баржедел. Он начинает подзуживать местных, говоря, что в гостинице твориться что-то странное. Он также напоминает им, что именно Чаласка отвечает за безопасность.

Если в течение нескольких часов никто не поднимет тревоги из-за хранилища, то утром Инглор «обнаруживает», что дверь в него приоткрыта. Из-за сплетен, которые он распускал накануне вечером, за завтраком в харчевне находится больше людей, чем обычно. Инглор публично объявляет о случившемся и требует немедленного расследования. Он даже добровольно вызовется быть первым обысканным, если это «поможет общему делу».

В ходе следствия он говорит: «Я слышал, prošлым вечером Чаласка устроила какую-то суматоху. Вы знали об этом?» И добавляет позже: «При Наласкуре ничего подобного не случилось. Наверное, это он должен был со всем разбираться».

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

К этому моменту все зацепки ведут к Чаласке. В хранилище найдены её пуговицы. В её комнате находятся ключи и часть украденного золота, как и рубашка без двух пуговиц. По мере того, как против неё появляются новые улики, Чаласка становится всё более взволнованной. Как старший меч, она решает просить нескольких верных ей Мечей о помощи. Её последователи баррикадируются в хранилище.

Тщательный обыск позволит обнаружить сундук на чердаке южной башни и спрятанное там золото. В этом случае жадность Инглора приведет к его обличению. Его следы видны в пыли на полу чердака, а следов Чаласки там нет.

Вернувшийся Наласкур находит таверну в том состоянии, к которому её привели действия персонажей. По своей учетной книге он подтверждает, что из комнаты хранения пропало 500 зм, а не 300. Это открытие может привести к новым обыскам, которые в итоге выведут на Инглора, как на един-

ственного дварфа среди персонала гостиницы.

Если обысков не последует, то Инглор будет праздновать полную победу. Чаласка будет дискредитирована и отстранена от управления. Наласкур потеряет лицо перед Жентаримом, так же, как и персонажи.

ОРКИ ЛЕДЯНОГО ЩИТА

Набеги орков всегда были обычным явлением в порубежье: их небольшие банды постоянно крали скот или подстерегали одинокие фургоны с припасами. Но в последнее время племена, скрывающиеся в диких восточных землях холмов Самбер, заметно обнагтели. Орки Ледяного Щита [Iceshield orcs] нападают на фермы и ранчо по всему региону, а патрули их разведчиков видели менее чем в одном дне пути верхом от Яртара.

Хотя суровые и независимые жители региона способны отогнать случайные рейды своими силами, сообщения об организованных военных отрядах орков беспокоят их. Поэтому местные фермеры и скотоводы начали предпринимать кое-какие шаги, чтобы постоять за себя. В числе прочего, они ищут искателей приключений, способных предотвратить разорение их земель орками.

ПРЕДЫСТОРИЯ

Напоминающие шалаши или вигвамы жилища орков Ледяного Щита расположены на расстоянии дневного перехода от западного края Высокого леса.

Они долгие годы были бельмом на глазу как для лесных жителей, так и для поселенцев, проживающих на фермах и ранчо на равнинах к западу. Но сейчас племя Ледяных Щитов стало для них куда более ощутимой угрозой. Изменения погоды и ландшафта, которые произошли из-за мощной магии, применяемой культистами стихий, были восприняты орками как знамения Груумша [Gruumsh]: земли меньших рас должны истечь кровью и золотом.

Орки ищут источники снабжения в долине. Их разведчики пришли к выводу, что местные фермеры и скотоводы должны стать основными целями. Сейчас кочующие отряды главным образом атакуют семьи порубежья, безнаказанно разоряя фермерские хозяйства. Кроме скота, орки также похищают телеги и фургоны, нагружая их добычей. Жителей они забирают в рабство и гонят их к своим жилищам: несчастные привязаны к повозкам и вынуждены цепью брести за ними.

Несколько вольных орочьих отрядов решили, что жить отдельно на плодородных фермах куда привлекательнее, чем терпеть постоянные унижения собратьев, поэтому они убили прежних землевладельцев и заняли их место. Конечно же, орки не будут растить урожай или пасти скот. Они намереваются остаться на новом месте ровно до тех пор, пока там не кончится еда, а затем двинуться к следующему поселению.

Землевладельцы вместе с членами Изумрудного Анклава и Ордена Перчатки обратились за помощью к эльфам Высокого леса. Эльфы организовали охотничьи отряды, чтобы положить конец бесчинствам. Теперь фермеры и скотоводы пытаются продержаться до тех пор, пока эльфы не наведут порядок.

Во время своих путешествий по региону персонажи обнаруживают объятую огнём ферму Андерил [Anderil Farm]. Орки напали на неё, захватили

в плен нескольких фермеров и подожгли постройку. Затем герои добираются до ранчо Деллмонов [Dellmon Ranch], где они, в ожидании подмоги от эльфов Высокого леса, будут держать оборону.

Вы также можете использовать один из следующих вариантов, чтобы вовлечь персонажей в эту сюжетную линию:

- В следующий раз, когда герои окажутся в городе во время отдыха, покупки снаряжения или выполнения какого-то поручения, они услышат о набегах орков от беженцев, которые просят о помощи.
- Орден Перчатки хочет разыскать Эрнда Статутблейда [Erned Stoutblade], от которого уже несколько дней не было вестей (см. раздел «Ранчо Деллмонов»). Персонажи, вступившие в Орден, могут получить это задание в Зале Вершины, или в другом месте по вашему выбору.
- Члены Изумрудного Анклава обеспокоены исчезновением послов, которые отправились на встречу с эльфами Высокого леса, и им нужен кто-то, кто займётся их поисками (см. раздел «Ранчо Деллмонов»). С помощью заклинания *почтовое животное* [animal messenger] посланцы отправили сообщение: «Мы в ловушке! На ранчо Деллмонов нас окружил отряд орков. Пока мы в безопасности, но пробиться сквозь них не сможем. Пришлите в помощь кого-нибудь посильнее!»

ДЫМ НА ГОРИЗОНТЕ

Эта сцена происходит рано утром. На марше группа внезапно замечает столб дыма. Прочтите следующий текст:

Когда вы выходите по тропе из сухого ущелья, то видите, как на деревьях под небольшим углом поднимается столб густого чёрного дыма. Похоже, за следующим хребтом что-то горит.

Путь к горящей ферме займёт около пяти минут. Как только герои увидят её, прочтите следующее:

С вершины хребта вы видите, как в небольшой лощине внизу пылает ферма. Амбар уже сгорел дотла, а дом наполовину охвачен огнём. Объятый ужасом скот пытается вырваться из ограждённого загона, расположенного за амбаром.

Полуэльф Селвин Андерил [Selwyn Anderil] и его жена-человек Мэйган [Maegan] прожили на этой ферме восемь лет. Сейчас Мэйган ждет их первенца. Они наняли на работу пару молодых людей: братьев по имени Об и Фип Лавелль [Ob and Fip Lavelle], приехавших из Глубоководья в сельскую местность, чтобы отдохнуть от городской суеты.

Орки Ледяного Щита напали на ферму около часа назад, забрав Мэйган и братьев в плен. Когда Селвин попытался защитить свою жену, они избили его до потери сознания, нанеся ему серьезные травмы. Орки заставили братьев погрузить в семейный фургон всё, что они посчитали пригодным к использованию, после чего подожгли

амбар и дом и ушли, заставив братьев тащить фургон. Мэйган бросили в фургон вместе с грузом.

СПАСЕНИЕ СЕЛВИНА

Когда персонажи приближаются, Селвин как раз приходит в себя в передней. Пожар начался в задней части здания и движется к фасаду. Селвин ослаб и не может спастись сам.

Если кто-нибудь из героев подойдёт к дому на 60 футов, он услышит, как Селвин кашляет от дыма и едва слышно зовет на помощь. Если кто-нибудь пройдет в переднюю дверь, прочтите следующее:

Передняя комната заполнена дымом, а потолок лижет жаркое пламя. Стройный полуэльф с кровоточащей раной на лбу лежит на полу, с трудом пытаясь встать. Увидев вас, он из последних сил пытается сесть. «Мэйган! — кричит он. — Моя жена! Пожалуйста, найдите её!» Затем он падает, заходясь в новом приступе кашля.

Селвина (**обыватель** [commoner] с 1 оставшимся хитом) можно легко вынести из дома наружу, где ему потребуется несколько минут, чтобы прокашляться и отдышаться. Селвин сходит с ума от беспокойства о своей жене и просит героев найти её, однако быстрый осмотр горящего дома показывает, что внутри больше никого нет — ни мёртвых, ни живых. В амбаре тоже нет ни-



каких останков.

Селвин рассказывает всё, что помнит о событиях, происходивших перед тем, как он потерял сознание от побоев. Если персонажи захотят последовать за фургоном, и он услышит об этом, то будет настаивать, чтобы они взяли его с собой. В ином случае, он будет отчаянно искать любые следы, которые могли бы пролить свет на судьбу Мэйган и братьев Лавелль, и идёт на их выручку в одиночку.

СПАСАТЕЛЬНАЯ ОПЕРАЦИЯ

Следы от колёс фургона (а также от обуви орков и их пленников) глубоко отпечатались в сырой почве, и пройти по ним не составляет никакого труда.

Орки, охраняющие фургон и пленников, не могут двигаться быстро, так что персонажи без особых усилий нагонят их. Через полчаса преследования они достигнут орков. Если герои во время погони будут двигаться осторожно, у них появится шанс застать орочий отряд врасплох. В противном случае орки заметят их, как только они приблизятся к отряду. В любом случае прочтите игрокам следующее:

Четыре жестоких орка сидят вокруг фургона в тени нескольких чахлах деревьев, растущих вдоль пересохшего речного русла. Двое мужчин, одетых как простые крестьяне, лежат без сил перед фургоном, чьи колеса на несколько дюймов ушли в рыхлую песчаную почву. В фургоне, среди снаряжения и прочей добычи, вы замечаете фигуру женщины.

Орки воодушевлены своими недавними успешными набегами на несколько ферм. Они немедленно атакуют персонажей, сперва бросая в них свои метательные копьё, а затем сближаются с ними, чтобы вступить в ближний бой. Если среди членов группы присутствует Селвин, то он, игнорируя орков, бежит к фургону, чтобы освободить Мэйган; братья Лавелль же слишком изнурены, чтобы участвовать в битве.

Даже если герои победят орков и спасут фермеров, то злоключения семейства Андериллов на этом не закончатся. Их жилище разрушено, и им придётся искать себе место для ночлега. Они просят персонажей сопроводить их на ранчо Деллмонов, где, как они слышали, собираются другие поселенцы, в надежде защититься от набегов. Если герои согласятся помочь им, то группа дойдёт до ранчо Деллмонов за пару часов.

РАНЧО ДЕЛЛМОНОВ

Семья Деллмонов [Dellmon] довольно богата, живёт здесь уже несколько поколений и хорошо известна другим поселенцам региона. Они вложили много труда в свои владения и не намерены позволять шайке орков прогнать их с родных земель. Деллмоны слышали о бесчинствах, которые творят отряды орков и видели их разведчиков поблизости. Когда чудовища стали нападать на маленькие фермы по соседству, Кербин Деллмон [Kerbin] разослал весть, что любой может найти безопасный приют в их доме. Несколько поселенцев приняли его предложение.

Каждый трудоспособный человек на ранчо вносит свой вклад в организацию обороны. В качестве защитных сооружений поселенцы построили несколько невысоких земляных насыпей, вырыли рвы между зданиями (см. карту) и соорудили импровизированные зубцы на парапете крыши для защиты лучников. Кроме того, они запасаются



оружием и боеприпасами.

СЕМЬЯ ДЕЛЛМОН

Кербин Деллмон (тетирец, **дворянин** [noble]), глава семьи Деллмон, отказался покинуть свой дом, несмотря на то, что его семья под угрозой и для них было бы безопаснее отступить в Яртар. Он решительно настроен остаться и бороться, и ничто из сказанного не изменит его мнения. Дочь Кербина Дрина [Dreena] отправила сообщение эльфам Высокого леса, но никто не знает, когда они придут на помощь и придут ли вообще. Защитники понимают, что могут полагаться только на себя.

На ранчо присутствуют и другие члены семьи Деллмон:

- Старший сын Кербина — Пёд [Perd] (тетирец, **дворянин** [noble]) — хотя и поддерживает неуступчивую позицию своего отца, но беспокоится за безопасность детей и порой задаётся вопросом: а не было ли ошибкой остаться?
- Жена Пёда — Марка [Marka] (тетирка, **разведчик** [scout]) — сомневается, в безопасности ли они.
- Средняя дочь Кербина — Дрина (тетирка, **друид** [druid]) — подающий надежды член Изумрудного Анклава. Она была в составе делегации, отправленной на встречу к эльфам и послала сигнал бедствия Анклаву. Кроме того, Дрина отправила сообщение и к эльфам Высокого леса с помощью всё того же заклинания *почтовое животное* [animal messenger], хотя Изумрудный Анклав и не знает об этом.
- Младший сын Кербина — Финдрик [Fyndrick] (тетирец, **стражник** [guard]) — горячая голова и считает, что нужно напасть на орков первыми, не дав им взять ранчо в осаду.
- Дети Пёда и Марки — Ливи [Livi] (девочка) и Трейд [Thrade] (мальчик) — ещё слишком малы,

чтобы участвовать в битве, хотя Трейд прячет под кроватью кинжал.

РАБОТНИКИ И ГОСТИ РАНЧО

У Делламонов много наёмных работников и гостей:

- Флеймерен Вирминбейн [Flameran Verminbane] — легконогий полурослик, **разведчик** [scout], член Изумрудного Анклава и участник делегации, отправленной к эльфам.
- Эрнд Стаутблейд (тетирец, **рыцарь** [knight]) — член Ордена Перчатки, прибывший из Яртара, чтобы защищать слабых и отомстить оркам племени Ледяного Щита за их нападения. Недавно он прибыл на ранчо с вестью, что видел неподалёку большой отряд орков, который движется в эту сторону, и что спастись бегством уже поздно. После этих известий все затаились на ранчо и начали кто как может готовиться к обороне.
- Стоуэл [Stowal] и Бреникан [Branikan] — братья (щитовые дварфы, **стражники** [guard]), работавшие кузнецами, ремесленниками и разнорабочими.
- Остальные защитники состоят из фермеров, скотоводов и нескольких союзников Изумрудного Анклава, всего восемнадцать человек. Среди них двенадцать трудоспособных **обывателей** [commoner], вооружённых ручными топорами, серпами или копьями. У шестерых из них есть короткие луки. Четверо воинов (см. статистику **стражников** [guard]) и два охотника (статистика **разведчика** [scout]) завершают список.
- Кроме них, на ранчо есть ещё шестнадцать подростков и детей, неспособных участвовать в бою. Половина из них может таскать боеприпасы, ухаживать за ранеными или присматривать за стариками и малышами.

РОЛЬ ПЕРСОНАЖЕЙ

Дайте персонажам возможность взять на себя командование обороной ранчо. Остальные защитники будут слушать их и делать все возможное, чтобы их приказы были выполнены. Пусть игроки несколько минут подумают над расстановкой сил, а затем начинайте атаку.

НА ЗАМЕТКУ!

В таких ситуациях у персонажей иногда возникает вопрос: «А почему это мы должны командовать?» Вам придётся найти логичное объяснение. Например, стражники вообще не участвовали в боях: они стояли на часах в городе, а рыцарь никогда не участвовал в обороне городов и в Ордене выполнял роль разведчика.

ХОД ОСАДЫ

У вас есть несколько вариантов проведения битвы:

- Вы можете управлять каждым защитником и орком по отдельности и проводить битву как долгую, сложную боевую сцену. Если вы поступите так, игрокам, скорее всего, придётся взять контроль над некоторыми НИП.
- Вы можете упростить часть боя. Карта ранчо поделена на определенные зоны, и вы можете вести бои по обычным правилам только в зоне(-ах), где находятся персонажи игроков, а бои в других зонах можно описывать вкратце, подбирая их исход так, чтобы повествование было более

драматичным. Этот метод увеличивает скорость игры и снижает сложность.

- Вы можете сосредоточиться только на самих персонажах и их врагах, давая самое общее представление о других боях и делая обоснованное предположение об их результате. Этот метод является самым быстрым для разрешения боя.

НА ЗАМЕТКУ!

Если вы выберете первый вариант, то будьте готовы, что бой может занять очень много времени: даже всю сессию, если вы любите неторопливый стиль игры.

Орки могут легко победить вдвое большее количество обывателей, но благодаря оборонительным сооружениям шансы защитников резко повышаются. Фермерам не обязательно самим побеждать орков — они просто должны пережить атаку. Наверняка вы и сами захотите усилить напряжение и показать, что результат балансирует на грани катастрофы. Ближе к концу битвы появляются эльфы, как описано в разделе «Помощь прибывает».

ПЕРВАЯ ВОЛНА

Первым признаком приближения орков служит появление их разведчиков на низких холмах вокруг ранчо. Вскоре после этого небольшие группы орков рассредотачиваются, окружая здания. По звуку рога все они одновременно начинают бежать к постройкам. Битва начинается.

Отряд из сорока **орков** [orc] возглавляют **орог** [orog] и его правая рука — **око Груумша** [Eye of Gruumsh]. Как только орки подойдут на нужную дистанцию, они начнут кидать метательные копья в любые видимые цели. В следующем раунде они делают рывок, чтобы сократить дистанцию и перейти в рукопашную. Через два-три раунда орки отступают.

Таких атак будет несколько: орки попытаются прорвать оборону там, где это возможно. Когда защитники отгонят их, они сменят тактику.

ДЫМОВАЯ ЗАВЕСА

Позже в этот день орки поджигают траву с наветренной стороны ранчо, чтобы создать себе прикрытие. Густой белый дым окутывает постройки, делая область слабо заслонённой. На расстоянии более 30 футов от наблюдателя местность становится сильно заслонённой. Перед тем, как пойти на приступ, орки под покровом дыма подбираются к защитникам как можно ближе.

НАЧАЛО ПОЖАРА

Ночью орки подкрадываются к зданиям, чтобы поджечь их. Они рассчитывают, что защитники будут не в состоянии одновременно заниматься тушением пожара и охраной периметра.

ПОМОЩЬ ПРИБЫВАЕТ

На рассвете орки предпринимают последнюю атаку. Персонажам должно показаться, что они разбили защитников сразу в нескольких местах и прорываются на ранчо. Внезапно раздаётся мелодичный звук рога, и отряд из 25 эльфийских солдат (произвольное сочетание **стражников** [guard]), **прислужников** [acolytes], **разведчиков** [scout] и несколько **ветеранов** [veterans]) приходит на помощь.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Орки повержены, и остатки отряда разбегаются или отступают к своим жилищам. Фермеры и скотоводы чествуют персонажей как героев и скидываются, кто как может, чтобы предложить награду по 25 зм на каждого персонажа. Члены Изумрудного Анклава и Ордена Перчатки заслуживают признательность своих фракций: например, очки славы, если вы используете соответствующее необязательное правило из главы 1 «Ваш собственный мир» *«Руководства Мастера»*. Увеличьте награду от фракции и лояльность местных жителей, если персонажи откажутся принять деньги от бедных фермеров и скотоводов: теперь эти люди могут начать жизнь с чистого листа.

Долгий Путь

Данная сюжетная линия начинается, когда персонажи узнают от обеспокоенных лавочников Жентарима в постоялом дворе «Баржедел», что у них недавно начались проблемы с поставками. Эти события происходят только в том случае, если персонажи присоединяются к каравану Жентарима.

На постоялом дворе продают множество различных товаров: пряжки, шарниры, гвозди, футляры, готовые изделия из кожи, еду и напитки. Всё это доставляется из Яртара на барже, которая, обычно, прибывает по чёткому графику. Однако в последнем месяце с поставками начались проблемы: судно пришло с опозданием, не совсем с теми товарами, которые были заказаны, а закупочные цены резко выросли.

Жентарим считает, что причиной этому послужила какая-то интрига в Яртаре: кто-то хочет навредить источнику доходов Чёрной Сети. Изначально агенты Жентарима подозревали Арфистов, но недавно доверенные шпионы сообщили, что, в Яртаре, по-видимому, развила деятельность некая неизвестная организация.

В сообщениях, которые доставляли в «Баржедел», нет ни намёка на настоящее положение дел: смутьяны из Общества Кракена [Kraken Society] пытаются дестабилизировать обстановку в Яртаре, чтобы заменить действующего водного барона своей марионеткой. Новый глава города быстро прекратил бы беспорядки и, таким образом, получил бы поддержку народа. Заговор не направлен конкретно против Чёрной Сети: её члены просто стали случайными жертвами.

Независимо от причин возникновения «проблемы» Жентарим хочет, чтобы ситуация разрешилась как можно быстрее. Чёрная Сеть намерена организовать две экспедиции в Трибор: одну по реке на барже, а вторую наземным караваном. Обе группы получают деньги на покупку новых товаров, наём новых поставщиков и плату их шпионам в Триборе, которые должны будут выяснить, кто стоит за проблемами с поставками в Яртаре.

Женты просят персонажей просить сопроводить наземный караван, так как считают, что они идеально подходят для этой работы: быстро движущийся караван, охраняемый значительным количеством вооружённых наемников Жентарима, выглядит богатой целью для любого в этой части Севера. Поэтому Чёрная Сеть избегает нанимать отставных телохранителей, искателей приключений

и торговцев, живущих около Белиарда, опасаясь, что слухи о караване с деньгами могут поползти по всей долине Дессарин.

ЗАВЯЗКА

Жентарим хочет отправить небольшой караван из Вомфорда с их обычными стражниками и погонщиками. Они нанимают персонажей в качестве вооружённой охраны Эскейда Мейраина [Ascaleid Marurgyn] — посланника к недавно созданной торговой организации «Катящееся колесо», которую поддерживает финансами Сембия²⁵.

Лавочники, работающие на Чёрную Сеть, обращаются к персонажам. Каждый из них может действовать сам по себе, предлагая около 20 зм на персонажа. В итоге персонажи могут договориться об оплате от каждого потенциального работодателя за одну и ту же работу. Их условия одинаковы: «Четверть сразу, четверть, когда мы прибудем в Трибор. По возвращению в «Баржедел» получите оставшуюся половину». Если на них надавить, наниматели увеличат аванс, а часть суммы выплатят на первом привале.

Следующие три столкновения не могут происходить в Красной Лиственнице, Вестбридже или около Трибора, за исключением события «Атака Воющей Ненависти».

Караван движется из Вомфорда в Красную Лиственницу по дороге Кэйрн, затем на север по Долгому Пути через Вестбридж до своего конечного пункта назначения — Трибора.

КАРАВАН

Караван состоит из шести фургонов. Каждый тянут два быка, и в каждом лежит топор, лопата, два ведра и костровая тренога из трёх заострённых металлических прутьев (эти прутья могут выступить в качестве импровизированных копий). Каждый фургон сопровождают два **головореза** [thug] Чёрной Сети в качестве вооружённой охраны, погонщик (тетирка, **обыватель** [commoner]), помощник погонщика (тетирец, **обыватель** [commoner]), обслуживающий животных и способный вести фургон, если с погонщиком что-то случится.

Пять из шести фургонов тайно перевозят сокровища. В каждом таком фургоне спрятаны 100 зм в узких деревянных футлярах под фальшивым полом. Все фургоны нагружены обычными товарами для продажи в Триборе. Женты не в восторге от того, что им приходится путешествовать по суше с большим количеством золота.

Во время нападений на караван головорезы в первую очередь защищают себя, свои фургоны и погонщика. Они не бросят фургон ради преследования нападавших и помогут персонажам в бою, только если смогут сделать это с минимальным риском для своих основных обязанностей. Если персонажи осуждают такой подход, головорезы резко напоминают им, что у каждого здесь свои приказы.

Караван отправляется в путь в хорошую погоду под предводительством Хелера Томмадура [Haeler Thommadur] (тетирец, **ветеран** [veteran]). При хорошей погоде быстрый караван доберётся до пункта назначения минимум за три дня, если в пути не будет задержек.

Караван движется без проволочек, и, хотя небо становится пасмурным, дождя нет. Вдоль Долгого

²⁵ Сембия [Sembia] — торговое государство, расположенное на северо-западном побережье моря Падающих Звёзд [Sea of Fallen Stars]. — прим. переводчика.

пути в изобилии встречаются хорошо оборудованные места для стоянок, где можно найти и ровную местность и источники питьевой воды. Хелер не выставляет часовых за пределами лагеря. Вместо этого он ставит фургоны в кольцо, а головорезы наблюдают за ними изнутри.

АТАКА РАЗБОЙНИКОВ

Разбойники наблюдают за караваном, ища возможность устроить на него засаду. Когда персонажи остановятся на первую ночёвку, большая банда преступников захочет испытать свою удачу. Их отряд состоит из 16 **разбойников** [bandit] под предводительством одного **капитана разбойников** [bandit captain].

Для начала разбойники попытаются устранить часовых за периметром лагеря. Если таковых нет, атака начнется с запада 16 подожжённых болтов, выпущенных в один из фургонов.

Фургон загорается, после чего атаковавшие сразу отступают к своему лагерю. Любой преследующий их должен будет подняться на вершину холма, где попадёт прямоком в засаду разбойников, затаившихся по ту сторону вершины.

Хелер и его охрана заняты горящим фургоном: им необходимо забрать из него золото.

Если никто из лагеря не отправится выяснять, кто их атаковал, разбойники вернуться. При свете полыхающего фургона они будут целиться в отдельных охранников. Разбойники хотят измотать охрану атаками из укрытия и пойдут на приступ, только когда его защита будет ослаблена.

Никто из разбойников не готов умирать. Они предпочтут отступить и напасть на караван снова позже.

ВТОРАЯ АТАКА РАЗБОЙНИКОВ

Перед второй атакой разбойников Хелер подойдет к персонажам и попросит у них совета по защите каравана. Он уверен, что выжившие разбойники нападут снова.

На вторую ночь разбойники опять атакуют караван. Они пользуются той же тактикой, но выбирают свои цели, исходя из обнаруженных сильных и слабых сторон каравана.

На этот раз бандиты попытаются убить быков: животные интересуют бандитов только как источник пищи. Они надеются, что без тягловой силы повозки встанут вдоль дороги в ряд, и стрелять в охранников будет удобнее. Используйте для быков блок характеристик **носорогов** [rhinoceros], но убедитесь, что у них способность «атака в броске» [Charge].

И снова разбойники не готовы погибнуть за победу. Если нападение не увенчается успехом, они отступят как можно скорее.

АТАКА ВОЮЩЕЙ НЕНАВИСТИ

На рассвете третьего дня четверо **послушников Воющей Ненависти** (см. главу 7) попытаются доказать свою полезность культуре воздуха нападением на караван. Они уже некоторое время наблюдают за группой и будут ждать подходящего момента для атаки, особенно если персонажи хорошо показали себя во время второго нападения разбойников. Они пикируют на своих **гигантских грифах** [giant vulture] и бросают метательные копья в персонажей (не в Жентов и не в погонщиков). Они пытаются убить хотя бы одного и, если нужно, сделают второй заход, прежде чем улететь.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Обратное путешествие будет гораздо спокойнее: разбойники зализывают раны, а культисты отозваны своим начальством. При желании вы можете добавить несколько случайных столкновений.

ПРОКЛЯТЫЕ ОГНЕННОЙ ВЕДЬМЫ

Вигган Неттлби [Wiggan Nettlebee], скупой глава семейства полуросликов Неттлби, обязан своим состоянием богатому наследству и торговым махинациям. Когда служители культа земли только начали исследовать регион, Вигган получил от них деньги за информацию и некоторые услуги. Чем больше он знакомился с культистами, тем больше его интересовали их силы: возможность управлять землёй — ценное умение для фермера. Культисты, с которыми поддерживал контакт Вигган, помогли ему устранить парочку его конкурентов и заверили полурослика, что его богатство и влияние возрастёт, когда культ взойдёт на вершину власти.

Среди семьи Неттлби секрет Виггана знает только его сын Бертрам [Bertram], ставший послушником культа земли. Культ начал постепенно внушать свои идеи всему клану Неттлби, начиная с сына Бертрама — Уотсона [Watson]. Уотсон открыт к новой религии своих отца и деда, но он по-прежнему не знает о её истинной природе. На самом деле Вигган и Бертрам не знают истинных целей культа: им лишь известно, что его служители почитают могущественную силу земли.

После того, как искатели приключений проникнут в монастырь Священного Камня, культ даёт Виггану задание. Он и его семья должны сыграть роли кротких полуросликов, заманить персонажей на своё отдалённое ранчо и убить их. Со своей стороны Вигган хочет, чтобы персонажи дорого заплатили за любой вред, который они причинили его наставнице — настоятельнице камня Хеленрей (см. главу 7).

ЗАВЯЗКА

Для осуществления своего заговора Вигган и Бертрам Неттлби разработали ловушку. Они раскопали и подожгли утгардтский курган, расположенный неподалеку от своего ранчо. Этот план был рискованным, так как даже Вигган знает, что утгардские варвары не терпят тех, кто оскверняет могилы их предков.

Бертрам заклеил домашний скот Неттлби символом огня, а Вигган заявил, что это клеймо «огненной ведьмы», запугав свою семью страшной сказкой о ней. Держа своих родственников в неведении и страхе, Вигган и Бертрам считают, что, поддерживая эту легенду, они легко смогут заманить персонажей в свою ловушку.

Когда персонажи путешествуют по холмам Самбер, до них доходит слух об огненной ведьме, живущей в утгардтском кургане и терроризирующей клан Неттлби. Местные жители, посещавшие ранчо, видели выжженный курган и могут описать символ. Среди людей, проживающих в близлежащих холмах начинают бродить пугающие разговоры о зловещем культе. В каждом окрестном трактире люди с сочувствием говорят о Неттлби и часто вспоминают их скот, постоянно занимающий призовые места на выставках. Один из таких не-

равнодушных людей может попросить персонажей протянуть им руку помощи.

НА ЗАМЕТКУ!

Персонажи могут попросить повторить сказку, и, хотя Вигган, в силу своего мерзкого характера, не станет с ними говорить, к этому нужно быть готовым: эту легенду слышали все члены семьи, и кто-нибудь да сможет её рассказать. Например, Дарроу. Если вам ничего не приходит на ум, то ниже приведен один из вариантов.

РАНЧО НЕТТЛБИ

Ранчо раскинулось на нескольких расчищенных от леса невысоких холмах, где теперь ширятся поля, засеянные овсом и ячменём. На склонах этих холмов пасутся знаменитые стада клана Неттлби: овцы, пони и крупный рогатый скот. Из построек на ранчо есть большой двухэтажный дом и несколько низких стойл и амбаров. Чуть поодаль над ранчо возвышается искусственный земляной курган, вершина которого оштетинилась редкими обуглившимися деревьями.

Персонажи могут исследовать ранчо, пастбище, поля или отправиться к кургану, чьё описание дано ниже, в отдельном разделе.

Ранчо. Ранчо состоит из сарая, амбаров и полутораэтажного²⁶ дома, разместившихся на склоне небольшого холма. Дом, сарай и амбары ничем не выделяются, и в них можно найти обычные предметы, которые фермеры используют в быту.

Пастбище. У Неттлби сотня овец, двенадцать коров, двенадцать быков и пятнадцать пони. Четверть из них на крестце носят клеймо с символом огня.

Поля. На холмах возле ранчо на двух полях выращивают ячмень и овёс. Бертрам прячет клеймо культа, сделанное в кузнице ранчо, под пугалом на ячменном поле.

КЛАН НЕТТЛБИ

В семью Неттлби входят:

- Глава семьи Неттлби — **Вигган Неттлби** (см. главу 7) — скупой сварливый мизантроп и озлобленный вдовец.
- Единственный сын Виггана, Бертрам (**фанатик культа** [cult fanatic]), который идёт по его стопам и полон бахвальства.
- Жена Бертрама, Джейн [Jaune] (**обыватель** [commoner]) — прагматичная леди, знающая, как найти подход к Виггану, Бертраму и остальным крикунам. Однако она напугана и очень беспокоится за своих детей.
- Наследник Бертрама, его старший сын 23 лет Уотсон (**разведчик** [scout]) — храбрый, честный и прямолинейный. Он больше похож на свою мать, чем на отца и деда, и очень зол на тех, кто проявил к скоту такую жестокость. Уотсон знает о новой вере Виггана и Бертрама, но не придаёт этому значения и не желает заострять внимание на подобных мелочах. Он ничего не знает о планах Виггана.
- Второй сын Бертрама Дарроу [Darrow] (**обыватель** [commoner]) всего на год младше Уотсона. Он добродушен, но угрозы деда по поводу

СКАЗКА

«Давным-давно на этих землях жила большая и состоятельная семья скотоводов. Несмотря на то, что окрестности не были безопасными и на них постоянно совершали нападения племена дикарей, их стада славились на всю округу, а монеты в сундуках прибавлялись. У них было семеро детей: все как на подбор рослые, красивые, смыслённые и работающие.

Однажды, гуляя по холмам, их старшая дочь увидела в траве тело юноши-варвара. Он был в сознании, но его тело уродовали страшные следы от когтей и клыков, а рядом с ним лежали четверо мёртвых волков. Девушка сжалась над беднягой, промыла и перевязала его раны и несколько дней выхаживала его, кормила и поила. За это время они сблизились и стали добрыми друзьями, а потом их чувства переросли в нечто большее.

Семья девушки ненавидела дикарей, и потому она не могла встречаться со своим возлюбленным открыто, но, когда ночь накрывала землю, она часто сбегала из дома на тот холм, где впервые повстречала его. После нескольких таких встреч они решили связать свои судьбы и уйти из этих мест туда, где могут быть вместе.

К несчастью, за ними наблюдали. Одному из младших братьев девушку стало интересно, куда каждый вечер уходит его сестра, и он решил последовать за ней. Увидев дикаря, мальчик испугался, побежал домой и тут же рассказал обо всём родителям. Когда девушка вернулась, её ждала неприятная встреча. Родители пришли в ужас от услышанного и в гневе заперли её в подвале дома, где и держали, моря голодом, пока она не одумается. На следующий день её отец привёз из города вооружённых людей, приказав им убивать всех чужаков, которых они найдут на его землях.

Юноша-варвар продолжал каждый вечер приходить на холм, не понимая, что произошло. Судьба не могла быть вечно благосклонной к нему, и как-то раз он попался сторожам. Те не раздумывая выполнили приказ, а отец с мрачной радостью рассказал об этом своей заблудшей дочери.

— Больше нет смысла держать тебя здесь, — сказал он, — ты можешь уйти и жить, как раньше.

Она долго смотрела на своего отца тяжёлым непонимающим взглядом, а когда тот развернулся, чтобы уйти, сама закрыла за ним дверь изнутри. Прошло мгновение, и её растерянность сменилась болью, а боль обернулась ненавистью и жадной мщеницей. Она взмолила всех богов о возмездии, и ей ответили: она исчезла в вихре пламени.

Спустя неделю над холмом, где встречались возлюбленные, появился огненный столб, а ещё через несколько дней на коровах и овцах стали появляться странные знаки. Через месяц было отмечено уже все стадо, а потом знаки стали появляться и на членах семьи. Их охватил панический страх, они уже готовы были бросить и дом, и хозяйство, и бежать без оглядки, но было уже слишком поздно. В последнюю ночь перед их отъездом и скот, и они сами вспыхнули, будто сухая трава, и осыпались золой, не успев даже вскрикнуть. А об их дочери не было с тех пор ни слуху, ни духу. До сего дня...»

наследства заставляют его задумываться о своем будущем. Он может разболтать героям чуть больше, чем хотелось бы Джейн.

- Единственная дочь Бертрама и Джейн — Элиза [Elisa] (**обыватель** [commoner]) девятнадцати

²⁶ Что-то тут расхождение: двухэтажный дом в позапрошлом фрагменте и полутораэтажный здесь. Исправлений в эрра-те нет. — прим. переводчика.

лет. Она похожа на мать и очень открыто демонстрирует неприязнь к «старому козлу» — её деду.

- Самый младший Неттлби — двенадцатилетний Игнатиус [Ignatius] — обычный маленький мальчик. Каждый житель ранчо (даже Вигган) хорошо относится к нему, так что он кажется вполне счастливым ребенком. Однако рассказы об огненной ведьме так напугали его, что теперь ему снятся ночные кошмары.

ПОКАЗАНИЯ НЕТТЛБИ

Бертрам и Вигган избегают персонажей. Вигган разыгрывает роль сварливого старого полурослика, который, запираясь в своём кабинете, занимается вопросами торговли. В разговоре с персонажами он прикидывается, во что ему обойдется этот кризис, и ставит им в вину, что те попусту тратят его время, а не делают ничего полезного. Бертрам же обычно проверяет посевы и не участвует в разговорах до тех пор, пока его не позовут. Если беседа всё же завяжется, то он резко выражает свою уверенность в том, что персонажи воздадут огненной ведьме по заслугам.

Джейн, Дарроу, Элиза и Игнатиус всё время находятся на ранчо, выполняя свои повседневные дела и непричастны к заговору старших Неттлби. Уотсон патрулирует пастбище, присматривая за скотом. Когда персонажи спрашивают их о недавних событиях, они, испытывая неподдельный страх и гнев, просят героев исследовать курган и покончить с огненной ведьмой, не дающей им покоя.

Им известно следующее:

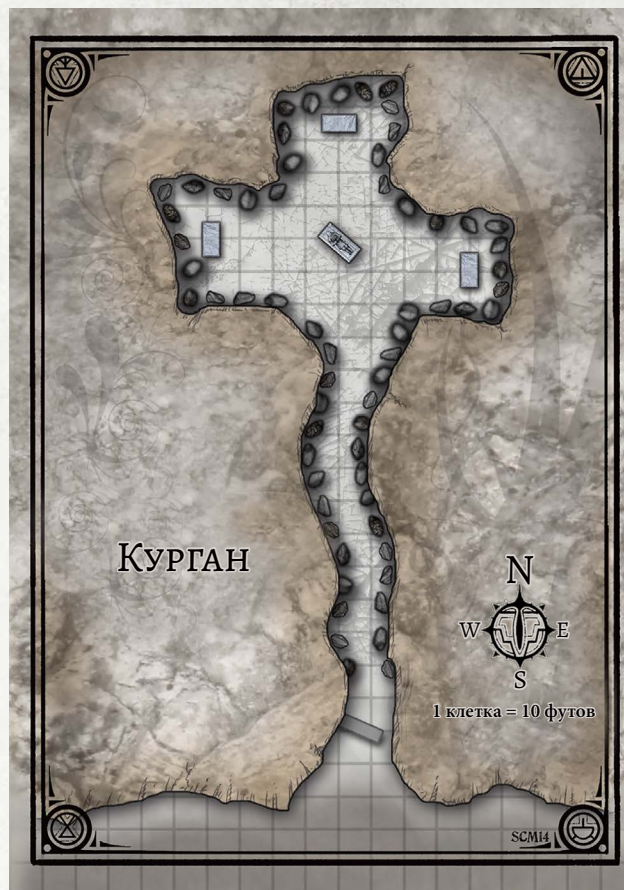
- Две недели назад над курганом внезапно взвилась пламя.
- Несколькими днями позже Уотсон обнаружил, что животных заклеямили.
- Несмотря на то, что по ночам Неттлби по очереди охраняли скот, количество заклеимённых животных медленно но верно увеличивалось.
- Уотсон осмотрел курган и обнаружил, что он вскрыт. Массивная плита, до сих пор запечатывавшая вход, была расколота, его залы были охвачены огнём, а изнутри доносился ужасающий шёпот. Когда он рассказал семье об увиденном, Вигган вспомнил легенду об огненной ведьме, что некогда бродила по этим холмам. Теперь они боятся, что огненная ведьма вернулась.
- Неттлби чувствуют себя бессильными против огненной ведьмы и боятся, что она может вскоре сжечь их ранчо. Уотсон и Джейн отчаянно хотят избежать такого исхода.

КУРГАН

Давным-давно утгардские варвары сложили курган для тела своего ныне забытого вождя. Когда Вигган Неттлби присоединился к культуре Чёрной Земли, он разграбил захоронения, побеспокоив тем самым дух умершего.

За несколько дней до прибытия персонажей Вигган и Бертрам дождли курган, чтобы их легенда об огненной ведьме казалась достоверной. Когда персонажи отправляются к кургану, Вигган и Бертрам следуют за ними. Они держатся на расстоянии, пока персонажи не подзовут их.

Когда персонажи подходят к кургану, они видят следующее:



Курган находится на вершине высокого холма, с которого открывается вид на притихшую окружающую местность. Вокруг, словно чёрные пальцы, растущие из голой земли, стоят сгоревшие деревья. Здесь весьма прохладно.

Если Вигган и Бертрам открыто сопровождают персонажей, то на краю холма они съёживаются и отказываются ступить на «проклятую» землю.

ВХОД В КУРГАН

Когда персонажи приблизятся ко входу, прочтите следующее:

Высокие монолиты стоят вдоль стен длинного подземного коридора, который соединяет вход в курган с погребальным залом. В тяжёлом и холодном воздухе дрожат языки пламени, освещающие подземелье. Отовсюду пахнет пеплом.

Стены внутренних помещений кургана представляют собой установленные на земле монолиты, увенчанные каменными плитами. Эти плиты переходят в потолок, расположенный на высоте 10 футов и поддерживаемый высеченными из камня колоннами.

Коридор и залы освещаются языками пламени от заклинания *вечный огонь* [continual flame] которые не дают тепла. Персонаж, успешно прошедший проверку Интеллекта (История) Сл 10, понимает, что их создали не утгардтцы, поскольку варвары ненавидят магию (на самом деле их сотворил Вигган).

От входа в курган персонажи могут видеть лишь часть погребального зала в конце коридора, но не могут толком рассмотреть каменный гроб и алтарь Оленя у его изголовья.

ПОГРЕБАЛЬНЫЙ ЗАЛ

Когда персонажи смогут лучше рассмотреть внутреннее помещение, прочтите следующее:

Коридор, ведущий в погребальный зал, проходит под аркой из грубо обтёсанного камня. В каждом из трёх отдельных альковов находится по одному обугленному алтарю: один посвящен тигру, другой — оленю, а третий — медведю. В центре зала стоит каменный гроб, в котором покоится разломанный и почерневший от огня скелет, чьи кости разбросаны по всему помещению. В гробнице царит жуткий холод и пахнет пеплом.

Алтари в альковах посвящены духам животных с древними рисунками тотемов Красного Тигра (западный альков), Оленя (северный альков) и Синего Медведя (восточный альков). Красный Тигр и Олень до сих пор остаются тотемными животными современных утгардтских племён.

В каменном гробу нашёл своё последнее пристанище вождь утгардтцев, но сейчас его останки лежат в гробу в беспорядке, а часть костей вообще разбросана по земле возле саркофага.

Холод. Из-за присутствия побеспокоенного духа вождя, в погребальном зале стоит лютый мороз. В этой области применяются правила для чрезвычайного холода, описанные в главе 5 «Руководства Мастера».

ВОЗВРАЩЕНИЕ ВОЖДЯ

После того, как персонажи осмотрятся, прочтите следующее:

Мороз усиливается, и вся камера с треском покрывается инеем. Пламя у стен и внутри зала гаснет, а над гробом появляется светящаяся голубая точка. Постепенно увеличиваясь в размерах, она превращается в человекоподобную фигуру; кости, разбросанные по гробнице и рога на алтаре Оленя начинают шевелиться, взлетают и устремляются к этому свечению. Через мгновение перед вами появляется крепко сложенный человек с чёрной бородой и очень бледной кожей, чью голову венчают оленьи рога. Он переводит на вас свой замутнённый взгляд, и его глаза вспыхивают синим пламенем.

Глубоким, звучным голосом, в котором слышится странный акцент, он говорит: «Я покинул пристанище воинских душ, ибо моя гробница сожжена, а кости мои осквернены. Я знаю, что среди вас нет осквернителей, но кто же вы и зачем спустились сюда?»

Вождю Явору [Javor] было позволено вернуться из загробной жизни в качестве **ревенанта** [revenant], так как ему нанесли страшное для утгардтца оскорбление: нагло осквернили его гробницу.

Явор не собирается нападать на персонажей и готов вкратце выслушать их, поскольку знает, что они не причастны к преступлению. Он не знает имён осквернителей, но его способность «мстительный следопыт» [Vengeful Tracker] указывает ему на место, где сейчас находятся Вигган и Бертрам. Если персонажи зададут правильный вопрос, он скажет им, что в прямо сейчас осквернители находятся снаружи, как раз возле гробницы.

Тем временем Вигган использует свиток *призыва элементаля* [conjure elemental]. На подготовку заклинания ему потребуется 1 минута, и он не начнёт, пока все персонажи не зайдут достаточно далеко внутрь кургана. **Элементаль земли** [earth elemental] отвечает на вызов, и Вигган ведит ему обрушить входной туннель и убить всех внутри

гробницы.

Элементаль легко обрушивает многовековой туннель. Когда это произойдёт, прочтите следующий текст:

Солнечный свет, попадающий в гробницу через входной коридор, тускнеет, как будто на вход падает тень. Сразу после этого вы слышите скрежет, и коридор взрывается каскадом грязи и камней — обвал!

Сразу после того, как элементаль обрушит проход, Вигган и Бертрам бегут на ранчо. Чувствуя, как его добыча уходит, Явор бросается к тоннелю, а в основном зале из земли появляется элементаль. Он нападает на всех, кого видит, но вряд ли будет преследовать Явора.

Пока группа сражается с элементом, Явор со сверхъестественным рвением разбирает верхнюю часть завала, перекрывшего выход из кургана. Через две минуты он проделает дыру, достаточную, чтобы он смог вылезти на солнечный свет. Поскольку он немного крупнее персонажей, они тоже смогут выбраться наружу.

МЕСТЬ УТГАРДТЦЕВ

Когда персонажи выберутся из кургана, прочтите следующее:

Дюжина варваров окружают Явора полукругом перед курганом. Двое из них сидят верхом на лошадях. Они не обращают внимания на ваше появление, с трепетом глядя на вернувшегося вождя.

Всадница с татуировкой на лбу в виде оленьих рогов спешивается и произносит: «Видение моей дочери было правдой. Этот древний — один из нас!»

Она преклоняет перед Явором колено, и все остальные следуют её примеру. «Мы пришли увидеть твою мечь, древний!» — говорит она.

Кивнув, Явор с мрачной решимостью отвечает: «Вы успели как раз к кровопролитию. Осквернитель укрылся там», — он указывает на ранчо Неттлби в долине у кургана и быстрым шагом направляется туда.

Утгардтцы принадлежат к жестокому племени Оленя, о чём говорят их одежда и знаки отличия. Этот отряд варваров возглавляет женщина **берсерк** [berserker] по имени Феннор [Fennor]. Кроме неё, в отряд входят десять **воителей племени** [tribal warriors] и мужчина-**берсерк** [berserker] по имени Падрейк [Padraich]. Феннор носит кольчужную рубаху (КД 14), вооружена двуручным мечом, который при попадании наносит рубящий урон 10 (2кб + 3), и владеет способностью мультиатака, позволяющее ей действием совершать своим мечом две атаки. Её показатель опасности 3. Падрейк вооружён молотом, который наносит дробящий урон 10 (2кб + 3) при попадании. Оба берсерка путешествуют верхом на **боевых конях** [warhorse].

Любой житель региона знает, что утгардтцы из племени Оленя — опасные налётчики. Большинство местных считает их свирепыми разбойниками. Персонажи родом из других регионов смогут вспомнить о репутации племени Оленя, если успешно пройдут проверку Интеллекта (История) Сл 10.

Отыгрыш утгардтцев. Варвары следуют за Явором. Феннор думает, что персонажи выбрались из кургана живыми только потому, что так захотел Явор, и всем своим видом показывает молчаливое одобрение (при этом она права лишь отчасти). Утгардтцы и вернувшийся вождь не прочь погово-

рять в пути.

Явор планирует найти и остановить осквернителей. Он знает, что к преступлению причастны двое Неттлби, но он сможет указать на виновных, только когда увидит их. До остальных членов семьи вернувшемуся вождю нет никакого дела.

Феннор хочет «помочь» правосудию вождя, разграбив и разрушив ранчо в процессе. При этом создаётся чёткое впечатление, что утгардтцы не собираются оставлять в живых никого из Неттлби. Опять-таки, если персонажи догадаются задать варварам нужные вопросы, те открыто скажут о своих намерениях.

Герои могут попытаться убедить Явора не трогать невинных Неттлби. В этом случае, после некоторых раздумий, он скажет, что готов оставить их в покое и умерить кровожадность Феннор, если ему преподнесут соответствующее вознаграждение. В этом случае персонажи должны будут помочь в поимке виновных, найти сокровища Явора и вернуть их в его гробницу, после чего запечатать вход. Кроме того, семье Неттлби придётся добровольно отдать налётчикам припасов на обратный путь и часть скота. При этом Феннор добавляет: «Пусть этот лжец отдаст всех, на ком лежит его метка!» — она изображает руками символ огня. Она узнала о нём из видения своей дочери, о которой она не будет рассказывать. Полурослики пойдут на эту сделку, если от этого будет зависеть их жизнь.

ФИНАЛЬНОЕ ПРОТИВОСТОЯНИЕ

У персонажей есть разные варианты действий. Если группа решит напасть на утгардтцев до того, как те доберутся до ранчо, персонажам придётся сражаться и с варварами, и с ревенантом. Если же они дойдут до ранчо, Явор сосредоточится на поиске и убийстве Виггана и Бертрама, дав персонажам больше шансов против налётчиков. В свою очередь утгардтцы, несмотря на зловещие видения, не стремятся погибнуть ради Явора. Если варвары понесут значительные потери или погибнет один из берсерков, они попытаются отступить через пастбища, чтобы прихватить овец и пони. Кроме того, персонажи могут остаться в стороне, позволив варварам разграбить и разрушить ранчо и убить всех Неттлби: утгардтцы не знают милосердия.

Неттлби в укрытии. Как только варвары доберутся до ранчо, Явор ворвётся в подвал дома. Неттлби увидели налётчиков, когда те двинулись через холмы, после чего спрятались здесь. Восставший вождь указывает на Виггана и Бертрама как на виновных. Дальнейшее развитие событий будет зависеть от вас и игроков, но учтите, что, из-за природной храбрости полуросликов и преданности тьме, старшие Неттлби легко не сдадутся. Вигган, например, может попытаться нанять персонажей, чтобы они защитили его и Бертрама «от этих дикарей». Кроме того, он может пообещать выдать все свои тайны в обмен на жизнь. Явора можно убедить остановиться, и позволить Виггану рассказать обо всём, что он знает, но ревенант отложит своё возмездие лишь на время.

Гамбит Виггана. Если партия защитит Неттлби, и при этом Вигган останется в живых, персонажи всё ещё будут в опасности. Раненые враги — заманчивая цель, особенно если партия знает о преступлениях Виггана. Если Бертрам выжил и готов ему помочь, то старый полурослик становится ещё храбрее. Уотсон может попытаться остановить открытое столкновение, но он не будет сражаться

против своих родственников.

Если Вигган будет повержен, но при этом останется в живых, то будет вынужден рассказать правду. Персонажи должны пообещать сохранить ему жизнь, чтобы он начал говорить.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Если Вигган или Бертрам каким-то образом останутся в живых, то позже они сбегут в храм Чёрной Земли с докладом, где с ними вновь могут столкнутся персонажи. Вам решать, накажут ли их за провал лидеры культа.

Варвары. Явор убедится, что остальные утгардтцы выполнят все заключённые с ними соглашения, а Феннор охотно выполнит пожелания «древнего». Если Вигган и Бертрам убиты, Явор напомнит персонажам, что они должны вернуть его богатства (см. раздел «Сокровища»). Взамен утгардтцы больше не побеспокоят выживших Неттлби.

Если Явор будет убит прежде, чем Вигган и Бертрам, он вернётся к жизни через 24 часа, чтобы возобновить свою охоту на осквернителей. Он тоже может появиться в храме Чёрной Земли. В этом случае утгардтцы из племени Оленя будут продолжать регистрировать Неттлби, из-за чего они будут вынуждены перебраться в соседнее поселение. При этом некоторые члены семьи могут погибнуть.

Последние зацепки. Вигган и Бертрам знают расположение храма Чёрной Земли, как и секретную фразу для входа в храм («Я служу Чёрной Земле»). Хотя они и знают о пророке, никто из них лично не встречался с Марлосом Урнрейлом. Они контактировали в основном с Хеленрей в монастыре Священного Камня и, в меньшей мере, с «магом грязи» Мираджем Визанном в храме Чёрной Земли.

Журналы, письма и записи о торговых операциях в кабинете Виггана говорят о его связи с культом земли, разоблачая его контакты с вышеупомянутыми лидерами. Вигган также пишет, как он обратил Бертрама, о его малом влиянии на Уотсона и о плане с огненной ведьмой. Если персонажи не смогут отыскать эти улики, то позже их найдёт Уотсон.

Последствия для семьи. Семья Неттлби в ужасе и шокирована жестокой и сверхъестественной атакой варваров, а позже ещё и правдой, открытой персонажами или Уотсоном. Джейн и Уотсон понимают теперь, что и раньше замечали признаки надвигающейся беды. Джейн берет на себя роль главы клана, и под её руководством Неттлби расширяют хозяйство, приглашая к себе родственников и нанимая больше работников.

НА ЗАМЕТКУ!

У полуросликов добрый нрав, и если Вигган выжил и персонажи не встретили его в храме Чёрной Земли (или вы не захотели его туда перемещать), он может остаться с семьей. Горбатый дряхлый старик, сжимающий дрожащими руками свою клюку, он будет одиноко сидеть на крыльце дома, никого не любящий и никем не любимый. А когда мимо него будет пробежать младшенький Игнатиус, из его глаз будут течь слёзы...

СОКРОВИЩА

Богатства Неттлби хранятся в железном сундуке, который спрятан в подвале за стеной из лежащих друг на друге больших камней. Чтобы обнаружить нишу, требуется успешная проверка Интеллекта

(Расследование) Сл 10. Если персонажи пообещали Явору вернуть его сокровища, ревенант вытащит сундук и останется, чтобы опознать свою собственность. Когда персонажи вернут сокровища в курган, Явор исчезнет, оставив после себя лишь кости.

Сундук заперт, но у Виггана есть ключ.

Поверх всего содержимого сундука лежит необычный шлем Явора из кожи, верёвок и костей. Он сочетает в себе череп медведя, рога оленя и нижнюю челюсть саблезубого тигра. Этот предмет в хорошем состоянии, но стоит всего 10 зм.

Под шлемом, завёрнутый в промасленную кожу, лежит богато украшенный двуручный меч Явора, выкованный в древнем королевстве Безилмер. Рукоять меча обтянута изношенной кожей — скорее всего, её меняли — на которой есть несколько последовательных надрезов. К эфесу привязаны когти медведя. Меч стоит 100 зм.

Ещё из вещей Явора здесь лежат четыре фигурки животных, размером с человеческий кулак каждая: медведь, вырезанный из лазурита, тигр из красного обсидиана, олень из полосатого агата (каждая стоимостью 150 зм), а также *статуэтка чудесной силы* [figurine of wondrous power] (серебряный ворон).

Семья Неттлаби накопила 775 мм, 2512 см, 1553 зм и 196 пм, девять кристаллов розового кварца (50 зм каждый) и старую потёртую сумку хранения [bag of holding], сделанную полуросликом (фамильная ценность).

Восстановление кургана. Чтобы сдержать своё обещание восстановить курган, персонажам нужно только принести туда вещи Явора и оставить их в погребальном зале. Те, кто сделает это, получат в подарок от призрака сверхъестественные дары (см. «Прочие награды» в главе 7 «Сокровища» *«Руководства Мастера»*), которые имитируют зелье или заклинание по вашему выбору. Постарайтесь выбрать наиболее подходящие чары для каждого персонажа и помните о том, кто именно награждает героев²⁷ (вождь утгардтцев). Если персонажи, ко всему прочему, правильно разложат предметы: меч, ворона и шлем — на гроб с костями, а фигурки — на соответствующие алтари, то чары можно будет использовать два раза, вместо одного. В любом случае позже один из персонажей по вашему выбору может обнаружить статуэтку ворона среди своих вещей и ощутить признательность Явора, если вы того захотите.

Если же персонажи не сдержат слово, данное Явору, определите последствия сами. Например, они могут получить проклятия, обратные по действию сверхъестественным чарам. Или же среди утгардтцев может распространиться молва о двуличности персонажей, не сдержавших данное слово. В самом худшем случае Явор вернется, чтобы «напомнить» персонажам об их обещании.

Визит Уотсона. Если Неттлаби чувствуют, что они в долгу у персонажей, то примерно через месяц Уотсон встретит их возле города. Он передаст им железное клеймо в виде символа культа огня, которое он нашёл в полях, и расскажет им всё, что они ещё не узнали о Виггане, Бертраме и их отношениях с кульгом земли. Вдобавок, в память о встрече, он отдаст группе сумку хранения [bag of holding]. Её чинили и украшали все члены семьи Неттлаби. Внутри находится немного домашней еды и письмо с благодарностями от Джейн. Усмехнув-

шись, Уотсон добавит, что теперь им будет гораздо труднее доставлять тюки с шерстью на рынок.

Долина Танцующих Вод

Дварфы Севера издавна считали укромную долину Танцующих Вод [Vale of Dancing Waters] святым местом. Ходят слухи, что когда-то она служила летней резиденцией для владык дварфийского королевства Безилмер. Теперь же, в поисках уединения, сюда приходят почитатели Шариндлар [Sharindlar] — дварфийской богини любви и плодородия — чтобы отдать ей дань уважения. В тех редких случаях, когда дварфы пускают чужаков в святилище, их глазам открывается удивительный вид на заповедное ущелье и шумные горные ручьи.

Часовня Нежной Клятвы

Священные места долины Танцующих Вод не объединены в один комплекс, а разбросаны по всему ущелью. По большей части до них можно добраться, только свернув в сторону от главной тропы, которая бежит вдоль ущелья. Одним из таких мест является небольшая и уединённая часовня Нежной Клятвы [Shrine of the Tender Oath], в которой паломники могут остановиться на некоторое время и поразмышлять о природе любви.

Недавно два беспринципных охотника за сокровищами — они по имени Обрату [Obratu] и дуэргар Риулек [Reulek] — обнаружили доказательства существования забытых подвалов в летнем дворце, принадлежавшем королю Торхилду Флеймтангу. Сопоставив наброски карт и отрывочные записи в дневниках, они пришли к выводу, что существует два возможных входа: один находится около часовни Нежной Клятвы, а другой — под холмами Самбер.

Риулек решил найти второй, подземный, путь и впоследствии погиб в Чёрной Жеоде (см. главу 5 область G8). Обрату же сговорился с дварфом по имени Груминк [Grumink] и его командой мятежных шахтёров. Скрываясь от дварфов, живущих в долине, они и его союзники пробрались в часовню, расправились с немногими паломниками при помощи обмана и магии, а затем начали раскопки.

ЗАВЯЗКА

Некий (какой именно — решать вам) знакомый партии дварф просит персонажей отправиться в долину Танцующих Вод. Причины могут быть разными: например, этот НИП может нуждаться в исцелении и ему способна помочь святая вода из долины, или, наоборот, он хочет вознаградить героев и дать им возможность посетить это священное место. В любом случае, дайте игрокам понять, что, обычно, в долину не пускают никого, кроме дварфов.

Если персонажи согласны, то им объясняют, как найти долину. Группа должна добраться до определённой излучины реки Дессарин, взобраться на приметный уступ около водопада и пройти по узкой тропе сквозь густой подлесок. НИП, который просил о помощи, даёт персонажам подписанный и скреплённый печатью документ, в котором подтверждается, что они — друзья дварфов и им дозволено посетить долину. После этого НИП объясняет, что ответвление тропы, ведущее к часовне

²⁷ Здесь имеется в виду, что довольно странно было бы получить в дар от угрюмого древнего вождя варваров чары очарования или знания языков. Нужно выбрать что-то более подходящее ситуации. — прим. переводчика.

Нежной Клятвы, отмечено двумя едва заметными детекскими²⁸ рунами: первыми буквами дварфийских слов «нежность» и «клятва».

Если хотите, вы можете отыграть несколько событий во время путешествия к долине, но, как только персонажи достигнут нужного места, переходите к области D1.

D1. СЕРПАНТИН

Путь к часовне Нежной Клятвы начинается с короткого, но крутого подъёма по лестнице вырубленной в склоне ущелья. Два ручья, текущие по долине Танцующих Вод, сливаются у лестницы вместе как раз перед тем, как впасть в реку Дессарин.

Тропа продолжает бежать вверх по течению реки и уходит вглубь долины, поэтому персонажи могут легко пропустить поворот к нужной лестнице, если не знают о рунах: чтобы заметить их, потребуется успешная проверка Мудрости (Восприятие) Сл 20.

Через двадцать шагов лестница сворачивает в узкий проход, который серпантинном поднимается вверх по стене ущелья. Персонажам придётся идти друг за другом, а их путь займет около получаса.

Спустя две трети пути, на крутом повороте, группа столкнется с ловушкой, которую соорудили шахтёры Груминка. Хотя её основное назначение состоит в том, чтобы создать шум и предупредить дозорных наверху (в области D2), она всё же представляет опасность. Персонажи с пассивной Мудростью (Восприятием) 15 и выше замечают растяжку из стальной струны, установленную между валунами в двух дюймах над землёй. Персонажи, которые активно ищут ловушки, заметят растяжку при успешной проверке Мудрости (Восприятие) Сл 10.

Если ловушка сработала, один из валунов опрокидывается и катится по дороге вниз вместе с кучей мелких камней. Два первых существа, поднимающихся по тропе, должны совершить спасбросок Ловкости Сл 15. При провале существо падает ничком, получая дробящий урон 2 (1к4). Если спасбросок провален на 5 и более, валун сбивает существо, и оно, соскользнув, падает на нижний уровень тропы, получая дополнительный дробящий урон 10 (3к6).

Если растяжку просто перерезать, ловушка сработает. Чтобы обезвредить её, проволоку нужно аккуратно отсоединить и, сохраняя натяжение, дойти до прикреплённой к ней деревянной панели, которая удерживает от падения валун и камни поменьше. Затем валун нужно чем-нибудь подпереть, чтобы он не упал, когда растяжка потеряет натяжение. Всё это может быть проделано различными способами, но Сл проверок при этом не должна быть ниже 10.

D2. ВХОД В ЧАСОВНЮ

Когда персонажи доберутся до вершины серпантина, прочтите следующее:



Тропа выравнивается и расширяется перед каменной аркой, высеченной в тёмной скале. По обеим сторонам арки стоят две статуи, изображающие склонившихся в приветствии дварфов. За аркой расположен внутренний дворик, в центре которого, на постаменте, возвышается еще одна статуя. И статуи, и двор вытесаны из самой скалы, а не из отдельных камней.

Два дварфа-стражника [guard] стоят и смотрят на этот каменный уступ. Вместо копий они носят боевые молоты, удерживая их двумя руками (дробящий урон 1к10 + 1 при попадании). У них нет щитов, поэтому их КД равен 14. Их поведение будет зависеть от того, насколько тихо персонажи подошли к этой области:

- Если персонажи активировали ловушку в области D1 или не пытались подойти тихо, дварфы-стражники замечают их и отступают во внутренний двор (область D3).
- Если персонажи не активировали ловушку в области D1 и старались идти незаметно, стражники остаются здесь и тихо беседуют на дварфийском.

В последнем случае можно услышать слабый перестук молотков, который доносится откуда-то из-за внутреннего двора (см. область D7).

²⁸ Детекские руны (или руны Детек [Dethék]) — это руны, которые дварфы используют в своей письменности. Посмотреть, как они выглядят, можно в «Путеводителе искателя приключений по побережью Меча». — прим. переводчика.



ГРУМИНК
РЕНЕГАТ

Д3. ВНУТРЕННИЙ ДВОР

Под открытым небом раскинулся внутренний двор, стены которого украшены резьбой по камню, изображающей dwarфов, часто парами, выполняющих дружеские или любовные обряды. В центре двора на каменном пьедестале установлена 20-футовая статуя dwarфийки в мантии: её руки простёрты в приветственном жесте. В углах стоят потухшие каменные жаровни, а в северной, восточной и западной стенах проделаны проходы в виде арок. Над северной аркой в скале вырезан ряд окон.

Если персонажи расправились с dwarфами в области D2, они ясно услышат, как где-то севернее стучат молотками (область D7), а внутренний двор будет пуст.

Окна. Окна в северной стене выходят во двор и расположены на высоте 20 футов. Они тянутся вдоль всей южной стены в области D7. Каждое окно представляет из себя открытый прямоугольный проём 7 футов высотой и 2 фута шириной.

Инсценировка. Если персонажи активировали ловушку в области D1 или иным образом дали стражникам в области D2 знать о себе, у мятежных dwarфов будет время подготовиться. Груминк отправляет на помощь к охранникам из области D2 еще шестерых стражников из области D7. Восемь dwarфов надевают мантии, чтобы выглядеть как жрецы, которые проводят закрытую свадебную церемонию. **Они** [oni] Обратно тоже среди них. Используя способность «смена формы» [Change Shape], он принимает облик dwarфийки, проводящей церемонию:

К востоку от статуи несколько dwarфов в мантиях участвуют в церемонии. Когда они поворачиваются к вам, их лица озаряют улыбки.

«О! Ещё гости! — говорит ведущая церемонию dwarфийка в одеждах жрицы. — Добро пожаловать на свадьбу!» Остальные участники приглашают вас присоединиться к празднеству.

Если персонажи выказывают недоверие или угрожают dwarфам любым способом, они прекращают своё представление и атакуют.

Если персонажи верят, что церемония проходит на самом деле, и присоединяются к празднеству, dwarфы подпускают их поближе, а затем достают спрятанное оружие и нападут на них. Персонажи с пассивным значением Мудрости (Восприятие) равным 13 или выше замечают, что под мантиями dwarфы носят кольчужные рубахи: им не удастся застать этих персонажей врасплох. Вместо копий и щитов dwarфы вооружены боевыми молотами, которые они держат двумя руками (дробящий урон 1к10 + 1 при попадании). Без щитов их КД становится равным 14.

Как только начинается битва, они накладывает на себя заклинание *невидимость* [invisibility] и достаёт свою глефу из-за пьедестала. Затем он прячется за статуей Шариндлар и начинает атаковать заклинаниями, делая всё возможное, чтобы не задеть своих союзников. Они покажет свою истинную форму, только если захочет запугать партию. Когда они теряет половину своих хитов, он применяет на себя заклинание *газообразная форма* [gaseous form] и улетает через окно в область D7.

Д4. ОБЩЕЖИТИЕ

Проход, ведущий на запад от внутреннего двора, ведёт в длинный коридор с несколькими каменными дверьми по обеим сторонам. Когда персонажи впервые войдут в одну из комнат, прочтите следующее описание:

Короткий проход ведёт в скудно обставленную квадратную комнату. Гладкая и аккуратная каменная мебель в комнате вытесана прямо из скалы, образующей это место. У стен стоит пара кроватей с матрацами, а посередине находится стол с двумя лавками на которых лежат подушки. Из стен выступают полки и открытые стеллажи. Повсюду расставлены различные безделушки: обычные предметы, создающие ощущение опрятности и простого домашнего уюта.

Если персонажи захотят осмотреть комнату, то при успешной проверке Интеллекта (Расследование) Сл 15 они заметят ручеёк крови или какие-нибудь другие признаки насилия.

Юго-западная комната. Мятежники спрятали тела своих жертв в юго-западной комнате. Перед тем, как персонажи откроют дверь, прочтите следующее:

Едва ощутимое, но тошнотворное зловоние говорит о том, что за этой дверью что-то гниёт.

А когда они зайдут внутрь — следующее:

Вдоль дальней стены сложены тела дюжины dwarфов. Судя по запаху и степени разложения, они мертвы не меньше десяти дней.

Мёртвые дварфы одеты в мантии священнослужителей и наверняка жили в часовне. Осмотр тел показывает, что большинство из них было убито молотами мятежников, хотя некоторые тела испосованы длинными порезами от когтей они.

D5. МОЛЕЛЬНЯ

Короткий сводчатый проход ведёт в помещение с высоким каменным помостом, в дальнем конце которого стоит алтарь, покрытый белой тканью. Стена над алтарём украшена резьбой, изображающей всё ту же зовущую к себе, улыбающуюся дварфийку, чьё изваяние стоит во внутреннем дворе. В центре алтаря расположена пустая каменная чаша, а с обеих сторон от неё — небольшие потухшие жаровни. На полу в беспорядке разбросаны подушки из ткани.

Эта молеельня посвящена Шариндлар. Дварфы-мятежники не тронули это место.

СОКРОВИЩА

Если персонажи обыщут алтарь, то, при успешной проверке Мудрости (Восприятие) Сл 10, они найдут серебряную цепочку стоимостью 25 зм, зацепившуюся за одну из жаровен. Возле цепочки есть маленькое пятно крови.

D6. ЗАЛ КЛЯТВЫ

Внутри этого большого зала, по обеим сторонам от входа, стоят две потухшие жаровни. Стены украшены детальными изображениями романтических, любовных и даже страстных дварфийских церемоний и ритуалов. В дальней части комнаты находятся две лестницы, которые начинаются бок о бок, а затем спирально расходятся в разные стороны.

Если существа из области D7 ещё не заметили персонажей, то сверху будет доноситься перестук молотков. Стены вдоль лестниц, поднимающихся к храму, тоже украшены изображениями. Каждая лестница заканчивается у широкого коричневого занавеса.

СОКРОВИЩА

В западном углу комнаты, за жаровней, лежит *секира +1*. Её владелец оставил секиру здесь перед тем, как подняться в храм на церемонию, а они убили этого дварфа, но не нашёл его оружие. На секире Детекскими рунами начертано: «Маяк в тёмных глубинах». Владелец секиры всегда знает путь к ближайшему выходу из подземелья на поверхность, а также примерную глубину, на которой он находится.

D7. ХРАМ

Пройдя за занавес вы оказываетесь в большом церемониальном зале. Ступени поднимаются к широкому алькову в северной стене, где на возвышении стоит алтарь, обращённый лицом к вам. В стене напротив алтаря проделан ряд узких и высоких окон, сквозь которые струится свет.

Почитатели Шариндлар использовали эту комнату в качестве главного церемониального зала. Окна в южной стене представляют из себя открытые проёмы высотой 7 футов и шириной 2 фута.

Груминк и его люди, работая в поте лица, пытаются пробить участок скалы позади алтаря. Если

Груминк не заметил персонажей, переходите к разделу «Дварфы за работой». Если же Груминк знает о вторжении персонажей, переходите к секции «Дварфы предупреждены». Груминк принимает персонажей за конкурентов и потому будет относиться к ним враждебно при любом раскладе.

ДВАРФЫ ЗА РАБОТОЙ

Прочитайте вслух следующий текст:

Бригада дварфов усердно трудится, вгрызаясь кирками в скалу позади алтаря. Ещё один дварф, одетый в чёрный кожаный доспех, сосредоточенно наблюдает за ними. Рядом с ним, нетерпеливо постукивая ногой, стоит синекожий огр.

Одетый в кожу дварф — это **Груминк Ренегат** (см. раздел «Другие злодеи» в главе 7), а «синекожий огр» — **они** [oni] Обрату. Восемь дварфов **стражников** [guard] вооружены боевыми молотами, которые они держат двумя руками (дробящий урон 1к10 + 1 при попадании). Без щитов их КД равен 14.

ДВАРФЫ ПРЕДУПРЕЖДЕНЫ

Если персонажи прошли через внутренний двор (область D3) с боем, то в этой комнате, помимо **Груминка Ренегата** (см. главу 7), будет всего два дварфа-**стражника** [guard], готовые принять здесь свой последний бой. Если **они** [oni] выжил в битве во внутреннем дворе, он тоже будет здесь, продолжая притворяться дварфийкой.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Груминк носит при себе фрагменты карты и несколько записок из дневника, исходя из которых, можно предположить, что за храмом (область D7) скрыт летний дворец короля Торхидда Флеймтанга. Документы выглядят подлинными, но на самом деле сведения в них неверны. («Они копают не в том месте!»)

У Обрату есть свёрнутый клочок бумаги со следующим текстом на Общем языке:

Обрату,

Здесь слишком много солнечного света. Я попытаюсь найти путь через Подземье [Underdark]. Возможно, мы скоро встретимся во дворце.

Риулук.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Персонажи, победившие Груминка, Обрату и их прислужников, могут продолжить исследовать часовню. Если они найдут тела убитых жрецов и послушников в общежитии (область D4), то могут захотеть исследовать долину Танцующих Вод в поисках других дварфийских общин. В ходе этих поисков они встретят группу дварфов-падомников, путешествующих по долине. Дварфы ужаснутся произошедшему в часовне Нежной Клятвы. Они проведут погребальные обряды для своих убитых родичей и предоставят персонажам безопасное убежище. С этих пор часовня будет закрыта для посещения на неопределённое время.

ТЁМНЫЕ ДЕЛИШКИ В ЯРТАРЕ

Город Яртар известен как место, где заключаются сделки. Торговцы, контрабандисты, наёмники и

шпионы со всего Севера встречаются в тавернах и переулках Яртар, чтобы проворачивать свои дела. Торговля — источник жизненной силы города и здесь, как везде, где процветает торговля, воры не дремлют. Гильдия воров, называемая Рука Яртар — это крупнейшее и причиняющее наибольшее беспокойство сборище мерзавцев на всем пространстве от Глубоководья до Лускана [Luskan]. Когда к ним в руки попадает *сфера опустошения*, Рука поступает так же, как и любая уважающая себя гильдия воров: они выставляют её на аукцион за самую высокую цену.

ПРЕДЫСТОРИЯ

Две декады назад нескольким членам культа Вечного Пламени было приказано напасть на крупный город Трибор. Для этой цели отряду передали *сферу опустошения*. К счастью, патруль ополчения Трибора — Двенадцати [Twelve] — столкнулся с культистами в близлежащих холмах и разобрался с ними. Ополченцы не знали, что именно переносят культисты, и забрали сферу, хранящуюся в сдерживающем контейнере, с собой в город. Вскоре после этого она исчезла.

Сферу похитила Нарин Дест [Nareen Dhest] являющаяся членом Руки Яртар в Триборе. Она проникла в хранилище лорда-протектора, выкрала контейнер и перевезла её в Яртар.

Сама по себе огненная сфера не нужна Руке Яртар, поэтому воры решили продать её. Нарин пустила слух о том, что заинтересованные лица

могут оставить свои предложения в «Лёгком флирте» — таверне в торговом квартале Яртар. Однако другой член Руки — Хэйлира Рейвенфаст [Halyra Ravenfast] — нашла иного покупателя. Сферой заинтересовалось общество Кракена: зловещая тайная сеть, чьи шпионы действуют по всему Северу. Агенты общества заключили с Хэйлирой сделку, по условиям которой они гарантированно купят сферу. Осталось лишь устранить Нарин и заставить заинтересованных в покупке сферы лиц (Арфистов, Жентарим и всех остальных) обвинять друг друга в вероломстве.

ЗАВЯЗКА

Для того, чтобы вовлечь персонажей в это приключение, есть масса хороших зацепок. К примеру, вы можете воспользоваться одной из следующих:

- Если среди персонажей есть союзник Арфистов, то их агент может отправить этому персонажу сообщение с помощью заклинания *послание* [sending]: «В Триборе был похищен опасный артефакт — огненная сфера. Рука Яртар продаёт её по наивысшей цене. Прошу вас, добудьте сферу и верните её в Трибор».
- Жентарим может известить союзного им персонажа через курьера или местное доверенное лицо²⁹. Чёрная Сеть хочет заполучить магическую сферу, которую Рука Яртар выставила на продажу. Персонаж должен завладеть сферой любой ценой.

29 Или с помощью крылатой змеи — стандартного для Жентарима средства обмена сообщениями. — прим. переводчика.



ЯРТАР

- Y1 Дворец водного барона
- Y2 В доки
- Y3 Рынок
- Y4 К аллею Шипов
- Y5 К гробнице
- Y6 «Лёгкий флирт»



- Персонаж, имеющий связи среди преступного мира, мог услышать, что Рука Яртарта нашла элементарное оружие. Воры выставили его на аукцион.
- До проезжающих Яртар персонажей доходят слухи, что Рука похитила что-то опасное. Теперь воры хотят избавиться от этого.

НА ЗАМЕТКУ!

Сражаясь с разбойниками в приключении «Долгий Путь» или в другой сюжетной линии, группа могла найти у них записку, где рассказывается об «аукционе в Яртарте, на котором будет полным-полно занятых вещичек. Проблема в том, что устраивают его ребята из Руки, и кого попало туда не пустят, так что вы уж притворяйтесь получше».

ПРИБЫТИЕ В ЯРТАР

Яртар — небольшой обнесённый стеной город, стоящий на восточном берегу реки Сарбрин. Обширная территория порта растянулась вдоль всей городской набережной. Через город проходит Эвермурский путь, по которому постоянно ходят караваны, поэтому живёт Яртар, в основном, торговлей. В западной части города реку пересекает широкий мост, который ведёт к стенам цитадели.

У персонажей, желающих остановиться в городе, есть два приличных заведения на выбор — «Перламутровая трубка» [Pearl-Handled Pipe] (комфортное) и «Белокрылый грифон» [White-Winged Griffon] (бедное). Кроме того, персонажей, входящих в Альянс

Лордов, будут рады видеть во дворце водного барона, где им бесплатно предоставят апартаменты для гостей.

Если группа пришла в Яртар по просьбе Арфистов или Жентарима, то агенты этих фракций сразу же поделятся информацией: представители Руки Яртарта объявили, что любой, кто захочет купить странную волшебную сферу, может отправиться в «Лёгкий флирт» и спросить там Нарин. «Лёгкий флирт» — это таверна с сомнительной репутацией, расположенная на центральной рыночной площади города.

Если же у персонажей нет связей в городе, они могут узнать те же сведения, потратив несколько часов на расспросы в местных тавернах и 10 зм на взятки и выпивку.

«ЛЁГКИЙ ФЛИРТ»

«Лёгкий флирт» [Wink and Kiss] — довольно большая таверна, где работают около дюжины танцоров, официантов и поваров (**обыватели** [commoner]), а за порядком следят два охранника (люди-**головорезы** [thug]). Нарин Дест и её люди находятся в приватной комнате в дальней части таверны. Все работники «Лёгкого флирта» дружелюбны к Руке Яртарта и знают своих постоянных посетителей. Любой подозрительно выглядящий незнакомец сразу привлечет внимание. Персонал не будет делать ничего особенного и обслужит чужаков, но тихо предупредит Нарин и её группу. Нарин может отправить одного из официантов расспросить этих незнакомцев, не желают ли они поговорить о делах, и предложить им присоединиться к ней.

Когда персонажи встретятся с Нарин, прочтите:

Официант отводит вас в отдельную комнату в дальней части «Лёгкого флирта». Внутри вы видите темноволосую женщину с холодными голубыми глазами, одетую в дорожный костюм. Она сидит за большим деревянным столом, а напротив неё стоят несколько пустых стульев. Чуть поодаль, прислонившись к стене, стоят два здоровых наёмника в кожаных доспехах. Женщина некоторое время разглядывает вас, а затем говорит с улыбкой: «Начальная ставка — полторы тысячи золотом. Ваше предложение?»

Женщину за столом зовут Нарин Дест (человек, тетирка **шпион** [spy]). Именно она была тем вором, что украл *сферу опустошения* в Триборе. Её охраняют два наемника-**ветерана** [veteran]. Вдобавок **головорезы** [thug], охраняющие таверну, готовы прибежать по первому её зову. В комнате есть два небольших витражных окна и запертая на засов дверь, выходящая в переулок за таверной. Нарин специально выбрала для встреч комнату с двумя выходами, на всякий случай.

ПРИБРЕТЕНИЕ СФЕРЫ

Сфера спрятана в мавзолее поблизости. Нарин может подробно описать артефакт, если её попросят: шар из толстого стекла, матового красного цвета, тёплый на ощупь. Хранится она в небольшом деревянном бочонке, заполненном водой и запечатанным воском. Рука Яртара наняла волшебника, который, заметно волнуясь, опознал сферу как могущественное но нестабильное оружие, наполненное силой стихии огня. Нарин знает, что солдаты Трибора захватили её у странных людей в оранжевых мантиях неподалёку от города. На вопрос о том, как сфера оказалась у неё, Нарин только улыбнётся.

Нарин называет цену в 1500 зм, но если персонажи умело торгуются и приводят разумные доводы, она может сбросить цену до 1100 зм при успешной проверке Харизмы (Убеждение) Сл 15. За ходом сделки пристально наблюдает охрана, и если кто-нибудь попытается применить магию для очарования или принуждения Нарин, они немедленно нападут. Если группа победит Нарин и её людей в бою, она неохотно расскажет о том, где находится сфера в обмен на свою жизнь.

Когда герои и Нарин сойдутся в цене, она потребует от них оставить половину суммы у бармена «Лёгкого флирта» в качестве предоплаты. Она может проводить персонажей к сфере сама, или попросить кого-нибудь принести её.

ПРОДАВЕЦ-СОПЕРНИК

К несчастью, сфера уже была продана Обществу Кракена другим членом Руки Яртара — Хэйлирой Рейвенфаст (иллусканка, **наёмный убийца** [assassin]), и дело принимает новый оборот. В переулке за таверной она обустроила себе наблюдательный пункт, из которого через маленькое грязное окошко она следит за ходом переговоров между Нарин и персонажами.

Когда участники сделки ударят по рукам, или когда персонажи одержат верх над бандитами в бою, Хэйлира через окошко выстрелит в Нарин из арбалета. Охранники Нарин тут же нападут на персонажей (поскольку считают, что покушение — их рук дело), если только они не бросятся на помощь Нарин или не предпримут иных действий, доказывающих их невиновность.

Хэйлира же попытается сбежать через заполненную людьми рыночную площадь: потребуется успешная проверка Мудрости (Восприятие) Сл 20, чтобы её заметить. Если персонажи её не увидели, она бежит в сторону аллеи Шипов — одной из улиц, выходящей на рыночную площадь, — и исчезает в толпе.

Настоящее положение дел. Хэйлира пряталась около «Лёгкого флирта» несколько дней, приглядываясь к тем, кто хочет участвовать в торгах. Она уже договорилась со своим покупателем, что заберёт сферу из секретного места. Чтобы замести следы, она пытается спровоцировать драку между Нарин и персонажами.

Сокровища. Хэйлира носит с собой шесть изумрудов, стоимостью 250 зм каждый, которые она получила от общества Кракена в качестве платы за сферу. Также у неё есть набросок карты ближайшего кладбища, на которой один из мавзолеев помечен крестом.

Сделка с Нарин. После сцены с Хэйлирой Нарин хочет выйти из игры. Она соглашается рассказать персонажам, где находится сфера, если те заплатят ей вперёд.

ВСТРЕЧА В ГРОБНИЦЕ

Когда персонажи закончат сцены с Нарин и Хэйлирой, они узнают, где спрятана *сфера опустошения*. Следующий шаг — завладеть сферой, но покупатели Хэйлиры уже здесь.

Вдоль восточной городской стены тянется заросшее кладбище. Взгляд то и дело цепляется за кривые деревья и осыпающиеся мавзолеи. У двери нужного вам склепа стоят три человека и ещё кто-то — или что-то — огромная, закутанная в промокший плащ фигура восьми футов ростом.

У гробницы собрались агенты общества Кракена: Анферт [Unferth] (тетирец, **священник** [priest]), два его телохранителя (тетирцы, **ветераны**) и огромный сахуагин [sahuagin] по имени **Гальд** [Ghald] (см. раздел «Другие злодеи» в главе 7). Телохранители пытаются пробить дверь в склеп ломами, пока Гальд стоит на страже. С персонажами будет говорить Анферт, хотя на самом деле командует здесь Гальд.

Если агенты общества Кракена видят как подходит группа, Анферт предупреждает персонажей: «Друзья, не подходите ближе! Это дело частное, и мы не хотим, чтобы нас беспокоили». Анферт иронично комментирует насчёт того обстоятельства, что две группы добропорядочных горожан оказались вовлечены в сомнительную аферу, включающую вскрытие склепа. Под этой самоуничижительной манерой скрывается стальная воля. Общество Кракена заплатило за сферу кругленькую сумму, и они намерены заполучить её.

Тем временем Гальд оценивает обстановку, прикидывая, не напуганы ли персонажи. Если он решит, что конфликт неизбежен, то нападёт без предупреждения, после чего к нему присоединятся все остальные. Анферт отойдёт назад, поддерживая союзников заклинаниями.

Если Нарин не пострадала от выстрела Хэйлиры и пришла сюда вместе с персонажами, то она будет сражаться на стороне группы вместе с одним из своих телохранителей.

Сфера. Склеп представляет собой маленькое каменное здание с закрытой железной дверью. Ключ есть только у Нарин, поэтому агенты Общества

Кракена пытались открыть дверь силой. Склеп стоит здесь несколько веков, а внутри него лежат останки семейной четы незнатных дворян. Сфера находится в деревянном герметичном бочонке, который стоит на полу на самом видном месте. *Сферы опустошения* детально описаны в главе 7.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

После того, как *сфера опустошения* окажется в руках персонажей, они должны будут определить её дальнейшую судьбу. Возможны несколько вариантов: Арфисты настаивают, чтобы сфера вернулась в Трибор, Жентарим хочет тайно вывезти сферу с одним из своих караванов для последующего изучения, но персонажи вполне могут отдать сферу властям или просто взорвать её где-нибудь подальше от обжитых территорий.

ПОМЕСТЬЕ РАНДРЕТ

Одно из самых могущественных существ в долине Дессарин — самка теневого дракона по имени Нурвурим [Nurvureem] — устроила своё логово в пещерах под поместьем Рандрет и не желает иметь никаких дел с культурами стихий. Культисты тоже стараются держаться подальше от Нурвурим, особенно после того, как их посланники не вернулись из поместья Рандрет [Rundreth Manor]. Арфисты, Жентарим и Альянс Лордов, однако, считают, что культы стихий стремятся привлечь Тёмную Леди [Dark Lady] на свою сторону, и поэтому они отправляют героев исследовать поместье.

ПРЕДЫСТОРИЯ

Несколько месяцев назад, эмиссары элементарных культов, дрожа от страха, отправились к Нурвурим в поисках поддержки. Они дали ей прозвище — Тёмная Леди, но произносили его не иначе, как шёпотом. Однако Нурвурим не только отклонила их предложение, но и сожрала всю их делегацию. Нескольким сектантам она позволила бежать, чтобы они доложили своим лидерам о страшном исходе «переговоров».

Их поспешное отступление не осталось незамеченным. Шпион Арфистов, Жентарима или Альянса Лордов (по вашему выбору) видел, как они уходили из поместья, и сделал ошибочное предположение, что элементарные культы заключили с Тёмной Леди союз.

Несмотря на то, что опасения фракций были беспочвенными, герои не потратят своё время впустую, отправившись на это задание. Если они правильно разыграют карты, то узнают о происхождении и истории Элементарного Зла. И представить эти сведения может только Нурвурим.

ЗАВЯЗКА

Это приключение лучше использовать на поздних этапах кампании по двум причинам. Во-первых, персонажи к этому моменту будут больше знать об элементарных культурах и им будет проще понять информацию от Тёмной Леди. Во-вторых, весьма сомнительно, что хоть одна из фракций доверит неопытным агентам поход в её логово.

С помощью заклинания *послание* [sending] персонажи получают сообщение, в котором агент фракции назначает им встречу в местной гостинице. Когда они доберутся до места, прочтите следующий текст:

Как и было сказано в заклинании, за дальним столом в гостинице вас ожидает связной фракции — весьма сурового вида женщина. После обмена любезностями, она раскрывает перед вами карту долины Дессарин.

«Могущественный дракон, которого называют Тёмной Леди, обустроила себе логово под поместьем Рандрет. Вот здесь», — она указывает место на карте. «Один из наших агентов видел, как культисты в мантиях покидали поместье. Мы никогда не видели, чтобы кто-нибудь уходил оттуда живым, так что это может означать лишь одно: наши враги привлекли теневого дракона на свою сторону, — её глаза сужаются. — Ваша цель состоит в том, чтобы разрушить этот союз любимыми средствами. Но я бы рекомендовала переговоры».

Если персонажи захотят узнать подробности, связной расскажет, что другой агент видел, как шесть человек в спешке уходили из поместья Рандрет. Агент пытался проследить за культистами, но потерял их в темноте.

Связной уполномочен обсуждать и вопрос



ТЁМНАЯ ЛЕДИ

оплаты, если персонажи потребуют вознаграждения: озвучьте разумную сумму в зависимости от их нужд. За время их пути до поместья и обратно агенты фракций могут связаться с начальством и запросить у них любую оплату, нужную персонажам, будь то золото или магия.

Руины

То, что осталось от поместья Рандрет, стоит на небольшом крутом лесистом холме, чуть восточнее Долгого пути. Подъездная дорога для экипажей ответвляется от основного тракта немного южнее холма, взбирается по его южному склону, огибает особняк и подходит к задней стороне здания с востока.

На вершине холма, где когда-то стояла усадьба, лежат кучи поваленных каменных блоков и остатки обрушившихся стен. Т-образные развалины дома состоят из двух прямоугольных крыльев: северного и южного, между которыми с запада на восток вытянулось огромное помещение. В двух местах этого зала стены достигают высоты в три этажа, а на крыше торчат каменные трубы. Похоже, когда-то давно этот зал был весьма впечатляющим.

Оба крыла поместья превратились в каменные развалины, на которых теперь растёт лес. В банкетном зале, сквозь заросли кустов и деревьев, можно разглядеть остатки вымощенного плиткой пола. После недолгих поисков персонажи легко находят провал с лестницей, ведущей под землю.

Первые 10 футов лестницы лестницы ненадёжны. На этом участке каменные плиты ступеней лежат на непрочных покрытых грязью досках, которые ломаются под весом в 100 фунтов или больше. Если персонажи ищут ловушки, то при успешной проверке Интеллекта (Расследование) Сл 15 они смогут заметить и ненадёжный участок лестницы, и весьма прочную ступеньку, расположенную сразу за этим участком. Если ловушка сработала, все, кто находится в этой области, могут совершить спасбросок Ловкости Сл 15, чтобы попробовать ухватиться за край ступеньки. При провале спасброска персонаж падает вниз на 40 футов и приземляется ничком на грязный пол сводчатого подвала.

Сводчатый подвал

Тёмное помещение длиной в сто и шириной в семьдесят футов заставлено прогнившими обломками длинных столов, оборудованных раковинами. По столам разбросаны ржавые металлические тарелки, миски и супницы. Потолок помещения представляет собой великолепный ансамбль из скрещенных арок, которые поддерживают каменную кладку, через которую тут и там пробиваются корни деревьев, растущих на поверхности.

Вы делаете несколько шагов, и воздух начинает мерцать, а в центре комнаты появляется женщина-дроу.

Фигура дроу — это иллюзорный эффект, аналогичный заклинанию *образ* [major image]. Нурвурим использует этот трюк, когда хочет поговорить с чужаками, но подвергая себя опасности. Начиная разговор, образ Тёмной Леди произносит: «Добро пожаловать в поместье Рандрет!»

Фигура игнорирует любые атаки, предпринимаемые персонажами, хотя подобные воздействия позволяют понять, что это иллюзия.

Беседа с Тёмной Леди

Тёмная Леди по полной отыгрывает роль зловещей и роковой женщины, а разговаривать с ней — всё равно, что участвовать в фехтовальном поединке. Используя её вы можете довести до персонажей любую информацию, которую сочтёте нужной. Тёмная Леди не так много знает о текущих планах культивистов, но хочет исправить эту оплошность и потому готова обменяться знаниями.

Такой обмен может принять одну из двух форм. Если игроки с удовольствием соревнуются в остроумии со злым теневым драконом, то пусть разговор развивается естественным образом. Тёмная Леди очень тонко вытягивает информацию из персонажей, понемногу разглашая известные ей факты, чтобы узнать больше. Если же игроки предпочитают прямые переговоры, Тёмная Леди предложит сделку по обмену информацией: за каждый факт о культах, интересующий персонажей, Тёмная Леди желает получить взамен такой же.

Помимо того, что уже известно персонажам, Тёмная Леди может рассказать кое-что из следующего списка:

- В холмы Самбер вторглись четыре элементарных культа: служители воздуха называют себя культом Воющей Ненависти, служители огня — культом Вечного Пламени, служители воды — культом Сокрушительной Волны, а последователи земной стихии — культом Чёрной Земли.
- Нурвурим не встречала культивистов уже несколько декад. «Я научила их обходить это место стороной, — говорит она, — а заплатили они за урок своей кровью».
- Её недавние посетители пытались заключить с ней союз. Усмехаясь, она говорит: «Те, кому я позволила уйти, были весьма разочарованы. То есть будут весьма разочарованы, как только перестанут корчиться от ужаса».
- Каждым культом управляет свой пророк. В качестве баз они используют Заброшенные Форты: культивисты воздуха заняли Шпиль Бури Перьев, культивисты земли — монастырь Священного Камня, культивисты огня — Чертоги Алой Луны, а культивисты воды — форт Ривергард.
- Четыре Заброшенных Фортов некогда были построены искателями приключений, исследовавшими развалины древнего дварфийского королевства Безилмер. Каждый форт охраняет один из входов в подземные дварфийские руины.
- Культи обосновались здесь, потому что под руинами Тиар-Безила — одной из последних цитаделей королевства Безилмер — лежит старинное святилище дроу, где они поклонялись Древнему Элементарному Оку.
- Все культивисты благоговеют перед Древним Элементарным Оком. Его символ выглядит как вертикальный зрачок в перевернутой ступенчатой пирамиде. Тёмная Леди может создать магическую иллюзию, чтобы показать персонажам, как именно выглядит этот символ (см. главу 1).
- Много веков назад дроу по имени Визеран Де-Вир использовал силу святилища, чтобы создать четыре элементарных оружия — каждое для одной из стихий: воздуха, воды, земли и огня. Каждое оружие связано с одним из принцев Элементарного Зла. Принцы живут на внутренних планах, и это оружие может как создавать, так и разрушать порталы на соответствующий план.
- Тёмная Леди может назвать по имени и описать

любого из четверых принцев (см. описание в главе 7).

В обмен на свои сведения Нурвурим хочет как можно больше узнать о пророках, о признаках раздора и соперничества между культами и о том, как именно культисты распространяют своё влияние по долине Дессарин. Ей интересны не столько жители долины, сколько методы культистов, с помощью которых они сеют семена страха и поддерживают контроль. Если персонажи упоминают в разговоре сферы опустошения, Тёмная Леди проявляет к ним живой интерес.

Тёмная Леди хочет, чтобы персонажи напали на элементарные культы, а её оставили в покое. Для достижения своих целей она изо всех сил будет пытаться манипулировать персонажами, разжигая их ненависть к культам и выдумывая детали на ходу. Она лжёт не по злomu умыслу (хотя злобы в ней предостаточно), а лишь хочет подтолкнуть персонажей к активным действиям.

Тёмная Леди беседует с героями ровно до тех пор, пока их информация будет ей интересна. Когда она приходит к выводу, что им нечего больше сказать, иллюзия дроу исчезает.

По залу эхом разносится знакомый голос дроу, но сейчас его тон стал ниже на целую октаву, и звучит куда более грозно: «Теперь уходите и не вздумайте когда-нибудь вернуться! Вы мне больше не нужны — живыми, во всяком случае».

Нурвурим не отвечает на дальнейшие просьбы, игнорируя персонажей, которые мешкают в подземелье.

Если персонажи не уходят, или изо всех сил стараются спровоцировать Тёмную Леди на бой, то она появляется из теней в обличье дракона и атакует в полную силу. Чтобы создать блок характеристик Нурвурим, примените шаблон теневого дракона к характеристикам **взрослого чёрного дракона** [adult black dragon] (см. «Бестиарий»).

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Сокровищница Нурвурим находится вне досягаемости персонажей. Когда они возвращаются из поместья Рандрет, представитель фракции — женщина, с которой они говорили ранее — выглядит весьма удивлённой, поскольку она думала, что персонажи не выживут в поместье. Тем не менее она честно выполняет все обязательства по оплате похода.

Залы Охотящейся Секиры

Залы Охотящейся Секиры [Halls of the Hunting Axe] остаются напоминанием о величии давно забытого дварфийского королевства Безилмер. Когда-то эти залы, служившие воротами между поверхностью и подземным миром, были великолепным комплексом с грандиозными арочными стенами и прекрасными витражами, безупречно сработанными местными мастерами. Теперь же от них остались лишь несколько осыпавшихся развалин, расположенных на возвышенности, которая видна за многие мили. По слухам, в развалинах скрыт вход в вход в гробницу самого короля Безилмера — Торхилда Флеймтанга [Torhild Flametongue] — похороненного

вместе со своим волшебным топором, *Рассекателем Орков*. Другие же утверждают, что это место служит лишь убежищем для бандитов и зверей.

ПРЕДЫСТОРИЯ

Гаргош Бластерхелм [Gargosh Blusterhelm], молодой щитовой дварф из Мифрилового зала [Mithral Hall], сделал целью своей жизни поиск легендарного *Рассекателя Орков*. Предъявив его старейшинам клана Бластерхелм [Clan Blusterhelm], он надеется восстановить репутацию своей семьи. Большинство старейшин считают план Гаргоша глупой затеей.

Гаргош ведёт обширный дневник своих поисков, заполняя его заметками, рисунками, оттисками древних каменных табличек и всего в этом духе, который содержит подсказки, указывающие на местоположение секретной гробницы Торхилда Флеймтанга. Решив, что он собрал достаточно сведений, Гаргош отправился на поиски секиры. Теперь он ищет нескольких надёжных соратников, которые помогут ему в поисках.

Жадный кузен Гаргоша, Драннин Сплитшилд³⁰ [Drannin Splitshield], тоже хочет найти секиру и прославиться. Он придумал свой собственный план: украсть дневник Гаргоша, обманом вынудить его союзников выполнить всю грязную работу, а потом забрать секиру себе.

Ещё одной проблемой для Гаргоша стали Арфисты. Они считают, что легендарная секира должна оставаться там же, где и сейчас: пока она скрыта и недосыгаема, то не попадёт в плохие руки. Арфисты предприняли некоторые меры для того, чтобы охотники за сокровищами не подобрались слишком близко. В частности, неподалёку от гробницы дежурят их агенты, готовые пресечь любые серьёзные раскопки.

ЗАВЯЗКА

Это приключение создано для группы 11 уровня. Идеальным местом для старта будет Яртар, поскольку именно там собираются союзники Альянса Лордов.

Гаргош подходит к персонажам и просит их о помощи. Если кто-то из группы состоит в Альянсе Лордов, то дварфа им представит один из членов фракции. Альянс поддерживает отношения с Мифриловым залом, и хотел бы оказать дварфам услугу, предложив Гаргошу помощь в поисках секиры.

«Очень любезно с вашей стороны выслушать меня, — говорит Гаргош. — Я ищу могущественное оружие: легендарную секиру, которая принадлежала моим предкам, и мне нужна ваша помощь. Я бы пошел на её поиски в одиночку, как и подобает тому, кто хочет вернуть былую честь своей семье, но ведь один я могу потерпеть неудачу. Риск слишком велик, и, боюсь, я не справлюсь с этим делом своими силами. Да чего уж там, я просто не особо гожусь для такого».

«Остальные думают что я дурак, витающий в облаках, — продолжает он, — ведь королевская гробница, в которой спрятана секира, была сокрыта даже от его собственного народа. Но я верю, что вместе мы сможем её найти!»

Гаргош продолжает свой рассказ, сосредотачиваясь на деталях и кратко вводя героев в курс истории Безилмера (см. раздел «Древние кости» в главе 1

³⁰ Далее в этой главе и в главе 7 (Монстры) он же внезапно становится Сплитхельмом [Drannin Splithelm]. Вы можете выбрать для себя любой из вариантов фамилии, а мы оставим всё так, как в оригинале — прим. переводчика.



для подробностей³¹), а также объясняет, чего именно он пытается добиться. В разговоре он упоминает о «большом сборнике записей и доказательств», указывающем на местонахождение гробницы, но он не взял его с собой, так как опасался за его сохранность. Он обещает, что покажет его в следующий раз. Гаргош готов встретиться с персонажами завтра, на этом же месте, но уже с полным снаряжением, чтобы сразу отправиться в поход.

ПОДМЕНА ГАРГОША

В промежутке между этими двумя встречами Драннин и его разношёрстная команда берут Гаргоша в плен и забирают у него дневник. Драннин хочет, чтобы персонажи сами разобрались со всеми ловушками и чудовищами, поэтому он и его люди придумали план, как одурачить персонажей. Среди компаньонов Драннина есть допельгангер, который принимает облик Гаргоша и отправляется в путь вместе с персонажами, торопя их историей о краже и предательстве. Остальные планируют вступить в игру после того, как секира будет найдена: тогда они вмешаются и заберут её у персонажей. Хотя допельгангер не знает всего, что знает Гаргош, он может читать поверхностные мысли, поэтому если его спросят о чём-нибудь, он может узнать ожидаемый ответ от самих персонажей. Если его всё же раскроют, допельгангер прибегает к шантажу, приказывая персонажам поторапливаться «пока с настоящим Гаргошем не случилось ничего ужасного».

31 В главе 1 нет никакого раздела «Древние кости». Скорее всего, имелся в виду раздел «История» в начале второй главы — прим. переводчика.

НАЧАЛО ПОХОДА

Доппельгангер [doppelganger] в облики Гаргоша встречается с персонажами в назначенный час:

Когда вы приходите в условленное время на место встречи, то видите, что молодой дварф вне себя от ужаса. «Невероятно! — возмущается он. — Кто-то украл мой дневник! Прямо из тайника, куда я спрятал его прошлой ночью! Клянусь, в наше время никому нельзя доверять!» Он вдруг смотрит на вас со страхом и подозрением, но через секунду это выражение уходит с его лица. «Неважно, — говорит он. — Я помню все мои записи!»

Маршрут Гаргоша. «Гаргош» сообщает персонажам, что их путь лежит в залы Охотящейся Секиры, а маршрут выглядит следующим образом:

- пройти 60 миль на запад по Эвермурскому пути из Яртара до Трибора;
- пройти 80 миль на юг по Долгому пути из Трибора в Вестбридж;
- пройти 80 миль на юго-восток по Каменному пути из Вестбриджа, а потом ещё столько же на восток к Белиарду;
- затем около 40 миль на юг по дороге Дессарин из Белиарда, и, наконец, повернуть направо и пройти через холмы в сторону залов Охотящейся Секиры ещё 50 миль.

Персонажи могут предложить другой маршрут, но Гаргош уверяет их, что его путь наиболее



безопасный. Если персонажи предлагают более короткую дорогу, Гаргош соглашается идти по ней. Используйте случайные столкновения из главы 2 вне зависимости от выбранного пути.

Маршрут Драннина. Драннин и его отряд идут короткой и гораздо более опасной дорогой через холмистую местность:

- Они движутся на юг из Яртарара через холмы Дессарин к Каменному пути, держась к западу от реки Дессарин (110 миль);
- затем пересекают Каменный мост и идут на восток к Белиарду (20 миль);
- после чего идут напрямую через холмы на юго-восток от Белиарда, двигаясь к залам Охотящейся Секиры (30 миль).

Драннин и его отряд прибывает в Белиард за день до персонажей, если те придерживаются выбранного Гаргошем маршрута. Вдобавок Драннин оставляет на Каменном мосту небольшой отряд, который должен напасть на них.

КАМЕННЫЙ МОСТ

Основная информация о Каменном мосту изложена в главе 2. Когда персонажи выйдут на середину моста, прочтите следующее:

Впереди на мосту вы видите шесть фигур: пятерых dwarфов в кожаных доспехах и человека в мантии волшебника. Сидя на краю моста, они смотрят на север, наслаждаясь видом. Увидев вас, они встают, отходят от края и обнажают оружие. Человек в мантии достаёт волшебную палочку.

Отряд на мосту состоит из пятерых **головорезов** [thug] (щитовые dwarфы-мужчины) и наём-

ника-**мага** [mage] по имени Кавил Залтобар [Cavil Zaltobar] (тетирец-мужчина). Кавил вооружён волшебной *палочкой боевого мага +1* [wand of the war mage]. Если персонажи не нападают первыми, Кавил выкрикивает несколько слов, перед тем, как отправить головорезов в атаку:

«Какая встреча! — говорит волшебник. — Наконец-то догнали нас, а? Боюсь, здесь ваше приключение окончится.»

Драннин оставил их здесь не для того, чтобы они победили персонажей (он знает, что головорезы вряд ли справятся с группой). Он лишь хотел создать иллюзию того, что кто-то пытается помешать Гаргощу завершить его дело. Кавил выбрал это место для засады, поскольку именно здесь много лет назад прервалась жизнь Торхилда Флеймтанга, короля Безилмера. «Не самое плохое место, чтобы умереть», — говорит маг с еле слышным весельем в голосе.

Притворяющийся Гаргошем допельгангер не принимает участия в бою, а остаётся вдали от сражения и подбадривает персонажей. После того, как они одолеют троих головорезов, оставшиеся двое сдаются, а маг накладывает на себя *полёт* [fly] и пытается скрыться.

Допрос. Если персонажи захватили пленных, то те расскажут героям, что их нанял dwarф по имени Драннин. «Гаргош» при этом удивлённо восклицает:

«Мой кузен Драннин? Скотина! Это он украл мой дневник! Наверное, хочет сам найти топор и заполучить всю славу! Нужно поторопиться и разобраться с ним!»

Если персонажи подозревают, что Гаргош врёт



или утаивает информацию, они могут совершить проверку Мудрости (Проницательность) Сл 16. При успешной проверке персонаж понимает, что удивление Гаргоша немного преувеличено: словно Гаргош уже знал, что Драннин с самого начала стоит за всеми проблемами. Если кто-нибудь из персонажей укажет на это Гаргошу, обвинив его в сокрытии информации, тот признает, что давно подозревал о подлых намерениях Драннина, но будет отрицать, что знал о его планах заранее.

Если Гаргош почувствует, что персонажи не поверили ему, то предложит им поспешить в Белиард и остановиться там на ночь. После чего, под покровом ночи, допельгангер попытается скрыться.

Руины

Когда персонажи наконец достигают развалин залов Охотящейся Секиры, «Гаргош» объясняет, что следующим шагом в охоте за сокровищами будет поиск четырёх символов, находящихся где-то внутри гробницы. Эти символы, по его словам, служат ключами к гробнице Торхилда Флеймтанга. Больше у допельгангера нет никакой информации.

Х1. ПРИВЕТСТВИЕ ПО-СОВОМЕДСКИ

Вымощенная камнем разбитая дорога, извиваясь, бежит через холмы, огибая деревья и древние руины. Она проходит под несколькими каменными арками, а затем устремляется на север. Когда вы подходите к одной из таких арок, то слева от неё, на скалистом утёсе замечаете совомеда, который рычит на вас, но остаётся на месте.

Совомед [owlbear] превратил эту территорию в свои охотничьи угодья. Он не желает нападать на группу хорошо вооружённых путешественников, поскольку недавно поел, и они не интересуют его в качестве добычи. Если герои не обращают на него внимания, совомед не трогает их, но если они нападают первыми, то зверь спрыгивает вниз и вступает в бой. Когда у него остается половина хитов, он удирает.

Древняя дорога идёт вдоль оврага, по дну которого течёт небольшой ручей, а затем выходит на окружённую осыпавшимися руинами площадь.

Х2. ОБВЕТШАЛАЯ АРКА

Дорога проходит под отдельно стоящей каменной аркой. Многие работы безлимерских каменщиков достойно выдержали натиск времени, и арка является тому живой пример.

Эта величественная арка полуразрушена, но даже по тому фрагменту, который от неё остался, можно понять, что когда-то она была огромной. На каменных глыбах, из которых она сделана, вырезаны руны, большая часть которых стерлась из-за времени и непогоды и не поддаётся расшифровке. За аркой возвышаются развалившиеся стены некогда впечатляющего зала, а справа от них видна нижняя часть монолитной статуи.

Если посетители прочтут вырезанные на арке детекские руны, то узнают, что они находятся посреди комплекса, построенного дварфами из королевства Безлимер. В области Х3 даётся описание статуи, а в области Х4 — разрушенного зала.

Х3. СТОРОЖЕВАЯ БАШНЯ

Когда-то давно это массивное строение венчала огромная статуя гордо стоящего дварфа, замахающего секирой. Со временем голова, плечо и рука откололись и теперь лежат грудой обломков у подножия башни. На вершине остались лишь ноги, торс и рука, сжимающая оружие.

Внутри статуи проходит лестница. Изначально она должна была идти до самой головы статуи, но сейчас она резко обрывается в районе разрушенного торса.

Х4. ДРЕВНИЙ ЗАЛ

Королевство Безилмер славилось своей архитектурой, и в давние времена этот зал, должно быть, являл собой потрясающий пример мастерства древних ремесленников. Теперь же он, по большей части, лежит в руинах: неровные остатки стен с высокими и узкими витражами поддерживают часть разрушенного купола.

В центре каждой из четырёх стен проделана арка, и в зал можно войти через любую из них. Арки неплохо сохранились, в отличие от дверей, которые либо лежат на земле, либо разбиты. В каждой арке есть узкий дверной проём, за которым начинается не менее узкая винтовая лестница, спускающаяся под землю. Каждая лестница ведёт в небольшую подземную камеру с установленными там дварфийскими механизмами. Когда персонажи впервые спустятся в любую из этих четырёх комнат, прочтите вслух следующее:

В этой тёмной комнате расположен большой каменный маховик, соединяющийся с рядом шестерней. Остальная часть механизма наверняка спрятана за стенами или полом. На потолке комнаты высечен символ.

На потолке вырезан один из четырёх стихийных символов (см. главу 1):

Комната	Символ
Северо-запад	Воздух
Северо-восток	Земля
Юго-восток	Огонь
Юго-запад	Вода

Если игроки хотят узнать, как выглядят символы в каждой комнате, нарисуйте им знаки, которые изображены по углам карты залов Охотящейся Секиры.

Как бы сильно персонажи не толкали маховик, он не двинется с места. При тщательном осмотре и успешной проверке Интеллекта (Расследование) Сл 10 герои могут заметить ещё одну шестерню, которую можно надеть на ось, соединив разные части механизма. После этого маховик можно толчком привести в движение, и персонажи услышат доносящийся издали скрежет камней.

Если персонажи двигают маховик, а затем отпускают его, он делает полный оборот и возвращается в начальное положение. По-видимому, силой его остановить невозможно: персонажи не смогут даже замедлить его.

Но там, где не работает грубая сила, придёт на

помощь изобретательность. При успешной проверке Интеллекта (Расследование) Сл 15 на краю маховика можно заметить небольшое отверстие, куда можно вставить рукоять оружия или несколько стрел. Если из отверстия будет торчать предмет, длиной как минимум 6 дюймов, то маховик не сможет вращаться.

На краю маховика вырезаны едва заметные символы стихий воздуха, земли, огня и воды. Если персонажи повернут маховик так, чтобы его символ совпадал с соответствующим символом на потолке, а затем зафиксируют маховик с помощью отверстия, откроется один из четырёх замков на потайной двери в области Х9. Как только все четыре маховика установлены правильно, потайная дверь в области Х9 открывается.

Изображающий Гаргоша доппельгангер не может решить эту загадку самостоятельно и, когда персонажи поймут, что делать, будет весьма удивлён и впечатлён.

Х5. ЦИСТЕРНА

Зелёная от водорослей вода частично заполняет вырытую в земле цистерну шириной в пятьдесят футов. Поверхность воды находится на тридцать футов ниже уровня земли. Раньше с утёса спускался акведук, но сейчас он по большей части разрушен, хотя на вершине до сих пор видны его развалины.

В своё время дварфы Безилмера строили протяжённые водопроводные сооружения, но от них мало что осталось.

К югу от цистерны на краю обрыва возвышаются старые развалины, где прячутся трое Арфистов (все они обладают добрым мировоззрением): **маг** [mage] по имени Ариана Риверлост (женщина, лунный эльф) и два лунных полуэльфа **разведчика** [scout] по имени Элифар (мужчина) и Лорандил (женщина). Им известны слухи о том, что некие дварфы хотят разграбить гробницу короля Торкилда Флеймтанга, поэтому когда персонажи выйдут из гробницы с *Рассекателем Орков*, Арфисты покинут своё убежище и встретят их около входа.

Х6. АМФИТЕАТР

Прямо на склоне утёса выстроен большой амфитеатр. Благодаря такому расположению там превосходная акустика, а ряды зрительские места располагаются по всему склону. Амфитеатр довольно хорошо сохранился, хотя через трещины в каменной кладке кое-где пробиваются травы, кустарники и маленькие деревья.

Внутри прячутся **Драннин Сплитхельм** (см. «Другие злодеи» в главе 7), его **щитостраж** [shield guardian] и три дварфа-**ветерана** [veteran] с боевыми топорами вместо длинных мечей. Они пристально наблюдают за входом в гробницу (область Х7), и если герои не встретятся с ними здесь и не победят их, то Драннин вместе со своей шайкой последует за отрядом внутрь гробницы (см. область Х10).

Х7. ВХОД В ГРОБНИЦУ

Это сооружение скорее напоминает не обычное здание, а его фасад, вырезанный прямо в скале. По обе стороны от входа располагаются две ниши, в которых стоят две каменные статуи, изображающие дварфов стоящих во весь рост в полных регалиях: возможно, почётный караул. Статуи плохо сохранились и явно пострадали от вандалов и охотников за сокровищами.

За входом начинается коридор длиной 60 футов, оканчивающийся длинной лестницей, которая спускается ещё на 200 футов в темноту. На лестнице через каждые 20 футов расположены площадки с каменными жаровнями, расположенными в стенных нишах друг напротив друга. Жаровни не зажигали много лет, но если коснуться одной из них факелом, то волшебным образом вспыхнут и все остальные, включая жаровни в области Х8, которая находится у подножия лестницы.

Х8. ЗАЛ ПАВШИХ

Наконец лестница приводит вас в обширный зал с большим количеством квадратных колонн, толщиной в двадцать, а высотой в тридцать футов — прямо до потолка. На перекрёстках между колоннами стоят каменные жаровни. Колонны служат своеобразными мавзолеями: на всех четырёх сторонах каждой колонны есть ниша, занимающая её правую половину. В этих нишах раньше находились каменные плиты с барельефами, изображающими усопших, но сейчас они, по большей части, лежат на полу разбитыми, обнажая кости погребённых дварфов.

«Надо думать, пришли, — говорит Гаргош, прогуливаясь по гробнице. — Где-то тут должен быть потайной проход в гробницу короля Флеймтанга. Нужно только найти его!»

Пол здесь сделан из гладкого, обработанного камня.

В каждой колонне устроены по четыре ниши, которые использовались в качестве могил. Когда-то все ниши были закрыты каменными плитами с барельефами, изображающими похороненных здесь дварфов, однако большую часть могил разграбили, а закрывающие их плиты разбили и теперь они стоят открытыми. Нетронутыми остались лишь восемь могил, и в них нет ничего, кроме костей давно умерших.

Х9. ФАЛЬШИВАЯ МОГИЛА

На первый взгляд эта могила ничем не выделяется на фоне остальных, но на самом деле она даёт ключ к разгадке.

Барельеф на могиле изображает дварфийского короля со всеми регалиями. Одной рукой он сжимает каменный скипетр, а другой указывает на пол.

При тщательном осмотре барельефа становится очевидно, что между ним и колонной нет щелей, которые были бы, если бы плита закрывала могилу. И действительно, никакой могилы за плитой нет. Успешная проверка Интеллекта (Расследование) Сл 10 покажет, что скипетр — это не часть барельефа, и его легко можно вытащить из руки короля дварфов. Скипетр насчитывает 2 фута в длину, его рукоять около 2 дюймов толщиной, и он весит 25

фунтов.

Осмотр пола показывает, что 20-футовая квадратная секция пола перед могилой отличается от обычной гладкой каменной кладки в этом зале. Она состоит из десяти каменных плит длиной в 20 футов и шириной в 1 фут аккурратно пригнанных друг к другу. Рядом с самой южной плитой просверлено отверстие шириной 2 дюйма и глубиной 6 дюймов, которое можно найти с помощью успешной проверки Мудрости (Восприятие) Сл 10.

Каменные плиты являются верхними ступенями потайной лестницы, по которой можно спуститься в область Х10. На месте их удерживают четыре замка, спрятанных под полом. Если маховики в области Х4 установлены правильно, то замки откроются, и плиты можно будет опустить вниз, вставив в отверстие скипетр или похожий на него по размерам «ключ». Лестница останется открытой до тех пор, пока ключ (скипетр или какой-нибудь другой предмет) не вытащат из отверстия.

«Гаргош» может помочь в поисках отверстия в полу и потайной лестницы, но он не имеет ни малейшего понятия о том, как её опустить. Если персонажи ещё не установили в правильные позиции маховики в области Х4, Гаргош предположит, что символы, открывающие проход, нужно искать в другом месте. Кроме того, персонажи могут «сжудничать», четырежды наложив на плиты заклинание *стук* [knock].

Если Гаргош видит, как герои опускают потайную лестницу, прочтите следующее:

Гаргош ошеломлённо смотрит на открывающийся проход. «Мы нашли его, — шепчет он. — Ещё чуть-чуть, и секира, наконец, станет моей! Видите, мне даже не понадобился этот чёртов дневник! Идёмте!»

Х10. ЛОЖНАЯ ГРОБНИЦА

Персонажи могут попасть сюда, спустившись по лестнице из области Х9.

Широкая лестница ведёт в комнату странной формы, где рядом со входом, в стене торчит каменный рычаг, установленный в положение «вниз». Жаровни, похожие на те, что наверху, горят загадочным синим пламенем, не дающим тепла. В алькове по обеим сторонам комнаты стоят большие статуи дварфов. Они салютуют украшенному прекрасной резьбой мраморному саркофагу у дальней стены, на которой вырезаны какие-то руны.

Любой персонаж, умеющий читать на дварфийском, может перевести детекские руны на стене:

Здесь покоится Его Королевское Величество
Король Торхилд Флеймтанг.

Он вознёс своё королевство к солнцу,
И будет защищать его до последнего вздоха³².

Статуи дварфов — это два **каменных голема** [stone golem]. Они оживают в тот момент, когда кто-то пытается открыть саркофаг, и нападают на расхитителей. Когда чужаки отступают к лестнице, големы возвращаются на свои места. Если «Гаргош» всё ещё с персонажами, то, спасаясь от гнева големов, он убегает вверх по лестнице и объединяется с Драннином (см. раздел «Развитие событий» ниже).

Последний вздох Торхилда. Если саркофаг

³² В оригинале есть едва заметный намёк на то, что свой последний вздох король Флеймтанг так и не испустил (см. ниже). Мы постарались сохранить этот намёк — прим. переводчика.

открыть, из него вырвется облако ядовитого газа, заполняющего комнату. Все существа в комнате должны совершить спасбросок Телосложения Сл 15, получая урон ядом 22 (4к10) при провале или половине урона при успехе. Кроме того, существо, провалившее спасбросок, становится отравленным на 1 минуту. Саркофаг пуст.

Рычаг. Выступающий из стены каменный рычаг управляет лестницей, ведущей в область Х9. Потянув рычаг вверх, можно поднять лестницу, запечатав тем самым гробницу, а если толкнуть его вниз, гробница снова откроется.

Потайная дверь. В юго-западном углу комнаты есть потайная дверь, за которой находится пыльный каменный тоннель шириной и высотой 10 футов, ведущий в область Х11. Если персонажи исследуют стены в поисках тайных проходов, они могут заметить дверь при успешной проверке Мудрости (Восприятие) Сл 20.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Как только персонажи победят големов, в комнату заходит **Драннин Сплитхельм** (см. раздел «Другие злодеи» в главе 7) вместе со своей шайкой: тремя дварфами-ветеранами [veteran], вооружёнными боевыми топорами вместо длинных мечей и **щитостражем** [shield guardian]. Если **допельгангер** [doppelganger], изображающий Гаргоша, всё ещё жив, то он объединяется со своими товарищами. Драннин и его спутники не прячутся, так что персонажи могут услышать, как дварфы вместе со щитостражем спускаются по лестнице.

Когда Драннин и его банда войдут в комнату, прочтите следующее:

В поле вашего зрения появляется плотный строй дварфов, облачённых в наборные доспехи и размахивающих топорами. Позади них, в тени 9-футового конструкта, стоит красивый дварф, закованный в латы. «Отличная работа, друзья мои, — аплодируя, говорит дварф, — отличная работа. Вы нашли гробницу Флеймтанга, хоть я в вас и сомневался. Скорее бы увидеть выражение лица Гаргоша, когда он узнает, что *Рассекатель Орков* вернул я, Драннин Сплитхельм, а не он!» Дварф расплывается в улыбке, но она быстро исчезает: «Ну что же, думаю, нам пора прощаться».

До столкновения с персонажами Драннин выпил *зелье силы ледяного великана* [potion of frost giant strength] и теперь рвётся в бой. Он не удосужился прочитать дневник Гаргоша, поэтому не знает ни о ловушке, ни о том, что эта гробница ненастоящая. Если персонажи позволяют Драннину разграбить гробницу, тот активирует газовую ловушку (если она ещё не сработала) и приходит в ярость, увидев что в саркофаге ничего нет.

Драннин и его соратники не будут сражаться до смерти. Если битва затягивается, и дела у них идут плохо, они отступают и оставляют щитостража, чтобы прикрыть свой побег. Если Драннина загнать в угол и некому будет его защитить, он сдастся.

СОКРОВИЩА

Драннин носит управляющий амулет, связанный с щитостражем и *кольцо сопротивления холоду* [ring of cold resistance]. Помимо этого, у него с собой дневник Гаргоша, в котором содержится упоминание о ложной гробнице и секретной двери.

Х11. ИСТИННАЯ ГРОБНИЦА КОРОЛЯ ТОРХИЛДА ФЛЕЙМТАНГА

В центре этой простой камеры расположен слегка приподнятый круглый мраморный помост. На каменном круге в виде барельефа изображён неподвижно лежащий дварф, прижимающий к груди секиру. По окружности помоста высечена руническая надпись.

Любой персонаж, который может читать на дварфийском, может перевести детекские руны:

Здесь покоится Его Королевское Величество
Король Торхилд Флеймтанг.
Он вознёс своё королевство к солнцу.
Пусть его правление не будет забыто.

Помост представляет собой тяжёлую каменную плиту, закрывающую гробницу короля. Чтобы поднять её, потребуются усилия троих персонажей и успешная проверка Силы Сл 20 от каждого. За каждое последующее существо, которое помогает поднять плиту Сл уменьшается на 2. Под помостом находится круглый каменный склеп диаметром 8 футов и глубиной 3 фута, внутри которого стоит простой каменный гроб.

СОКРОВИЩЕ

Внутри гроба, на ложе из пятисот золотых слитков, покоятся останки короля дварфов. Кости его рук прижимают к груди *Рассекатель Орков* (описание секиры дано в главе 7). На одной стороне слитков изображено лицо короля, а на другой — восходящее солнце. На каждом слитке выгравированы крошечные руны, прославляющие величие и неизбежность древнего королевства Безилмер. Каждый слиток стоит 10 зм.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Если кого-то из банды Драннина удалось захватить в плен, то во время допроса он может раскрыть местонахождение настоящего Гаргоша. Его заперли в большом сундуке с отверстиями для воздуха и запасом воды в маленькой пещере на берегу реки близ Яртара. Гаргош может продержаться там ещё четыре дня.

Когда персонажи выходят из гробницы в *Рассекателем Орков* в руках, то встречаются с Арфистами, которые прятались в области Х5. Они пытаются убедить группу в том, что *Рассекатель Орков* должен быть передан в руки дварфийских учёных. В начале разговора они будут звать к альтруизму героев, но если это не поможет, то Арфисты предложат обменять секиру на другие волшебные предметы. Дайте возможность игрокам попросить что-нибудь (например, одно-два особенных оружия), которые подойдут их персонажам. Если соглашение будет достигнуто, Ариана Риверлост пообещает встретить героев через две недели в выбранном ими месте с условленным вознаграждением.





ГЛАВА 7: МОНСТРЫ И МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ

В ЭТОЙ ГЛАВЕ ПРЕДСТАВЛЕНЫ НОВЫЕ ЧУДОВИЩА, злодеи и магические предметы. Раздел с чудовищами заканчивается описанием Принцев Элементального Зла — существ невероятной силы и злобы.

После описания противников идёт раздел с магическими предметами, которые персонажи могут найти в ходе приключения.

Некоторые из них очень похожи на магические предметы, описанные в *«Руководстве Мастера»*, другие же сделаны с использованием силы элементарных узлов. Служители Элементального Зла часто используют эти квазимагические приспособления. Кроме того, в разделе с волшебными предметами вы найдёте оружие, принадлежащее четырём пророкам Элементального Зла. Каждое такое оружие — это уникальный магический предмет, обладающий огромной силой.

ЧУДОВИЩА

Жадные до власти существа считают Элементальное Зло силой, достойной поклонения, и, в надежде овладеть его разрушительной магией, они собирают культы из его почитателей. Злые создания стихийных планов тоже готовы служить Элементальному Злу. Наконец, под влияние Элементального Зла попадают и чудовища Материального Плана, связанные с одной из стихий, особенно если они живут недалеко от элементарных узлов. Культы земли, например, легко вступают в союз с панцирницами или бурями увальнями, а культы воды — с водяниками, морскими каргами и т.д.

Чудовища и НИП по уровню сложности

Противник	Опасность
Послушник Воюющей Ненависти	1/8
Разбойник Сокрушительной Волны	1/2
Монах Священного Камня	1/2
Рыцарь Бури Перьев	1
Жрец Сокрушительной Волны	2
Страж Чёрной Земли	2
Хранитель Вечного Пламени	2
Фатомер	2
Жрец Воюющей Ненависти	2
Ураган	2
Орейот	2
Вигган Неттлби	2
Жрец Чёрной Земли	3
Рыцарь Тёмного Прилива	3
Жрец Вечного Пламени	3
Одноглазый содрогатель	3
Небесный ткач	3
Тёрл Меросска	3
Виנדхарроу	3
Подземная акула	4
Грумминк Ренегат	4
Шоалар Куандерил	4
Ваятель камня	4
Элизар Драйфлагон	5
Хеленрей	5
Разербласт	5
Яростное пламя	6
Мирадж Визанн	6
Гальд	7
Аериси Калинос	7 (9 с действиями логова)
Драннин Сплитхельм	7
Элементальный мирмидон	7
Бастиан Термандар	8
Марлос Урнрейл	8 (12 с действиями логова)
Гар Шаттеркил	9 (13 с действиями логова)
Вейнифер	9 (12 с действиями логова)
Ольгидра	18
Ян-Си-Бин	18
Имикс	19
Огремох	20

Культисты Воюющей Ненависти

Почти все служители культа воздуха — это идеалисты, которых привлекают возвышенные принципы, вроде отказа от материальных ценностей, личных пристрастий и физических утех. Некоторые из них вступили в культ из-за ложных слухов о том, что там они смогут научиться летать, укротить силу ветра или избавиться от лишнего веса. Независимо от причин, толкнувших их на этот путь, все эти люди рано или поздно становятся жертвами идеологической обработки культа. Они отдают секте свои накопления и жизненные силы: первые переходят в казну культа, а вторые стремительно тают в ходе изнурительных обрядов. Те же, кто смог пережить посвящение в культ, получают обещанное — ценой своей воли.

Как при вербовке новых членов, так и в сражениях со своими противниками культ Воюющей Ненависти полагается на хитрость и ложь. Не стоит недооценивать культистов воздуха за их мечтательность и мистицизм: их противники должны пом-

нить, что служители воздуха в любую минуту могут обрушить на них мощь ураганов и торнадо.

Культ Воюющей Ненависти сотрудничает с культами огня и воды, но они не выносят служителей культа Чёрной Земли, считая их упрямыми, невежественными бездельниками, которые не имеют воображения и не способны мечтать.

ЖРЕЦ ВОЮЮЩЕЙ НЕНАВИСТИ [HOWLING HATRED PRIEST]

Средний гуманоид (человек), нейтрально-злой

Класс Доспеха 15 (проклёпанный кожаный доспех)

Хиты 45 (10к8)

Скорость 30 фт.

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

Навыки Акробатика +5, Запугивание +4, Религия +4

Чувства пассивное Восприятие 10

Языки Ауран, Общий

Опасность 2 (450 опыта)

Задержка дыхания. Жрец может задерживать дыхание до 30 минут.

Использование заклинаний. Жрец является заклинателем 5 уровня. Его базовой характеристикой является Харизма (Сл спасброска от заклинаний 12, +4 к атакам заклинаниями). Он знает следующие заклинания чародея (заклинания со * описаны в приложении В):

Заговоры (неограниченно): *защита от оружия* [blade ward], *шквал** [gust], *свет* [light], *фокусы* [prestidigitation], *электрошок* [shocking grasp]

1 уровень (4 ячейки): *падение пёрышком* [feather fall], *щит* [shield], *ведьмин снаряд* [witch bolt]

2 уровень (3 ячейки): *пылевой вихрь** [dust devil], *порыв ветра* [gust of wind]

3 уровень (2 ячейки): *газообразная форма* [gaseous form]

Действия

Мультиатака. Жрец совершает две рукопашные атаки, либо две дальнобойные атаки.

Скимитар. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* рубящий урон 6 (1к6 + 3).

Кинжал. *Рукопашная или дальнобойная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 5 (1к4 + 3).

Жрецы, как самые фанатичные из культистов воздуха, стремятся к физическим крайностям, чтобы уменьшить их плотность и массу, и стать лёгкими, словно листья на ветру. Измождённые и бледные, с вогнутыми животами, выпученными глазами и натянутой кожей, через которую просвечивают кости, эти живые скелеты поддерживают себя только воздухом и безграничной преданностью учениям культа. Сам ветер помогает им двигаться.

Жрецы Воюющей Ненависти видят себя живыми продолжениями Ян-Си-Бина и помогают новобранцам сбросить оковы и принять «высшую цель». Как только рекруты готовы, жрецы решают, достойны ли они дальнейшего обучения в качестве послушников, или будут принесены в жертву. Жрецы защищают учение своего пророка — Аериси Калинос — и жестоко пресекают любые попытки своих послушников сбиться с верного пути.

Большинство культистов воздуха ненавидят жрецов, но никто не смеет выступить против них. Те, кто бросают им вызов, часто становятся объектами новых, ещё более страшных обрядов очищения.

НЕБЕСНЫЙ ТКАЧ [SKYWEAVER]

Средний гуманоид (человек), хаотично-злой

Класс Доспеха 12 (15 с доспехами мага)

Хиты 44 (8к8 + 8)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
8 (-1)	14 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	10 (+0)	16 (+3)

Навыки Обман +5, Убеждение +5

Чувства пассивное Восприятие 10

Языки Ауран, Общий

Опасность 3 (700 опыта)

Использование заклинаний. Небесный ткач является заклинателем 6 уровня. Его базовой характеристикой является Харизма (Сл спасброска от заклинаний 13, +5 к атакам заклинаниями). Он знает следующие заклинания чародея:

Заговоры (неограниченно): *защита от оружия* [blade ward], *свет* [light], *сообщение* [message], *луч холода* [ray of frost], *электрошок* [shocking grasp]

1 уровень (4 ячейки): *падение пёрышком* [feather fall], *доспехи мага* [mage armor], *ведьмин снаряд* [witch bolt]

2 уровень (3 ячейки): *порыв ветра* [gust of wind], *невидимость* [invisibility]

3 уровень (3 ячейки): *полёт* [fly], *молния* [lightning bolt]



Жрец Воющей Ненависти

Действия

Кинжал. *Рукопашная или дальнбойная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 3 (1к4 + 1).

Небесные ткачи переполнены яростью и страстями, что делает их прекрасным сосудом для дикой, разрушительной магии культа Воющей Ненависти. В отличие от своих братьев по культу воздуха, — ураганов — небесные ткачи поклоняются Элементальному Злу в надежде обрести лёгкий путь к могуществу. У них не так много опыта в обращении с магией стихий, поэтому, когда небесные ткачи чувствуют прилив сырой элементальной энергии, они начинают дрожать от возбуждения.

ПОСЛУШНИК ВОЮЩЕЙ НЕНАВИСТИ [HOWLING HATRED INITIATE]

Средний гуманоид (человек), нейтрально-злой

Класс Доспеха 13 (кожаный доспех)

Хиты 9 (2к8)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	15 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	9 (-1)	11 (+0)

Навыки Обман +2, Религия +2 Скрытность +4

Иммунитет к урону яд, психический

Иммунитет к состояниям ослеплённый, очарованный, оглохший, истощённый, испуганный, парализованный, окаменевший, отравленный

Чувства пассивное Восприятие 9

Языки Общий

Опасность 1/8 (25 опыта)

Попутный ветер (перезаряжается после короткого или длинного отдыха). Бонусным действием послушник получает преимущество при следующем своём броске дальнбойной атаки до конца своего следующего хода.

Задержка дыхания. Послушник может задерживать дыхание до 30 минут.

Действия

Кинжал. *Рукопашная или дальнбойная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 4 (1к4 + 2).

Послушников Воющей Ненависти привлекает философия культа, проповедующая отказ от духовных привязанностей и материальных ценностей. При этом они не подозревают об истинной его природе. В лапы культа попадают все, кто разделяет подобные идеи: от мечтательных юношей, обладающих небольшим имуществом, до уставших от мира людей, жаждущих поклонения чему-то осязаемому и могущественному (например, силе стихий).

Послушники живут на одном воздухе в течение месяца, полагая, что такой режим избавит их от потребностей тела. На деле же из-за своей аскезы они впадают в ужасное истощение и потому становятся восприимчивыми к внушению. Вскоре они уже будут оправдывать гнусные поступки культа, повторяя заученные слова о том, что человеческая жертва — это не акт убийства, а освобождение души от ограничений физической оболочки, а вызов вихря для уничтожения еретиков — не террор, а демонстрация истинной веры.

РЫЦАРЬ БУРИ ПЕРЬЕВ [FEATHERGALE KNIGHT]

Средний гуманоид (человек), законно-злой

Класс Доспеха 16 (чешуйчатый доспех)

Хиты 33 (6к8 + 6)

Скорость 30 фт.

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

Навыки История +2, Уход за животными +2

Чувства пассивное Восприятие 10

Языки Ауран, Общий

Опасность 1 (200 опыта)

Использование заклинаний. Рыцарь является заклинателем 1 уровня. Его базовой характеристикой является Харизма (Сл спасброска от заклинаний 12, +4 к атакам заклинаниями). Он знает следующие заклинания чародея (заклинания со * описаны в приложении В):

Заговоры (неограниченно): *шквал** [gust], *свет* [light], *сообщение* [message], *луч холода* [ray of frost]

1 уровень (2 ячейки): *поспешное отступление* [expeditious retreat], *падение пёрышком* [feather fall]

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Рыцарь совершает две рукопашные атаки.

Длинный меч. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* рубящий урон 6 (1к8 + 2), либо рубящий урон 7 (1к10 + 2) при использовании оружия двумя руками.

Копьё. Рукопашная или дальнобойная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., или дистанция 20/60 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 5 (1к6 + 2), либо колющий урон 6 (1к8 + 2) при использовании оружия двумя руками в рукопашной атаке.

Рыцари Бури Перьев — это амбициозные и обеспеченные жители больших городов (например, Глубоководья), которых культ воздуха соблазнил обещаниями могущества. Летая верхом на гиппогрифах или гигантских грифах, они с высоты наблюдают за окрестностями шпилья Бури Перьев и охраняют вход в скрытый храм культа воздуха.

Рыцари, возглавляемые лордом-командующим Тёрлом Меросской, презрительно относятся к прочим культам стихий, и считают их членов извращёнными безумцами. Себя же рыцари Бури Перьев воспринимают как элитарную группу людей, способных на тяжёлые решения, идущие во благо их земель. На самом деле, все они связаны с Ян-Си-Бином и не замечают собственной порочности и падения нравов. Несмотря на свои изысканные манеры и светскую утончённость, каждый рыцарь скрепил свой контракт с культом, убив разумное существо. Более того, они уверены, что эти смерти помогли обезопасить мир.

Рыцари могут использовать полётное одеяние, описание которого можно найти в разделе «Стихийные магические предметы». Они довольно часто применяют его в бою и других столкновениях.



УРАГАН [HURRICANE]

Средний гуманоид (человек), законно-злой

Класс Доспеха 14

Хиты 33 (6к8 + 6)

Скорость 45 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
12 (+1)	16 (+3)	13 (+1)	10 (+0)	12 (+1)	10 (+0)

Навыки Акробатика +5

Чувства пассивное Восприятие 11

Языки Ауран, Общий

Опасность 2 (450 опыта)

Использование заклинаний. Ураган является заклинателем 3 уровня. Его базовой характеристикой является Мудрость (Сл спасброска от заклинаний 11, +3 к атакам заклинаниями). Он знает следующие заклинания чародея (заклинания со * описаны в приложении В):

Заговоры (неограниченно): *защита от оружия* [blade ward], *шквал** [gust], *свет* [light], *фокусы* [prestidigitation]

1 уровень (4 ячейки): *падение пёрышком* [feather fall], *прыжок* [jump], *волна грома* [thunderwave]

2 уровень (2 ячейки): *порыв ветра* [gust of wind]

Защита без доспехов. Пока ураган не носит ни доспехи, ни щит, в его КД включается модификатор Мудрости (уже учтено).

Движение без доспехов. Пока ураган не носит ни доспехи, ни щит, его скорость перемещения увеличивается на 15 футов (уже учтено).

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Ураган совершает две рукопашные атаки.

Безоружный удар. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* дробящий урон 6 (1к6 + 3).

РЕАКЦИИ

Отражение снарядов. Когда по урагану совершается атака из дальнобойного оружия, он уменьшает урон от этой атаки на 1к10 + 9. Если урон уменьшен до 0, то ураган может поймать снаряд, если этот снаряд достаточно мал, чтобы его держать в одной руке, и если у урагана свободна, по крайней мере, одна рука.

Ураганы во всеуслышание заявляют о своём отвращении к этому прогнившему миру и всей душой стремятся его уничтожить. Эти искусные послушники Воюющей Ненависти исповедуют строгие, аскетические взгляды, а во время обучения выполняют особые дыхательные упражнения, имитируя циклические движения воздуха в воронке урагана. Они считают, что существующий мир должен быть разрушен, чтобы существовавшие Материальный План, могли жить, не скованные физическими ограничениями.

Ураганы постоянно спокойны, словно находятся в своеобразном «оке бури», и ощущают окружающую их неистовую активность мира в замедленном движении. С помощью медитаций и мистических практик они учатся вызывать мощные порывы ветра, с лёгкостью ловить снаряды и плавно, будто пёрышко, приземляться при падении.

ТЁРЛ МЕРРОССКА [THURL MEROSSKA]

Средний гуманоид (человек), законно-злой

Класс Доспеха 16 (кираса)

Хиты 71 (11к8 + 21)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	11 (+0)	10 (+0)	15 (+2)

Навыки Атлетика +5, Обман +4, Убеждение +4, Уход за животными +2

Чувства пассивное Восприятие 10

Языки Ауран, Общий

Опасность 3 (700 опыта)

Использование заклинаний. Тёрл является заклинателем 5 уровня. Его базовой характеристикой является Харизма (Сл спасброска от заклинаний 12, +4 к атакам заклинаниями). Тёрл знает следующие заклинания чародея (заклинания со * описаны в приложении В):

Заговоры (неограниченно): *дружба* [friends], *шквал** [gust], *свет* [light], *сообщение* [message], *луч холода* [ray of frost]

1 уровень (4 ячейки): *поспешное отступление* [expeditious retreat], *падение перышком* [feather fall], *прыжок* [jump]

2 уровень (3 ячейки): *левитация* [levitate], *туманный шаг* [misty step]

3 уровень (3 ячейки): *ускорение* [haste]

Действия

Мультиатака. Тёрл совершает две рукопашные атаки.

Двуручный меч. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* рубящий урон 10 (2к6 + 3).

Длинное копьё. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 9 (1к12 + 3).

Реакции

Парирование. Тёрл добавляет 2 к своему КД против одной рукопашной атаки, которая должна была попасть по нему. Чтобы использовать парирование, Тёрл должен видеть атакующего и держать в руках рукопашное оружие.

Тёрл Мерросска занимает пост предводителя рыцарей Бури Перьев. Раньше Тёрл служил всадником на грифоне в Глубоководье, но ушёл в отставку после того, как чуть не погиб во время грозы.

Пережитый опыт терзал его, и когда Тёрл узнал о Ян-Си-Бине, то в обмен на могущество поклялся элементарному принцу в верности.

Решив, что среди богатых граждан Глубоководья найдутся и другие достойные слуги Ян-Си-Бина, Тёрл основал общество Бури Перьев, с помощью которого привлекал подходящих кандидатов в ряды культа воздуха и знакомил своих рыцарей с его доктринами.

Когда Аериси Калинос стала пророком воздуха, Тёрл неохотно привлёк своих соратников к общему делу. Хотя он и недоволен тем, что Аериси занимает главенствующее положение в культе, он подчиняется ей в надежде использовать ресурсы культа и её саму для укрепления общества Бури Перьев. С Аериси и её последователями на своей стороне общество будет править Глубоководьем так, как должно.

ВИНДХАРРОУ [WINDHARROW]

Средний гуманоид (полуэльф), нейтрально-злой

Класс Доспеха 15 (проклёпанный кожаный доспех)

Хиты 55 (10к8 + 10)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	16 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	10 (+0)	17 (+3)

Навыки Акробатика +5, Выступление +7, Обман +7, Скрытность +5, Убеждение +5

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 10

Языки Ауран, Общий, Эльфийский

Опасность 3 (700 опыта)

Наследие фей. Виндхарроу совершает с преимуществом спасброски от очарования, и его невозможно магически усыпить.

Использование заклинаний. Виндхарроу является заклинателем 8 уровня. Его базовой характеристикой является Харизма (Сл спасброска от заклинаний 13, +5 к атакам заклинаниями). Он знает следующие заклинания барда:

Заговоры (неограниченно): *дружба* [friends], *фокусы* [prestidigitation], *злая насмешка* [vicious mockery]

1 уровень (4 ячейки): *маскировка* [disguise self], *диссолирующий шёпот* [dissonant whispers], *волна грома* [thunderwave]

2 уровень (3 ячейки): *невидимость* [invisibility], *дребезги* [shatter], *тишина* [silence]

3 уровень (3 ячейки): *необнаружимость* [nondetection], *послание* [sending], *языки* [tongues]

4 уровень (2 ячейки): *смятение* [confusion], *переносящая дверь* [dimension door]

Действия

Кинжал. Виндхарроу совершает две рукопашные атаки.

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

Виндхарроу — меркантильный лунный полуэльф, бабник и бандит, прежде известный как Харальд Серое Копьё, получил своё новое имя от Аериси Калинос. Пока Аериси ещё жила со своей семьей, Харальд очарованием и лестью заслужил её расположение, а когда она сбежала из дома, чтобы стать пророком воздуха, то взяла Виндхарроу с собой.

По настоянию Аериси Виндхарроу набрал из служителей культа группу флейтистов, получившую название «Судьбы ветра». У большинства её участников нет вообще никакого таланта, и их музыка часто звучит как какофония. Из всех культистов воздуха «Судьбы ветра» наименее фанатичны и больше всех боятся умереть. Аериси избавляется от менестрелей по своей прихоти, заменяя их новыми посвящёнными. Те, кто смог хоть как-то овладеть игрой на своём инструменте, живут подольше, но высокая плата за ошибку создаёт тяжёлую атмосферу вечного соревнования среди музыкантов.

Виндхарроу предан Аериси Калинос только потому, что боится её силы. Если его жизнь будет под угрозой или он получит более выгодное предложение, Виндхарроу не раздумывая предаст культ.



АЕРИСИ КАЛИНОС [AERISI KALINOTH]

Средний гуманоид (эльф), нейтрально-злая

Класс Доспеха 13 (16 с доспехами мага)

Хиты 66 (12к8 + 12)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
8 (-1)	16 (+3)	12 (+1)	17 (+3)	10 (+0)	16 (+3)

Навыки Восприятие +3, История +6, Магия +6

Сопrotивление к урону электричество

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 13

Языки Ауран, Общий, Эльфийский

Опасность 7 (2900 опыта) или 9 (5000 опыта) с действиями логова

Наследие фей. Аериси совершает с преимуществом спасброски от очарования, и её невозможно магически усыпить.

Посмертный вой. Когда хиты Аериси опускаются до 0, её тело исчезает в завывающем вихре, который вскоре быстро и безвредно рассеивается. Всё, во что она была одета и носила с собой, остаётся лежать на месте.

Легендарное сопротивление (2/день). Если Аериси проваливает спасбросок, она может вместо этого сделать спасбросок успешным.

Использование заклинаний. Аериси является заклинателем 12 уровня. Её базовой характеристикой является Интеллект (Сл спасброска от заклинаний 14, +6 к атакам заклинаниями). Аериси обладает следующими заготовленными заклинаниями волшебника (заклинания со * описаны в приложении В):

Заговоры (неограниченно): *шквал** [gust], *волшебная рука* [mage hand], *сообщение* [message], *фокусы* [prestidigitation], *луч холода* [ray of frost], *электрошок* [shocking grasp]

1 уровень (4 ячейки): *очарование личности* [charm person], *падение перышком* [feather fall], *доспехи мага* [mage armor], *волна грома* [thunderwave]

2 уровень (3 ячейки): *пылевой вихрь** [dust devil], *порыв ветра* [gust of wind], *невидимость* [invisibility]

3 уровень (3 ячейки): *полёт* [fly], *газообразная форма* [gaseous form], *молния* [lightning bolt]

4 уровень (3 ячейки): *град* [ice storm], *сфера бури** [storm sphere]

5 уровень (2 ячейки): *облако смерти* [cloudkill], *притворство* (использует каждый день) [seeming]

6 уровень (1 ячейка): *цепная молния* [chain lightning]

Действия

Перст Ветра. Рукопашная или дальнобойная атака оружием: +8 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20 фт./60 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 8 (1к6 + 5) или колющий урон 9 (1к8 + 5) при использовании оружия двумя руками в рукопашной атаке, плюс 3 (1к6) урона электричеством.

Аериси Калинос — пророк воздуха Древнего Элементального Ока и лидер культа Воющей Ненависти — это высокая, стройная, черноволосяя эльфийка, за спиной которой кольщутся иллюзорные пернатые крылья, создающие нежное дуновение ветерка. Аериси разговаривает со своими людьми шёпотом, что контрастирует с её вспыльчивой натурой, проявляющейся, когда ей перчат.

Раньше Аериси носила имя Дара Альгвиненн Калинос [Dara Algwynenn Kalinoth]. Она выросла в далёком королевстве фей и с возрастом должна была стать принцессой лунных эльфов. Родители хотели защитить Дару от сурового реального мира и прятали её на родине, но это лишь испортило её. Когда они попытались призвать свою сверхопную дочь к порядку, она использовала против них силу



Аериси Калинос

элементального воздуха. Вскоре после этого видения привели Дару к древним dwarфийским руинам, где её дожидалось копье *Перст Ветра*.

Она сменила своё имя на Аериси и притворилась принцессой аваризелей — крылатых эльфов из сказок, которыми она зачитывалась в детстве. Затем Аериси использовала свой талант в магии очарования, чтобы склонить смертных присоединиться к её култу. Она убедила всех своих последователей, что действительно происходит из рода аваризелей, и, кажется, поверила в это сама, хотя ей и приходится каждый день произносить заклинание *притворство* [seeming], чтобы «явить» свои крылья.

Аериси склонна к бредовым полётам фантазии и импульсивной распушенности. Она видит себя прекрасной, свирепой и справедливой правительницей, которая способна управлять силой стихий, потому что этого заслуживает.

В узле воздуха

Когда храму Воющей Ненависти угрожает опасность, Аериси отступает в Воющие Пещеры к узлу воздуха. Здесь Аериси получает дополнительное использование её способности «легендарное сопротивление».

Действия логова

Если Аериси находится в узле воздуха, без Ян-Си-Бина, она может использовать действия логова. При значении инициативы «20» (в случае ничьей проигрывает всем конкурентам) она может использовать действие логова, чтобы сотворить одно из своих заклинаний не выше 3 уровня без использования компонентов и ячеек заклинаний. Она не может использовать одно и то же заклинание два раунда подряд, хотя она может продолжить концентрироваться на заклинании, вызванном действием логова ранее. Аериси не может совершать иных действий логова, если она концентрируется на заклинании, вызванном действием логова.

Если Аериси произносит заклинание *невидимость* [invisibility] действием логова, она также вбирает в себя силу узла воздуха, восстанавливая 15 (3к8 + 2) хитов.



КУЛЬТИСТЫ ЧЁРНОЙ ЗЕМЛИ

Убийцы, безумцы и полные ненависти нигилисты — именно такие люди склонны поклоняться могуществу Элементального Зла. Последователи злого аспекта земной стихии называют себя культистом Чёрной Земли и грезят о том дне, когда землетрясения превратят мир смертных в руины. Они привлекают на свою сторону злых и кровожадных чудовищ, которые живут в земле и могут в ней перемещаться, и, насколько это возможно, подражают подземным существам, используя магию, чтобы обустроить в земной тверди свои скрытые логова.

Служители культа Чёрной Земли тяжелы на подъём, но когда они начинают действовать, то отбрасывают прочь всякую жалость. Они целеустремлённы, упрямы и готовы неустанно трудиться, чтобы сокрушить своих врагов. Они хорошо ладят с культом Сокрушительной Волны, но ненавидят культ Воющей Ненависти. Последователи элементарного воздуха, на их взгляд, слишком непостоянны и легкомысленны.

ВАЯТЕЛЬ КАМНЯ [STONEMELDER]

Средний гуманоид (человек), нейтрально-злой

Класс Доспеха 17 (наборный доспех)

Хиты 75 (10к8 + 30)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	10 (+0)	16 (+3)	12 (+1)	11 (+0)	17 (+3)

Навыки Восприятие +2, Запугивание +5

Чувства чувство вибрации 30 фт., пассивное Восприятие 12

Языки Общий, Терран

Опасность 4 (1100 опыта)

Предсмертный взрыв. Когда ваятель камня умирает, он превращается в камень, после чего взрывается кучей осколков, осыпаясь дымящейся грудой щебня. Каждое существо в 10 футах от взрывающегося ваятеля должно совершить спасбросок Ловкости Сл 14. При провале существо получает дробящий урон 11 (2к10), а при успехе — половину этого урона.

Использование заклинаний. Ваятель камня является заклинателем 7 уровня. Его базовой характеристикой является Харизма (Сл спасброска от заклинаний 13, +5 к атакам заклинаниями). Он знает следующие заклинания чародея (заклинания со * описаны в приложении В):

- Заговоры (неограниченно): *брызги кислоты* [acid splash], *защита от оружия* [blade ward], *свет* [light], *починка* [mending], *лепка земли** [mold earth]
- 1 уровень (4 ячейки): *поспешное отступление* [expeditious retreat], *псевдожизнь* [false life], *щит* [shield]
- 2 уровень (3 ячейки): *земляная хватка Максимилиана** [Maximilian's earthen grasp], *дребезгу* [shatter]
- 3 уровень (3 ячейки): *извержение земли** [erupting earth], *слияние с камнем* [meld into stone]
- 4 уровень (1 ячейка): *каменная кожа* [stoneskin]

Действия

Жезл Чёрной Земли. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* дробящий урон 5 (1к6 + 2). Ваятель также может использовать ячейку заклинания, чтобы нанести дополнительный дробящий урон 2к8 за ячейку 1 уровня, плюс ещё 1к8 урона за каждый уровень ячейки выше 1.

Ваятели камня — это заклинатели, получившие свою силу напрямую от Огremoха. При помощи стихийной магии земли они защищают своё тело

каменными панцирями. Ваятели камня составляют элиту войск культа и отчитываются напрямую перед его лидерами. Даже жрецы Чёрной Земли не могут отдавать им приказания.

Каждый ваятель камня вооружён особым предметом — жезлом Чёрной Земли. На первый взгляд жезл похож на обычную булаву, но в руках ваятелей камня он становится проводником для гнева Огremoха.

Жрец Чёрной Земли [BLACK EARTH PRIEST]

Средний гуманоид (человек), нейтрально-злой

Класс Доспеха 17 (наборный доспех)

Хиты 45 (7к8 + 14)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	11 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	16 (+3)

Навыки Запугивание +5, Религия +3, Убеждение +5

Чувства пассивное Восприятие 10

Языки Общий, Терран

Опасность 3 (700 опыта)

Использование заклинаний. Жрец является заклинателем 5 уровня. Его базовой характеристикой является Харизма (Сл спасброска от заклинаний 13, +5 к атакам заклинаниями). Он знает следующие заклинания чародея (заклинания со * описаны в приложении В):

Заговоры (неограниченно): *брызги кислоты* [acid splash], *защита от оружия* [blade ward], *свет* [light], *починка* [mending], *лепка земли** [mold earth]

1 уровень (4 ячейки): *дрожь земли** [earth tremor], *поспешное отступление* [expeditious retreat], *щит* [shield]

2 уровень (3 ячейки): *дребезгу* [shatter], *паучыё лазание* [spider climb]

3 уровень (3 ячейки): *замедление* [slow]

Действия

Мультиатака. Жрец совершает две рукопашные атаки.

Глефа. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* рубящий урон 7 (1к10 + 2).

Реакции

Непоколебимость. Когда на жреца воздействует эффект, который должен передвинуть его, сбить с ног или сделать и то, и другое, он может использовать реакцию, чтобы не двигаться и устоять на ногах.

Жрецы Чёрной Земли — это движущая сила и основные организаторы культа Огremoха. Истинно уверовавшие в его божественную силу, они создали извращённую доктрину, которая объясняет, как именно злу элементарной земли суждено переделять мир и править всем вокруг. Жрецы Чёрной Земли образуют круг лидеров, чей фанатизм и познания в магии служат основной опорой культа. Хотя обладающие необычной силой одиночки и занимают более высокое положение в культе, именно жрецы обеспечивают лидерам их власть над остальными последователями Огremoха.



МОНАХ СВЯЩЕННОГО КАМНЯ [SACRED STONE MONK]

Средний гуманоид (человек), законно-злой

Класс Доспеха 14
Хиты 22 (4к8 + 4)
Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13 (+1)	15 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	14 (+2)	9 (-1)

Навыки Акробатика +4, Атлетика +3, Восприятие +4
Чувства чувство вибрации 10 фт., пассивное Восприятие 14
Языки Общий
Опасность 1/2 (100 опыта)

Защита без доспехов. Пока монах не носит ни доспехи, ни щит, в его КД включается модификатор Мудрости (уже учтено).

Движение без доспехов. Пока монах не носит ни доспехи, ни щит, скорость его передвижения увеличивается на 10 фт (уже учтено).

Действия

Мультиатака. Монах совершает две рукопашные атаки.

Безоружный удар. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* дробящий урон 5 (1к6 + 2).

Реакции

Парирование. Монах добавляет 2 к своему КД против одной рукопашной или дальнобойной атаки оружием, которая должна была попасть по нему. Для этого монах должен видеть атакующего.

Монахи Священного Камня изучают боевое искусство, в основу которого положена философия подражания силе скал и камней. Они носят маски, изображающие горгулий, и используют своё отточенное осязание, чтобы при контакте с землёй оценить окружающую обстановку. Монахи избегают разговоров или посторонних мыслей. Они живут только для того, чтобы закалить себя в лишениях и покарать тех, кто сомневается в силе элементарной земли.

ПОДЗЕМНАЯ АКУЛА [BURROWSHARK]

Средний гуманоид (человек), нейтрально-злой

Класс Доспеха 18 (латы)
Хиты 82 (11к8 + 33)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	12 (+1)	16 (+3)	10 (+0)	11 (+0)	13 (+1)

Навыки Атлетика +6, Восприятие +2, Запугивание +3, Уход за животными +2

Чувства пассивное Восприятие 12

Языки Общий

Опасность 4 (1100 опыта)

Узы Чёрной Земли. Подземная акула имеет магическую связь со своей прирученной ездовой панцирницей. Когда подземная акула находится верхом на своей панцирнице, она разделяет её восприятие и может ехать на ней, когда та зарывается в землю. Привязанная таким образом панцирница подчиняется командам подземной акулы. Если её панцирница умирает, подземная акула может обучить новую за один месяц.

Действия

Мультиатака. Подземная акула совершает три рукопашные атаки.

Копьё. Рукопашная или дальнобойная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 7 (1к6 + 4) или колющий урон 8 (1к8 + 4) при использовании оружия двумя руками в рукопашной атаке.

Реакции

Непоколебимость. Когда на подземную акулу воздействует эффект, который должен передвинуть её, сбить с ног или сделать и то, и другое, она может использовать реакцию, чтобы не двигаться и устоять на ногах.

Подземные акулы — это элитные воины культа земли, свирепость которых не знает себе равных. Они врываются в бой верхом на своих ездовых панцирницах, а затем, пока эти могучие создания разрывают врагов на куски, спрыгивают на землю и безжалостно уничтожают противников.

Подземные акулы весьма напоминают стражей Чёрной Земли, так как оба этих рода войск имеют сверхъестественные способности, позволяющие им оставаться на ногах даже после самых тяжёлых ударов, и носят особые доспехи. В дополнение к этим преимуществам Огрехом даровал подземным акулам возможность устанавливать магическую связь с панцирницами, позволяя всаднику зарываться в землю вместе со своим скакуном и чувствовать то же, что и его скакун.



СТРАЖ ЧЁРНОЙ ЗЕМЛИ

СТРАЖ ЧЁРНОЙ ЗЕМЛИ [BLACK EARTH GUARD]

Средний гуманоид (человек), нейтрально-злой

Класс Доспеха 18 (латы)

Хиты 39 (6к8 + 12)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
17 (+3)	11 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	9 (-1)

Навыки Восприятие +2, Запугивание +1

Чувства пассивное Восприятие 12

Языки Общий

Опасность 2 (450 опыта)

Действия

Мультиатака. Страж совершает две рукопашные атаки.

Моргенштерн. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 7 (1к8 + 3).

Реакции

Непоколебимость. Когда на стража воздействует эффект, который должен передвинуть его, сбить с ног или сделать и то, и другое, он может использовать реакцию, чтобы не двигаться и устоять на ногах.

Стражи Чёрной Земли выступают в качестве основной ударной силы культа. Это свирепые, тяжелооружённые головорезы, слепо повинующиеся Огромаху. Их верность даровала им сверхъестественную способность не склоняться ни под какими ударами. Также они получили право носить специальные доспехи из элементарного камня, которые ломаются при смерти стража.

Стражи фанатично преданы жрецам Чёрной Земли и лидерам культа. Они будут сражаться до смерти, если им прикажут, а самые перспективные из них становятся подземными акулами.

Подземная акула



ХЕЛЕНРЕЙ [HELLENRAE]

Средний гуманоид (человек), законно-злая

Класс Доспеха 16
Хиты 78 (12к8 + 24)
Скорость 50 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13 (+1)	18 (+4)	14 (+2)	10 (+0)	15 (+2)	13 (+1)

Навыки Акробатика +7, Атлетика +4, Восприятие +5, Проницательность +5,
Иммунитет к урону яд
Иммунитет к состояниям ослепление, отравление
Чувства слепое зрение 60 фт. (слепа за пределами этого радиуса), пассивное Восприятие 15
Языки Общий, Терран
Опасность 5 (1800 опыта)

Уклонение. Если Хеленрей попадает под действие эффекта, позволяющего совершить спасбросок Ловкости, чтобы получить только половину урона, она вместо этого не получает урона при успешном спасброске и получает только половину урона при проваленном.

Ошеломляющий удар (перезарядка 5–6). Когда Хеленрей попадает по другому существу рукопашной атакой оружием, цель должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл 13, иначе цель станет ошеломлённой до конца следующего хода Хеленрей.

Защита без доспехов. Пока Хеленрей не носит ни доспехи, ни щит, в её КД включается модификатор Мудрости (уже учтено).

Движение без доспехов. Пока Хеленрей не носит ни доспехи, ни щит, её скорость перемещения увеличивается на 20 футов (уже учтено).

Действия

Мультиатака. Хеленрей совершает три рукопашные атаки.

Безоружный удар. Рукопашная или дальнобойная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: дробящий урон 9 (1к10 + 4).

Реакции

Парирование и контрудар. Хеленрей добавляет 3 к её КД против одной рукопашной или дальнобойной атаки, которая должна была попасть по ней. Для этого она должна быть способна почувствовать атакующего своим слепым зрением. Если же атака по ней промахивается, она может совершить одну рукопашную атаку против атаковавшего её, если тот находится в зоне её досягаемости.

Первый заместитель Марлоса Урнрейла, Хеленрей потеряла своё зрение, ещё будучи ребенком. Обозлённую на жизнь сироту приютил монастырский орден и обучил её использовать остальные чувства, чтобы компенсировать её слепоту. К несчастью, она довела учение монахов о самоотречении и полном очищении разума до крайности. Хеленрей начала искать способ наполнить себя дремлющей тёмной силой, которую чувствовала в земле и скалах вокруг.

Хеленрей выглядит как суровая, неулыбчивая женщина, которая обычно носит серые одежды и золотую маску горгульи без отверстий для глаз. Она презирает слабость в любой форме и поэтому ненавидит почти всех: даже остальных служителей Чёрной Земли она переносит с трудом.

МИРАДЖ ВИЗАНН [MIRAJ VIZANN]

Средний гуманоид (дженази земли), нейтрально-злой

Класс Доспеха 10 (13 с доспехами мага)
Хиты 82 (11к8 + 33)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
12 (+1)	10 (+0)	17 (+3)	13 (+1)	11 (+0)	18 (+4)

Навыки Магия +4, Обман +7
Чувства пассивное Восприятие 10
Языки Общий, Первичный
Опасность 6 (2300 опыта)

Хождение по земле. Мирадж может перемещаться по труднопроходимой местности из земли или камня, не затрачивая дополнительное движение.

Врождённое колдовство. Базовой характеристикой Мираджа является Телосложение (Сл спасброска от заклинаний 14). Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

1/день: *бесследное передвижение* [pass without trace]

Использование заклинаний. Мирадж является заклинателем 11 уровня. Его базовой характеристикой является Харизма (Сл спасброска от заклинаний 15, +7 к атакам заклинаниями). Он знает следующие заклинания чародея (заклинания со * описаны в приложении В):

Заговоры (неограниченно): *брызги кислоты* [acid splash], *защита от оружия* [blade ward], *дружба* [friends], *свет* [light], *сообщение* [message], *ленка земли** [mold earth]
1 уровень (4 ячейки): *цветной шарик* [chromatic orb], *доспехи мага* [mage armor], *волшебная стрела* [magic missile]
2 уровень (3 ячейки): *земляная хватка Максимилиана** [Maximilian's earthen grasp], *дребезгу* [shatter], *внушение* [suggestion]
3 уровень (3 ячейки): *контрзаклинание* [counterspell], *извержение земли** [erupting earth]
4 уровень (3 ячейка): *превращение* [polymorph], *каменная кожа* [stoneskin]
5 уровень (2 ячейка): *каменная стена* [wall of stone]
6 уровень (1 ячейка): *движение почвы* [move earth]

Действия

Посох. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: дробящий урон 4 (1к6 + 1) или дробящий урон 5 (1к8 + 1) при использовании оружия двумя руками.

Заслуживший славу перфекциониста дженази земли по имени Мирадж Визанн отвечает в культе за прокладку тоннелей. Он специализируется на магии и алхимических процессах, придающих камню ту или иную форму, а поскольку стихия воды тоже близка ему, он часто называет себя «магом грязи».

Хотя Мирадж по праву считается самым опытным заклинателем в культе Чёрной Земли, он не стремится сместить Марлоса Урнрейла с поста лидера культа. Он понимает, что медуза гораздо сильнее него, поэтому продолжает свои эксперименты, с радостью оставляя управление культом Марлосу.

МАРЛОС УРНРЕЙЛ [MARLOS URNRAYLE]

Средний монстр, нейтрально-злой

Класс Доспеха 15 (природный доспех)

Хиты 136 (16к8 + 64)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
17 (+3)	11 (+0)	18 (+4)	12 (+1)	13 (+1)	17 (+3)

Навыки Восприятие +4, Магия +4, Обман +6

Сопротивление к урону кислота

Чувства тёмное зрение 60 фт., чувство вибрации 60 фт., пассивное Восприятие 14

Языки Общий, Терран

Опасность 8 (3900 опыта) или 12 (8400 опыта) с действиями логова.

Посмертные объятия земли. Когда хиты Марлоса опускаются до 0, его тело превращается в грязь и растекается лужей. Всё, во что он был одет и что носил с собой, остается лежать в ней.

Проход сквозь землю. Марлос может перемещаться по труднопроходимой местности из любых видов земли или камней, не затрачивая дополнительное перемещение. Он может передвигаться прямо сквозь землю и камень, как по труднопроходимой местности. Если он заканчивает свой ход в земле или камне, он перемещается в ближайшее свободное пространство, через которое он проходил до того, как погрузиться туда.

Легендарное сопротивление (2/день). Если Марлос проваливает спасбросок, он может вместо этого сделать спасбросок успешным.

Окаменяющий взгляд. Если существо, видящее глаза Марлоса, начинает свой ход в 30 футах от него, Марлос может заставить его совершить спасбросок Телосложения Сл 14, если Марлос в этот момент дееспособен и может видеть это существо. Если спасбросок провален на 5 или больше единиц, существо мгновенно становится окаменевшим. В противном случае, провалившее спасбросок существо начинает превращаться в камень и становится опутанным. Опутанное таким образом существо должно повторить спасбросок в конце своего следующего хода, становясь окаменевшим при провале или оканчивая эффект при успехе. Окаменение длится до тех пор, пока не будет использовано заклинание *высшее восстановление* [greater restoration] или другая подобная магия.

Если существо не захвачено врасплох, оно может отвести взгляд, чтобы не совершать спасбросок в начале хода. В этом случае отводящее взгляд существо до начала своего следующего хода не видит Марлоса. При этом на следующем ходу существо снова может отвести взгляд. Если же существо в течение хода посмотрит на Марлоса, оно должно немедленно совершить спасбросок.

Если Марлос увидит своё отражение в полированной поверхности в 30 футах от него в ярко освещённой области, Марлос, из-за своего проклятия, попадет под действие собственного взгляда.

Действия

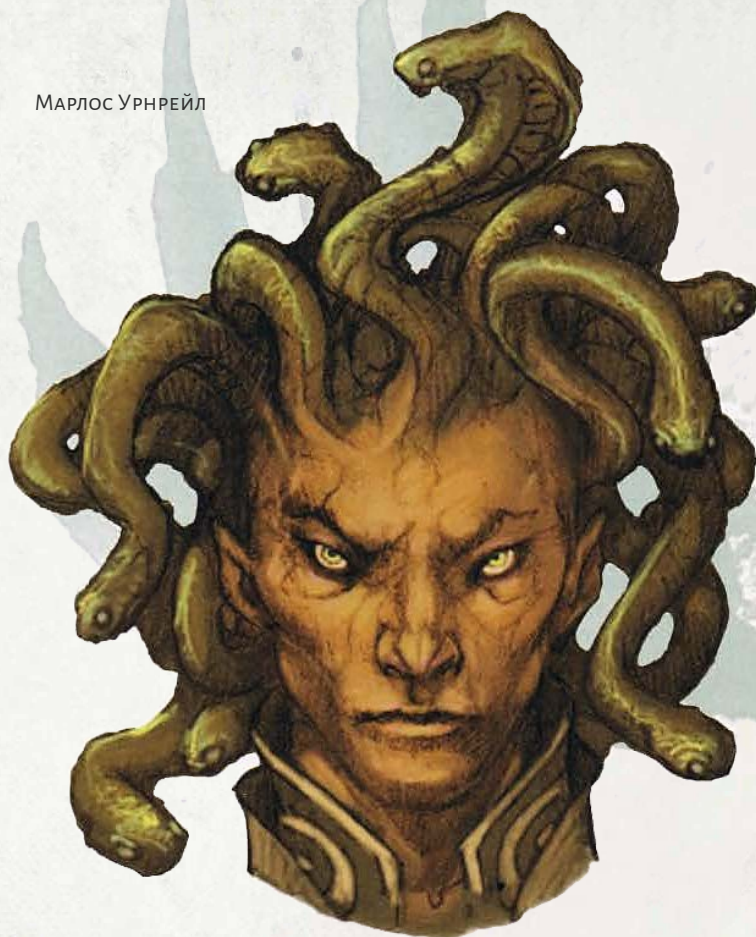
Мультиатака. Марлос совершает три рукопашные атаки, одну с помощью своих змей-волос и две *Железным Клыком*.

Змеи-волосы. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 7 (1к8 + 3) плюс урон ядом 14 (4к6).

Железный Клык. *Рукопашная атака оружием:* +8 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 9 (1к8 + 5) плюс урон звуком 4 (1к8).

Марлос Урнрейл — пророк земли на службе у Элементарного Зла и лидер культа Чёрной Земли

МАРЛОС УРНРЕЙЛ



в холмах Самбер. Некогда бывший тщеславным и жестоким дворянином, он превратился в медузу необычайной силы. Марлосу доставляет истинное наслаждение превращать своих врагов в камень (особенно тех, кто обладает красивой внешностью), а затем разбивать эти статуи.

Марлос вооружён волшебной боевой киркой под названием *Железный Клык*. Он нашел её в святилище Ока, куда его привели видения. Служители Чёрной Земли верят, что и проклятье, превратившее Марлоса в медузу, и обретение им элементарного оружия — это знаки благосклонности Огреха, и поэтому все они фанатично преданы своему лидеру.

В УЗЛЕ ЗЕМЛИ

Когда храму Чёрной Земли угрожает опасность, Марлос отступает в Чёрную Жеоду к узлу земли. Здесь Марлос получает дополнительное использование своей способности «легендарное сопротивление».

ДЕЙСТВИЯ ЛОГОВА

Если Марлос находится в узле земли, без Огреха, он может использовать действия логова. При значении инициативы «20» (в случае ничьей проигрывает всем конкурентам) он может использовать действие логова, чтобы сотворить заклинание *землетрясение* [earthquake] без использования компонентов. Пока он поддерживает концентрацию на землетрясении, его инициатива в раунде остается равной 20. Он не может совершать иных действий логова, пока концентрируется на этом заклинании.

Вторая способность Марлоса в логове — получение энергии от узла земли для лечения. Он может действием логова восстановить 30 (6к8 + 3) хитов.

КУЛЬТИСТЫ ВЕЧНОГО ПЛАМЕНИ

Часто говорят, что огонь — это опасный слуга и страшный хозяин. Так же и с культистами Вечного Пламени: низшие члены культа упиваются разрушительной силой огня, а лидеры используют его, чтобы избавиться своё окружение от всего, что сочтут нечистым, и от тех, кто не предан делу.

Возможно, слишком поверхностно утверждать, что те, кто следует за элементарным огнём, являются пироманьяками, одержимыми пламенем с детства, но в это есть доля истины. Служители Вечного Пламени очарованы огнём всех видов и иногда смотрят в факел по несколько минут, внимательно изучая движение каждого язычка пламени. Многих из них тянет к экспериментам: они жаждут увидеть, что произойдёт, когда бочку смолы, охотничью хижину или надоедливую торговца — неважно, что именно — охватит огонь.

Подобно стихии, которой они поклоняются, служители Вечного Пламени действуют быстро. В бою они редко берут пленных или отступают; идя вперёд, они стремятся походить на постоянно продвигающийся лесной пожар. В целом они предпочитают прямой подход и простые планы замысловатым ухищрениям, и это одна из причин их ненависти к служителям элементарной воды с присущими им тонкостями и хитростями. Культисты огня уверены, что проще сначала сжечь свою цель, а потом просеять пепел.

ЖРЕЦ ВЕЧНОГО ПЛАМЕНИ [ETERNAL FLAME PRIEST]

Средний гуманоид (человек), нейтрально-злой

Класс Доспеха 12 (15 с доспехами мага)
Хиты 52 (8к8 + 16)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
12 (+1)	15 (+2)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	16 (+3)

Навыки Запугивание +5, Обман +5, Религия +2

Сопротивление к урону огонь

Чувства пассивное Восприятие 10

Языки Общий, Игнан

Опасность 3 (700 опыта)

Использование заклинаний. Жрец является заклинателем 5 уровня. Его базовой характеристикой является Харизма (Сл спасброска от заклинаний 13, +5 к атакам заклинаниями). Он знает следующие заклинания чародея (заклинания со * описаны в приложении В):

Заговоры (неограниченно): *власть над огнём** [control flames], *сотворение костра** [create bonfire], *огненный снаряд [огненный bolt]*, *свет [light]*, *малая иллюзия [minor illusion]*

1 уровень (4 ячейки): *огненные ладони [burning hands]*, *поспешное отступление [expeditious retreat]*, *доспехи мага [mage armor]*

2 уровень (3 ячейки): *размытый образ [blur]*, *палящий луч [scorching ray]*

3 уровень (2 ячейки): *огненный шар [fireball]*

ДЕЙСТВИЯ

Посох. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* дробящий урон 4 (1к6 + 1) или дробящий урон 5 (1к8 + 1) при использовании оружия двумя руками.

Жрецы Вечного Пламени видят мир вокруг себя нечистым и недостойным и верят, что только очищение огнём может все исправить. В результате



Жрец Вечного
Пламени

любой огонь считается ими священным: от самого маленького пламени свечи до огромных пожаров. Жрецы Вечного Пламени достаточно умны, чтобы скрывать свои истинные убеждения. Когда они путешествуют среди чужаков, то выдают себя за друидов или волшебников, владеющих магией огня.

РАЗЕРБЛАСТ [RAZERBLAST]

Средний гуманоид (человек), хаотично-злой

Класс Доспеха 17 (наборный)
Хиты 112 (15к8 + 75)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	11 (+0)	16 (+3)	9 (-1)	10 (+0)	13 (+1)

Навыки Восприятие +3, Запугивание +4

Иммунитет к урону огонь

Чувства пассивное Восприятие 13

Языки Общий, Игнан

Опасность 5 (1800 опыта)

Осколочный взрыв. Когда хиты разербласта опускаются до 0, огненный шар в его груди взрывается, разрушая его тело, а осколки его доспехов разлетаются во все стороны, поражая всех вокруг. Существа, оказавшиеся в пределах 10 футов от разербласта в момент взрыва, должны совершить спасбросок Ловкости Сл 12, получая колющий урон 21 (6к6) при провале или половину этого урона при успехе.

Обжигающие доспехи. Доспехи разербласта раскалены. Любое существо, которое схватило разербласта, или которое схватил он сам, получает урон огнём 5 (1к10) в конце хода этого существа.

Действия

Мультиатака. Разербласт совершает три рукопашные атаки.

Копьё. Рукопашная или дальнобойная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. **Попадание:** колющий урон 6 (1к6 + 3) или колющий урон 7 (1к8 + 3) при использовании оружия двумя руками в рукопашной атаке, плюс урон огнём 3 (1к6).

Разербласт бурлит ненавистью к врагам культа огня. Элементальные повелители разербласта заменили его сердце огненным шаром, который взорвётся, если разербласт умрёт.

Разербласты практически не помнят своей жизни до того, как сила элементального огня изменила их. Если яростное пламя или один из лидеров культа прикажет им вступить в бой, то они выполнят приказ без раздумий, поскольку знают: даже если они проиграют, то погибнут в ослепительном блеске славы.

Хранитель Вечного Пламени [ETERNAL FLAME GUARDIAN]

Средний гуманоид (человек), хаотично-злой

Класс Доспеха 17 (кираса, щит; 15 при использовании арбалета)

Хиты 45 (7к8 + 14)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	13 (+1)	14 (+2)	8 (-1)	11 (+0)	13 (+1)

Навыки Восприятие +2, Запугивание +3

Сопrotивление к урону огонь

Чувства пассивное Восприятие 12

Языки Общий

Опасность 2 (450 опыта)

Пылающее оружие (перезаряжается после короткого или длительного отдыха). Бонусным действием хранитель может сделать так, что одно оружие ближнего боя, которое он держит в руках, охватывает пламя. Хранитель не обжигается от этого огня, а эффект длится до конца его следующего хода. Охваченное пламенем оружие при попадании наносит дополнительный урон огнём 3 (1к6).

Действия

Мультиатака. Хранитель совершает две рукопашные атаки.

Длинный меч. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** рубящий урон 6 (1к8 + 2).

Тяжёлый арбалет. Дальнобойная атака оружием: +3 к попаданию, дистанция 100/400 фт., одна цель. **Попадание:** колющий урон 6 (1к10 + 1).

Хранители Вечного Пламени очарованы силой огня и сами жаждут показать врагам культа, каково это — когда тебя охватывают языки пламени. Они любят поджигать всё подряд, делая это во славу стихии огня, а иногда для собственного удовольствия, но эти олухи редко думают о том, что пламя может перекинуться на что-нибудь важное поблизости.

ЯРОСТНОЕ ПЛАМЯ [FLAMEWRATH]

Средний гуманоид (человек), хаотично-злой

Класс Доспеха 12 (15 с доспехами мага)

Хиты 105 (14к8 + 42)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	14 (+2)	16 (+3)	11 (+0)	10 (+0)	16 (+3)

Навыки Магия +3, Религия +3

Иммунитет к урону огонь

Чувства пассивное Восприятие 10

Языки Общий, Игнан

Опасность 6 (2300 опыта)

Использование заклинаний. Яростное пламя является заклинателем 7 уровня. Его базовой характеристикой является Харизма (Сл спасброска от заклинаний 14, +6 к атакам заклинаниями). Он знает следующие заклинания чародея (заклинания со * описаны в приложении В):

Заговоры (неограниченно): *власть над огнём** [control flames], *огненный снаряд* [огненный bolt], *дружба* [friends], *свет* [light], *малая иллюзия* [minor illusion]

1 уровень (4 ячейки): *огненные ладони* [burning hands], *сверкающие брызги* [color spray], *доспехи мага* [mage armor]

2 уровень (3 ячейки): *палачий луч* [scorching ray], *внушение* [suggestion]

3 уровень (3 ячейки): *огненный шар* [fireball], *гипнотический узор* [hypnotic pattern]

4 уровень (1 ячейка): *огненный щит* [fire shield]

Объятый пламенем. Длительность заклинания *огненный щит* [fire shield], произнесённого яростным пламенем, меняется со стандартной на «пока не рассеется». После смерти яростного пламени огненный щит будет держаться на нём ещё 10 минут, постепенно сжигая его тело.

Действия

Кинжал. Рукопашная или дальнобойная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. **Попадание:** колющий урон 4 (1к4 + 2).

Яростным пламенем называют заклинателя, заслужившего расположение Имикса, Принца Элементального Огня через участие в мучительных ритуалах. Кожа таких заклинателей обожжена и покрыта рубцами; они привыкли к боли, и в бою получают истинное наслаждение, когда сжигают заживо тех, кто усомнился в могуществе стихии огня. Бойцы ближнего боя, подошедшие слишком близко, обнаружат, что огонь, танцующий на коже яростного пламени, легко перескакивает на них.

БАСТИАН ТЕРМАНДАР [BASTIAN THERMANDAR]

Средний гуманоид (огненный дженези), нейтрально-злой

Класс Доспеха 12 (15 с доспехами мага)

Хиты 78 (12к8 + 24)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
12 (+1)	14 (+2)	15 (+2)	11 (+0)	9 (-1)	18 (+3)

Навыки Магия +3, Обман +7

Сопrotивление к урону огонь

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 9

Языки Общий, Игнан

Опасность 8 (3900 опыта)

Врождённое колдовство. Базовой характеристикой Бастиана является Телосложение (Сл спасброска от заклинаний 13, +5 к попаданию атаками заклинаниями). От природы он владеет следующими заклинаниями:

Неограниченно: *сотворение пламени [produce flame]*
1/день: *огненные ладони [burning hands]*

Использование заклинаний. Бастиан является заклинателем 9 уровня. Его базовой характеристикой является Харизма (Сл спасброска от заклинаний 15, +7 к атакам заклинаниями). Бастиан знает следующие заклинания чародея:

Заговоры (неограниченно): *огненный снаряд [fire bolt]*, *волшебная рука [mage hand]*, *сообщение [message]*, *фокусы [prestidigitation]*, *электрошок [shocking grasp]*
1 уровень (4 ячейки): *доспехи мага [mage armor]*, *волшебная стрела [magic missile]*, *щит [shield]*
2 уровень (3 ячейки): *туманный шаг [misty step]*, *палачий луч [scorching ray]*
3 уровень (3 ячейки): *контрзаклинание [counterspell]*, *огненный шар [fireball]*
4 уровень (3 ячейки): *переносящая дверь [dimension door]*, *огненная стена [wall of fire]*
5 уровень (1 ячейка): *удержание чудовища [hold monster]*

Действия

Кинжал. *Рукопашная или дальнобойная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 4 (1к4 + 2).

Подобно многим в культе огня, Бастиан горит внутренним огнём, но его пламя питает скорее честолюбие, а не желание увидеть выжженный до чиста мир. Бастиан замышляет свергнуть Вейнифер и присвоить *Высекающий Искры* себе.

Бастиан практикует тайные искусства, причем многое о своей магии огня он узнал от самой Вейнифер. В бою он полагается на свои заклинания: его прозвали «быстрый ожог», так как обычно он пытается нанести максимальный урон в начале схватки. Если Бастиан знает, что грядёт бой, но не

может нанести упреждающий удар, он становится более осторожным, вызывая стену огня, чтобы защитить себя, прежде чем использовать другие боевые заклинания.

ЭЛИЗАР ДРАЙФЛАГОН [ELIZAR DRYFLAGON]

Средний гуманоид (человек), нейтрально-злой

Класс Доспеха 14 (шкурный)

Хиты 71 (11к8 + 22)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13 (+1)	15 (+3)	14 (+2)	11 (+0)	18 (+4)	10 (+0)

Навыки Магия +3, Обман +3

Чувства пассивное Восприятие 14

Языки Общий, Друидов

Опасность 5 (1800 опыта)

Использование заклинаний. Элизар является заклинателем 7 уровня. Его базовой характеристикой является Мудрость (Сл спасброска от заклинаний 15, +7 к атакам заклинаниями). Элизар обладает следующими подготовленными заклинаниями друида:

Заговоры (неограниченно): *искусство друидов [druidcraft]*, *указание [guidance]*, *ядовитые брызги [poison spray]*, *сотворение пламени [produce flame]*

1 уровень (4 ячейки): *дружба с животными [animal friendship]*, *огонь феи [faerie fire]*, *лечащее слово [healing word]*, *прыжок [jump]*, *волна грома [thunderwave]*

2 уровень (3 ячейки): *горящий клинок [flame blade]*, *шпун [spike growth]*

3 уровень (3 ячейки): *рассеивание магии [dispel magic]*, *зловонное облако [stinking cloud]*

4 уровень (2 ячейки): *усыхание [blight]*, *огненная стена [wall of fire]*

ЯРОСТНОЕ ПЛАМЯ



РАЗЕРБЛАСТ



ХРАНИТЕЛЬ ВЕЧНОГО
ПЛАМЕНИ



Призыв мифтов (перезаряжается после длительного отдыха). Попыхивая своей трубкой, Элизар может действием применить заклинание *призыв малых элементарей* [conjure minor elementals]. Таким образом он вызывает четырех дымовых мифтов [smoke terphits].

Действия

Кинжал +1. *Рукопашная или дальнобойная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 5 (1к4 + 3).

Друид по имени Элизар притворяется членом Круга Алой Луны. Однако на самом деле он служит Имиксу, а его способности друида подпитывает связь со стихиями.

ВЕЙНИФЕР [VANIFER]

Средний гуманоид (тифлинг), нейтрально-злая

Класс Доспеха 15 (кожаный клёпанный доспех)

Хиты 112 (15к8 + 45)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
11 (+0)	16 (+3)	17 (+3)	12 (+1)	13 (+1)	19 (+4)

Навыки Выступление +8, Магия +5, Обман +8

Иммунитет к урону огонь

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 11

Языки Общий, Игнан, Инфернальный

Опасность 9 (5000 опыта) или 12 (8400 опыта) с действиями логова

Погребальный костер. Когда хиты Вейнифер падают до 0, её тело исчезает во вспышке огня и дыма. Всё, во что она была одета и что носила с собой, остаётся лежать в кучке пепла.

Легендарное сопротивление (2/день). Если Вейнифер проваливает спасбросок, она может вместо этого сделать спасбросок успешным.

Использование заклинаний. Вейнифер является заклинателем 10 уровня. Её базовой характеристикой является Харизма (Сл спасброска от заклинаний 16, +8 к атакам заклинаниями). Вейнифер знает следующие заклинания чародея:

Заговоры (неограниченно): *леденящее прикосновение* [chill touch], *огненный снаряд* [fire bolt], *дружба* [friends], *волшебная рука* [mage hand], *сообщение* [message], *сотворение пламени* [produce flame], *чудотворство* [thaumaturgy]

1 уровень (4 ячейки): *огненные ладони* [burning hands], *цветной шарик* [chromatic orb], *адское возмездие* [hellish rebuke], *щит* [shield]

2 уровень (3 ячейки): *тьма* [darkness], *обнаружение мыслей* [detect thoughts], *туманный шаг* [misty step], *палаящий луч* [scorching ray]

3 уровень (3 ячейки): *контрзаклинание* [counterspell], *огненный шар* [fireball], *гипнотический узор* [hypnotic pattern]

4 уровень (3 ячейки): *огненная стена* [wall of fire]

5 уровень (2 ячейки): *подчинение личности* [dominate person]

Действия

Мультиатака. Вейнифер совершает две атаки.

Высекающий Искры. *Рукопашная или дальнобойная атака оружием:* +9 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 7 (1к4 + 5) плюс урон огнём 7 (2к6).

Тяжёлое детство Вейнифер ожесточило её сердце. Она считает, что мир вокруг неё порочен, мучителен и заслуживает сгинуть в пламени. На протяжении многих лет она была танцовщицей и наложницей при дворе паши в Калимшане [Calimshan], но, благодаря своему безжалостному честолюбию и

умелому манипулированию людьми, сумела бежать из рабства. Эти же качества помогают ей управлять растущим культом и теперь, когда она нашла *Высекающий Искры* и облачилась в мантию пророка огня.

Вейнифер предпочитает наблюдать за сражением издалека, бросая в противников разрушительные заклинания, а все, кто осмелится противостоять ей в ближнем бою, получают болезненный урок: Вейнифер вместе с *Высекающим Искры* составляют грозный дуэт.

В УЗЛЕ ОГНЯ

Когда храму Вечного Пламени угрожает опасность, Вейнифер отступает к Рыдающему Колоссу, в узел огня. Здесь Вейнифер получает дополнительное использование своей способности «Легендарное сопротивление».

ДЕЙСТВИЯ ЛОГОВА

Если Вейнифер находится в узле огня, без Имикса, она может использовать действия логова. При значении инициативы «20» (в случае ничьей проигрывает всем конкурентам) она может использовать действие логова, чтобы сотворить одно из своих заклинаний не выше 3 уровня без использования компонентов и ячеек заклинаний. Она не может использовать одно и то же заклинание два раунда подряд, хотя она может продолжить концентрироваться на заклинании, вызванном действием логова ранее. Вейнифер не может совершать иных действий логова, если она концентрируется на заклинании, вызванном действием логова. Её излюбленная тактика — использовать действие логова для сотворения *огненного шара* [fireball] или *гипнотического узора* [hypnotic pattern].

Если Вейнифер тратит действие логова на заклинание *туманный шаг* [misty step], она также вбирает в себя силу огненного узла, тем самым восстанавливая себе 15 (3к8 + 2) хитов.



ВЕЙНИФЕР



КУЛЬТИСТЫ СОКРУШИТЕЛЬНОЙ ВОЛНЫ

Культ Сокрушительной Волны почитает стихию воды, как источник сил разрушения и зла. Хотя только глупцы или сумасшедшие будут поклоняться самой идее разрушения, многие служители Сокрушительной Волны постуляют именно так. Другие же более расчетливы и осмотрительны: для них сила, даруемая Элементальным Злом, — это инструмент, с помощью которого они могут сменить существующий порядок вещей и возвысить себя над окружающими.

Культисты Сокрушительной Волны привлекают на свою сторону не только жестоких, запутавшихся и безумных людей, но и заключают союзы со злобными морскими тварями. Они стремятся заставить всех вокруг склониться перед силой водной стихии и для этого проводят ритуалы, вызывающие кораблекрушения, потопа и сильнейшие дожди. В логовах культа присутствуют пруды и озёра: используя магию дыхания под водой, послушники обычно погружаются туда, чтобы почувствовать единение с излюбленной стихией.

Неуловимость, терпение и умение пользоваться ситуацией — вот основные принципы, исповедуемые культом воды. Когда служителям Сокрушительной Волны бросают вызов, они быстро отступают, но вскоре возвращаются, чтобы нанести новый удар. Они восхищаются терпением и стойкостью культа Чёрной Земли, но презирают культистов Вечного Пламени, считая последних безрассудными и вспыльчивыми.

ЖРЕЦ СОКРУШИТЕЛЬНОЙ ВОЛНЫ [CRUSHING WAVE PRIEST]

Средний гуманоид (человек), нейтрально-злой

Класс Доспеха 13 (кольчужная рубаха)
Хиты 52 (8к8 + 16)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	11 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	16 (+3)

Навыки Обман +5, Религия +2, Скрытность +2
Чувства пассивное Восприятие 10
Языки Аква, Общий
Опасность 2 (450 опыта)

Использование заклинаний. Жрец является заклинателем 5 уровня. Его базовой характеристикой является Харизма (Сл спасброска от заклинаний 13, +5 к атакам заклинаниями). Он знает следующие заклинания чародея (заклинания со * описаны в приложении В):

Заговоры (неограниченно): *ледящее прикосновение* [chill touch], *волшебная рука* [mage hand], *малая иллюзия* [minor illusion], *фокусы* [prestidigitation], *луч холода* [ray of frost]
1 уровень (4 ячейки): *поспешное отступление* [expeditious retreat], *ледяной кинжал** [ice knife], *волшебная стрела* [magic missile], *щит* [shield]
2 уровень (3 ячейки): *размытый образ* [blur], *удержание личности* [hold person]
3 уровень (2 ячейки): *метель* [sleet storm]

Действия

Боевой посох. *Рукопашная или дальнобойная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель.
Попадание: дробящий урон 6 (1к8 + 2).

Жрецы Сокрушительной Волны составляют ядро культа воды. Собираясь в тайные общества, эти фанатики совершают тёмные ритуалы, прославляя Ольгидру, как воплощение разрушительной силы

водной стихии. По их мнению, убийство своих врагов с помощью воды (например, через ритуал утопления) — это лучший способ заслужить благосклонность Ольгидры.

ОДНОГЛАЗЫЙ СОДРОГАТЕЛЬ [ONE-EYED SHIVER]

Средний гуманоид (человек), хаотично-злой

Класс Доспеха 12 (15 с доспехами мага)
Хиты 49 (9к8 + 9)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	13 (+1)	17 (+3)

Навыки Восприятие +3, Магия +3, Скрытность +5
Иммунитет к урону холод
Чувства пассивное Восприятие 13
Языки Общий
Опасность 3 (700 опыта)

Морозный туман. Пока одноглазый содрогатель жив, он излучает ауру холодного тумана в пределах 10 футов от себя. Если одноглазый содрогатель наносит урон существу в этой области, это существо также получает урон холодом 5 (1к10).

Использование заклинаний. Одноглазый содрогатель является заклинателем 5 уровня. Его базовой характеристикой является Харизма (Сл спасброска от заклинаний 13, +5 к атакам заклинаниями). Он знает следующие заклинания чародея:

Заговоры (неограниченно): *ледящее прикосновение* [chill touch], *волшебная рука* [mage hand]
1 уровень (4 ячейки): *туманное облако* [fog cloud], *доспехи мага* [mage armor], *волна грома* [thunderwave]
2 уровень (3 ячейки): *отражения* [mirror image], *туманный шаг* [misty step]
3 уровень (2 ячейки): *ужас* [fear]

Действия

Кинжал. *Рукопашная или дальнобойная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., или дальность 20/60 фт., одна цель.
Попадание: колющий урон 4 (1к4 + 2).

Ледящее око. Одноглазый содрогатель создает *луч холода* [ray of frost] из своей пустой глазницы. Если он попадает, то, помимо получения урона от заклинания, цель становится опутанной. Опутанная таким образом цель может действием пройти проверку Силы Сл 13, чтобы окончить на себе это состояние.

Одноглазыми содрогателями называют внушающих ужас культистов, овладевших силой льда и холода. Чтобы получить эту силу, содрогатели выкальвивают себе один глаз и заменяют его ледяной белой сферой, которая может стрелять во врагов лучом холода. Когда сфера не используется, содрогатели прячут свой волшебный глаз за повязкой, однако даже в этом случае магическая сила сферы дает о себе знать: в жилах каждого содрогателя течёт ледяная кровь, поэтому вокруг него постоянно клубится разреженное облако морозного тумана.

Одноглазых содрогателей боятся все, даже их братья-культисты. Только лидеры культа Сокрушительной Волны осмеливаются отдавать приказы этим мастерам магии льда.

РАЗБОЙНИК СОКРУШИТЕЛЬНОЙ ВОЛНЫ [CRUSHING WAVE REAVER]

Средний гуманоид (человек), нейтрально-злой

Класс Доспеха 14 (щит)

Хиты 22 (4к8 + 4)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	14 (+2)	13 (+1)	10 (+0)	11 (+0)	8 (-1)

Навыки Атлетика +4, Скрытность +4

Чувства пассивное Восприятие 10

Языки Общий

Опасность 1/2 (100 опыта)

Действия

Меч с акульими зубами. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: рубящий урон 6 (1к8 + 2), или рубящий урон 7 (1к10 + 2), если используется двумя руками. Разбойник дополнительно бросает одну кость урона оружием, если попал этой атакой по цели, которая не носит доспехов.

Метательное копьё. Рукопашная или дальнебойная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт. или досягаемость 30/120 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 5 (1к6 + 2).

Эти злобные морские налётчики составляют основную силу культа. Раньше многие из них были пиратами, и их жажда крови и богатой добычи нисколько не уменьшилась после того, как они вступили в культ. Разбойники Сокрушительной Волны ценят скрытность и внезапность и всегда ищут шанса ударить исподтишка или из укрытия. Хотя разбой-

ники весьма преданы жрецам культа, они редко сражаются до смерти, если для них открыт путь к отступлению.

Разбойники носят щиты, сделанные из панцирей гигантских крабов, а из лезвий их мечей торчат акульи зубы.

РЫЦАРЬ ТЁМНОГО ПРИЛИВА [DARK TIDE KNIGHT]

Средний гуманоид (человек), законно-злой

Класс Доспеха 13

Хиты 58 (9к8 + 18)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
17 (+3)	16 (+3)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	11 (+0)

Навыки Атлетика +7, Скрытность +7

Чувства пассивное Восприятие 10

Языки Общий

Опасность 3 (700 опыта)

Скрытая атака. Рыцарь наносит дополнительные 7 (2к6) урона, когда попадает по цели оружием и обладает преимуществом на атаку, или в 5 футах от цели находится союзник цели, который не находится без сознания и рыцарь при этом не имеет помехи на бросок атаки.

Связь с верховым животным. Рыцарь магически связан с животным с врождённой скоростью плавания, которое было обучено нести всадника. Пока рыцарь сидит верхом на таком скакуне, он получает все чувства животного и может дышать под водой. Связанное животное подчиняется приказам рыцаря. Если животное умирает, рыцарь может обучить нового скакуна, получая те же преимущества. Этот процесс занимает месяц.

ФАТОМЕР

Одноглазый
содрогагель

Разбойник
Сокрушительной
Волны



Действия

Мультиатака. Рыцарь делает две атаки коротким мечом.

Короткий меч. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** колющий урон 6 (1к6 + 3).

Длинное копьё. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. **Попадание:** колющий урон 9 (1к12 + 3).

Реакции

Невероятное уклонение. Когда нападающий, которого рыцарь может видеть, попадает по нему атакой, он может реакцией уменьшить вдвое урон, причиняемый ему этой атакой.

Рыцари Тёмного Прилива — это элитные воины культа Сокрушительной Волны. Благодаря дарованной Ольгидрой тёмной силе они могут ездить верхом на морских существах, которые обычно к этому не приспособлены. Они даже способны дышать под водой и разделяют общее восприятие со своими верховыми животными. Рыцари предпочитают сражаться в воде или около неё, так как им не нравится надолго покидать своих скакунов, но при необходимости они с не меньшей яростью будут преследовать своего противника и на суше.

В отличие от рыцарей других культов, рыцари Тёмного Прилива не носят тяжёлую броню, рассчитывая достичь победы благодаря скорости и свирепости своих атак.

ФАТОМЕР [FATHOMER]

Средний гуманоид (человек), нейтрально-злой

Класс Доспеха 10 (13 с доспехами мага)

Хиты 52 (8к8 + 16)

Скорость 30 фт.

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

Навыки Восприятие +4, Магия +2, Скрытность +4

Чувства пассивное Восприятие 14

Языки Акван, Общий

Опасность 2 (450 опыта)

Доспехи Ольгидры (только в форме человека). Фатомер может накладывать заклинание *доспехи мага* [mage armor] не тратя ячеек заклинаний.

Использование заклинаний (только в форме человека). Фатомер считается заклинателем 5-го уровня. Его базовой характеристикой является Харизма (Сл спасброска от заклинаний 12, +4 к попаданию атаками заклинаниями). У него 2 ячейки заклинаний 3 уровня, которые он восстанавливает после короткого или длительного отдыха, и он знает следующие заклинания колдуна:

Заговоры: *леденящее прикосновение* [chill touch], *мистический снаряд* [eldritch blast], *волшебная рука* [mage hand]

1 уровень: *доспех Агатысы* [armor of Agathys], *поспешное отступление* [expeditious retreat], *сглаз* [hex]

2 уровень: *невидимость* [invisibility]

3 уровень: *прикосновение вампира* [vampiric touch]

Смена формы. Фатомер может действием превратиться в змею Среднего размера, состоящую из воды, или принять свой истинный облик. Всё несомое и носимое им снаряжение также превращается и становится недоступно для использования до возвращения в истинную форму. Фатомер автоматически возвращается в истинную форму спустя 4 часа, если не потратит ещё одно использование этого умения. Он принимает свой истинный облик, если умирает или падает без сознания.

Пока фатомер находится в форме змеи, он получает скорость плавания 40 фт., способность дышать под водой, иммунитет к урону ядом, а также сопротивление к урону огнём, и к дробящему, колющему и рубящему урону от немагического оружия. Кроме того он получает иммунитет к следующим состояниям: истощение, захват, паралич, отравление, опутанность, сбивание с ног и не может упасть без сознания. Змея может входить в пространство других существ и оставаться там. Кроме того, если через пространство проходит вода, змея может пройти через него, не протискиваясь.

Действия

Сжимание (только в форме змеи). Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** дробящий урон 9 (2к6 + 2) и цель размером не больше Среднего становится схваченной (Сл высвобождения 12). До тех пор, пока цель схвачена, она остаётся опутанной, и фатомер не может сжимать другую цель.

Кинжал: (только в форме человека). Рукопашная или дальнебойная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., или дальность 20/60 фт., одна цель. **Попадание:** колющий урон 4 (1к4 + 2).

Фатомеры — это культисты, заключившие договор с Ольгидрой, Принцессой Злой Воды. В дополнение к колдовским способностям фатомеры умеют превращать свои тела в воду, принимая змееподобный облик. В форме водяной змеи фатомеры (так же, как и прочие элементарные существа) получают сопротивление ко многим видам урона, а также могут захватывать врагов и душить их своими водными телами.

В культе воды фатомеры чаще всего служат шпионами, лазутчиками или убийцами, поскольку могут проскользнуть через закрытую дверь или пройти сквозь решётки без особых усилий.

ШОАЛАР КУАНДЕРИЛ [SHOALAR QUANDERIL]

Средний гуманоид (водный дженази), законно-злой

Класс Доспеха 10 (13 с доспехами мага)

Хиты 60 (8к8 + 24)

Скорость 30 фт., плавающая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
11 (+0)	12 (+1)	16 (+3)	14 (+2)	10 (+0)	17 (+3)

Навыки Магия +4, Обман +5, Проницательность +2, Убеждение +5

Сопротивление к урону кислота

Чувства пассивное Восприятие 10

Языки Акван, Общий

Опасность 4 (1100 опыта)

Амфибия. Шоалар может дышать и воздухом, и под водой.

Врождённое колдовство. Базовой характеристикой Шоалара является Телосложение (Сл спасброска от заклинаний 13, +5 к атакам заклинаниями). От природы он владеет следующими заклинаниями (заклинания со * описаны в приложении В):

Неограниченно: *формование воды** [shape water]

1/день: *сотворение или уничтожение воды* [create or destroy water]

Использование заклинаний. Шоалар является заклинателем 5 уровня. Его базовой характеристикой является Харизма (Сл спасброска от заклинаний 13, +5 к атакам заклинаниями). Он знает следующие заклинания чародея (заклинания со * описаны в приложении В):

Заговоры (неограниченно): *ядовитые брызги* [acid splash], *леденящее прикосновение* [chill touch], *дружба* [friends], *фокусы* [prestidigitation], *луч холода* [ray of frost]
 1 уровень (4 ячейки): *маскировка* [disguise self], *доспехи мага* [mage armor], *волшебная стрела* [magic missile]
 2 уровень (3 ячейки): *удержание личности* [hold person], *туманный шаг* [misty step]
 3 уровень (2 ячейки): *приливная волна** [tidal wave]

Действия

Кинжал. *Рукопашная или дальнобойная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., или дальность 20/60 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 3 (1к4 + 1).

Вряд ли кто-нибудь меньше подходит на роль злого члена жестокого культа, чем Шоалар Куандерил. Тем не менее этот упитанный водный джанази, наделённый весёлым нравом и едким чувством юмора, — не кто иной, как капитан пиратского судна, ответственный за грабительские набеги по всему Побережью Меча, и высокопоставленный культист Сокрушительной Волны. Шоалар считает, что сила, даруемая Ольгидрой, — это лишь инструмент, который он использует для собственного обогащения.

ГАР ШАТТЕРКИЛ [GAR SHATTERKEEL]

Средний гуманоид (человек), нейтрально-злой

Класс Доспеха 16 (природный доспех)
Хиты 112 (15к8 + 45)
Скорость 30 фт., плавающая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	15 (+2)	16 (+3)	12 (+1)	18 (+4)	13 (+1)

Навыки Выживание +8, Природа +8
Сопротивление к урону холод
Чувства пассивное Восприятие 14
Языки Акван, Общий
Опасность 9 (5000 опыта) или 13 (10000 опыта) с действиями логова



ГАР ШАТТЕРКИЛ

Амфибия. Гар может дышать и воздухом, и под водой.

Легендарное сопротивление (2/день). Если Гар проваливает спасбросок, он может вместо этого сделать спасбросок успешным.

Использование заклинаний. Гар является заклинателем 9 уровня. Его базовой характеристикой является Мудрость (Сл спасброска от заклинаний 16, +8 к атакам заклинаниями). У него подготовлены следующие заклинания друида (заклинания со * описаны в приложении В):

Заговоры (неограниченно): *починка* [mending], *сопротивление* [resistance], *формование воды** [shape water]
 1 уровень (4 ячейки): *сотворение или уничтожение воды* [create or destroy water], *лечение ран* [cure wounds], *туманное облако* [fog cloud], *волна грома* [thunderwave]
 2 уровень (3 ячейки): *тёмное зрение* [darkvision], *удержание личности* [hold person], *защита от яда* [protection from poison]
 3 уровень (3 ячейки): *призыв молнии* [call lightning], *метель* [sleet storm], *приливная волна** [tidal wave]
 4 уровень (3 ячейки): *власть над водами* [control water], *град* [ice storm]
 5 уровень (1 ячейка): *наблюдение* [scrying]

Хождение по воде. Гар может передвигаться по поверхностям жидкостей и стоять на них как на твёрдой земле.

Расплёскивание. Когда хиты Гара снижаются до 0, его тело разливается лужей воды, по цвету напоминающей чернила, а потом быстро испаряется. Все вещи, которые были на нём надеты или которые он носил при себе, остаются лежать на земле.

Действия

Мультиатака. Гар совершает две рукопашные атаки: одну атаку клешней, вторую — *Топителем*.

Клешня. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* дробящий урон 9 (2к6 + 2) и цель схвачена (Сл высвобождения 13). Пока цель схвачена, Гар не может атаковать других существ своей клешней.

Топитель. *Рукопашная или дальнобойная атака оружием:* +7 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 6 (1к6 + 3) плюс урон холодом 4 (1к8).

Озлобленный от жизни, полной страданий, произошедших по вине других людей, Гар Шаттеркил теперь служит Элементальному Злу в качестве пророка воды и сурового лидера культа Сокрушительной Волны. В годы его юности пираты вырезали всю его семью, после чего у него не было иного выхода, кроме как пойти матросом на торговое судно. Этот корабль тоже пал жертвой другой банды морских разбойников, которые бросили его на верную смерть в открытом море, где ему оторвала руку акула. Единственная ценность, оставшаяся у Гара в этой жизни, — это сила, дарованная ему стихией воды, и до недавнего времени он собирал подле себя тех, кто разделяет его мнение.

Гар владеет элементарным оружием по имени *Топитель*. Отсутствующую руку ему заменяет искусственная конечность в форме крабьей клешни. Как лидер культа Ольгидры, он носит в себе присущую ей волшебную силу, а остальные члены культа Сокрушительной Волны чувствуют эту магию внутри него и подчиняются ему из страха.

В УЗЛЕ ВОДЫ

Когда храму Сокрушительной Волны угрожает опасность, Гар отступает к Ниспадающим Потокам, в узел воды. Здесь Гар получает дополнительное использование своей способности «легендарное сопротивление».

ДЕЙСТВИЯ ЛОГОВА

Если Гар находится в узле воды, без Ольгидры, он может использовать действия логова. При значении инициативы «20» (в случае ничьей проигрывает всем конкурентам) действие логова позволит Гару либо использовать мультиатаку, либо сотворить одно из его заклинаний не выше 3 уровня, не тратя материальные компоненты и ячейки заклинаний. Он не может использовать одно и то же заклинание два раунда подряд, хотя он может продолжить концентрироваться на заклинании, вызванном действием логова ранее. Гар не может совершать иных действий логова, если он концентрируется на заклинании, вызванном действием логова. Как правило, он использует действие логова для сотворения заклинаний *лечение ран* [cure wounds]³³ и *призыв молнии* [call lightning].

Если Гар произносит заклинание *лечение ран* [cure wounds], используя действие логова, то восстанавливает максимально возможное количество хитов (28).

ДРУГИЕ ЗЛОДЕИ

Не всякий возмутитель спокойствия в долине Дессарин — культист. Некоторые держат свою принадлежность к элементарным культам в секрете, а другие и вовсе не имеют с ними никаких дел. В этой части главы вы найдёте ряд злодеев, упомянутых во вступительных приключениях и сторонних сюжетных линиях, описанных в главе 6.

ВИГГАН НЕТТЛБИ [WIGGAN NETTLEBEE]

Маленький гуманоид (полурослик), нейтрально-злой

Класс Доспеха 11 (16 с дубовой корой)
Хиты 36 (8к6 + 8)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
8 (-1)	12 (+1)	12 (+1)	14 (+2)	15 (+2)	13 (+1)

Навыки Обман +3, Проницательность +4
Языки Общий, Полуросликов
Опасность 2 (450 опыта)

Непоколебимая преданность. Вигган совершает спасброски против испуга и очарования с преимуществом.

Использование заклинаний. Вигган является заклинателем 4 уровня. Его базовой характеристикой является Мудрость (Сл спасброска от заклинаний 12, +4 к атакам заклинаниями). У него подготовлены следующие заклинания жреца:

Заговоры (неограниченно): *указание* [guidance], *свет* [light], *починка* [mending], *дубинка* [shillelagh], *чудотворство* [thaumaturgy]

1 уровень (4 ячейки): *дружба с животными* [animal friendship], *лечение ран* [cure wounds], *лечащее слово* [healing word], *нанесение ран* [inflict wounds], *разговор с животными* [speak with animals]

2 уровень (3 ячейки): *дубовая кора* [barkskin], *шпы* [spike growth], *божественное оружие* [spiritual weapon]

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Вигган совершает две атаки своей деревянной клюкой.

Деревянная клюка (дубинка). *Рукопашная атака оружием:* +0 к попаданию (+4 если наложен заговор *дубинка* [shillelagh]), досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* дробящий урон 1 (1к4-1) или дробящий урон 6 (1к8 + 2) если наложен заговор *дубинка* [shillelagh].

Вигган Неттлби возглавляет богатую семью полуросликов, занимающихся на своей земле разведением скота и фермерством. На первый взгляд он выглядит как скромный хозяин заурядного ранчо и ярый противник излишнего расточительства на своей ферме. Решив, что он нашёл культ, посвященный безоговорочному господству природы и использованию более тёмных её аспектов, Вигган присоединился к культу Чёрной Земли, хотя и не знает всех его планов. Вигган не любит чужаков и не доверяет им. Он считает их всех до одного злодеями, которые непременно попытаются обокрасть его при первой же возможности. Он видит в культе земли необходимого и могучего союзника, чья помощь в охране его благосостояния и поддержке общественного положения будет неоценимой. Жадный до крайности, Вигган заметно расстраивается при одной мысли о том, чтобы расстаться с несколькими лишними монетами из своего сундука.

ГАЛЬД [GHALD]

Большой гуманоид (сахуагин), законно-злой

Класс Доспеха 15 (природный доспех)
Хиты 102 (12к10 + 36)
Скорость 30 фт., плавающая 50 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
19 (+4)	17 (+3)	16 (+3)	14 (+2)	13 (+1)	17 (+3)

Спасброски Лов +6, Тел +6, Инт +5, Мдр +4
Навыки Восприятие +7, Проницательность +4
Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 17
Языки Общий, Сахуагинский
Опасность 7 (2900 опыта)

Ликвидация. Во время своего первого хода Гальд совершает с преимуществом броски атаки по тем существам, которые ещё не совершали ход в этом бою. Все попадания по существам, захваченным врасплох, считаются критическими.

Ограниченная амфибийность. Гальд может дышать и воздухом, и под водой, но, чтобы не задохнуться, ему нужно погружаться в воду хотя бы раз в 4 часа.

Акуля телепатия. Гальд может магическим образом командовать всеми акулами, находящимися в пределах 120 футов от него, при помощи ограниченной телепатии.

Скрытая атака. При попадании по цели атакой оружием Гальд наносит дополнительный урон 14 (4к6), если атака была совершена с преимуществом. Ему не нужно иметь преимущество при броске атаки, если союзник Гальда находится в пределах 5 футов от цели. Союзник не должен быть недееспособным, и у Гальда не должно быть помехи для броска атаки.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Гальд совершает три атаки: одну укусом и две своими короткими мечами.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. *Попадание:* колющий урон 9 (2к4 + 4).

³³ Скорее всего, в оригинальном тексте ошибка. Там говорилось про нанесение ран, но в списке заклинаний Гара его нет, да и друидам оно не знакомо. В следующем абзаце в оригинале написано про лечение ран. — прим. переводчика.

Короткий меч. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: колющий урон 11 (2к6 + 4).

Гаррота. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо Маленького или Среднего размера, если у Гальда есть преимущество при атаке этого существа. Попадание: дробящий урон 9 (2к4 + 4) и цель схвачена (Сл высвобождения 15). Пока цель не высвободится из захвата, она не может дышать, а Гальд совершает броски атаки по ней с преимуществом.

Четырёхрукий, восьми футов ростом сахуагин по имени Гальд работает вместе со своим товарищем Анфертом на общество Кракена в Ярtare. Он достаточно осторожен и не покидает своё тайное убежище под пристанью, если только на улице не стемнело и не идёт дождь, но даже тогда он носит большой, скрывающий фигуру плащ. Наряду с Анфертом он считается лучшим агентом общества Кракена в этой части Севера. При выполнении задач общества эти двое с удовольствием прибегают к запугиванию, кражам и убийствам.

Когда гильдия воров, известная как Рука Яртра, забирает себе могучее элементальное оружие (см. побочную сюжетную линию «Тёмные делишки в Ярtare» в главе 6), общество Кракена, стараясь не остаться внакладе, отправляет к вора Гальда и Анферта. Эти двое позаботятся о посторонних, мешающих планам их работодателей.

Груминк РЕНЕГАТ

С точки зрения игровых параметров, Груминк — это хаотично-злой золотой дварф — **наёмный убийца** [assassin], наделённый расовыми чертами дварфов. Продажный, бессердечный и кровожадный, Груминк пошёл по кривой дорожке, став жестоким преступником, который не остановится ни перед чем в погоне за своими желаниями. Обычно воры не любят вступать в бои с тяжеловооружён-

ными противниками, предпочитая избегать ненужных схваток. Но Груминку доставляет наслаждение подтверждать свою репутацию хладнокровного убийцы. Если чья-либо смерть поможет ему усилить свою дурную славу или привлечь внимание служителей закона, он приложит все усилия, чтобы прикончить такого человека. И, хоть Груминк и может уверять в обратном, такие убийства для него — дело личное.

В данный момент Груминк работает на они по имени Обрату, который ищет проход в сокровищницы давно забытого летнего дворца Безилмеров. Он считает, что дворец находится близ часовни Нежной Клятвы — скрытого дварфийского убежища, расположенного в долине Танцующих Вод. Он нанял Груминка и его банду головорезов, чтобы захватить часовню и начать там раскопки (см. раздел «Долина Танцующих Вод» в главе 6). Мысль об осквернении одной из святынь своего народа вовсе не беспокоит Груминка.

ДРАННИН СПЛИТХЕЛЬМ [DRANNIN SPLITHELM]

Средний гуманоид (щитовой дварф), нейтрально-злой

Класс Доспеха 18 (латы)

Хиты 93 (11к8 + 44)

Скорость 25 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
19 (+4)	10 (+0)	18 (+4)	11 (+0)	8 (-1)	12 (+1)

Навыки Атлетика +7, Запугивание +4

Сопrotивление к урону холод, яд

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 9

Языки Общий, Дварфийский

Опасность 7 (2900 опыта)



Гальд

Орейот

Виган Неттлби

Всплеск действий (*перезаряжается после короткого или продолжительного отдыха*). В свой ход Драннин может совершить одно дополнительное действие.

Дварфийская устойчивость. Драннин совершает с преимуществом спасброски от яда.

Жестокость. Рукопашное оружие наносит одну дополнительную кость своего урона, когда Драннин попадает им (уже включено в атаку).

Неукротимый (*перезаряжается после короткого или продолжительного отдыха*). Драннин может переборщить проваленный им спасбросок. Он обязан использовать новое значение.

Второе дыхание (*перезаряжается после короткого или продолжительного отдыха*). Бонусным действием Драннин может восстановить себе 16 (1к10 + 11) хитов.

Особое снаряжение. Драннин носит при себе амулет, при помощи которого он может управлять своим щитостражем (см. «Бестиарий») и кольцо *сопротивления холоду* [ring of cold resistance]. Кроме того, у него есть *зелье силы ледяного великана* [potion of frost giant strength].

Действия

Мультиатака. Драннин совершает три атаки своей секирой.

Секира. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание*: рубящий урон 17 (2к12 + 4).

Драннин всегда чувствовал, что, в соответствии со своим наследием, он заслуживает от жизни куда больше, чем ему обычно достаётся. Почести проходили мимо этого своекорыстного дварфа, поэтому он начал относиться ко всякому, кто стоит на его пути, как к препятствию, пытающемуся удержать его на дне общества, и поклялся, что сделает всё от него зависящее, чтобы поменяться с ними ролями. Сейчас Драннин пытается заполучить *Рассекатель Орков* — легендарную секиру, захороненную много лет назад вместе с королём Безилмера Торхильдом Феймтангом. Загадки и тайные двери Залов Охотящейся Секиры долгое время смущали Драннина, но теперь у него появился план. Он хочет обманом втянуть своего кузена Гаргоша в поиски оружия и дать сделать за себя всю грязную работу (см. «Залы Охотящейся Секиры» в главе 6). Драннин считает, что, завладев секирой, он возвысит себя над другими членами своего клана, станет могучим владыкой и получит, наконец, то уважение, которого заслуживает.

Самым ценным имуществом Драннина является его щитостраж, амулет управления которым он украл у чародея несколько лет назад.

ОРЕЙОТ [OREIOTH]

Средний гуманоид (человек), хаотично-злой

Класс Доспеха 11 (14 с доспехами мага)

Хиты 39 (6к8 + 12)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
8 (-1)	13 (+1)	14 (+2)	16 (+3)	9 (-1)	11 (+0)

Спасброски Мдр +1

Навыки Магия +5, Медицина +1, Расследование +5

Чувства пассивное Восприятие 9

Языки Общий, Бездны

Опасность 2 (450 опыта)

Мрачная жатва. Один раз за ход, когда Орейот убивает как минимум одно существо заклинанием 1 уровня или выше, он восстанавливает себе количество хитов, равное удвоенному уровню этого заклинания.

Ускоренное оживление (*перезаряжается после короткого или продолжительного отдыха*). Если в радиусе 30 футов от Орейота умирает живое существо Маленького или Среднего размера, то в свой следующий ход он может сотворить заклинание *восставший труп* [animate dead], используя действие, а не стандартное время накладывания заклинания.

Использование заклинаний. Орейот является заклинателем 6 уровня. Его базовой характеристикой является Интеллект (Сл спасброска от заклинаний 13, +5 к атакам заклинаниями). У него подготовлены следующие заклинания волшебника:

- Заговоры (неограниченно): *ледяющее прикосновение* [chill touch], *малая иллюзия* [minor illusion], *фокусы* [prestidigitation], *электрошок* [shocking grasp]
1 уровень (4 ячейки): *псевдожизнь* [false life], *доспехи мага* [mage armor], *волшебная стрела* [magic missile], *луч болезни* [ray of sickness]
2 уровень (3 ячейки): *корона безумия* [crown of madness], *туманный шаг* [misty step]
3 уровень (3 ячейки): *восставший труп* [animate dead], *прикосновение вампира* [vampiric touch]

Действия

Кинжал. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. *Попадание*: колющий урон 3 (1к4 + 1).

Орейот — худощавый чернородый молодой дворянин из Врат Балдура — больше любит находиться среди мёртвых, нежели среди живых. Присущая ему жестокость проявилась давно: едва научившись говорить, он уже ловил маленьких зверьков и убивал их самыми отвратительными и изобретательными способами, наслаждаясь своей властью над жизнью и смертью. Зажиточная семья Орейота стыдилась его, но, в надежде направить его любопытство и острый ум в более позитивное русло, они нашли для юноши наставника, которому платили за занятия. К несчастью, они не догадывались, что Орейот поступил в ученики к некроманту, который нуждался в помощнике для своих исследований.

Когда учитель перестал нуждаться в услугах Орейота, то отослал его прочь, наказав ему искать свой собственный путь в этом мире. Юноша отправился на север, по пути разоряя могилы и используя магию, чтобы запугивать и грабить всех, кто был слабее его. Гонимый из одного приличного города в другой, он, наконец, нашёл убежище в старом лагере бандитов неподалёку от Пикового Камня. Там, в уединении, он возобновил свои эксперименты.

Те немногие светские манеры, которыми обладал Орейот, теперь быстро им забываются. Окружив себя скелетами и зомби, вынужденными внимательно следить за каждой его прихотью, Орейот превратился в охваченного манией величия безумца и величает себя лордом Пикового Камня. Он уже едва узнаёт собственное имя, но лелеет мечту о королевстве, полном восставших из мёртвых подданных, где он был бы правителем.

ЭЛЕМЕНТАЛЬНЫЕ МИРМИДОНЫ

Элементальные мирмидоны — это призванные в наш мир элементали, которых магическим образом связывают с ритуально созданными латными доспехами. После этого они теряют воспоминания о прежней жизни в форме свободных элементалей и существуют только для того, чтобы исполнять приказы своих хозяев.

ВОЗДУШНЫЙ ЭЛЕМЕНТАЛЬНЫЙ МИРМИДОН [AIR ELEMENTAL MYRMIDON]

Средний элементаль, нейтральный

Класс Доспеха 18 (латы)
Хиты 117 (18к8 + 36)
Скорость 30 фт., летая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	14 (+2)	14 (+2)	9 (-1)	10 (+0)	10 (+0)

Сопrotивление урону электричество, звук; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состоянию паралич, окаменение, отравление, сбивание с ног

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 10

Языки Ауран и один язык по выбору создателя

Опасность 7 (2900 опыта)

Магическое оружие. Атаки мирмидона являются магическими.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Мирмидон совершает три атаки цепом.

Цеп. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** дробящий урон 8 (1к8 + 4).

Удар молнии (перезарядка 6). Мирмидон совершает одну атаку цепом. В случае попадания цель получает дополнительно урон электричеством 18 (4к8) и должна совершить спасбросок Телосложения Сл 14. В случае провала цель становится ошеломлённой до конца следующего хода мирмидона.



ЗЕМЛЯНОЙ ЭЛЕМЕНТАЛЬНЫЙ МИРМИДОН [EARTH ELEMENTAL MYRMIDON]

Средний элементаль, нейтральный

Класс Доспеха 18 (латы)
Хиты 127 (17к8 + 51)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	10 (+0)	17 (+3)	8 (-1)	10 (+0)	10 (+0)

Сопrotивление урону дробящий, колющий и рубящий от немагических атак

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состоянию паралич, окаменение, отравление, сбивание с ног

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 10

Языки Терран и один язык по выбору создателя

Опасность 7 (2900 опыта)

Магическое оружие. Атаки мирмидона являются магическими.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Мирмидон совершает две атаки кувалдой.

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

Громовой удар (перезарядка 6). Мирмидон совершает одну атаку кувалдой. В случае попадания цель дополнительно получает урон звуком 16 (3к10) и должна совершить спасбросок Силы Сл 14. В случае провала цель сбивается с ног.



ОГНЕННЫЙ ЭЛЕМЕНТАЛЬНЫЙ МИРМИДОН [FIRE ELEMENTAL MYRMIDON]

Средний элементаль, нейтральный

Класс Доспеха 18 (латы)

Хиты 117 (18к8 + 36)

Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13 (+1)	18 (+4)	15 (+2)	9 (-1)	10 (+0)	10 (+0)

Сопrotивление урону дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак

Иммунитет к урону огонь, яд

Иммунитет к состоянию паралич, окаменение, отравление, сбивание с ног

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 10

Языки Игнан и один язык по выбору создателя

Опасность 7 (2900 опыта)

Свечение. Мирмидон испускает яркий свет в радиусе 20 футов и тусклый свет в пределах ещё 40 футов.

Магическое оружие. Атаки мирмидона являются магическими.

Восприимчивость к воде. За каждые 5 футов своего перемещения в воде мирмидон получает урон холодом 2 (1к4).

Действия

Мультиатака. Мирмидон совершает три атаки скимитаром.

Скимитар. *Рукопашная атака оружием:* +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* рубящий урон 7 (1к6 + 4).

Воспламеняющий удар (перезарядка 6). Мирмидон использует мультиатаку. Каждая успешная атака причиняет дополнительный урон огнём 5 (1к10).

ВОДНЫЙ ЭЛЕМЕНТАЛЬНЫЙ МИРМИДОН [WATER ELEMENTAL MYRMIDON]

Средний элементаль, нейтральный

Класс Доспеха 18 (латы)

Хиты 127 (17к8 + 51)

Скорость 40 фт., плавающая 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	14 (+2)	15 (+2)	8 (-1)	10 (+0)	10 (+0)

Сопrotивление урону кислота; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состоянию паралич, окаменение, отравление, сбивание с ног

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 10

Языки Акван и один язык по выбору создателя

Опасность 7 (2900 опыта)

Магическое оружие. Атаки мирмидона являются магическими.

Действия

Мультиатака. Мирмидон совершает три атаки трезубцем.

Трезубец. *Рукопашная атака оружием:* +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 7 (1к6 + 4).

Замораживающие удары (перезарядка 6). Мирмидон использует мультиатаку. Каждая успешная атака наносит урон холодом 5 (1к10). Скорость цели, поражённой таким образом, уменьшается на 10 фт. до конца следующего хода мирмидона.



ПРИНЦЫ ЭЛЕМЕНТАЛЬНОГО ЗЛА

Строго говоря, сотворившим мир стихиям безразличны добро и зло — по крайней мере, те аспекты этих понятий, которые приходят на ум смертным. Существа, подобные огненным элементам, могут быть и опасными, и разрушительными, но у них нет никакой особой цели — они просто существуют. Однако среди первозданных сил Стихийных Планов есть и те, что пали под тлетворным влиянием настоящего зла. Таковы принцы Элементального Зла — древние завистливые стихийные сущности, которые презирают мир живых. Каждый принц — это ни на кого не похожий властелин стихий, обладающий ужасной силой; он повелевает не только множеству меньших элементов, которые тоже были совращены злом своего господина, но и смертными слугами, верными ему, в надежде, что гнев стихий очистит этот мир.

Каждый принц представляет собой уникальное существо, отличающееся как от остальных элементов, так и от других принцев. Некоторые воплощают в себе сочетание сразу нескольких стихий: например, Бвимб, Владыка Слизи [Bwimb, the Lord of Ooze], или Крионакс, Принц Злого Холода [Cryonax, the Prince of Evil Cold]. Однако чаще всего с культами Элементального Зла ассоциируются другие четыре принца — злобные воплощения четырех основных стихий. Вот их имена:

- Имикс, Принц Злого Огня [Prince of Evil Fire] (Всепожирающий Огонь, Вечное Пламя)
- Огрехом, Принц Злой Земли [Prince of Evil Earth] (Тиран Чёрной Земли, Гибельная Гора)
- Ольгидра, Принцесса Злой Воды [Princess of Evil Water] (Сокрушительная Волна, Источник Бесконечных Страданий)
- Ян-Си-Бин, Принц Злого Воздуха [Prince of Evil Air] (Тень Четырёх Ветров, Воющая Ненависть)

Разрушительные силы. Принцы не хотят распространять своё влияние среди смертных или устанавливать в мире господство каких-либо идей или принципов. Их зло слепо, разрушительно и вечно голодно. Они ненавидят сам способ сотворения мира и те законы природы, что сдерживают их любимые стихии. Их гнев вызывают как боги, создавшие мир, так и смертные, для которых мир был создан — особенно те смертные, что хотят подчинить стихии своей воле. Принцы устраивают природные катастрофы при каждом удобном случае и с великой радостью крушат и пожирают смертных в попытке утвердить своё господство над миром.

Несговорчивые. Хотя все принцы Элементального Зла разделяют любовь к разрушениям и ненависть к смертным, они не сотрудничают друг с другом. Каждый принц печётся только о своей стихии и её прогрессе. В лучшем случае они игнорируют друг друга, но каждый принц питает отвращение к владыке противоположной стихии (как вода и огонь, или воздух и земля), и зачастую они идут на всё, чтобы сорвать планы противника или уничтожить его последователей.

Древнее Элементальное Око. Хотя обычно принцы Элементального Зла действуют независимо друг от друга, существует таинственная сила, которая как будто объединяет их — Древнее Элементальное Око. По мнению одних мудрецов, Око представляет собой объединяющую силу: общую судьбу (или общее проклятье), которое связывает принцев вместе. По мнению других, это первородный бог, который извратил стихии при сотворении мира, тем самым дав рождение каждому принцу.

Как бы то ни было, когда один из аспектов Элементального Зла пробивает себе дорогу в мир, трое оставшихся вскоре приходят вслед за ним, и четыре культа часто можно встретить вместе, несмотря на их взаимную ненависть.

Элементальные узлы. Принцы Элементального Зла пытаются распространить свою силу, сея семена элементальных узлов по всему миру. Элементальные узлы — это особые места на Материальном Плате, где сосредоточена энергия Стихийных Планов. Например, элементальным узлом огня может быть подземная пещера, залитая магмой, или болото, из глубин которого просачивается горячий газ. Элементальные узлы служат принцам своего рода плацдармами: находясь там, они могут сформировать часть мира заново, согласно своим вкусам, а затем дать волю гневу, уничтожая всё вокруг. Когда создание элементального узла закончено, принц направляет туда свою силу (и своих прислужников), после чего Элементальное Зло подобно раку начинает подтачивать основы мироздания.

Предмет поклонения культов. Смертные последователи безразличны принцам Элементального Зла: они не боги, и поклонение им не нужно. Но некоторые порочные смертные думают, что Элементальное Зло — это готовый источник магических сил, и поддаются его разрушительному воздействию. Культисты часто собираются возле элементальных узлов, где проводят рискованные ритуалы, в попытке связать себя с силами Элементального Зла или привлечь внимание одного из принцев. Эти падшие создания не слышат молитв и не даруют заклинаний, но они могут служить источником силы для тех, кто научится полагаться на их могущество. С помощью полученной таким образом силы стихий самые умные (или самые спятившие) культисты смогут причинить немало вреда, прежде чем принцы Элементального Зла в конце концов не уничтожат смертного, вызвавшего их, что и происходит в большинстве случаев.

ИМИКС [IMIX]

Огромный элементаль, нейтрально-злой

Класс Доспеха 17

Хиты 325 (26к12 + 156)

Скорость 50 фт., летая 50 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
19 (+4)	24 (+7)	22 (+6)	15 (+2)	16 (+3)	23 (+6)

Спасброски Лов +14, Тел +13, Хар +13

Спротивление урону дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак

Иммунитет к урону огонь, яд

Иммунитет к состояниям очарование, испуг, паралич, окаменение, отравление, сбивание с ног, опутанность

Чувства слепое зрение 120 фт., пассивное Восприятие 13

Языки Общий, Игнан

Опасность 19 (22000 опыта)

Огненная аура. В начале каждого хода Имикса все существа в пределах 10 футов от него получают урон огнём 17 (5к6), а горячие предметы в этой области, которые никто не несёт и не носит, воспламеняются. Кроме того, существо, касающееся Имикса или попадающее по нему рукопашной атакой, находясь в пределах 10 футов от него, получает урон огнём 17 (5к6), и когда Имикс первый раз за ход входит в пространство этого существа, оно получает такой же урон. Немагическое оружие, попадающее по Имиксу, немедленно разрушается из-за огня после того, как нанесёт ему урон.

Свечение. Имикс испускает яркий свет в радиусе 60 футов и тусклый свет в пределах ещё 60 футов.

Усиленные удары. Размашистые удары Имикса считаются магическими при преодолении сопротивления или иммунитета к атакам немагическим оружием.

Огненное тело. Имикс может входить в пространство враждебного существа и останавливаться там. Он может перемещаться сквозь пространство шириной в 1 дюйм без протискивания, если там может пройти пламя.

Легендарное сопротивление (3/день). Если Имикс проваливает спасбросок, он может вместо этого сделать спасбросок успешным.

Врождённое колдовство. Базовой характеристикой Имикса является Харизма (Сл спасброска от заклинаний 20, +12 к попаданию заклинаниями). Он врождённо может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

Неограниченно: *огненный шар* [fireball], *огненная стена* [wall of fire]

3/день каждое: *огненная буря* [fire storm], *ускорение* [haste], *телепортация* [teleport]

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

Действия

Мультиатака. Имикс совершает две атаки размашистыми ударами или два пламенных взрыва.

Размашистый удар. *Рукопашная атака оружием:* +12 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* дробящий урон 18 (2к10 + 7) плюс урон огнём 18 (5к6).

Пламенный взрыв. Дальнебойная атака заклинанием: +12 к попаданию, радиус 250 фт., одна цель. *Попадание:* урон огнём 35 (10к6).

Призыв элементарей (1/день). Имикс призывает до трёх огненных элементарей, теряя по 30 хитов за каждого элементаря, вызванного таким образом. Призванные элементаря имеют максимальное количество хитов и появляются в радиусе 100 футов от Имикса. Они исчезают, если хиты Имикса упадут до 0.

Легендарные действия

Имикс может совершить 3 легендарных действия, выбирая их из представленных ниже вариантов. За один раз можно использовать только одно легендарное действие, и только в конце хода другого существа. Имикс восстанавливает использованные легендарные действия в начале своего хода.

Волна зноя. Имикс создаёт палящий поток воздуха в пределах 300 футов от себя. Каждое существо внутри этой области, которое поддерживает физический контакт с металлическими объектами (например, носит сделанные из металла оружие или доспехи), получает урон огнём 9 (2к8). Каждое существо внутри этой области, если у него нет сопротивления или иммунитета к урону огнём, должно преуспеть в спасброске Телосложения Сл 21, иначе получит один уровень истощения.

Телепортация (стоит 2 действия). Имикс магическим образом телепортируется на расстояние до 120 футов в свободное пространство, которое он видит. Всё несомое или носимое Имиксом снаряжение остаётся на прежнем месте.

Воспламенение (стоит 3 действия). Имикс заставляет одно видимое им существо в пределах 30 футов от него вспыхнуть пламенем. Цель должна совершить спасбросок Телосложения Сл 21. При провале цель получает урон огнём 70 (20к6) и загорается. Загоревшаяся цель получает урон огнём 10 (3к6) в начале каждого своего хода, пока она или кто-то другой не потратит действие, чтобы сбить огонь. При успехе цель получает половину урона и не загорается.

Принц Злого Огня известен как Вечное Пламя и Всепожирательный Огонь, но настоящее его имя —

Имикс. В своей истинной форме он представляет собой столб пламени высотой 30 футов и диаметром 10 футов, с дымищимися чёрными провалами вместо глаз. Имикс редко говорит, но, когда что-нибудь горячее вспыхивает в его огненной хватке, он разражается ужасным смехом, сквозь который слышен треск. Имикс презирает смертных существ, и он сожжёт заживо любого, до кого сможет дотянуться, если ему вдруг захочет посмотреть, как кто-нибудь корчится, умирая в его пламени.

Как и его родная стихия, Имикс обладает пылким темпераментом, непостоянен и в высшей степени разрушителен. Всё, что способно гореть, поддерживает огонь его голода, но наивысшее наслаждение он получает, пожирая имущество разумных существ и дела их рук, такие, как поля, здания или товары. Имикс не щадит даже своих собственных последователей, как и тех, кто пытается умиловить его дарами и жертвоприношениями: он своенравен, непредсказуем, и его ярость часто сжигает глупцов, возомнивших, что добились его благосклонности.

Логово Имикса

Дом Имикса расположен внутри вулкана на Стихийном Планае Огня и выполнен в виде перевернутой огненной пирамиды. Этот дворец-крепость



Имикс

известен под именем Храма Абсолютного Поглощения [Temple of Ultimate Consumption].

Имикс быстро отвечает на призывы с Материального Плана, поскольку вечно жаждет обратить всё новые и новые леса, дуга и королевства в пепел.

ДЕЙСТВИЯ ЛОГОВА

Имикс может повелевать зноем и огнём поблизости от себя. Он может использовать действия логова на Стихийном Плате Огня или в любом огненном элементарном узле (таким, как Рыдающий Колосс, описанный в главе 5). При значении инициативы «20» (в случае ничьей проигрывает всем конкурентам) Имикс использует действие логова, чтобы вызвать один из следующих эффектов:

- Любые источники огня в логове резко вспыхивают, при этом занимаемая ими площадь увеличивается в 4 раза (например, огонь, горящий в области 5×5 футов, займёт область 10×10 футов). Этот эффект распространяется на дужи и потоки лавы или других расплавленных материалов. Существа, попавшие в область увеличившегося огня, получают столько же урона, сколько и при вхождении в область обычного огня или при нахождении в такой области. Существа, подхваченные внезапным потоком лавы, должны преуспеть в спасброске Силы Сл 20, иначе будут сбиты с ног в дополнение к обычному урону от контакта с магмой.
- Облако густого чёрного дыма и тлеющих углей заполняет сферу, радиусом 40 футов, в пределах 120 футов от Имикса. Существа и объекты, находящиеся внутри облака или за ним, считаются сильно заслонёнными. Существо, которое впервые за ход входит в облако или начинает там свой ход, получает урон огнём 10 (Зкб). Облако рассеивается в следующем раунде при значении инициативы «20».
- Область логова радиусом 300 футов вокруг Имикса на мгновение заполняет волна ужасной жары. Все существа, кроме Имикса в этой области должны совершить спасбросок Телосложения Сл 15, получая при провале урон огнём 1к8. Существа, получившие урон от этого эффекта, также получают один уровень истощения. Кроме того, существует шанс в 50%, что любой сосуд с жидкостью, который несёт или носит подобное существо (например, волшебное зелье), будет уничтожен.

МЕСТНЫЕ ЭФФЕКТЫ

Регион с элементарным узлом, в котором находится Имикс, становится уязвимым к огню. Там проявляются следующие эффекты:

- Сухая, жгучая жара обрушивается на область в пределах 10 миль от местоположения Имикса. Сперва эффекты проявляются незначительно: трава начинает буреть, животные кажутся вялыми, а работа и путешествия превращаются в утомительные занятия. Но чем дольше Имикс остаётся в регионе, тем страшнее становится жара. На 5-й день погибают посевы и пересыхают пруды, на 10-й день дохнет оставленный на солнце скот, исчезают родники и маленькие речушки, на 20-й день мелеют большие озёра и реки: их глубина сокращается на 20 футов, а площадь уменьшается соответствующим образом.
- В пределах 5 миль от логова Имикса вспыхивают

лесные пожары. Каждый час, пока персонажи находятся в этой области, существует шанс в 10%, что они окажутся на пути пожара, движущегося со скоростью 50 футов в раунд. Каждый персонаж должен совершить спасбросок Телосложения Сл 21, получив при провале урон огнём 10 (Зкб). Пожар будет угрожать персонажам на протяжении 1к10 раундов или пока они не уйдут с его пути. Там, где прошёл лесной пожар, будут уничтожены любые деревянные строения.

- В пределах 1 мили от логова Имикса из-под земли вырываются фонтаны лавы. Каждый час, пока персонажи находятся в этой области, существует шанс в 10%, что они будут достаточно близко к извержению, чтобы оказаться в опасности. Извержение создаёт в земле отверстие диаметром в 20 футов и разбрасывает камни и потоки лавы в пределах 200 футов. Каждый персонаж в этой области должен пройти спасбросок Ловкости Сл 21, получая при провале дробящий урон 11 (2к10) плюс урон огнём 17 (5кб). Извержение длится 2к10 раундов, а затем стихает.
- В пределах 1 мили от логова Имикса лесные пожары и вулканические трещины создают временные порталы на Стихийный План Огня, пропуская в мир смертных элементарных существ, которые будут обитать неподалёку от таких мест.

Если Имикс уничтожен или изгнан на свой родной план, местные эффекты рассеиваются в течение следующих 1к10 дней.

ОГРЕМОХ³³ [ОГРЕМОСН]

Громадный элементар, нейтрально-злой

Класс Доспеха 20 (природный доспех)

Хиты 526 (27к20 + 243)

Скорость 50 фт., копая 50 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
26 (+8)	11 (+0)	28 (+9)	11 (+0)	15 (+2)	22 (+6)

Спасброски Сил +14, Тел +15, Мдр +8

Спротивление урону дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состояниям очарование, испуг, паралич, окаменение, отравление, сбивание с ног

Чувства слепое зрение 120 фт., чувство вибрации 120 фт., пассивное Восприятие 12

Языки Общий, Терран

Опасность 20 (24500 опыта)

Усиленные удары. Размашистые удары Огремеха считаются магическими и адамантиновыми при преодолении сопротивления или иммунитета к атакам немагическим оружием.

Врождённое колдовство. Базовой характеристикой Огремеха является Харизма (Сл спасброска от заклинаний 20, +12 к попаданию заклинаниями). Он врождённо может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

Неограниченно: *слияние с камнем* [meld into stone], *движение почвы* [move earth], *каменная стена* [wall of stone]

Легендарное сопротивление (3/день). Если Огремех проваливает спасбросок, он может вместо этого сделать спасбросок успешным.

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

³³ Несмотря на то, что в оригинальной книге впервые дана транскрипция произношения, звучащая как «Огреймок», мы решили сохранить преемственность и оставить название таким, каким оно встречалось ранее — прим. переводчика.

Осадное чудовище. Огremoх наносит двойной урон предметам и строениям своими рукопашными и дальнебойными атаками оружием.

Действия

Мультиатака. Огremoх совершает два размашистых удара.

Размашистый удар. Рукопашная атака оружием: +14 к попаданию, досягаемость 15 фт., одна цель. Попадание: дробящий урон 30 (4к10 + 8).

Валун. Дальнебойная атака оружием: +6 к попаданию, радиус 500 фт., одна цель. Попадание: дробящий урон 46 (7к10 + 8). Если цель — существо, она должна преуспеть в спасброске Силы со Сл 23, иначе будет сбита с ног.

Призыв элементарей (1/день). Огremoх призывает до трёх земляных элементарей, теряя по 30 хитов за каждого элементаря, вызванного таким образом. Призванные элементаря имеют максимальное количество хитов и появляются в радиусе 100 футов от Огremoха. Они исчезают, если хиты Огremoха упадут до 0.

Легендарные действия

Огremoх может совершить 3 легендарных действия, выбирая их из представленных ниже вариантов. За один раз можно использовать только одно легендарное действие, и только в конце хода другого существа. Огremoх восстанавливает использованные легендарные действия в начале своего хода.

Кристаллы-светильники. Кристаллические выступы на Огremoхе вспыхивают, и каждое существо в пределах 30 футов от Огremoха освещается тусклым оранжевым сиянием, имеющим радиус 10 фт. Любой бросок атаки против существа, находящегося под действием этого эффекта, совершается с преимуществом, если атакующий может его видеть. Кроме того, такое существо не получает никаких преимуществ от невидимости.

Топот (стоит 2 действия). Огremoх топает по земле, сотрясая её в радиусе 30 футов. Все прочие существа, стоящие на земле в этом радиусе, должны преуспеть в спасброске Ловкости Сл 23, иначе будут сбитыми с ног.

Создание горгульи (стоит 3 действия). Огremoх отламывает кусок от своего тела, при этом уменьшая свои текущие хиты на 50, и ставит его на землю, в свободное пространство в пределах 15 футов от себя. Каменный обломок немедленно превращается в горгулью и действует с тем же значением инициативы, что и Огremoх. Огremoх не может использовать это действие, если у него осталось 50 хитов или меньше. Горгулья подчиняется приказам Огremoха и сражается до тех пор, пока не будет уничтожена.

Огremoха, Принца Злой Земли, также называют Горой-Что-Ходит. В своей естественной форме он выглядит как медленный, шаркающий каменный колосс высотой в 50 футов, по всему телу которого растут кристаллы. Если он соизволит заговорить, голос его будет напоминать скрежет камней.

Огremoх жаден и считает все полезные ископаемые и сокровища, таящиеся в земле, своей собственностью. Он презирает смертных (как и любых других обитателей Материального Плана). Его единственное желание — крушить и подчинять своей воле всё, что попадает к нему на пути. То же, что ему не удастся разрушить, само падёт под натиском времени — Принц Злой Земли живет очень долго, и терпения ему не занимать.

Особенно страдают от гнева Огremoха смертные, которые смеют извлекать ценные минералы и металлы из земли, а также те, кто обрабатывает камень и создаёт из него постройки. Он помнит каждый слиток золота, каждый необработанный самоцвет, покинувший его владения, и жаждет вернуть «украденные» у него сокровища и нака-

зать грабителей. Когда Принц Злой Земли пройдёт через элементарный узел на Материальный План, он начнёт методически искать и уничтожать все рудники, каменоломни, города и крепости — не из-за их богатств, но из принципа: сама мысль о том, чтобы достать сокровища из-под земли, приводит Огremoха в дикое бешенство.

ЛОГОВО ОГРЕМОХА

Огremoх живёт в недрах Стихийного Плана Земли. Для своего тронного зала он выбирает пещеры, где растут чёрные кристаллы и возвышаются зазубренные каменные пики. При помощи надеждающих ритуалов он может пройти на Материальный План, если элементарный узел будет достаточно большим и хорошо сформированным. Внутри таких узлов сила Огremoха поистине ужасает.

ДЕЙСТВИЯ ЛОГОВА

Огremoх может применять действия логова на Стихийном Плане Земли или в любом земляном элементарном узле (включая Чёрную Жеоду, описанную в главе 5), тем самым доказывая свою власть над землёй и камнем вокруг себя. При значении ини-



ОГРЕМОХ

циативы «20» (в случае ничьей проигрывает всем конкурентам) Огрехом использует действие логова, чтобы вызвать один из следующих эффектов:

- Участок поверхности, сделанной из камня или земли, радиусом 10 футов и расположенный в пределах 60 футов от Огрехома, превращается в липкую грязь. Любое существо, которое находится на этом участке поверхности, должно совершить спасбросок Ловкости Сл 15, при провале погружаясь в грязь на 5 футов и становясь опутанным. Существо может действием совершить проверку Силы Сл 15 и, в случае успеха, окончить этот эффект на себе или на другом существе в пределах своей досягаемости.
- Кристаллы в виде острых шипов вырастают на участке земли радиусом 20 футов, расположенном в пределах 60 футов от Огрехома, превращая его в труднопроходимую местность. Существо, которое перемещается в этой области, получает колющий урон 1к8 за каждые 5 футов, пройденные им. Существам, сбитым с ног в этой области, наносится столько же урона.
- Ужасный толчок сотрясает область логова радиусом 120 футов с центром на Огрехоме. Все существа, кроме Огрехома, которые находятся на этом участке поверхности, должны совершить спасбросок Силы или Ловкости (на усмотрение существа) Сл 15, и в случае провала будут сбиты с ног.

МЕСТНЫЕ ЭФФЕКТЫ

Регион с элементарным узлом, в котором находится Огрехом, становится сильно подверженным его влиянию и геологически нестабильным. Там проявляются следующие эффекты:

- В пределах 10 миль от местоположения Огрехома каждые 2к12 часов происходят землетрясения, каждое из которых длится 1к10 раундов. Сперва их последствия незначительны: разбиваются оконные стекла, со стен отваливается штукатурка, а с полок падают вещи. Но чем дальше Огрехом остаётся в регионе, тем сильнее они становятся. На 5 день толчки становятся достаточно мощными, чтобы уничтожить ветхие строения, на 10 день их сила способна разрушить обычные деревянные постройки, на 20 день землетрясения способны повредить даже укрепленные здания и фортификации.
- В пределах 10 миль от Огрехома перестают работать компасы из-за возмущений в магнитном поле.
- В пределах 1 мили от местоположения Огрехома в земле образуются неприметные расщелины и карстовые воронки. Любое существо, обладающее пассивной Мудростью (Восприятием) не меньше 15 или совершившее успешную проверку Мудрости (Восприятие) Сл 15, замечает такие воронки. В ином случае первое существо, которое наступит на тонкий слой горной породы, закрывающий воронку, должно совершить спасбросок Ловкости Сл 15, при провале падая вниз с высоты 1к6 × 10 футов.
- В пределах 1 мили от логова Огрехома естественные пещеры и подземные проходы создают временные порталы на Стихийный План Земли, пропуская в мир смертных элементарных существ, которые будут обитать неподалёку от таких мест.

Если Огрехом уничтожен или изгнан на свой родной план, местные эффекты рассеиваются в течение следующих 1к10 дней.

ОЛЬГИДРА [OLHYDRA]

Огромный элементар, нейтрально-злой

Класс Доспеха 18 (природный доспех)

Хиты 324 (24к12 + 168)

Скорость 50 фт., плавающая 100 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
21 (+5)	22 (+6)	24 (+7)	17 (+3)	18 (+4)	23 (+6)

Спасброски Сил +11, Тел +13, Мдр +10

Спротивление урону электричество; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак

Иммунитет к урону кислота, холод, яд

Иммунитет к состояниям очарование, испуг, паралич, окаменение, отравление, сбивание с ног, опутанность

Чувства слепое зрение 120 фт., пассивное Восприятие 14

Языки Акван

Опасность 18 (20000 опыта)

Усиленные удары. Размашистые удары Ольгидры считаются магическими при преодолении сопротивления или иммунитета к атакам немагическим оружием.

Врождённое колдовство. Базовой характеристикой Ольгидры является Харизма (Сл спасброска от заклинаний 20, +12 к попаданию заклинаниями). Она врождённо может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

Неограниченно: *ледяная стена* [wall of ice]

3/день: *град* [ice storm]

1/день: *гроза гнева* [storm of vengeance]

Легендарное сопротивление (3/день). Если Ольгидра проваливает спасбросок, она может вместо этого сделать спасбросок успешным.

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

Водяное тело. Ольгидра может входить в пространство враждебных существ и останавливаться там. Она может перемещаться сквозь пространство шириной в 1 дюйм без протискивания.

Действия

Мультиатака. Ольгидра совершает две атаки размашистыми ударами или создаёт две струи воды.

Размашистый удар. *Рукопашная атака оружием:* +11 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* дробящий урон 21 (3к10 + 5), и цель становится схваченной (Сл высвобождения 19). Ольгидра может схватить не больше четырёх целей. Когда Ольгидра перемещается, все схваченные ею существа перемещаются вместе с ней.

Струя воды. *Дальнобойная атака оружием:* +12 к попаданию, дистанция 120 фт, одна цель. *Попадание:* дробящий урон 21 (6к6), и цель должна преуспеть в спасброске Силы Сл 19, иначе будет сбита с ног.

Призыв элементарей (1/день). Ольгидра призывает до трёх водяных элементарей, теряя по 30 хитов за каждого элементаря, вызванного таким образом. Призванные элементарей имеют максимальное количество хитов и появляются в радиусе 100 футов от Ольгидры. Они исчезают, если хиты Ольгидры упадут до 0.

Легендарные действия

Ольгидра может совершить 3 легендарных действия, выбирая их из представленных ниже вариантов. За один раз можно использовать только одно легендарное действие, и только в конце хода другого существа. Ольгидра восстанавливает использованные легендарные действия в начале своего хода.

Сдавливание. Ольгидра сжимает одно схваченное ею существо, нанося ему дробящий урон 21 (3к10 + 5).

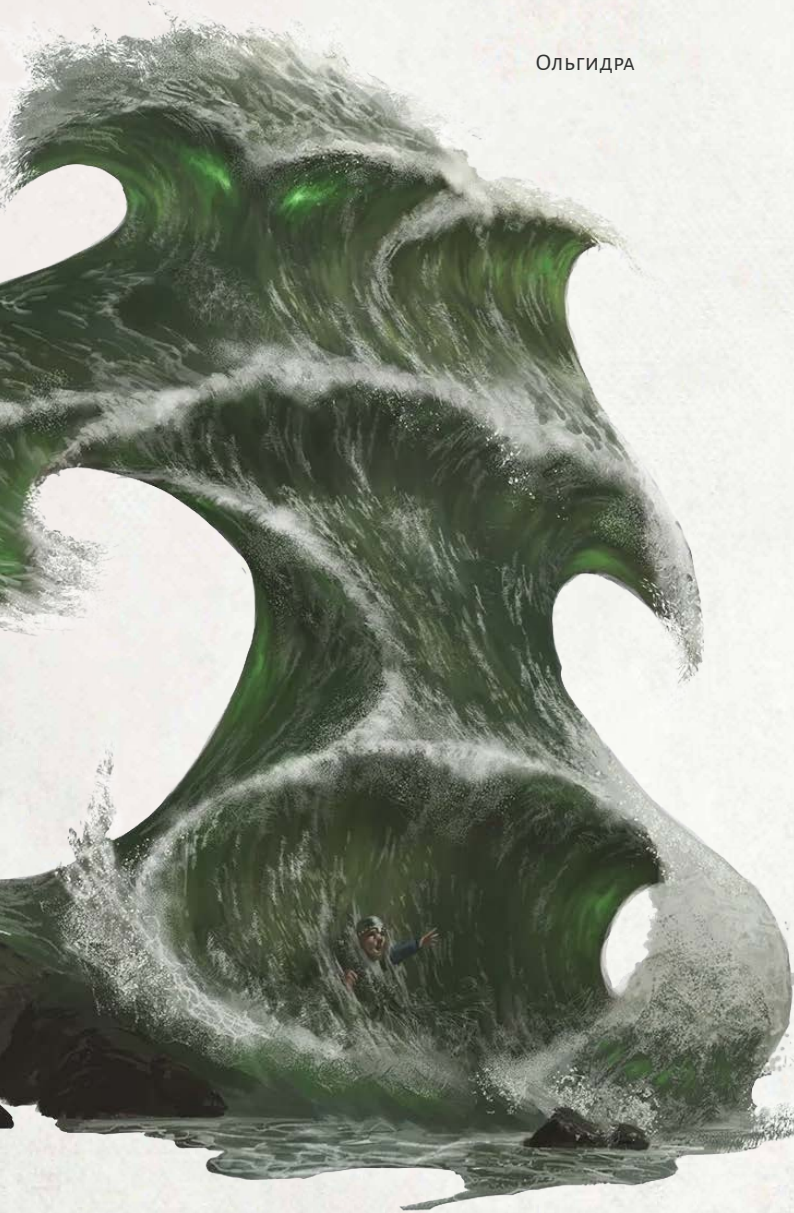
Бросок (стоит 2 действия). Ольгидра освобождает одно из схваченных ею существ, выстреливая им в направлении по своему усмотрению на расстояние до 60 футов. Если брошенное таким образом существо столкнется с твердой поверхностью, например стеной или полом, оно получит дробящий урон 1к6 за каждые 10 футов броска.

Воду в кислоту (стоит 3 действия). Ольгидра превращает воду, из которой состоит её тело, в кислоту. Этот эффект длится до следующего хода Ольгидры. Любое существо, которое физически взаимодействует с Ольгидрой или попадает по ней рукопашной атакой, находясь в 5 футах от неё, получает урон кислотой 11 (2к10). Любое существо, схваченное Ольгидрой, получает в начале своего хода урон кислотой 22 (4к10).

Титул Принцессы Злой Воды принадлежит Ольгидре, которую также называют Сокрушительной Волной, Тёмным Приливом или Источником Бесконечных Страданий. Как правило, она принимает форму гигантской волны, высотой 20 футов и шириной 15 футов с мерцающими глазами. Она не любит уходить далеко от больших водоёмов: морей, озёр, рек или бассейнов с подземными водами.

Конечно, когда необходимо, она может обрушиться на берег, подобно цунами, но только крайне

Ольгидра



сильное чувство гнева или отчаяния заставят Ольгидру отойти от родной стихии больше чем на несколько сотен футов.

Ольгидра безуданно и неуклонно движется к своей цели. Ей нравится создавать опасные и разрушительные проявления водной стихии, например, устраивать потопы и водовороты. Она обожает доказывать свою силу, разбивая в щепки любое судно, осмелившееся вторгнуться в её царство, и опустошая деревни и города, возведённые около её владений. Всё, что она не может потопить или уничтожить несколькими мощными ударами, она разрушает постепенно и не торопясь: Ольгидра терпелива и отступает только затем, чтобы вернуться ещё сильнее, чем прежде.

Из всех принцев Элементального Заа Ольгидра больше всего заинтересована в смертных. Она понимает, что пираты и морские разбойники, которые окрашивают воды её царства кровью живых существ (а, порой, и отправляют к ней в руки корабли, чьи трюмы набиты сокровищами), служат орудием её злой воли, и неважно, знают они об этом или нет. Поэтому Принцесса Злой Воды иногда щадит самых жестоких мореходов, терпеливо ожидая, когда те выплатят ей кровавый выкуп за свои жизни.

Логово Ольгидры

Родина Ольгидры — Стихийный План Воды, где она живет в чёрной бездне бесконечного моря, восседая на троне среди колючих рифов. Ольгидра ждёт момента, когда она сможет прорваться на Материальный План через элементарные узлы воды, или когда её вызовут при помощи определённого ритуала. Находится ли она в своих владениях или внутри узла воды — Ольгидра может повелевать водами вокруг себя, придавая им любую форму, какую захочет.

Действия логова

Ольгидра может управлять водой вокруг себя, используя действия логова на Стихийном Плате Воды или в любом водяном элементарном узле (например, внутри Ниспадающих Потоков, описанных в главе 5). При значении инициативы «20» (в случае ничьей проигрывает всем конкурентам) Ольгидра использует действие логова, чтобы вызвать один из следующих эффектов:

- В водоёмах, расположенных в логове, поднимаются волны, которые обрушиваются на берег. Все существа, находящиеся в пределах 20 футов от такого водоёма, должны преуспеть в спасброске Силы Сл 20, иначе будут сбиты с ног и затянуты отступающей волной в воду на 20 футов.
- Вода в пределах 120 футов от Ольгидры становится тёмной и непрозрачной. В такой воде не могут видеть существа с тёмным зрением, и свет не может осветить её. Эффект заканчивается в следующем раунде при значении инициативы «20».
- Ледяной туман заполняет сферу, радиусом 40 футов, расположенную в пределах 120 футов от Ольгидры. Существа и объекты, находящиеся внутри тумана или за ним, считаются сильно заслонёнными. Существо, которое впервые за ход входит в облако ледяного тумана или начинает там свой ход, получает урон холодом 10 (3к6). Облако рассеивается в следующем раунде при значении инициативы «20».

Местные эффекты

Присутствие Ольгидры в элементарном узле создает целый ряд эффектов, оказывающих влияние

на окрестности: там портится погода, усиливаются волны, а хищные морские создания становятся более агрессивными.

- В пределах 10 миль от логова Ольгидры начинают идти дожди ужасной силы. Они начинаются каждые 2к12 часов и продолжаются 1к3 часа. Эти дожди настолько сильны, что обычная скорость существ, перемещающихся по суше в этой области, сокращается вдвое.
- В пределах 5 миль от логова волны и течения становятся исключительно сильными и коварными. В этих водах все проверки характеристик для безопасного управления судном совершаются с помехой.
- Когда водные существа со значением Интеллекта 2 или ниже подплывают ближе, чем на 1 милю к логову, они должны совершить спасбросок Мудрости Сл 15. При успехе до тех пор, пока существа не покинут эту область, они остаются испуганными. При провале существо становится в высшей степени агрессивным и не может покинуть область на протяжении 24 часов. Пока существа находятся в таком состоянии, они совершают спасброски против эффектов страха и очарования с преимуществом.
- В пределах 1 мили от логова природные источники и водоёмы создают временные порталы на Стихийный План Воды, пропуская в мир смертных элементарных существ, которые будут обитать неподалёку от таких мест.

Если Ольгидра уничтожена или изгнана на свой родной план, местные эффекты рассеиваются в течение следующих 1к10 дней.

Ян-Си-Бин [YAN-SI-BIN]

Огромный элементар, нейтрально-злой

Класс Доспеха 22 (природный доспех)

Хиты 283 (21к12 + 147)

Скорость 50 фт., летая 150 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	24 (+7)	24 (+7)	16 (+3)	21 (+5)	23 (+6)

Спасброски Лов +13, Мдр +11, Хар +12

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

Иммунитет к урону электричество, яд, звук

Иммунитет к состояниям очарование, испуг, паралич, окаменение, отравление, сбивание с ног, опутанность

Чувства слепое зрение 120 фт., пассивное Восприятие 15

Языки Ауран

Опасность 18 (20000 опыта)

Воздушное тело. Ян-Си-Бин может входить в пространство враждебных существ и останавливаться там. Он может перемещаться сквозь пространство шириной в 1 дюйм без протискивания, если сквозь такое пространство может пройти воздух.

Усиленные удары. Размашистые удары Ян-Си-Бина считаются магическими при преодолении сопротивления или иммунитета к атакам немагическим оружием.

Врождённое колдовство. Базовой характеристикой Ян-Си-Бина является Харизма (Сл спасброска от заклинаний 20, +12 к попаданию заклинаниями). Он врождённо может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

Неограниченно: *порыв ветра* [gust of wind], *невидимость* [invisibility], *молния* [lightning bolt]
2/день каждое: *цепная молния* [chain lightning], *облако смерти* [cloudkill], *ускорение* [haste]

Легендарное сопротивление (3/день). Если Ян-Си-Бин проваливает спасбросок, он может вместо этого сделать спасбросок успешным.

Сопrotивление магии. Ян-Си-Бин совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Действия

Мультиатака. Ян-Си-Бин совершает две атаки размашистыми ударами.

Размашистый удар. *Рукопашная атака оружием:* +14 к попаданию, досягаемость 10 фт, одна цель. *Попадание:* урон силовым полем 20 (3к8 + 7) плюс урон электричеством 10 (3к6).

Удар грома (перезаряжается после короткого или длительного отдыха). Ян-Си-Бин создает ужасный удар грома в сфере радиусом 100 футов с центром на себе. Все остальные существа должны совершить спасбросок Телосложения Сл 24. При провале существо получает урон звуком 31 (9к6) и становится оглохшим на 1 минуту. При успехе существо получает половину урона и становится оглохшим до начала следующего хода Ян-Си-Бина.

Смена формы. Ян-Си-Бин превращается в гуманоида Среднего размера. Пока он находится в изменённой форме, его фигуру окружает небольшой вихрь, его глаза становятся белыми и затуманенными, и он теряет черту «воздушное тело». Он может оставаться в изменённой форме на протяжении 1 часа и может действием вернуться в свою истинную форму.

Призыв элементарей (1/день). Ян-Си-Бин призывает до трёх воздушных элементарей, теряя по 30 хитов за каждого элементаря, вызванного таким образом. Призванные элементарии имеют максимальное количество хитов и появляются в пределах 100 футов от Ян-Си-Бина. Они исчезают, если хиты Ян-Си-Бина упадут до 0.

Легендарные действия

Ян-Си-Бин может совершить 3 легендарных действия, выбирая их из представленных ниже вариантов. За один раз можно использовать только одно легендарное действие, и только в конце хода другого существа. Ян-Си-Бин восстанавливает использованные легендарные действия в начале своего хода.

Громовой раскат. Ян-Си-Бин создает раскат грома, который слышен на расстояниях 300 футов. Все существа, расположенные в пределах 30 футов от Ян-Си-Бина, получают урон звуком 5 (1к10).

Телепортация (стоит 2 действия). Ян-Си-Бин магическим образом телепортируется на расстояние до 120 футов в свободное пространство, которое он видит. Всё несомое или носимое Ян-Си-Бином снаряжение переносится вместе с ним.

Удушье (стоит 3 действия). Ян-Си-Бин забирает весь воздух из лёгких одного способного дышать существа, которое он может видеть и которое расположено в пределах 60 футов от него. Цель должна совершить спасбросок Телосложения Сл 21. При провале хиты цели опускаются до 0, и она начинает умирать. При успехе цель не может дышать и говорить до начала своего следующего хода.

Ян-Си-Бин — Принц Злого Воздуха — настолько же мудр, насколько злобен, а его замыслы начали претворяться в жизнь ещё при сотворении мира. Более утончённый и коварный, чем другие элементарные принцы, Ян-Си-Бин действует незримо: он изучает своих противников с безопасного расстояния, молниеносно наносит удар и исчезает прежде, чем его враги смогут ответить.

Его истинная форма представляет собой невидимый вихрь воющего воздуха, высотой 30 и шириной 15 футов. Однако Ян-Си-Бин иногда принимает форму сухопарого почтенного человека

с тонкими белыми волосами и сияющими белыми глазами. Если же Ян-Си-Бин хочет остаться незамеченным, то он проявляется только как лёгкое дуновение холодного ветра.

Из своего дворца, парящего в бесконечных затянутых облаками небесах Плана Воздуха, Ян-Си-Бин на протяжении тысячелетий наблюдает за тем, как меняются миры. Злые воздушные существа почитают элементарного принца как бога и верят, что Ян-Си-Бин смотрит на них через вихри и ураганы. Но Принцу Злого Воздуха не нужны ни их молитвы, ни дары, ни жертвоприношения. Всё, чего он хочет, — уничтожить материальные миры, разорвать их на части неодолимой силой стихии ветра и воздуха.

Логово Ян-Си-Бина

Ян-Си-Бин живёт на Стихийном Плане Воздуха во дворце, сотканном из воздушных потоков. Там, и в элементарных узлах воздуха на Материальном Плане (например, в Воющих Пещерах, описанных в главе 5), власть Ян-Си-Бина неоспорима. В своём логове он может использовать действия, описанные ниже.

ДЕЙСТВИЯ ЛОГОВА

При значении инициативы «20» (в случае ничьей проигрывает всем конкурентам) Ян-Си-Бин использует действие логова, чтобы вызвать один из следующих эффектов (он не может создать один и тот же эффект более одного раза подряд):

- Ян-Си-Бин остужает воздух в логове, и все поверхности покрываются льдом. Эффект аналогичен заклинанию *метель* [sleet storm].
- Ян-Си-Бин управляет окружающим его воздухом как продолжением себя. Все выбранные Ян-Си-Бином существа должны совершить спасбросок Телосложения Сл 24. При провале существо отбрасывается на дистанцию 3кб × 10 футов или поднимается в воздух на ту же высоту. Существо, столкнувшееся с твёрдой поверхностью при броске или упавшее с высоты, получает 1кб дробящего урона за каждые 10 футов броска или падения.
- Ян-Си-Бин создаёт пылевой вихрь в пределах 120 футов от себя, который рассеивается в следующем раунде при значении инициативы «20». Пока вихрь не исчезнет, все существа и объекты в его области считаются слабо заслонёнными. Все существа, расположенные в области вихря, должны преуспеть в спасброске Мудрости Сл 24, иначе станут ослеплёнными. Слепота исчезает в следующем раунде при значении инициативы «20».

МЕСТНЫЕ ЭФФЕКТЫ

Воздушные массы в окрестностях элементарного узла подчиняются Ян-Си-Бину, покада Принц Злого Воздуха остаётся внутри него. Из-за этого в воздухе висит то обжигающая жара, то лютый мороз; повсюду гремит гром, а небо прорезают разряды молний; ураганные ветра подхватывают с земли тяжести, швыряя их назад с невероятной силой; а воронки смерчей повсеместно уничтожают всё, чего коснутся.

- В радиусе 5 миль округу терзают ураганные ветра, которые поднимают в воздух мелкие или лёгкие предметы, срывают заборы и крыши с домов, обламывают сучья с деревьев и делают невозможными полёты в своей области. Существа Маленького и Среднего размера движутся сквозь такой ветер с половиной скорости; суще-



Ян-Си-Бин

ства Крошечного размера, не защищённые от воздействия ветра, должны совершить проверку Силы (Атлетика) Сл 15. При провале их подхватывает ветер, и они уносятся в его направлении со скоростью 40 футов в раунд.

- В пределах 5 миль от логова Ян-Си-Бина разражаются грозы, сопровождаемые огушительными раскатами грома и постоянными вспышками молний. Каждые десять минут, что бушует гроза, в находящихся под открытым небом существ может ударить молния с шансом в 5%. Поражённое существо должно совершить спасбросок Телосложения Сл 21. При провале оно получает урон электричеством 21 (6кб), а при успехе — половину урона.
- В пределах 5 миль от логова Ян-Си-Бина появляются смерчи. Каждый час, пока персонажи находятся в этой области, существует шанс в 5%, что они окажутся на пути смерча, движущегося со скоростью 250 футов в раунд. Каждый персонаж должен совершить спасбросок Телосложения Сл 21, получая при провале дробящий урон 33 (6к10). Смерч уничтожает все деревянные и ветхие строения на своём пути.
- В пределах 1 мили от логова природные пещеры и продуваемые ветром каньоны создают временные порталы на Стихийный План Воздуха, пропуская в мир смертных элементарных существ, которые будут обитать неподалёку от таких мест.

Если Ян-Си-Бин уничтожен или изгнан на свой родной план, местные эффекты рассеиваются в течение следующих 1к10 дней.

МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ

Персонажи игроков могут отыскать множество странных магических предметов на протяжении всего приключения, включая реликвии давно потерянного дварфийского королевства Безилмеров и устройства, которые были созданы злыми элементарными культурами.

СТИХИЙНЫЕ МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ

Культы весьма сведущи в магии стихий, и поэтому могут создать куда больше магических предметов, чем другие группы того же размера. И всё же не у всех культистов при себе есть волшебная вещь: каждый служитель воздуха хотел бы парить в воздухе, но только у определённых культистов имеется магическая способность или предмет, дающие такую возможность.

У культов имеются несколько особых предметов, напрямую использующих силу элементарных узлов. Эти предметы зависят от энергии, выкачиваемой оттуда, и некоторые из них должны быть перезаряжены внутри соответствующего узла, как указано в описании того или иного предмета. В противном случае такой предмет может прекратить функционировать. Таким образом, искатели приключений, нашедшие подобный предмет, смогут перезарядить его, только если соответствующий узел расположен поблизости.

БУТИЛИРОВАННОЕ ДЫХАНИЕ [BOTTLED BREATH]

Зелье, необычное

В этой бутылке содержится дыхание воздушного элементаля. Проглотив его, вы можете либо выдохнуть его, либо удержать в себе. В первом случае вы создаёте эффект, подобный заклинанию *порыв ветра* [gust of wind]. Во втором случае вы можете в течение 1 часа обходиться без дыхания. При желании вы можете окончить этот эффект преждевременно (например, если захотите что-нибудь сказать), но эффект выдоха уже не работает.

ГРОЗОВОЙ БУМЕРАНГ [STORM BOOMERANG]

Оружие, необычное

Это дальнобойное оружие, сделанное из кости грифона, украшено символом элементарного воздуха. Бумеранг имеет дальность броска 60/120 футов, и любое существо, владеющее метательным копьем, также владеет и этим оружием. При попадании бумеранг наносит дробящий урон 1к4 и урон звуком 3к4. Кроме того, цель должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл 10, иначе станет ошеломлённой до конца своего следующего хода. В случае промаха бумеранг возвращается в руку владельца.

После того, как бумеранг нанесёт урон звуком, он теряет способность наносить урон этого типа, как и ошеломлять цель. Если бумеранг перезарядить внутри элементарного узла воздуха, то утраченные свойства возвращаются к нему. Перезарядка занимает минимум 1 час.

ДРОТИК-ИСКАТЕЛЬ [SEEKER DART]

Оружие (дротик), необычный

Этот дротик украшен узорами в виде воздушных спиралей, расположенных по всей его длине.

Перед броском этого дротика вы можете прошептать слово «ищи», и он начнёт лететь по направлению к выбранной вами цели, которая находится в пределах 120 футов. Вы должны знать, как выглядит цель, хотя вам не обязательно видеть

её в момент броска. Если цель находится за пределами дальности дротика или к ней нет беспрепятственного пути, дротик падает на землю, а магия исчезает из него. В противном случае, стихия ветра мгновенно направляет дротик прямо к цели. Дротик может проходить через пространство, шириной в 1 дюйм, и менять направление полёта, огибая углы.

Когда дротик достигает своей цели, та должна преуспеть в спасброске Ловкости Сл 16, иначе получит колющий урон 1к4 и урон электричеством 3к4. После этого из дротика исчезает магия, и он становится обычным оружием.

КОГТИ БУРОГО УВАЛЬНЯ [CLAWS OF THE UMBER HULK]

Чудесный предмет, редкий (требуется настройка)

Эти тяжёлые перчатки из бурого железа сделаны в форме когтей бурого увальня и закрывают руки носителя вплоть до локтей. Если вы носите эти перчатки, то получаете скорость копания 20 фт. и можете раскапывать даже твёрдый камень со скоростью 1 фут в раунд.

Кроме того, пока вы носите когти, то можете использовать их в качестве рукопашного оружия. Считается, что вы владеете этим оружием. При попадании когти наносят рубящий урон 1к8 (ваш модификатор Силы добавляется к броскам атаки и урона в обычном порядке).

Если вы носите когти, то не можете манипулировать объектами и использовать заклинания с соматическим компонентом.

ПОЛЁТНОЕ ОДЕЯНИЕ [WINGWEAR]

Чудесный предмет, необычный (требуется настройка)

На этом удобном одеянии вышиты символы воздуха, а похожие на перепонки кожаные вставки, соединяющие рукава, талию и ноги, играют роль импровизированных крыльев, на которых можно планировать по воздуху. *Полётное одеяние* имеет 3 заряда. Пока вы носите одеяние, вы можете бонусным действием потратить 1 заряд и получить скорость полёта 30 футов до тех пор, пока не коснётесь земли. В конце каждого своего хода вы опускаетесь на 5 футов. Вы мгновенно опускаетесь до 0 футов, если не пролетаете по крайней мере 30 футов по горизонтали в свой ход. Когда вы опускаетесь до 0 футов, вы приземляетесь (или падаете). Чтобы вновь использовать одеяние, вы должны потратить ещё один заряд.

Одеяние восстанавливает все использованные заряды после перезарядки в элементарном узле воздуха, которая занимает как минимум 1 час.

РЕЗЕРВУАР С АНОМАЛИЕЙ [WEIRD TANK]

Чудесный предмет, редкий (требуется настройка)

Резервуар с аномалией — это сосуд объёмом 10 галлонов (около 38 литров), сделанный из дутого стекла с крышками из чеканной бронзы. К нему приделаны ремни из жёсткой кожи, благодаря чему его можно носить на спине как рюкзак. Внутри резервуара содержится водная аномалия [water weird]. Пока вы носите резервуар, вы можете действием открыть его, позволив ей вырваться наружу. Она связана с резервуаром и будет действовать сразу после вас в порядке инициативы.

Пока вы носите резервуар, вы можете телепатически отдавать команды водной аномалии (действие не требуется). Вы можете действием закрыть резервуар, но только если до этого приказали аномалии вернуться в резервуар, иначе она погибнет.

Если водная аномалия умирает, резервуар те-

ряет магические свойства до тех пор, пока будет перезаряжен внутри элементарного узла воды. Перезарядка занимает 24 часа, и после неё внутри резервуара появляется новая водная аномалия.

Резервуар имеет КД 15, 50 хитов, уязвимость к дробящему урону и иммунитет к яду и психическому урону. Если хиты резервуара опустить до 0, он уничтожается вместе с водной аномалией внутри него.

РЮКЗАК С АЭРОСТАТОМ [BALLOON PACK]

Чудесный предмет, необычный

В этом рюкзаке содержится дух воздушного элемента и компактный кожаный аэростат. Когда вы носите этот рюкзак, вы можете действием развернуть аэростат, получив при этом эффект, подобный заклинанию *левитация* [levitate]. Эффект длится 10 минут, нацеливается на себя и не требует концентрации. В качестве альтернативы вы можете реакцией развернуть аэростат при падении и, выбрав целью самого себя, получить эффект, подобный заклинанию *падение перышком* [feather fall].

Когда любой из этих эффектов заканчивается, из аэростата начинает постепенно выходить воздух, а дух элемента покидает рюкзак и возвращается на Стихийный План Воздуха. При этом вы медленно опускаетесь на расстояние до 60 футов. Если в конце этой дистанции вы всё ещё находитесь в воздухе и у вас нет других способов замедлить падение, то вы начинаете стремительно падать вниз.

После того, как дух покинет рюкзак, его будет невозможно использовать, однако его можно перезарядить в элементарном узле воздуха за 1 час. В предмет будет помещён дух другого элемента, и он снова будет пригоден к использованию.

СФЕРА ОПУСТОШЕНИЯ [DEVASTATION ORB]

Чудесный предмет, очень редкий

Сфера опустошения — это бомба, заряженная силой стихий. Сферы создаются внутри элементарных узлов с помощью особых ритуалов, в которых используется элементарное оружие. Тип сферы зависит от типа узла: например, *воздушные сферы* создаются в узле воздуха. Ритуал создания занимает 1 час и требует специальных компонентов стоимостью в 2000 зм, которые тратятся в процессе.

Сфера опустошения имеет 12 дюймов в диаметре, весит 10 фунтов и обладает гладкой поверхностью. Она взрывается спустя 1к100 часов после создания, высвобождая содержащуюся в ней энергию стихий. Внешний осмотр сферы никак не покажет, сколько времени осталось до взрыва, но это значение можно узнать с помощью заклинаний *опознание* [identify] и *предсказание* [divination]. Сфера имеет КД 10, 15 хитов и обладает иммунитетом к яду и психическому урону. Если хиты сферы опускаются до 0, она взрывается мгновенно.

Для безопасного хранения сферы можно создать специальный контейнер, на котором должны быть выгравированы символы противоположной стихии (например, в контейнере с символами земли можно хранить *воздушную сферу опустошения*). Пока сфера лежит в контейнере, она не может взорваться и издаёт гудящие звуки. Если сферу, время до взрыва которой уже истекло, извлечь из контейнера, то она взорвётся спустя 1к6 ходов. Чтобы предотвратить взрыв, её можно снова положить в контейнер.

Вне зависимости от типа сферы, её эффект распространяется на радиус в 1 милю. Сфера является центром эффекта и уничтожается после одного использования.

Воздушная сфера. В момент взрыва сфера создаёт сильную бурю, которая длится в течение 1 часа. На существ, которые заканчивают свой ход в зоне поражения сферы, обрушивается сильный ветер с осколками камней и прочим мусором, поэтому каждое такое существо должно преуспеть в спасброске Телосложения Сл 18, иначе получит дробящий урон 1к4. Силы ветра хватает, чтобы вырывать с корнем чахлые деревья или уничтожать ветхие строения, если те находятся в области действия сферы как минимум 10 минут. В зоне действия сферы применяются правила по сильному ветру из главы 5 *«Руководства Мастера»*.

Сфера земли. В момент взрыва сфера создаёт в зоне поражения эффект, подобный заклинанию *землетрясение* [earthquake], который длится 1 минуту. Эффект заклинания начинает действовать в тот же ход, что и взрыв сферы.

Сфера огня. В момент взрыва сфера создаёт в зоне поражения волну невероятной жары, действие которой длится на протяжении 24 часов. В зоне действия сферы применяются правила по чрезвычайной жаре из главы 5 *«Руководства Мастера»*. В конце каждого часа с вероятностью в 10% в случайном месте в пределах зоны действия сферы может начаться пожар, который мгновенно покрывает квадратную область со стороной в 10 футов, а затем каждый раунд распространяется на такую же область. Пожар будет бушевать до тех пор, пока не будет потушен или не выгорит полностью. Существа, которые проходят на расстоянии 10 футов от пожара или начинают там свой ход, получают урон огнём 3к6.

Сфера воды. В момент взрыва сфера создаёт в зоне поражения ужасный ливень, действие которого длится на протяжении 24 часов. В зоне действия сферы применяются правила по обильным осадкам из главы 5 *«Руководства Мастера»*. Если в зоне действия сферы есть крупные водоёмы, они выходят из берегов через 2к10 часов с момента начала ливня. За это время уровень воды в них поднимается на 10 футов, затапливая окружающую местность. Наводнение движется со скоростью 100 футов в раунд, удаляясь от водоёма-источника до тех пор, пока не достигнет края области действия сферы: там вода уходит под землю (и, возможно, отступает назад к источнику). Поток воды сметает на своём пути лёгкие постройки и уносит существ, чей размер — Большой или меньше. Наводнение уничтожает возделанные поля и, в зависимости от ландшафта, может быть источником селей.

РЕЛИКВИИ БЕЗИЛМЕРОВ

Описанные ниже предметы были изготовлены дварфами королевства Безилмеров для их короля, Торхильда Флеймтанга.

РАССЕКАТЕЛЬ ОРКОВ [ORCSPLITTER]

Оружие (секира), легендарное (требует настройки дварфом, воином или паладином)

Этот на первый взгляд заурядный и отслуживший своё топор, является не чем иным, как *Рассекателем Орков* — легендарным оружием короля дварфов Торхильда Флеймтанга. На его обухе на дварфийском вырезано слово «орк», но между рунами



РЕЗЕРВУАР С АНОМАЛИЕЙ

есть промежутки, из-за которого кажется, что слово как бы рассечено надвое.

Вы получаете следующие преимущества, когда используете это магическое оружие:

- Вы получаете +2 к броскам атаки и урона этим оружием.
- Когда вы выбрасываете «20» на броске атаки, направленной против орка, этот орк должен совершить спасбросок Телосложения Сл 17. В случае провала его хиты падают до 0.
- Пока вы в сознании, орки не могут застать вас врасплох. Также вы знаете о присутствии орков в 120 футах от вас, если те не обладают полным укрытием.
- Пока вы в сознании, вы и все ваши союзники в пределах 30 футов не могут быть напуганы.

Сознание. *Рассекатель Орков* — это разумное законно-доброе оружие с Интеллектом 6, Мудростью 15 и Харизмой 10. Он может видеть и слышать в пределах 120 футов и имеет тёмное зрение. Он общается, передавая эмоции своему владельцу, хотя в редких случаях он использует ограниченную форму телепатии, чтобы послать в разум владельца куплет или строфу древних дварфийских стихов.

Личность. *Рассекатель Орков* мрачен, молчалив и непреклонен. Всё, чего он хочет — биться с орками и служить храброму воину. Он презирает трусов и любые проявления двуличия, не терпит обмана или неверности. Топор стремится защищать дварфов и служить символом их решимости. Он ненавидит заклятых врагов дварфов — гигантов, гоблинов и, более всего, орков — и терпеливо ждёт, когда его владелец встретится с ними в бою.

УТЕРЯННАЯ КОРОНА БЕЗИЛМЕРОВ [LOST CROWN OF BESILMER]

Чудесный предмет, легендарный (требуется настройка)

Эта дварфийская реликвия представляет собой стальной боевой шлем без забрала, лоб которого украшен золотым венцом. На венце выступают вверх семь маленьких золотых шипов. Нося эту корону, вы получаете следующие преимущества:

- Вы получаете сопротивление психическому урону.
- Вы совершаете с преимуществом спасброски против эффектов очарования, направленных на вас.
- Бонусным действием вы можете воодушевить одно существо в 60 футах от вас, которое способно видеть и слышать вас. Один раз до конца вашего следующего хода, это существо может сделать бросок кб и добавить результат броска к одной своей проверке характеристики, одному своему броску атаки или спасброску. Воодушевление тратит один заряд короны. В короне есть 3 заряда, и она восстанавливает 1к3 заряда каждый день на рассвете.

ЭЛЕМЕНТАЛЬНОЕ ОРУЖИЕ

Пророки, возглавляющие культы Элементального Зла, вооружены могучим волшебным оружием. Каждое такое оружие содержит в себе сущность одного из Принцев Элементального Зла. Это оружие не только помогает пророкам в битвах, но и служит ключом, благодаря которому они могут использовать силу элементарных узлов и создавать бреши в барьере между планами. Однако вместе с этим оружием пробуждает в своих хозяевах их худшие черты и склоняет их ко злу.

ВЫСЕКАЮЩИЙ ИСКРЫ [TINDERSTRIKE]

Оружие (кинжал), легендарный (требуется настройка)

Высекающий Искры — это необычайно острый кремниевый кинжал. Если ударить им по чему-нибудь твёрдому, с его лезвия срывается сноп искр. Кинжал всегда тёплый на ощупь, а после того, как нанести им урон, его клинок будет тлеть на протяжении 1к4 минут. В нём содержится частичка силы Имикса, Принца Злого Огня.

Вы получаете +2 к броскам атаки и урона этим магическим оружием. При попадании цель получает дополнительный урон огнём 2кб.

Власть над огнём. Если вы вооружены этим кинжалом, то получаете следующие преимущества:

- Вы свободно говорите на Игнани.
- Вы обладаете сопротивлением урону огнём.
- Вы можете сотворить заклинание *подчинение чудовища* [dominate monster] (спасбросок Сл 17) на огненного элементаля. Если вы сотворили это заклинание, то не сможете вновь использовать данную особенность до следующего рассвета.

Танец Всепожиряющего Огня. Находясь в элементарном узле огня, вы, с помощью *Высекающего Искры*, можете совершить ритуал под названием «Танец Всепожиряющего Огня», который позволит вам создать *огненную сферу опустошения* (см. описание *сфер опустошения* для информации о времени и стоимости ритуала). После окончания ритуала вы не сможете повторить его до следующего рассвета.

Слабость. *Высекающий Искры* делает своего владельца нетерпеливым и безрассудным. Пока существо настроено на это оружие, оно получает следующую слабость: «Я действую спонтанно и постоянно рискую, не думая о последствиях».

ЖЕЛЕЗНЫЙ КЛЫК [IRONFANG]

Оружие (боевая кирка), легендарное (требуется настройка)

Сделанная из цельного куска железа, боевая кирка *Железный Клык* обладает похожим на длинный клюв остриём, покрытым древними рунами. Сперва кирка кажется тяжёлой, но когда её владелец начинает в ярости размахивать ей, то она становится почти невесомой. Это оружие обладает иммунитетом к коррозии, неуязвимо к воздействию кислоты — ничто не может испортить его, поскольку *Железный Клык* несёт в себе часть силы Огремюха, Принца Злой Земли.

Вы получаете +2 к броскам атаки и урона этим магическим оружием. При попадании цель получает дополнительный урон звуком 1к8.

Власть над землёй. Если вы вооружены *Железным Клыком*, то получаете следующие преимущества:

- Вы свободно говорите на Терране.
- Вы обладаете сопротивлением урону кислотой.
- Вы получаете чувство вибрации в радиусе 60 футов.
- Вы чувствуете залежи драгоценных камней и металлов в 60 футах от вас, но не знаете их чёткого местоположения.
- Вы можете сотворить заклинание *подчинение чудовища* [dominate monster] (спасбросок Сл 17) на земляного элементаля. Если вы сотворили это заклинание, то не сможете вновь использовать данную особенность до следующего рассвета.

Дребезги. *Железный Клык* содержит 3 заряда. Вы можете действием потратить один заряд и сотворить заклинание *дребезги* [shatter] (спасбросок

Сл 17). Считается, что заклинание тратит ячейку 2 уровня. Железный Клык восстанавливает 1к3 заряда ежедневно на рассвете.

Грохот. Находясь в элементарном узле земли, вы, с помощью *Железного Клыка*, можете совершить ритуал под названием «Грохот», который позволит вам создать *земляную сферу опустошения* (см. описание *сфер опустошения* для информации о времени и стоимости ритуала). После окончания ритуала, вы не сможете повторить его до следующего рассвета.

Слабость. Железный Клык пробуждает разрушительную природу своего владельца. Пока существо настроено на это оружие, оно получает следующую слабость: «Я люблю ломать и разрушать всё вокруг».

ПЕРСТ ВЕТРА [WINDVANE]

Оружие (копье), легендарное (требует настройки)

Перст ветра — это серебряное копье, отполированный наконечник которого украшен тёмными сапфирами. Его древко абсолютно неосязуемо: кажется, будто держишь в руке не копье, а лёгкий прохладный ветерок, принявший его форму. В этом копье содержится частичка силы Ян-Си-Бина, Принца Злого Воздуха.

Вы получаете +2 к броскам атаки и урона этим магическим оружием. При попадании цель получает дополнительный урон электричеством 1кб.

Власть над воздухом. Если вы вооружены Перстом Ветра, то получаете следующие преимущества:

- Вы свободно говорите на Ауране.
- Вы обладаете сопротивлением урону электричеством.
- Вы можете сотворить заклинание *подчинение чудовища* [dominate monster] (спасбросок Сл 17) на воздушного элементаля. Если вы сотворили это заклинание, то не сможете вновь использовать данную особенность до следующего рассвета.

Песнь Четырёх Ветров. Находясь в элементарном узле воздуха, вы, с помощью *Перста Ветра*, можете совершить ритуал под названием «Песнь Четырёх Ветров», который позволит вам создать *воздушную сферу опустошения* (см. описание *сфер опустошения* для информации о времени и стоимости ритуала). После окончания ритуала вы не сможете повторить его до следующего рассвета.

Слабость. *Перст Ветра* делает своего хозяина непостоянным и ненадёжным. Пока существо настроено на это оружие, оно получает следующую слабость: «Я нарушаю клятвы и планы. Долг и честь не значат для меня ничего».

ТОПИТЕЛЬ [DROWN]

Оружие (трезубец), легендарное (требует настройки)

Топитель — это стальной трезубец, содержащий в себе частичку силы Ольгидры, Принцессы Злой Воды. Верхняя часть его древка украшена бронзовыми ракушками, на конце рукояти красуется серебряная раковина, а чуть ниже острия видна вставленная внутрь зеленоватая жемчужина. Если трезубец бросить в воду, то он останется лежать на её поверхности, а если его выпустить из рук под водой, то он не пойдёт ко дну, а зависнет на месте. Трезубец всегда холоден на ощупь, и его не портит даже длительное нахождение в воде.

Вы получаете +1 к броскам атаки и урона этим магическим оружием. При попадании цель получает дополнительный урон холодом 1к8.

Власть над водой. Если вы вооружены *Топителем*, то получаете следующие преимущества:

- Вы свободно говорите на Акване.
- Вы обладаете сопротивлением к урону холодом.
- Вы можете сотворить заклинание *подчинение чудовища* [dominate monster] (спасбросок Сл 17) на водного элементаля. Если вы сотворили это заклинание, то не сможете вновь использовать данную особенность до следующего рассвета.

Слёзы Бесконечных Страданий. Находясь в элементарном узле воды, вы, с помощью *Топителя*, можете совершить ритуал под названием «Слёзы бесконечных страданий», который позволит вам создать *водную сферу опустошения* (см. описание *сфер опустошения* для информации о времени и стоимости ритуала). После окончания ритуала вы не сможете повторить его до следующего рассвета.

Слабость. *Топитель* делает своего владельца алчным. Пока существо настроено на это оружие, оно получает следующую слабость: «Я по праву требую самую большую долю добычи и отказываюсь расстаться со всем, что принадлежит мне». Кроме того, если вы настроены на *Топитель* в течение 24 часов подряд, на вашей коже начинают расти ракушки. Они могут быть удалены с помощью заклинания *высшее восстановление* [greater restoration] или аналогичной магии, но не тогда, когда вы настроены на это оружие.





Приложение А: ДЖЕНАЗИ

Большинство людей, размышляя о других планах, считают их очень далёкими мирами, но планарное влияние может проявиться в любом месте мира. Иногда оно проявляется в существах, рождённых в результате определённых обстоятельств, и несущих силу других миров в своей крови. Дженези [genasi] — один таких народов, это потомки гениев [genies] и смертных.

Стихийные Планы часто неприветливы к уроженцам Материального Плана: сокрушительная земля, иссушающее пламя, безграничные небеса и бескрайние моря делают посещение этих мест опасным даже на короткое время. Однако сильные гении не стоят перед такими проблемами, проникая в мир смертных. Они приспособлены к смешанным стихиям Материального Плана и иногда посещают их по собственной воле или будучи призванными магией. Некоторые гении могут принимать смертный облик и путешествовать инкогнито.

Во время этих визитов смертный может привлечь внимание гения, что может перерасти в дружбу и романтические отношения, а иногда и к появлению детей. Этих детей и называют дженези: люди, имеющие связь с двумя мирами, и в то же время не принадлежащие ни к одному из них. Некоторые дженези рождены от союза смертного и гения, у других оба родителя могут быть дженези, и очень редко те, у кого в родословной были гении, могут унаследовать его стихийную природу, которая дремала в течение нескольких поколений.

Иногда дженези могут появиться от воздействий всплеска стихийной силы, через такие явления, как прорыв Внутренних Планов или схождение планов. При таких явлениях стихийная энергия проникает в тела существ, и её может оказаться достаточно, чтобы в качестве потомства от двух смертных появился дженези.

НАСЛЕДНИКИ СИЛЫ СТИХИЙ

Дженези наследуют что-то от обеих сторон своей двойственной природы. Они похожи на людей, но помимо необычного цвета кожи (красный, зелёный, синий или серый цвет) в них есть нечто необычное. Стихийная кровь, текущая в их венах, может проявлять себя по-разному в каждом дженези, и чаще всего как магическая сила.

Силуэтом дженези может сойти за человека. Те, у кого земляное или водное происхождение, обычно, тяжелее, в то время как воздушные и огненные, как правило, легче. Внешне дженези могут иметь черты своих смертных родителей (заострённые уши от эльфа, коренастое телосложение и густые волосы от дварфа, маленькие руки и ноги от полурослика, чрезвычайно большие глаза от гнома и так далее).

Дженези почти никогда не общаются со своими стихийными родителями. Гении редко проявляют интерес к своим смертным потомкам и рассматривают их как нелепую случайность. Многие вообще не испытывают никаких чувств к своим детям-дженези.

Некоторые дженези живут как изгой, отправленные в ссылку из-за своей необычной внешности и странной магии, другие же могут стать лидерами диких гуманоидов и странных культов в диких

землях. Третьи могут занимать влиятельные посты, особенно там, где почитают стихийных существ. Некоторые дженези оставляют Материальный План, чтобы найти пристанище на домашнем плане своего родителя-гения.

ДИКИЕ И УВЕРЕННЫЕ

Дженези редко испытывают недостаток решительности, и считают себя способными справиться с любой проблемой. Эта решительность может проявляться как спокойная уверенность в своих силах у одного дженези, и как высокомерие у другого. Такая слепая уверенность в себе может иногда заставить дженези пойти на неоправданный риск, а их большие планы часто приводят к большим неприятностям, как для самих дженези, так и их спутников.

Слишком частые неудачи могут уменьшить самомнение дженези, поэтому они всегда стремятся к идеалу, оттачивая свои таланты и совершенствуясь в своём мастерстве.

ЗЕМЛИ ДЖЕНАЗИ

Дженези так редки, что даже за всю жизнь они могут не встретить никого из своего вида. У них нет больших городов или империй. Дженези редко создают собственные общины, и обычно принимают культуру и общество, в которых они родились. Чем более странен их внешний вид, тем труднее им приходится в жизни. Многие дженези растворяются в многолюдных городах, где их внешность не привлекает внимания людей, привыкших к разнообразию народов.

Живущим на границе приходится гораздо труднее. Люди там меньше принимают различия. Холодный приём и подозрительные взгляды это лучшее, на что могут надеяться дженези; в более отдалённых местах они сталкиваются с гонениями и даже насилием со стороны людей, которые ошибочно принимают их за исчадий. Не желая такой жизни, дженези ищут изоляции от мира, обустроивая свои дома в горах или лесах, возле озёр или даже под землёй.

Большая часть воздушных и огненных дженези в Королевствах — потомки джиннов [djinn] и ифритов [efreet], которые когда-то управляли Калимшаном [Calimshan]. Когда этих правителей свергли, их детей, затронутых планами, изгнали и рассеяли по миру. На протяжении нескольких тысяч лет родословные этих дженези распространялись на другие земли. Воздушные и огненные дженези чаще всего встречаются в западных областях Фаэруна, вдоль всего побережья от Калимшана и дальше на север к Побережью Меча, а также в Западном Сердцеземье [Western Heartlands]. Некоторые же остаются на своей древней родине.

Водные и земляные дженези, напротив, не имеют никакой общей истории. Они испытывают затруднение, прослеживая свою родословную, и иногда пропускают одно-два поколения. Большая часть дженези земли пришла с Севера. Водные дженези пришли из прибрежных районов, и большинство из них родом из регионов, окружающих море Павших Звёзд [Sea of Fallen Stars].

Далёкая земля Захара [Zakhara] известна боль-



ДЖЕНАЗИ В АТХАСЕ [ATHAS]

Несмотря на то, что дженази могут появиться в любом мире, который содержит один или несколько стихийных планов, Атхас (мир сеттинга Тёмное Солнце [Dark Sun]) — это мир, где стихийные силы имеют большее влияние, чем на других мирах. Так как дженази это существа, тронутые силой стихий, их почитают как провидцев, пророков и избранных. Рождение дженази, будь то раб, благородный или член пустынного племени, считается благостным событием. Большинство атхасцев верит, что дженази предназначены для величия (или великого позора).

шинству жителей Фаэруна только по легендам. Там гении и заклинатели заключали союзы, и некоторые дженази могли появиться вследствие таких пактов. Эти дженази были источниками великих благ и невзгод той земли.

ИМЕНА ДЖЕНАЗИ

Дженази могут использовать имена народа, среди которого росли. Позднее они могут взять себе имя, делающее акцент на их наследии, к примеру, Пламя, Зола, Волна или Оникс.

ОСОБЕННОСТИ ДЖЕНАЗИ

Ваш персонаж дженази обладает общими особенностями с другими дженази.

Увеличение характеристик. Значение вашего Телосложения увеличивается на 2.

Возраст. Дженази взрослеют приблизительно с той же скоростью, как и люди, и достигают зрелости в позднем подростковом возрасте. Они живут несколько дольше людей — 120 лет.

Мировоззрение. Независимые и самостоятельные, дженази имеют склонность к нейтральному мировоззрению.

Размер. Дженази столь же разнообразны, как и их смертные родители, но, как правило, имеют человеческое строение: рост от 5 до 6 футов (от

152 до 182 сантиметров) в высоту. Ваш размер — Средний.

Скорость. Ваша базовая скорость перемещения — 30 футов.

Языки. Вы разговариваете, читаете и пишете на Общем и Первичном. Первичный — гортанный язык, заполненный резкими слогами и твёрдыми согласными.

Подраса. В мирах D&D встречается четыре основные подрасы дженази: дженази воды, дженази воздуха, дженази земли и дженази огня. Выберите одну из этих подрас.

ДЖЕНАЗИ ВОЗДУХА

Будучи воздушным дженази, вы произошли от джинна. Как изменчива погода, так и ваше настроение очень быстро переходит от спокойного к буйному и жестокому, но эти бури не длятся долго.

Кожа, волосы и глаза дженази воздуха обычно светло-голубого цвета. Обычно их сопровождает слабый, но постоянный ветерок, взвешивающий их волосы и колышущий одежду. Некоторые из дженази воздуха разговаривают хриплым голосом со слабым эхом. У некоторых на коже есть странные узоры, а на голове могут расти кристаллы.

Увеличение характеристик. Значение вашей Ловкости увеличивается на 1.

Бесконечное дыхание. Пока вы дееспособны, вы можете задерживать дыхание на неопределённое время.

Общение с ветром. Вы можете один раз наложить заклинание *левитация* [levitate], не нуждаясь в использовании материальных компонентов. Вы не сможете вновь воспользоваться этой особенностью, пока не окончите продолжительный отдых. Базовой характеристикой для её использования является Телосложение.

ДЖЕНАЗИ ЗЕМЛИ

Будучи дженази земли, вы произошли от жестокого и жадного дао, хотя вам не обязательно быть злым. В некоторой мере вы унаследовали контроль над

землѣй, вас радует её прочность и твёрдость. Вы склонны избегать поспешных решений, делая длительную паузу, чтобы рассмотреть все варианты.

Стихия земли проявляется в разных дженази по-разному. У некоторых с тела постоянно сыплются частички пыли, а к их одежде так и липнет грязь, как бы часто они её не чистили. Другие же блестящие и отполированные, как драгоценные камни, с тёмно-коричневой или чёрной кожей и глазами, сверкающими как агаты. Дженази земли также могут иметь гладкую металлическую плоть, тусклую кожу с пятнами ржавчины, галечно-грубую шкуру, а могут быть покрыты крошечными вкраплениями кристаллов. Самое невероятное — это трещины в их плоти, из которых исходит слабое свечение.

Увеличение характеристик. Значение вашей Силы увеличивается на 1.

Хождение по земле. Вы можете перемещаться по труднопроходимой местности из земли или камня, не затрачивая дополнительное движение.

Слияние с камнем. Вы можете один раз наложить заклинание *бесследное передвижение* [pass without trace], не нуждаясь в материальных компонентах. Вы не сможете вновь воспользоваться этой особенностью, пока не окончите продолжительный отдых. Базовой характеристикой для её использования является Телосложение.

ДЖЕНАЗИ ОГНЯ

Будучи огненным дженази, вы унаследовали изменчивое настроение и острый ум ифрита. Вы нетерпеливы и делаете поспешные выводы. Вместо того чтобы скрывать свой необычный вид, вы демонстрируете его.

Почти все дженази огня лихорадочно горячи, как будто внутри них горит огонь, и это впечатлительные усиливает их пламенно-красного, угольно-чёрного или пепельного цвета кожа. Головы тех, что больше похожи на людей, покрыты огненно-рыжими волосами, которые извиваются при сильных эмоциях, но самые экзотичные те, у которых на головах танцует настоящее пламя. Голос огненного дженази может звучать как треск костра, а их глаза вспыхивают от злости. От некоторых из них исходит слабый запах серы.

Увеличение характеристик. Значение вашего Интеллекта увеличивается на 1.

Тёмное зрение. Вы можете видеть в тусклом свете в пределах 60 футов от себя, как если бы это был яркий свет, и в темноте, как будто это тусклый свет. Ваша связь со Стихийным Планом Огня сделала ваше тёмное зрение особенным: всё, что находится в темноте, для вас выглядит как оттенки красного цвета.

Спротивление огню. У вас есть сопротивление к урону огнём.

Выброс пламени. Вам известен заговор *создание пламени* [produce flame]. Достигнув 3 уровня, вы можете один раз накладывать заклинание *огненные ладони* [burning hands] как заклинание 1 уровня. Вы не сможете вновь наложить это заклинание за счёт этой особенности, пока не окончите продолжительный отдых. Базовой характеристикой для этих заклинаний является Телосложение.

ДЖЕНАЗИ ВОДЫ

Плеск волн, брызги морской пены на ветру, океанские глубины — все эти вещи взывают к вашему сердцу. Вы странствуете свободно и гордитесь

своей независимостью, хотя некоторые считают вас эгоистом.

Большинство дженази воды выглядит так, будто только что закончили купаться, с бисером влаги на волосах и коже. Они пахнут свежим дождём и чистой водой. Чаще всего их кожа синяя или зелёная, у большинства из них огромные глаза иссиня-чёрного цвета. Волосы дженази воды могут свободно раскачиваться и колебаться, как будто находятся под водой. Голос некоторых из них напоминает песнь кита или журчащий поток.

Увеличение характеристик. Значение вашей Мудрости увеличивается на 1.

Спротивление кислоте. У вас есть сопротивление к урону кислотой.

Амфибия. Вы можете дышать на суше и под водой.

Пловец. У вас есть скорость плавания 30 футов.

Призыв волны. Вам известен заговор *формование воды* [shape water] (см. приложение В). Достигнув 3 уровня, вы можете один раз накладывать заклинание *создание или уничтожение воды* [create or destroy water], как заклинание 2 уровня. Вы не сможете вновь сотворить это заклинание за счёт этой особенности, пока не окончите продолжительный отдых. Базовой характеристикой для этих заклинаний является Телосложение.

ПРЕДЫСТОРИЯ ДЖЕНАЗИ

У каждой подрасы дженази свой собственный темперамент, который мог бы сделать некоторые предыстории более подходящими, чем другие.

Дженази воздуха гордятся своим наследием, иногда вплоть до высокомерия. Они могут быть достаточно красноречивы, и стремятся иметь аудиторию. Они редко остаются в одном месте на долгое время, и всегда находятся в поиске чего-то нового, торопятся жить. Воздушные дженази, не живущие в городах, предпочитают открытые земли, такие как равнины, пустыни и высокие горы. Наиболее подходящие предыстории для них — это артист, благородный и шарлатан.

Дженази земли более замкнуты; их связь с землёй препятствует им чувствовать себя комфортно в городах. Их необычный размер и сила делают их хорошими солдатами, хотя благодаря стойким качествам они могут впечатлить других и стать великими лидерами. Многие дженази земли живут в подземельях, где они чувствуют себя комфортно. Когда они выходят из своих пещер, они могут бродить по холмам и горам или могут предьявить права на старые руины. Наиболее подходящие предыстории для них — это отшельник, солдат и чужеземец.

Дженази огня часто попадают в неприятности из-за своего вспыльчивого характера. Как и их воздушные собратья, они иногда хвалятся своим превосходством над простыми людьми. Но они также стремятся, чтобы другие разделяли их высокое самонадеяние, поэтому постоянно борются за свою репутацию. Наиболее подходящие предыстории для них — это благородный, народный герой и преступник.

Почти все **дженази воды** имеют опыт работы на борту или около морских судов. Они становятся отличными моряками и рыбаками. Как и дженази земли, дженази воды предпочитают тихие, уединённые места; широкие берега естественных водоёмов. Они идут туда, куда хотят, и делают то, что хотят, редко чувствуя привязанность к чему-либо. Наиболее подходящие предыстории для них — это моряк и отшельник.

Приложение В: Заклинания

В ЭТОМ ПРИЛОЖЕНИИ ОПИСАНЫ НОВЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ, которыми ваши игроки могут воспользоваться. Существа из главы 7 могут владеть некоторыми из них³⁵.

Будут ли они доступны игрокам при создании персонажей, изучат ли их герои во время своих странствий или они вовсе не попадут в руки персонажей — решать вам. Многие игроки предпочитают использовать только заклинания из «Книги Игрока», тогда как другие будут рады новым возможностям.

СПИСКИ ЗАКЛИНАНИЙ

Ниже приведены списки заклинаний, показывающие доступные заклинания для каждого класса; в скобках отмечено, к какой школе принадлежат заклинания. Если заклинание можно можно наложить как ритуал, слово «ритуал» тоже будет указано в скобках.

ЗАКЛИНАНИЯ БАРДА

ЗАГОВОРЫ (0 УРОВЕНЬ)

Раскат грома (воплощение)

1 УРОВЕНЬ

Дрожь земли (воплощение)

2 УРОВЕНЬ

Пиротехника (преобразование)

Небесные письма (преобразование, ритуал)

Защитный ветер (воплощение)

ЗАКЛИНАНИЯ ДРУИДА

При подготовке друиды получают доступ ко всему списку заклинаний. Поэтому будьте осторожны, разрешая пользоваться сразу всеми заклинаниями игрокам, которые могут прийти в замешательство от их количества. Возможно, для таких игроков список заклинаний друида можно ограничить только теми, которые уместны с точки зрения сюжета.

К примеру, если друид проживал в прибрежном районе, вы могли бы дать ему возможность творить только заклинания воды. Также, находясь в этом приключении рядом с элементарным узлом какой-либо стихии, персонаж может получить доступ к заклинаниям этой стихии.

ЗАГОВОРЫ (0 УРОВЕНЬ)

Сотворение костра (вызов)

Власть над огнём (преобразование)

Обморожение (воплощение)

Шквал (преобразование)

Волшебный камень (преобразование)

Лепка земли (преобразование)

Формование воды (преобразование)

Раскат грома (воплощение)

1 УРОВЕНЬ

Поглощение стихий (ограждение)

Звериные узы (прорицание)

Ледяной кинжал (вызов)

Дрожь земли (воплощение)

2 УРОВЕНЬ

Пылевой вихрь (вызов)

Узы земли (преобразование)

Небесные письма (преобразование, ритуал)

Защитный ветер (воплощение)

3 УРОВЕНЬ

Извержение земли (преобразование)

Пылающие стрелы (преобразование)

Приливная волна (вызов)

Водяная стена (воплощение)

4 УРОВЕНЬ

Проклятье стихий (преобразование)

Водяная сфера (вызов)

5 УРОВЕНЬ

Власть над ветрами (преобразование)

Водоворот (воплощение)

Преобразование камня (преобразование)

6 УРОВЕНЬ

Кости земли (преобразование)

Облачение огня (преобразование)

Облачение льда (преобразование)

Облачение камня (преобразование)

Облачение ветра (преобразование)

Первородный страж (ограждение)

7 УРОВЕНЬ

Смерч (воплощение)

ЗАКЛИНАНИЯ СЛЕДОПЫТА

1 УРОВЕНЬ

Поглощение стихий (ограждение)

Звериные узы (прорицание)

3 УРОВЕНЬ

Пылающие стрелы (преобразование)

ЗАКЛИНАНИЯ ЧАРОДЕЯ

ЗАГОВОРЫ (0 УРОВЕНЬ)

Сотворение костра (вызов)

Власть над огнём (преобразование)

Обморожение (воплощение)

Шквал (преобразование)

Лепка земли (преобразование)

Формование воды (преобразование)

Раскат грома (воплощение)

³⁵ Текст в этой главе основан на переводе книги «Elemental Evil Player's Companion». Так же, как и r0ot35, мы выражаем благодарность тому неизвестному герою, который перевел для нас заклинания — прим. переводчика.

1 УРОВЕНЬ

Поглощение стихий (ограждение)
Катапульта (преобразование)
Ледяной кинжал (вызов)
Дрожь земли (воплощение)

2 УРОВЕНЬ

Пекло Аганаззара (воплощение)
Пылевой вихрь (вызов)
Узы земли (преобразование)
Земляная хватка Максимилиана (преобразование)
Пиротехника (преобразование)
Снежный шквал Сниллока (воплощение)
Защитный ветер (воплощение)

3 УРОВЕНЬ

Извержение земли (преобразование)
Пылающие стрелы (преобразование)
Мельфовы маленькие метеоры (воплощение)
Приливная волна (вызов)
Водяная стена (воплощение)

4 УРОВЕНЬ

Сфера бури (воплощение)
Едкий шар (воплощение)
Водяная сфера (вызов)

5 УРОВЕНЬ

Власть над ветрами (преобразование)
Испеление (воплощение)

6 УРОВЕНЬ

Облачение огня (преобразование)
Облачение льда (преобразование)
Облачение камня (преобразование)
Облачение ветра (преобразование)

7 УРОВЕНЬ

Смерч (воплощение)

8 УРОВЕНЬ

Ужасное увядание Аби-Далзима (некромантия)

ЗАКЛИНАНИЯ КОЛДУНА

ЗАГОВОРЫ (0 УРОВЕНЬ)

Сотворение костра (вызов)
Обморожение (воплощение)
Волшебный камень (преобразование)
Раскат грома (воплощение)

2 УРОВЕНЬ

Узы земли (преобразование)

4 УРОВЕНЬ

Проклятье стихий (преобразование)

6 УРОВЕНЬ

Облачение огня (преобразование)
Облачение льда (преобразование)
Облачение камня (преобразование)
Облачение ветра (преобразование)



ЗАКЛИНАНИЯ ВОЛШЕБНИКА

Один из лучших способов ввести эти заклинания в игру — это включить их в книги заклинаний, которые являются частью добычи.

ЗАГОВОРЫ (0 УРОВЕНЬ)

Сотворение костра (вызов)
Власть над огнём (преобразование)
Обморожение (воплощение)
Шквал (преобразование)
Лепка земли (преобразование)
Формование воды (преобразование)
Раскат грома (воплощение)

1 УРОВЕНЬ

Поглощение стихий (ограждение)
Катапульта (преобразование)
Ледяной кинжал (вызов)
Дрожь земли (воплощение)

2 УРОВЕНЬ

Пекло Аганаззара (воплощение)
Пылевой вихрь (вызов)
Узы земли (преобразование)
Земляная хватка Максимилиана (преобразование)
Пиротехника (преобразование)
Небесные письма (преобразование, ритуал)
Защитный ветер (воплощение)
Снежный шквал Сниллока (воплощение)

3 УРОВЕНЬ

Извержение земли (преобразование)
Пылающие стрелы (преобразование)
Мельфовы маленькие метеоры (воплощение)
Приливная волна (вызов)
Песчаная стена (воплощение)
Водяная стена (воплощение)

4 УРОВЕНЬ

Проклятье стихий (преобразование)
Сфера бури (воплощение)
Едкий шар (воплощение)
Водяная сфера (вызов)

5 УРОВЕНЬ

Власть над ветрами (преобразование)
Испеление (воплощение)
Преобразование камня (преобразование)

6 УРОВЕНЬ

Облачение огня (преобразование)
Облачение льда (преобразование)
Облачение камня (преобразование)
Облачение ветра (преобразование)

7 УРОВЕНЬ

Смерч (воплощение)

8 УРОВЕНЬ

Ужасное увядание Аби-Далзима (некромантия)



ОПИСАНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ

Заклинания представлены в алфавитном порядке.

ВЛАСТЬ НАД ВЕТРАМИ [CONTROL WINDS]

5 уровень, преобразование

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 300 футов

Компоненты: В, С

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 часа

Вы можете контролировать ветер в кубе с длиной ребра 100 футов, который вы можете видеть в пределах дистанции заклинания. Выберите один из нижеперечисленных эффектов. Этот эффект продолжается до тех пор, пока действует заклинание, если вы действием не переключитесь на другой эффект. Вы также можете действием временно прекратить действие эффекта или вновь возобновить его.

Шквал. Ветер усиливается, постоянно дует горизонтально в направлении, которое вы выбрали. Вы можете выбрать интенсивность ветра: спокойный, умеренный или сильный. Если ветер умеренный или сильный, то дальнобойные атаки оружием, траектория которых входит в куб, выходит из куба или проходит через него, совершаются с помехой. Все существа, идущие против сильного ветра, расходуют дополнительный фут передвижения за каждый пройденный фут.

Нисходящий поток. Вы создаёте постоянный поток сильного ветра, который направлен сверху вниз. Атаки дальнобойным оружием получают помеху, если их траектория проходит через область действия заклинания или целью является существо в кубе. Если летающее существо впервые за ход оказывается в этой области или начинает свой ход в ней, оно должно совершить спасбросок Силы, сбиваясь с ног при провале.

Восходящий поток. Вы создаёте постоянный поток ветра, который направлен снизу вверх. Существа, которые падают на землю внутри куба, получают лишь половину урона от падения. Если существо в кубе совершает вертикальный прыжок, высота прыжка увеличивается на 10 футов.

ВЛАСТЬ НАД ОГНЁМ [CONTROL FLAMES]

Заговор, преобразование

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 60 футов

Компоненты: С

Длительность: Мгновенная или 1 час (см. ниже)

Выберите область огня немагического происхождения, видимую в пределах дистанции заклинания, и которая помещается в куб с длиной ребра 5 футов. Вы можете управлять им одним из перечисленных ниже способов:

- Вы можете мгновенно распространить огонь на 5 футов в одном направлении, если там присутствует дерево или другое топливо.
- Вы можете мгновенно потушить огонь в кубе.
- Вы можете увеличить или уменьшить вдвое область яркого и тусклого света, излучаемого пламенем, а также поменять его цвет. Эффект действует 1 час.
- Вы можете сотворить в огне изображение, которое будет отдалённо напоминать существо, предмет или место, и двигаться согласно вашим указаниям. Эффект действует 1 час.

Если вы накладываете это заклинание несколько раз, вы не можете поддерживать более 3 длительных эффектов одновременно. Вы можете действием отменить один из действующих эффектов.

ВОДОВОРОТ [MAELSTROM]

5 уровень, воплощение

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 120 футов

Компоненты: В, С, М (лист дерева или бумаги, свёрнутый в трубочку)

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

В точке, которую вы можете видеть в пределах дистанции, возникает воронка воды радиусом 30 футов и глубиной 5 футов. Точка должна находиться на поверхности земли или в толще воды. Пока действует заклинание, эта область считается труднопроходимой местностью, и все существа, начинающие в ней ход, должны преуспеть в спасброске Силы, иначе получают дробящий урон бкб и будут подтянуты на 10 футов в направлении центра.

ВОДЯНАЯ СТЕНА [WALL OF WATER]

3 уровень, воплощение

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 60 футов

Компоненты: В, С, М (капля воды)

Длительность: Концентрация, вплоть до 10 минут

Вы создаёте стену воды в видимой точке в пределах дистанции заклинания. Точка должна располагаться на поверхности. Стена может быть длиной до 30 футов, высотой до 10 футов и толщиной 1 фут. В качестве альтернативы вы можете создать кольцо диаметром 20 футов, высотой 20 футов и толщиной 1 фут. Стена существует, пока действует заклинание. Стена считается труднопроходимой местностью.

Все атаки дальнобойным оружием, траектория которых проходит через пространство стены, совершаются с помехой. Огненный урон от эффектов, которые прошли через стену, уменьшается вдвое. Заклинания, которые причиняют урон холодом, при прохождении через стену, замораживают ту область стены, сквозь которую прошли (минимум клетка 5×5 футов). Каждая секция площадью 5×5 футов имеет КД 5 и 15 хитов. Если хиты секции уменьшаются до 0, она разрушается. Разрушенные секции стены не заполняются водой повторно.

ВОДЯНАЯ СФЕРА [WATERY SPHERE]

4 уровень, вызов

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 90 футов

Компоненты: В, С, М (капля воды)

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вы создаёте сферу воды с радиусом 5 футов в указанной точке в пределах дистанции заклинания. Сфера может парить в воздухе, однако не выше чем в 10 футах над землёй. Сфера существует до тех пор, пока действует заклинание.

Все существа, оказавшиеся внутри сферы, должны совершить спасбросок Силы. В случае успеха существо выталкивается из сферы в ближайшее свободное пространство по выбору существа как минимум Огромного размера автоматически преуспевают в данном спасброске, а существа меньшего размера могут провалить его по желанию. При провале существо становится

опутанным сферой и погружённым в воду. В конце каждого своего хода, оно может повторять спасбросок, оканчивая эффект заклинания при успехе.

Сфера может опутать до четырёх существ Среднего или меньшего размера, или одно Большое существо. Если сфера опутывает существо, превышая при этом данное ограничение, то случайное из уже захваченных существ выпадает из сферы и падает ничком в 5 футах от неё.

Вы можете действием переместить сферу на расстояние до 30 футов по прямой. Если на её пути оказывается яма, обрыв или другой провал, она безопасно спускается до тех пор, пока не достигнет высоты в 10 футов над полом. Все захваченные существа перемещаются вместе со сферой. Вы можете направить сферу в существо, заставив его сделать спасбросок.

Когда заклинание заканчивается, сфера падает на землю и гасит все источники огня немагического происхождения в пределах 30 футов. Все существа, которые находились в ней, ничком падают на землю, а вода исчезает.

ВОЛШЕБНЫЙ КАМЕНЬ [MAGIC STONE]

Заговор, преобразование

Время накладывания: 1 бонусное действие

Дистанция: Касание

Компоненты: В, С

Длительность: 1 минута

Вы касаетесь от 1 до 3 камней, и наделяете их магической силой. Вы или кто-либо ещё можете совершить дальнобойную атаку заклинанием, кинув один из этих камней или запустив его при помощи пращи. Дальность броска рукой составляет 60 футов. Если кто-либо другой атакует этим камнем, он использует для броска атаки ваш модификатор базовой характеристики вместо своего. При попадании цель получает дробящий урон, равный 1кб + модификатор вашей базовой характеристики. Вне зависимости от того, попал камень или нет, это заклинание перестаёт на него действовать.

Если вы накладываете это заклинание ещё раз, его эффект преждевременно заканчивается на тех камнях, что были зачарованы прежде.

ДРОЖЬ ЗЕМЛИ [EARTH TREMOR]

1 уровень, воплощение

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 10 футов

Компоненты: В, С

Длительность: Мгновенная

Вы сотрясаете землю в радиусе 10 футов от себя. Все существа кроме вас в этой области должны совершить спасбросок Ловкости. При провале существо получает дробящий урон 1кб и сбивается с ног. Если поверхность представляет собой рыхлую землю или камень, то область воздействия становится труднопроходимой местностью до тех пор, пока её не расчистят. Каждая область диаметром 5 футов требует как минимум 1 минуту на расчистку вручную.

На больших уровнях. Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 2 уровня или выше, то урон увеличивается на 1кб за каждый уровень ячейки выше первого.

ЕДКИЙ ШАР [VITRIOLIC SPHERE]

4 уровень, воплощение

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 150 футов

Компоненты: В, С, М (капля желчи гигантского слизня)

Длительность: Мгновенная

В указанной вами точке в пределах дистанции заклинания появляется светящийся шар изумрудно-зелёной кислоты диаметром 1 фут, взрывающийся с радиусом 20 футов. Все существа в этой области должны совершить спасбросок Ловкости. При провале существо получает урон кислотой 10к4 и ещё урон кислотой 5к4 в конце своего следующего хода. В случае успешного спасброска существо получает половину первичного урона и не получает урона в конце своего следующего хода.

На больших уровнях. Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 5 уровня или выше, то первичный урон увеличивается на 2к4 за каждый уровень ячейки выше четвёртого.

ЗАЩИТНЫЙ ВЕТЕР [WARDING WIND]

2 уровень, воплощение

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: На себя

Компоненты: В

Длительность: Концентрация, вплоть до 10 минут

Сильный ветер (20 миль в час) окружает область с радиусом 10 футов вокруг вас. Он перемещается вместе с вами так, что вы остаётесь в центре, и исчезает, когда заканчивается длительность заклинания.

Ветер обладает следующими эффектами:

- Все существа в области действия, включая вас, не могут слышать.
- Гасит все незащищённые источники огня размером с факел и меньше.
- Для всех существ кроме вас область считается труднопроходимой местностью.
- Броски атаки для атак дальнобойным оружием совершаются с помехой, если траектория атаки проходит через область ветра.
- Препятствует распространению пара, газов и тумана, которые могут быть развеяны сильным ветром.

ЗВЕРИНЫЕ УЗЫ [BEAST BOND]

1 уровень, прорицание

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: Касание

Компоненты: В, С, М (кусочек меха, завёрнутый в ткань)

Длительность: Концентрация, вплоть до 10 минут

Вы создаёте телепатическую связь с животным, которого касаетесь. Животное должно быть дружелюбно к вам или очаровано вами. Заклинание проваливается, если Интеллект животного больше 3. Пока заклинание действует, связь активна, если вы и животное находитесь в пределах линии обзора друг друга. Используя эту связь, вы можете посылать животному телепатические сообщения, а животное может телепатически отвечать вам, посылая простые эмоции и образы. Пока связь активна, животное совершает с преимуществом броски атаки по всем существам, находящимся в пределах 5 футов от вас, и видимых вами.



ЗЕМЛЯНАЯ ХВАТКА МАКСИМИЛИАНА [MAXIMILIAN'S EARTHEN GRASP]

2 уровень, преобразование

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 30 футов

Компоненты: В, С, М (крохотная рука, слепленная из глины)

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вы выбираете свободное пространство в пределах квадрата с длиной стороны 5 футов, видимое в пределах дистанции заклинания. Область должна находиться на поверхности земли. В указанном месте вырастает рука Среднего размера, созданная из спрессованной земли. Рука хватает одно существо, которое вы можете видеть, и которое находится в пределах 5 футов от руки. Цель должна совершить спасбросок Силы. При провале цель получает дробящий урон 2к6 и становится опутанной на время действия заклинания.

Вы можете действием приказывать руке сдавить опутанную цель. В этом случае цель должна совершить спасбросок Силы. При провале она получает дробящий урон 2к6, а при успехе — половину урона.

Чтобы освободиться, цель должна действием совершить успешную проверку Силы против Сл вашего заклинания. При успехе цель освобождается и более не считается опутанной рукой.

Вы можете действием приказывать руке схватить другое существо или переместиться в любое свободное пространство в пределах дистанции заклинания. В этих случаях рука отпускает предыдущую цель.

ИЗВЕРЖЕНИЕ ЗЕМЛИ [ERUPTING EARTH]

3 уровень, преобразование

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 120 футов

Компоненты: В, С, М (кусочек обсидиана)

Длительность: Мгновенная

Выберите точку на поверхности земли, видимую в пределах дистанции заклинания. В этой точке из поверхности вырывается фонтан земли и камня. Все существа в кубе с длиной ребра 20 футов с центром на этой точке должны совершить спасбросок Ловкости. При провале существо получает дробящий урон 3к12, а при успехе — половину урона. Кроме того, земля в области действия заклинания становится труднопроходимой местностью,

пока её не расчистят. Расчистка квадрата с длиной стороны 5 футов голыми руками займёт не менее 1 минуты.

На больших уровнях. Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 4 уровня или выше, то урон увеличивается на 1к12 за каждый уровень ячейки выше третьего.

ИСПЕПЕЛЕНИЕ [IMMOLATION]

5 уровень, воплощение

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 90 футов

Компоненты: В

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Пламя охватывает одно существо, которое вы можете видеть в пределах дистанции заклинания. Цель должна совершить спасбросок Ловкости. В случае провала она получает урон огнём 8кб, а в случае успеха — половину этого урона. Кроме того, при провале цель загорается на время действия заклинания. Горящая цель испускает яркий свет в радиусе 30 футов и тусклый свет в пределах ещё 30 футов. В конце каждого своего хода цель повторяет спасбросок. При провале она получает урон огнём 4кб, а при успехе заклинание заканчивается. Это волшебное пламя, поэтому его нельзя потушить обычными способами.

Если урон от этого заклинания убивает цель, то она превращается в пепел.

КАТАПУЛЬТА [CATAPULT]

1 уровень, преобразование

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 60 футов

Компоненты: С

Длительность: Мгновенная

Выберите один предмет весом от 1 до 5 фунтов в пределах дистанции заклинания. Предмет никто не должен нести и носить. Предмет стремительно пролетает до 90 футов в выбранном вами направлении, а затем падает на землю. Он может остановиться раньше, если столкнётся с твёрдой поверхностью. Если на траектории полёта находится существо, оно должно совершить спасбросок Ловкости. При провале предмет сталкивается с существом и прекращает движение. Когда предмет ударяется обо что-то, и предмет, и то, обо что он ударился, получают по 3к8 дробящего урона.

На больших уровнях. Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 2 уровня или выше, максимальный вес предмета, который можно выбрать в качестве цели заклинания, увеличивается на 5 фунтов, а урон увеличивается на 1к8 за каждый уровень ячейки выше первого.

КОСТИ ЗЕМЛИ [BONES OF THE EARTH]

6 уровень, преобразование

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 120 футов

Компоненты: В, С

Длительность: Мгновенная

До шести каменных колонн вырываются из земли в указанных вами местах в пределах дистанции заклинания. Каждая колонна представляет собой цилиндр диаметром 5 футов и высотой до 30 футов. Поверхность земли, где возникает колонна, должна быть достаточно широкой, чтобы поместить её. Вы можете вызвать колонну под существом, если его размер не больше Среднего. У

каждой колонны КД 5 и 30 хитов. При уменьшении хитов до 0 колонна рассыпается, создавая труднопроходимую местность в радиусе 10 футов до тех пор, пока она не будет расчищена. Для очистки вручной области диаметром 5 футов требуется не менее 1 минуты.

Если колонна возникает под существом, оно должно преуспеть в спасброске Ловкости, иначе будет поднято колонной. Существо может намеренно провалить спасбросок.

Если потолок или какое-либо препятствие мешает колонне достичь максимальной высоты, то существо, находящееся на колонне, получает дробящий урон 6кб и становится опутанным, будучи зажатым между колонной и препятствием.

Опутанное существо может попытаться освободиться, совершая действием проверку Силы или Ловкости (на свой выбор) против Сл спасброска от заклинания. В случае успеха существо перестаёт быть опутанным и должно слезть с колонны или упасть с неё.

На больших уровнях. Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 7 уровня или выше, вы можете создать по две дополнительные колонны за каждый уровень ячейки выше шестого.

ЛЕДЯНОЙ КИНЖАЛ [ICE KNIFE]

1 уровень, вызов

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 60 футов

Компоненты: С, М (капля воды или кусочек льда)

Длительность: Мгновенная

Вы создаёте осколок льда и метаете его в существо, находящееся в пределах дистанции заклинания. Совершите по цели дальнобойную атаку заклинанием. При попадании цель получает колющий урон 1к10. После этого, вне зависимости от попадания и промаха, осколок взрывается. Цель и все существа в пределах 5 футов от места взрыва осколка должны преуспеть в спасброске Ловкости, иначе получат урон холодом 2кб.

На больших уровнях. Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 2 уровня или выше, то урон холодом увеличивается на 1кб за каждый уровень ячейки выше первого.

ЛЕПКА ЗЕМЛИ [MOLD EARTH]

Заговор, преобразование

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 30 футов

Компоненты: С

Длительность: Мгновенная или 1 час (см. ниже)

Выберите область земли или камня, видимую в пределах дистанции заклинания, и которая помещается в куб с длиной ребра 5 футов. Вы можете управлять ей одним из перечисленных ниже способов:

- Если вы нацелились на область рыхлой земли, вы можете мгновенно извлечь её и переместить на расстояние до 5 футов. Это перемещение не обладает достаточной силой, чтобы причинить урон.
- Вы можете создавать узоры или цвета на поверхности земли или камня, для передачи слов, изображений или форм. Эффект действует 1 час.
- Если выбранная область находится на поверхности земли, вы можете сделать её труднопроходимой. В качестве альтернативы вы можете

сделать труднопроходимую местность нормальной. Эффект действует 1 час.

Если вы накладываете это заклинание несколько раз, вы не можете поддерживать более 2 длительных эффектов одновременно. Вы можете действием отменить один из действующих эффектов.

МЕЛЬФОВЫ МАЛЕНЬКИЕ МЕТЕОРЫ [MELF'S MINUTE METEORS]

3 уровень, воплощение

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: На себя

Компоненты: В, С, М (селитра, сера и хвойная смола в форме шарика)

Длительность: Концентрация, до 10 минут

Вы создаёте вокруг себя шесть маленьких метеоров. Они парят в воздухе и вращаются вокруг вас, пока действует заклинание. При накладывании заклинания (а также в следующих ходах бонусным действием) вы можете отправить один или два метеора в точки, выбранные в пределах 120 футов. Долетев до цели или столкнувшись с твёрдой поверхностью, метеор взрывается. Все существа в пределах 5 футов от места взрыва должны совершить спасбросок Ловкости. При провале существо получает урон огнём 2к6, а при успехе — половину урона.

На больших уровнях. Если вы накладываете это заклинание, используйте ячейку 4 уровня или выше, число призываемых метеоров увеличивается на 2 за каждый уровень ячейки выше третьего.

НЕБЕСНЫЕ ПИСЬМЕНА [SKYWRITE]

2 уровень, преобразование (ритуал)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: Видимость

Компоненты: В, С

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 часа

В указанной вами части неба, которую вы можете видеть, возникает до десяти слов. Слова выглядят так, словно состоят из облаков, и остаются на одном месте, пока действует заклинание, после чего рассеиваются. Сильный ветер может рассеять их и досрочно закончить заклинание.

ОБЛАЧЕНИЕ ВЕТРА [INVESTITURE OF WIND]

6 уровень, преобразование

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: На себя

Компоненты: В, С

Длительность: Концентрация, вплоть до 10 минут

Пока действует заклинание, вас окружает ветер, давая вам следующие преимущества:

- Атаки дальнобойным оружием по вам совершаются с помехой.
- Вы получаете скорость полёта 60 футов. Если вы находитесь в воздухе, когда заклинание заканчивается, то вы падаете, если не можете каким-либо образом предотвратить это.
- Вы можете действием создать область ураганного ветра в кубе с длиной ребра 15 футов в точке, которую вы можете видеть в пределах 60 футов. Все существа в этой области должны совершить спасбросок Телосложения. При провале существо получает дробящий урон 2к10, а при успехе — половину урона. Если существо, размером не больше Большого, проваливает спасбросок, его отталкивает на 10 футов от центра куба.

ОБЛАЧЕНИЕ КАМНЯ [INVESTITURE OF STONE]

6 уровень, преобразование

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: На себя

Компоненты: В, С

Длительность: Концентрация, вплоть до 10 минут

Пока действует заклинание, кусочки камня покрывают ваше тело, давая вам следующие преимущества:

- Вы получаете сопротивление к дробящему, колющему и рубящему урону от немагического оружия.
- Вы можете действием вызвать небольшое землетрясение с радиусом 15 футов вокруг себя. Другие существа в этой области должны преуспеть в спасброске Ловкости, иначе будут сбиты с ног.
- Вы можете передвигаться по труднопроходимой местности, состоящей из земли или камня, не тратя дополнительное перемещение. Вы можете проходить сквозь твёрдую землю или камень так, словно это воздух, не разрушая их, однако не можете закончить там перемещение. Если вы заканчиваете перемещение, находясь внутри земли или камня, вас выталкивает в ближайшее свободное пространство, заклинание заканчивается, и вы становитесь ошеломлённым до конца своего следующего хода.

ОБЛАЧЕНИЕ ЛЬДА [INVESTITURE OF ICE]

6 уровень, преобразование

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: На себя

Компоненты: В, С

Длительность: Концентрация, вплоть до 10 минут

Пока действует заклинание, ваше тело покрывается инеем, дающим вам следующие преимущества:

- Вы получаете иммунитет к урону холодом, а также сопротивление к урону огнём.
- Вы можете передвигаться по труднопроходимой местности, состоящей из льда или снега, не тратя дополнительное перемещение.
- Земля в радиусе 10 футов вокруг вас покрывается льдом и является труднопроходимой местностью для всех существ кроме вас. Эта область перемещается вместе с вами.
- Вы можете действием создать 15-футовый конус морозного ветра, исходящий из вашей руки в выбранном направлении. Все существа в конусе должны совершить спасбросок Телосложения. При провале существо получает урон холодом 4к6, а при успехе — половину урона. Скорость существа, провалившего спасбросок, снижается вдвое до начала вашего следующего хода.

ОБЛАЧЕНИЕ ОГНЯ [INVESTITURE OF FLAME]

6 уровень, преобразование

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: На себя

Компоненты: В, С

Длительность: Концентрация, вплоть до 10 минут

Пока действует заклинание, ваше тело охватывают языки пламени, испускающие яркий свет в радиусе 30 футов и тусклый свет в пределах ещё 30 футов. Этот огонь не причиняет вам никакого вреда, а вы получаете следующие преимущества:

- Вы получаете иммунитет к урону огнём, а также сопротивление к урону холодом.

- Все существа, впервые за ход перемещающиеся в пределах 5 футов от вас или заканчивающие там свой ход, получают урон огнём 1к10.
- Вы можете действием создать линию огня длиной 15 футов и шириной 5 футов, исходящую от вас в выбранном направлении. Все существа в этой линии должны совершить спасбросок Ловкости. При провале они получают урон огнём 4к8, а при успехе — половину этого урона.

ОБМОРОЖЕНИЕ [FROSTBITE]

Заговор, воплощение

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 60 футов

Компоненты: В, С

Длительность: Мгновенная

Сильный холод окружает одно существо, которое вы можете видеть в пределах дистанции заклинания. Цель должна совершить спасбросок Телосложения. При провале цель получает урон холодом 1к6 и следующий бросок атаки оружием до конца своего следующего хода совершает с помехой.

Урон этого заклинания увеличивается на 1к6, когда вы достигаете 5 уровня (2к6), 11 уровня (3к6) и 17 уровня (4к6).

ПЕКЛО АГАЗАЗАРА [AGANAZZAR'S SCORCHER]

2 уровень, воплощение

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 30 футов

Компоненты: В, С, М (чешуйка со шкуры красного дракона)

Длительность: Мгновенная

Вы выпускаете линию ревущего пламени длиной 30 футов и шириной 5 футов в выбранном направлении. Все существа в области действия должны совершить спасбросок Ловкости. В случае провала существо получает урон огнём 3к8, а в случае успеха — половину этого урона.

На больших уровнях. Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 3 уровня или выше, то урон увеличивается на 1к8 за каждый уровень ячейки выше второго.

ПЕРВОРОДНЫЙ СТРАЖ [PRIMORDIAL WARD]

6 уровень, ограждение

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: На себя

Компоненты: В, С

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вы получаете сопротивление к урону звуком, кислотой, огнём, холодом и электричеством на время действия заклинания.

Когда вы получаете урон одного из этих видов, вы можете реакцией получить иммунитет к этому виду урона, включая тот урон, который спровоцировал эту реакцию. В этом случае вы теряете сопротивление к остальным видам урона, а иммунитет пропадает в конце вашего следующего хода, после чего заклинание заканчивается.

ПЕСЧАНАЯ СТЕНА [WALL OF SAND]

3 уровень, воплощение

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 90 футов

Компоненты: В, С, М (горсть песка)

Длительность: Концентрация, вплоть до 10 минут

Вы создаёте стену из кружащегося песка в ви-

димой точке в пределах дистанции заклинания. Точка должна располагаться на поверхности. Стена может быть длиной до 30 футов, высотой до 10 футов и толщиной 10 футов. Она существует до тех пор, пока действует заклинание. Стена блокирует линию обзора, но не блокирует движение. Находясь внутри стены, существо считается ослеплённым, и тратит 3 фута перемещения за каждый пройденный фут.

ПИРОТЕХНИКА [PYROTECHNICS]

2 уровень, преобразование

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 60 футов

Компоненты: В, С

Длительность: Мгновенная

Выберите область немагического огня в 5-футовом кубе, которую вы видите в пределах дистанции заклинания. Вы можете потушить огонь в этой области, а затем сотворить фейерверки или дымовую завесу.

Фейерверки. Область взрывается ослепительной разноцветной вспышкой. Все существа в пределах 10 футов от области должны преуспеть в спасброске Телосложения, иначе станут ослеплёнными до конца вашего следующего хода.

Дымовая завеса. Густой чёрный дым расплывается в радиусе 20 футов, огибая углы. Область становится сильно заслонённой. Дым остаётся на месте 1 минуту, или пока сильный ветер не развеет его.

ПОГЛОЩЕНИЕ СТИХИЙ [ABSORB ELEMENTS]

1 уровень, ограждение

Время накладывания: 1 реакция, которую вы совершаете, получив урон звуком, кислотой, огнём, холодом или электричеством

Дистанция: На себя

Компоненты: С

Длительность: 1 раунд

Заклинание поглощает часть энергии, направленной на вас, ослабляя эффект и запасая эту энергию для использования во время следующей рукопашной атаки. Вы получаете до начала своего следующего хода сопротивление к тому виду урона, который спровоцировал данное заклинание. Кроме того, когда вы впервые попадаете рукопашной атакой в следующем ходу, цель получает дополнительный урон 1к6 этого вида, после чего заклинание заканчивается.

На больших уровнях. Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 2 уровня или выше, то дополнительный урон увеличивается на 1к6 за каждый уровень ячейки выше первого.

ПРЕОБРАЗОВАНИЕ КАМНЯ [TRANSMUTE ROCK]

5 уровень, преобразование

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 120 футов

Компоненты: В, С, М (глина и вода)

Длительность: Пока не развеяно

Вы выбираете область камня или грязи в кубе с длиной ребра 40 футов, которую вы можете видеть в пределах дистанции заклинания, а затем выбираете один из следующих эффектов:

Преобразование камня в грязь. Любой камень немагического происхождения в области превращается в равный объём густой, текучей грязи, которая остаётся в таком состоянии, пока действу-

ет заклинание.

Если вы накладываете это заклинание на поверхность земли, она становится достаточно зыбкой, чтобы существа могли в ней утонуть. Каждый фут передвижения в этой области обходится в 4 фута перемещения. Все существа, стоявшие в этой области в момент накладывания заклинания, должны совершить спасбросок Силы. Существа также должны совершать этот спасбросок, когда впервые за ход оказываются в этой области или заканчивают свой ход в ней. При провале существо погружается в грязь и считается опутанным, но может действием освободиться и перестать быть опутанным.

Если вы накладываете это заклинание на потолок, грязь обваливается вниз. Все существа, оказавшиеся внизу, должны совершить спасбросок Ловкости. При провале они получают дробящий урон 4к8, а при успехе — половину этого урона.

Преобразование грязи в камень. Любая грязь или зыбучий песок немагического происхождения глубиной не более 10 футов превращаются в мягкий камень на время действия заклинания. Все существа, находившиеся в грязи в момент накладывания заклинания, должны совершить спасбросок Ловкости. При провале застывший камень делает существо опутанным. Опутанное существо может действием попытаться освободиться, если совершит успешную проверку Силы (Сл 20) или причинит 25 урона камню вокруг себя. В случае успешного спасброска существо выбирается из камня в ближайшее свободное пространство.

ПРИЛИВНАЯ ВОЛНА [TIDAL WAVE]

3 уровень, вызов

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 120 футов

Компоненты: В, С, М (капля воды)

Длительность: Мгновенная

Вы призываете волну, которая обрушивается на выбранную вами область в пределах дистанции заклинания. Эта область может быть до 30 футов длиной, до 10 футов шириной и до 10 футов высотой. Все существа в этой области должны совершить спасбросок Ловкости. При провале существо получает дробящий урон 4к8 и сбивается с ног. При успехе оно получает половину урона и не сбивается с ног. После этого вода разливается во все стороны, гася любые незащищённые источники огня в области действия заклинания и в пределах 30 футов от неё, после чего исчезает.

ПРОКЛЯТЬЕ СТИХИЙ [ELEMENTAL BANE]

4 уровень, преобразование

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 90 футов

Компоненты: В, С

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Выберите одно существо, видимое в пределах дистанции заклинания, а затем выберите один из следующих видов урона: звук, кислота, огонь, холод или электричество. Цель должна преуспеть в спасброске Телосложения, иначе будет подвержена действию заклинания. Когда цель впервые за ход получает урон выбранного вида, она также получает дополнительный урон этого вида 2кб. Кроме того, пока действует заклинание, цель теряет любые сопротивления к этому виду урона.

На больших уровнях. Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 5 уровня или

выше, вы можете выбрать одну дополнительную цель за каждый уровень ячейки выше четвёртого. Цели должны находиться в пределах 30 футов друг от друга, когда вы накладываете заклинание.

ПЫЛАЮЩИЕ СТРЕЛЫ [FLAME ARROWS]

3 уровень, преобразование

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: Касание

Компоненты: В, С

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 часа

Вы касаетесь колчана, в котором находятся стрелы или болты. Когда боеприпас, вынутый из этого колчана, попадает дальнобойной атакой оружием, цель получает дополнительный урон огнём 1кб. Действие магии на боеприпас заканчивается после попадания или промаха. Заклинание заканчивается, когда из колчана было извлечено 12 боеприпасов.

На больших уровнях. Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 4 уровня или выше, количество боеприпасов, на которые действует заклинание, увеличивается на два за каждый уровень ячейки выше третьего.

ПЫЛЕВОЙ ВИХРЬ [DUST DEVIL]

2 уровень, вызов

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 60 футов

Компоненты: В, С, М (щепотка пыли)

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Выберите свободную область воздуха в кубе с длиной ребра 5 футов, которую вы можете видеть в пределах дистанции заклинания. На время действия заклинания в этой области возникает стихийная сила, похожая на пылевой вихрь.

Все существа, которые заканчивают свой ход в пределах 5 футов от пылевого вихря, должны совершить спасбросок Силы. При провале существо получает дробящий урон 1к8 и отталкивается на 10 футов от пылевого вихря. При успешном спасброске существо получает половину урона и не отталкивается.

Вы можете бонусным действием переместить пылевой вихрь на расстояние до 30 футов в любом направлении. Если он перемещается по песку, пыли, рыхлой земле или гравию, то он всасывает часть вещества, создавая вокруг себя облако радиусом 10 футов до начала вашего следующего хода. Облако является сильно заслонённой местностью.

На больших уровнях. Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 3 уровня или выше, то урон увеличивается на 1к8 за каждый уровень ячейки выше второго.

РАСКАТ ГРОМА [THUNDERCLAP]

Заговор, воплощение

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 5 футов

Компоненты: С

Длительность: Мгновенная

Вы вызываете оглушительный раскат грома, который слышен на расстоянии до 100 футов. Все существа, кроме вас, в пределах 5 футов должны совершить спасбросок Телосложения. При провале существо получает урон звуком 1кб.

Урон заклинания увеличивается на 1кб, когда вы достигаете 5 уровня (2кб), 11 уровня (3кб) и 17 уровня (4кб).



СМЕРЧ [WHIRLWIND]

7 уровень, воплощение

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 300 футов

Компоненты: В, М (соломинка)

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

В указанной вами точке на поверхности земли в пределах видимости, возникает ревущий смерч. Он представляет собой цилиндр с радиусом 10 футов и высотой 30 футов. Пока заклинание действует, вы можете действием переместить его на расстояние до 30 футов в любом направлении вдоль земли. Смерч засасывает любые предметы с размером не больше Среднего, которые не закреплены прочно или не находятся во владении кого-либо.

Существа, которые впервые за ход оказываются внутри смерча или находятся в области его возникновения, должны совершить спасбросок Ловкости. При провале существо получает дробящий урон 10кб, а при успехе — половину. Кроме того, существо с размером не больше Большого, провалившее спасбросок, должно преуспеть в спасброске Силы, иначе будет опутано смерчем на время действия заклинания. В начале каждого хода опутанное

существо подтягивается на 5 футов вверх, пока не окажется на вершине смерча. Опутанное существо перемещается вместе со смерчем и падает на землю, когда заклинание заканчивается, если у него нет возможности остаться в воздухе.

Опутанное существо может действием совершить проверку Силы или Ловкости против Сл ваших заклинаний. В случае успеха оно перестаёт быть опутанным и вылетает из урагана на 3кб×10 футов в случайном направлении.

СНЕЖНЫЙ ШКВАЛ СНИЛЛОКА [SNILLOC'S SNOWBALL SWARM]

2 уровень, воплощение

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 90 футов

Компоненты: В, С, М (кусочек льда или маленький осколок белого камня)

Длительность: Мгновенная

На выбранную вами точку в пределах дистанции заклинания обрушивается снежный шквал. Все существа в сфере с радиусом 5 футов и центром в выбранной точке должны совершить спасбросок Ловкости. При провале существо получает урон холодом 3кб, а при успехе — половину этого урона.

На больших уровнях. Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 3 уровня или выше, то урон увеличивается на 1кб за каждый уровень ячейки выше второго.

СОТВОРЕНИЕ КОСТРА [CREATE BONFIRE]

Заговор, вызов

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 60 футов

Компоненты: В, С

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вы создаёте огонь на поверхности земли в точке, которую можете видеть в пределах дистанции заклинания. Пока заклинание действует, огонь занимает область в 5-футовом кубе. Все существа, оказавшиеся в этом пространстве в момент накладывания заклинания, должны преуспеть в спасброске Ловкости, иначе получат урон огнём 1к8. Существо также должно совершать спасбросок, когда впервые за ход оказывается в области действия заклинания или заканчивает свой ход в ней.

Пламя поджигает все горючие предметы, ни на кого не надетые и никем не переносимые.

Урон заклинания увеличивается на 1к8, когда вы достигаете 5 уровня (2к8), 11 уровня (3к8) и 17 уровня (4к8).

СФЕРА БУРИ [STORM SPHERE]

4 уровень, воплощение

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 150 футов

Компоненты: В, С

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

В указанной вами точке в пределах дистанции заклинания возникает сфера завихряющегося воздуха радиусом 20 футов. Сфера существует, пока действует заклинание. Все существа, оказавшиеся внутри сферы в момент появления, должны совершить спасбросок Силы, иначе получают дробящий урон 2кб. Пространство сферы считается труднопроходимой местностью.

Пока действует заклинание, вы можете бонусным действием вызвать разряд молнии, который устремится из центра сферы к выбранному вами существу в пределах 60 футов от центра сферы. Совершите дальнобойную атаку заклинанием. Атака совершается с преимуществом, если цель находится внутри сферы. При попадании цель получает урон электричеством 4кб.

Существа в пределах 30 футов от сферы совершают с помехой проверки Мудрости (Восприятие), основанные на слухе.

На больших уровнях. Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 5 уровня или выше, то урон каждого эффекта увеличивается на 1кб за каждый уровень ячейки выше четвертого.



УЖАСНОЕ УВЯДАНИЕ АБИ-ДАЛЗИМА [ABI-DALZIM'S HORRID WILTING]

8 уровень, некромантия

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 150 футов

Компоненты: В, С, М (кусочек губки)

Длительность: Мгновенная

Вы вытягиваете влагу из всех существ в кубе с длиной ребра 30 футов с центром на указанной вами точке в пределах дистанции заклинания. Все существа в этой области должны совершить спасбросок Телосложения. Заклинание не действует на нежить и конструктов, а растения и водяные элементы совершают спасбросок с помехой. При провале существо получает урон некротической энергией 12к8, а при успехе — половину урона. Немагические растения в области действия заклинания, не являющиеся существами, такие как деревья и кусты, увядают и умирают мгновенно.

УЗЫ ЗЕМЛИ [EARTHWIND]

2 уровень, преобразование

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 300 футов

Компоненты: В

Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Выберите одно существо, видимое в пределах дистанции заклинания. Жёлтые полосы магической энергии обвиваются вокруг этого существа. Цель должна преуспеть в спасброске Силы, иначе его скорость полёта (если есть) будет снижена до 0 на время действия заклинания. Существо, которое находится в воздухе, безопасно снижается со скоростью 60 футов за раунд, пока не окажется на земле или не закончится заклинание.

ФОРМОВАНИЕ ВОДЫ [SHAPE WATER]

Заговор, преобразование

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 30 футов

Компоненты: С

Длительность: Мгновенная или 1 час (см. ниже)

Выберите область воды, которую вы видите в пределах дистанции заклинания, и которая помещается в куб с длиной ребра 5 футов. Вы можете управлять ей одним из перечисленных ниже способов:

- Вы мгновенно перемещаете воду или изменяете скорость её течения на 5 футов в любом направлении. Этого воздействия недостаточно, чтобы причинить урон.
- Вы можете заставить воду принимать простые формы или двигаться согласно вашим указаниям. Этот эффект действует 1 час.
- Вы можете изменить цвет или прозрачность воды. Вся область воды должна быть одного цвета и прозрачности. Эффект действует 1 час.
- Вы замораживаете воду, если в ней нет никаких существ. Вода размораживается через 1 час.

Если вы накладываете это заклинание несколько раз, вы не можете поддерживать более 2 длительных эффектов одновременно. Вы можете действием отменить один из действующих эффектов.

ШКВАЛ [GUST]

Заговор, преобразование

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 30 футов

Компоненты: В, С

Длительность: Мгновенная

Вы контролируете окружающий воздух и можете создать один из перечисленных ниже эффектов в точке, которую видите в пределах дистанции заклинания:

- Одно существо с размером не больше Среднего должно преуспеть в спасброске Силы, иначе его оттолкнёт на 5 футов от вас.
- Вы создаёте небольшой порыв ветра, способный переместить предмет, который никто не несёт и не носит и который весит не более 5 фунтов. Объект толкается на расстояние до 10 футов от вас. Этого толчка недостаточно, чтобы причинить урон.
- Вы создаёте безвредный эффект, например, шелест листвы, хлопанье ставень или колыхание одежды на ветру.



ПРИЛОЖЕНИЕ С: АДАПТАЦИЯ К ИНЫМ МИРАМ

ЭЛЕМЕНТАЛЬНОЕ ЗЛО СТАРО КАК МИР И, НА ПРОТЯЖЕНИИ веков существования Мультивселенной, появлялось в тысячах разных миров. «Принцы апокалипсиса» описывают возвышение Элементального Зла в мире Забытых Королевств [Forgotten Realms]. Однако вы вполне можете изменить это приключение таким образом, чтобы оно было уместно для практически любого мира, являющегося частью Мультивселенной Dungeons & Dragons. В этом приложении мы рассмотрим, как именно вы сможете переделать это приключение для нескольких самых известных сеттингов D&D или для вашего собственного мира.

Мир Тёмного Солнца

Умирающая планета Атхас [Athas] — это мир, на котором стихийные силы уже оставили глубокие шрамы. Давным-давно, боги Атхаса потерпели поражение в ужасной войне, где они сражались против могущественных первозданных сил, происходящих со Стихийных Планов. Одни боги были убиты, другие изгнаны, и Атхас остался под владичеством элементарных сущностей, которым безразличны судьбы смертных. После поражения богов наступили мрачные времена, когда к власти пришли могучие Короли-Чародеи [sorcerer kings], которые, безрассудно используя оскверняющую магию, едва не уничтожили весь мир. Они превратили Атхас в пустыню, где бродят ужасные чудовища, и выживает лишь сильнейший.

Одной из отличительных особенностей этого мира является то, что героям не нужно спускаться в давно забытые подземелья в поисках приключений: само выживание здесь — уже нетривиальная задача. Но вы без проблем сможете вписать сюжет «Принцев апокалипсиса» в мир Тёмного Солнца [Dark Sun].

СЕТТИНГ

На Атхасе нет плодородных земель и сельскохозяйственных регионов, напоминающих долину Дессарин, однако кое-где, в приграничных районах, есть маленькие захолустные деревушки. Путь от одного такого поселения до другого проходит по дикой местности и занимает, как правило, несколько дней. Хорошим примером такого региона может служить Великая Аллювиальная Пустыня [Great Alluvial Sand Wastes]. Заброшенная dwarфийская цитадель Тиар-Безил лежит в 30–40 милях к северо-западу от деревни Клед [Kled], под каменистыми пустошами. В описание погребённого под песками города можно не вносить больших изменений. Забытая подземная крепость dwarфов была построена 5000 лет назад, и её история может уходить корнями к Зелёной эпохе [Green Age] — времени, когда Атхас весьма напоминал мир Забытых королевств.

Четыре Зброшенных Форга, описанные в главе 3 этого приключения — это уединённые поселения или развалины, разбросанные по пустыне, под которой лежит Тиар-Безил. Возможно, в пустынном мире Тёмного Солнца возникнут сложности с фортом Ривергард, но решение тут может быть простым: пусть он располагается на песчаных берегах давно пересохшей реки. При этом культисты Сокрушительной Волны, составляющие гарнизон

старой крепости, будут не пиратами и контрабандистами, а работоторговцами.

Неподалёку от области, где обосновались элементарные культы, располагаются несколько населённых пунктов: шахтёрская деревня Клед, населённая dwarфами, поселение рабов Свобода [Freedom] и оазис Серебряный Родник [Silver Spring]. Для данного варианта кампании, Клед может служить в качестве неплохого опорного пункта при исследованиях, выступая аналогом Красной Лиственницы. Деревня Свобода может заменить Белиард, а Серебряный Родник подходит на роль постоянного двора «Баржедел» и Вомфорда. Вы можете придумать ещё пару посёлков: например, торговый пост, который будет выступать в качестве Вестбриджа и, во время развития событий приключения, падёт под яростью ответной атаки культистов.

ПРЕДЫСТОРИЯ

Вовлечь героев в приключения может исчезновение каравана, направлявшегося в недавно освобождённый город Тир. Вместо делегации из Мирабара, с караваном путешествовали посланники из деревни полуросликов Ого [Ogo]. В надежде заключить союз с полуросликами Лесного Гребня [Forest Ridge], новые владыки Тира отправили в деревню Ого представительство с образцами своих товаров и другими дарами. В ответ на посольство из Ого в Тир вместе с городскими послами выехали несколько уважаемых полуросликов с собственными подарками. После остановки в Свободе делегация направилась на юг, в Клед, после которого намеревалась свернуть к Тиру. Однако их след пропал в пустошах между Кледом и Свободой.

КУЛЬТ НА АТХАСЕ

Культы стихий широко распространены в мире Тёмного Солнца. В мире без богов люди поклоняются силам, которые видят вокруг себя: воздуху, земле, огню и воде. Положение жрецов стихий в обществе Атхаса можно сравнить с положением религиозных отшельников или племенных шаманов в других мирах. Простой люд Атхаса, особенно та его часть, которая живет вне стен городов-государств, благоволеют перед жрецами стихий и почтительно внимают их речам. Основная разница между обычными жрецами, живущими в деревнях и племенах Атхаса, и культистами Элементального Зла заключается в безоговорочной приверженности последних злу.

Жрецы стихий защищают и наставляют обычных людей, используя магию элементов, чтобы улучшить их жизнь. Культисты же требуют унижения, повиновения и жертв. По их мнению, стихии — это не инструмент для выживания, но разрушительная сила и ключ к владычеству над другими.

Поскольку жрецы стихий занимают такое важное место в атхасском обществе, появление культистов, служащих Элементальному Злу, на первый взгляд не кажется чем-то необычным или угрожающим. В маленьких, затерянных в пустыне деревушках культ может с лёгкостью окрепнуть и получить поддержку местного населения — по крайней мере, до тех пор, пока жестокость и безумие его



сторонников не откроют всем истину.

В атхасской версии «Принцев апокалипсиса» пророки поначалу создают впечатление особенно харизматичных и могущественных жрецов стихий, обещающих своим последователям некий «лучший путь». Элементальное оружие — это утерянные реликвии, созданные много веков назад, во время предыдущих появлений культа. После того, как под тёмным солнцем начинает пробуждаться Древнее Элементальное Око, разыскивая новых слуг, легендарное оружие тоже сбрасывает с себя оковы сна и пытается попасть в подходящие руки.

ФРАКЦИИ НА АТХАСЕ

Среди городов-государств и кочевых племён Атхаса есть ряд фракций и союзов, выкованных в горниле суровой истории этого мира. Ниже изложены некоторые рекомендации касательно фракций мира Тёмного Солнца и их аналогах, упомянутых в приключении.

АРФИСТЫ

Союз Масок [The Veiled Alliance]

Союз Масок — это тайное общество, целью которого является свержение деспотичных Королей-Чародеев, властвующих в Тирском регионе [Tur Region]. Как и у Арфистов, в его рядах можно найти различных шпионов, заклинателей и плаутов. Немногие организации и общественные движения действуют сразу в нескольких городах-государствах, но Союз Масок — одна из них. Герои, присягнувшие на верность Союзу, скорее всего, захотят остановить осквернителей [defilers], служащих элементальным культам, и сделают всё, чтобы не дать Королям-Чародеям завладеть секретами стихийных сил.

ОРДЕН ПЕРЧАТКИ

Вольные [The Free]

В пустынях Атхаса, безлюдных на первый взгляд, то там, то здесь попадаются скрытые лагеря и крепости белых невольников, которые сумели сбросить оковы какого-либо города-государства. Представители этого многочисленного и неорганизованного сообщества или, скорее, братства бывших рабов, чьи племена населяют Тирский регион, называют себя Вольными. Хотя эти племена и не сотрудничают между собой, все они разделяют общие ценности и стремятся к одной и той же цели: уничтожению рабства. На Атхасе они выполняют примерно те же функции, что и Орден Перчатки.

Хотя Вольные обычно и не обращают внимания на такие угрозы, как Элементальное Зло, они ненавидят рабовладельцев и сделают всё возможное, чтобы те, кто использует рабский труд, понесли наказание. А поскольку элементальные культы силой заставляют пленников воплощать в жизнь свои безумные планы, то Вольные, скорее всего, захотят остановить эту практику и покарать виновных за их преступления.

ИЗУМРУДНЫЙ АНКЛАВ

Круги друидов

Атхасские друиды считают себя хранителями земли и врагами тех, кто использует оскверняющую магию. Вместо единой друидической общины, чьё влияние охватывало бы весь Тирский регион, здесь получили распространение меньшие по размеру, обособленные круги друидов, которые обеспокоены нарушениями естественного хода вещей и природными катастрофами, вызванными деятельностью культов. Один такой круг странствует по землям между Чашей Дракона [Dragon's Bowl] и долиной Тира [Valley of Tyr]. Персонажи, которые хотят сражаться за восстановление природного баланса, могут быть союзниками друидов (или членами их круга).

Альянс Лордов

Духовенство

Короли-чародеи Тирского региона относятся друг к другу как к заклятым врагам, поэтому на Атхасе не может существовать ничего, даже отдалённо напоминающего Альянс Лордов. Однако в мире Тёмного Солнца неплохой заменой для этой фракции может выступить духовенство отдельного города-государства. Набирающий силу в Великой Аллювиальной пустыне опасный магический культ представляет опасность для всех городов, но более всего для Тира — города, который ищет свой собственный путь развития после смерти короля Калака [King Kalak]. Священнослужители Тира не могут позволить новой угрозе появиться у своих врат, как и отдать секреты элементарной магии культа в руки храмовников враждебного города (например, города Урик [Urik]).

ЖЕНТАРИМ

Дом Тсалакса [House Tsalaxa]

Влиятельные торговые дома Тирского региона владеют складами и базарами во всех основных городах-государствах. В условиях жесткого противоборства все они ищут любую возможность, которую смогут использовать с выгодой для себя и во вред своим конкурентам. Славу же самого беспощадного из них по праву заработал себе дом Тсалакса из города Драй [Draj]. Агенты дома Тсалакса не гнушаются подкупом и убийствами, они даже организуют нападения на караваны своих конкурентов. По мнению этих беспринципных торговцев, культ Элементарного Зла несёт угрозу существующему порядку: повсеместные разрушения, которые вредят торговле — это слишком, даже по стандартам дома Тсалакса, а если в процессе устранения нависшей угрозы агенты дома смогут завладеть секретами культа... что же, тем лучше.

МИР «САГИ О КОПЬЕ»

Кринн [Kryn] — мир, в котором происходят действия «Саги о Копье» [Dragonlance], — уже очень давно является любимым для многих игроков. С небольшими изменениями, внесёнными в сюжетную канву «Принцев апокалипсиса», вы сможете использовать это приключение для своей кампании, проходящей в мире «Саги о Копье». История об Элементарном Зле может быть представлена как попытка сил Хаоса найти ещё один способ уничтожить Кринн.

СЕТТИНГ

При конверсии этой кампании для мира «Саги о Копье» в первую очередь нужно ответить на два вопроса: где и когда? В истории Кринна каждая новая эпоха приносила с собой свои собственные испытания. Развернутся ли эти события перед Катаклизмом [Cataclysm], в Век Силы [Age of Might]? До или после Войны Копья [War of the Lance]? Где именно на Кринне восстанет Элементарное Зло: в холмах и горах Соламнии [Solamnia]? Или Эргота [Ergoth]? А, может быть, в Истаре [Istar], который вскоре будет уничтожен? Со своей стороны, мы предлагаем провести кампанию там же, где зародилась «Сага о Копье»: в землях Абанасинии [Abanasinia], неподалеку от городов Утеха [Solace] и Гавань [Haven], на исходе Времени Тьмы [Time of Darkness] за пару лет до Войны Копья.

В этом случае на смену холмам Самбер придут горы и возвышенности, расположенные между Утехой и Гаванью. Вместо Красной Лиственницы стартовым городом может стать Застава [Gateway], находящаяся к югу от Утехи. Рукава и протоки реки Белая Ярость [White-Rage River] заменят реку Дессарин, а все остальные места, где проходит приключение, могут располагаться к северу или югу от Гавани, вдоль реки, или в горах на западе. Роль Яртарара может сыграть Гавань — самый большой город этого региона.

Фоновая информация о древнем дварфийском роде Безилмеров может обрести новую жизнь, если включить её в историю Торбардина [Thorbardin] до Братоубийственных Войн [Kinslayer Wars].

ПРЕДЫСТОРИЯ

Ещё в дописьменный период истории Реорк [Reorx] заключил бога, известного всем как Хаос [Chaos], в Серый Камень [Graygem], но отголоски его силы остались в мире. Они приняли форму узлов, погребённых глубоко под землей, где и должны были остаться забытыми навсегда.

За тысячи лет до Катаклизма группа дварфийских поселенцев основала в горах к северу от Торбардина город Тиар-Безил. Но, сами того не ведая, дварфы построили свой город менее чем в миле от одного из узлов Хаоса. После Братоубийственных Войн дварфы бросили подземный город, предварительно запечатав его, чтобы защитить от возможного вторжения, и отступили на юг, к Пакс Таркасу [Pax Tharkas], а потом и в Торбардин. В этой версии кампании четыре элементарных храма располагаются в покинутом дварфами городе.

Четыре Зброшенных Форты — это покинутые крепости, выстроенные ещё до Катаклизма. Когда-то они охраняли входы в древний город дварфов. Форт Ривергард располагается на берегу реки Белая Ярость, к северу от Гавани.

Под воздействием ужасающих сил Катаклизма бесчисленные города были уничтожены или погребены под землёй, но и на поверхность показалось множество древних руин и мест силы. После катастрофы жители Кринна отчётливо ощутили отсутствие богов и, под действием этого чувства, стали искать новые источники волшебной силы, способные сравниться по мощи с божественной магией. Четверо таких искателей нашли путь в затерянный город Тиар-Безил и обнаружили там недавно образовавшиеся тоннели, ведущие к святилищу Ока — отголоску Хаоса, сокрытому глубоко под горами Абанасинии. Эти четверо и стали пророками сти-

хий. Вооружённые силой элементарного оружия, пророки создали свои культы из последователей, которых они привлекли на свою сторону, и начали воплощать в жизнь таинственные планы Древнего Элементарного Ока.

Кампания начинается с розыска пропавшей делегации. В мире «Саги о Копье», роль экспедиции из Мирабара может сыграть группа дипломатов, путешествовавших из Гавани по одноимённой [Haven Road] дороге через Утеху.

ФРАКЦИИ КРИННА

В мире «Саги о Копье» нет явных аналогов фракциям Забытых Королевств, поэтому на их место нужно подобрать более уместные организации с Кринна.

АРФИСТЫ

Сочувствующие местные жители

На Кринне нет аналогов этой всемирной организации. Вместо создания отдельной фракции вы можете представить упомянутых в приключении отдельных агентов Арфистов, как обычных дружественных НИП, готовых помогать персонажам, куда те служат силам добра.

ОРДЕН ПЕРЧАТКИ

Рыцари Соламнии [Knights of Solamnia]

Рыцари Соламнии — воины, стоящие на страже принципов добра, — могут стать хорошей заменой для Ордена Перчатки. Рыцари не являются представителями государственной власти, но, поскольку надвигается угроза войны, персонажи игроков вполне могут быть членами их ордена и внимательно следить за возможными беспорядками.

ИЗУМРУДНЫЙ АНКЛАВ

Союзники Хозяйки Леса [Forestmaster]

В качестве замены Изумрудному Анклаву вы можете рассмотреть сообщество, состоящее из эльфов Квалиности [Qualinesti], шаманов из племён равнинных жителей и местных следопытов, посвятивших себя защите природы. Все они объединились под началом могущественного создания — единорога из Омрачённого леса [Darken Wood], известного под именем Хозяйки Леса.

АЛЬЯНС ЛОРДОВ

Общественные лидеры Абанасинии

Местная версия Альянса Лордов может состоять из правителей отдельных, не подконтрольных Искателям городов Абанасинии. В основном эти поселения лежат вдоль пролива Шелси [Straits of Schallsea], поскольку более удалённые от моря города либо находятся под властью Искателей, либо представляют собой деревни равнинных жителей. Часть знати в городах Искателей тоже может входить в этот союз, занимаясь политической борьбой против Теократов [Theocrats].

ЖЕНТАРИМ

Искатели [Seekers]

В Абанасинии организованная преступность в основном представлена теократией Искателей. И хотя некоторые из них действительно ищут доказательств существования богов, большинство всё-таки сосредоточено на захвате и удержании власти в регионе, причём для достижения своих целей Искатели не гнушаются использовать угрозы и насилие.

О ДРАКОНАХ

Даже с предложенными в описаниях фракций и мест действия изменениями в истории всё равно отсутствует ключевой элемент мира Саги о Копье — драконы! Если вы захотите добавить в сюжет приключения линию о драконах, то вот несколько возможных способов.

ВЛИЯНИЕ ДРАКОНОВ

В этом варианте развития событий Повелители Драконов [Dragon Highlords] тоже хотят получить силу элементарных узлов. Они отправляют свои войска, чтобы укрепить оборону культистов, но, когда настанет удачный момент, Повелители сами попытаются завладеть узлами.

ДРАКОНИДЫ

В мире Саги о Копье дракониды [draconians] — искажённые потомки добрых драконов — отравлены воздействием стихийных сил. Персонажи могут повстречать драконидов в элементарных храмах, особенно возле пророков. Они не должны быть первыми противниками, с которыми столкнутся герои в своём противостоянии элементарным культам, но нападение отряда драконидов, после того, как один из храмов будет зачищен, может быть хорошей ответной мерой со стороны культистов.

К сожалению, объема книги не хватит, чтобы привести блоки характеристик драконидов, но вы можете создать их сами, применив шаблон полудракона [half-dragon] (см. «Бестиарий») к хобгоблинам [hobgoblins] или людоящерам [lizardfolk]. При их создании в качестве последнего штриха добавьте черту «Предсмертная вспышка» [Death Throes]: например, дракониды Бааз [baaz] перед смертью превращаются в камень, а дракониды Капак [karak] разливаются лужей кислоты.

ДРАКОНЫ

Сила Элементарного Зла притягивает драконов. Вы можете поместить молодого дракона или пару вирмлинов [wyrmings] внутрь каждого элементарного храма или неподалеку от них. Хорошими примерами будут два вирминга синего дракона [blue dragon wyrmings] в храме воздуха, логово молодого чёрного дракона [young black dragon] около храма воды или даже искажённый медный дракон [corrupt dragon] где-нибудь возле элементарного узла земли. (В Рыдающем Колоссе уже есть красный дракон [red dragon].) Они могут быть как частью армии драконов, так и отдельными особями, которых привлекла элементарная сила узлов Хаоса; как входят в элементарные культы, действуя с ними заодно, так и быть угрозой и для культистов, и для искателей приключений.

ГРЕЙХОК [СЕРЫЙ ЯСТРЕБ]

Многие из тех, кто давно играет в D&D, считают Орт [Oerth] — мир, в котором проходят кампании по сеттингу Грейхок [Greyhawk] — естественными и наиболее подходящими декорациями для приключения, посвящённого Элементарному Злу. Классическое приключение «Храм Элементарного Зла» как раз и происходит в мире Грейхок. И хотя «Принцы апокалипсиса» во многом черпали вдохновение из первоисточника, всё же, они не являются обычным переизданием старого приключения. Такие новые сюжетные элементы, как пророки

стихий, использование культами *сфер опустошения* и поиски исчезнувшей делегации, делают это приключение куда более глубоким и построенным скорее на событиях, а не на местах, как оригинальная кампания.

СЕТТИНГ

В первоисточнике, храм Элементального Зла располагался в холмах Крон [Kron Hills]: малонаселённой пограничной области между эльфийским королевством Селин [Celene] и небольшим государством Вербобонк [Verbobonc]. Холмы Самбер можно заменить восточной частью холмов Крон и западной границей Искорёженного леса [Gnarley Forest]. Вместо Красной Лиственницы, стартовым городом приключения может стать Хоммлет [Hommllet]. Сюжет приключения, описанный в главе 6 этой книги, хорошо ложится на канву классического приключения. *Дерева Хоммлет*, как и прочие места в Красной Лиственнице и её окрестностях, легко могут быть перемещены в холмы Крон для того, чтобы познакомить персонажей игроков с регионом и его населением.

Прогнивший до самых корней городок Нулб [Nulb] может заменить объединённые Вомфорд и расположенный неподалеку от него постоялый двор Баржедел. Небольшая, но судоходная река, известная как ручей Имерида [Imeryds Run], подойдёт на роль реки Дессарин, с караванами проходящих по ней грузовых судов (и, как следствие, речным пиратством), которые так интересуют культ Сокрушительной Волны. Город гномов Тулвар [Tulvar] заменит Вестбридж, а Эттербук [Etterboek] — Белиард. Город Вербобонк может выступать в качестве Яргара и Глубоководья одновременно. Это самый важный город всего региона, и события, описанные в побочной сюжетной линии «Тёмные делишки в Яргаре», с лёгкостью могут происходить на речных верфях Вербобонка. Зал Вершины и Заброшенные Форты можно разместить в окрестностях Хоммлета как есть: нет никаких причин, которые помешали бы расположить их в этой части Фланаэсса [Flanaess].

В мире Грейхок, где разворачиваются события оригинального приключения, храм не был построен на останках дварфийских развалин. Исключите все упоминания древнего королевства Безимеров и подземных руин Тиар-Безила. Вместо этого пусть огромная подземная цитадель, куда персонажи проникают в главе 4, будет крепостью, сооружённой предыдущими поколениями культа Элементального Зла, который был в очередной раз создан нынешней группой пророков стихий и их последователями.

ПРЕДЫСТОРИЯ

Элементальное Зло — это далеко не новая угроза для мира Грейхок. Храм Элементального Зла был возведён очень давно. Полчища кровожадных чудовищ, которые выходили из него в прошлом, неоднократно опустошали земли между королевствами Селин и Велуна [Veluna]. Ныне же жители региона считают, что храм давно заброшен и уже несколько поколений не представляет никакой опасности. Около года назад, тёмная сила, известная как Древнее Элементальное Око, тайно призвала в свою старую крепость новую группу из четверых элементальных пророков. Они проникли



в Святылище Ока, где нашли оружие, обладающее силой стихий, и начали привлекать сторонников под знамёна своих культов.

Описанные в главе 3 Заброшенные Форты — это близлежащие старинные замки и крепости. В прошлом, их возвели искатели приключений, сражавшиеся здесь с предыдущими проявлениями Элементального Зла. Эти укрепления, предназначенные для охраны тайных проходов в подземелья, которые протянулись под оставшимися на поверхности развалинами храма, со временем превратились в руины. Форт Ривергард располагается на берегу ручья Имерида, протекающего неподалёку.

Отправным пунктом делегации, исчезновение которой служит завязкой приключения, может стать княжество Улек [Principality of Ulek], а конечной точкой её маршрута — город Диверс [Dyvers] или столица соседнего королевства Фьюрионди [Furyondu] город Чендл [Chendl].

ФРАКЦИИ МИРА ГРЕЙХОК

На смену фракциям Забытых Королевств придут характерные для Фланаэсса рыцарские ордена, гильдии магов и наделённые властью элитные общества, с которыми персонажи игроков могут заключить союз.

АРФИСТЫ

Круг Восьми [The Circle of Eight]

Круг Восьми является наиболее близким аналогом Арфистам. Хотя членами самого круга могут быть лишь самые могущественные волшебники, органи-

зация нанимает множество агентов и шпионов для продвижения своих интересов. Круг Восьми куда менее великодушен, нежели Арфисты: волшебники, состоящие в этой организации, мало озабочены проблемами тирании и в основном стремятся сохранить баланс сил в Фланаэссе. Тем не менее наиболее опасные магические угрозы (такие как возвышение Элементального Зла) не могут не попасть в зону внимания Круга.

ОРДЕН ПЕРЧАТКИ

Церковь святого Катберта [The Church of Saint Cuthbert]

В Грейхоке существует несколько рыцарских орденов, которые могут послужить заменой данной фракции, но самым подходящим вариантом будет церковь святого Катберта. Ряды церкви составляют жрецы, паладины и воины, которые сражаются со злом по всему Фланаэссу и стоят на страже закона и порядка.

ИЗУМРУДНЫЙ АНКЛАВ

Последователи Старой Веры [The Old Faith]

Друиды Фланаэсса принадлежат к большой общине, известной как последователи Старой Веры. Каждый регион континента находится под присмотром Великого Друида [Great Druid], возглавляющего организованное общество других друидов, рангом поменьше, которые разрозненно живут под его властью. Помимо всего прочего, друиды Старой Веры являются непримиримыми врагами последователей Элементального Зла, искореняя их присутствие, где бы оно ни проявлялось. Персонажи, не являющиеся друидами, могут принадлежать к одному из обществ, связанных с последователями Старой Веры. К примеру, следопыты Искорёженно-го Леса [Gnarley Rangers] — братство, чьим приютом стал одноимённый лес, — тесно сотрудничают с друидами.

АЛЬЯНС ЛОРДОВ

Рыцари Харта [The Knights of the Hart]

На Фланаэссе ещё не пришло то время, когда добрые королевства и города-государства заключают союзы между собой: в окрестностях холмов Крон не существует организации, аналогичной Альянсу Лордов. В мире Грейхок самой удачной альтернативой этому обществу служат рыцари Ордена Харта (обычно их называют просто рыцарями Харта). Орден состоит из высокородных людей и эльфов и действует в Фьюрионди, Велуне и в лесу Весве [Vesve Forest]. Хотя основной целью ордена остаётся борьба с полудемоном-тираном Юзом [Iuz], рыцари прилагают все усилия, чтобы защищать свои земли от любых чудовищ, которые представляют опасность.

ЖЕНТАРИМ

Гильдия воров Грейхока [The Thieves' Guild of Greyhawk]

Неплохой заменой Жентариму станет гильдия воров Грейхока. Основанная в вольном городе Грейхок, гильдия воров пытается контролировать торговлю и оказывать влияние на события, происходящие по всему Фланаэссу. Как и в случае с Жентаримом, члены гильдии слывут смутьянами и негодяями, но часто они вынуждены противостоять куда более страшным угрозам, коей, без сомнения, являются культы Элементального Зла.

ПРОЧИЕ НЮАНСЫ

Замените любое упоминание божеств Забытых Королевств на их аналоги из грейхокского пантеона. Например, рыцари Зала Вершины будут почитать Хиронеуса [Heironeous], а не Хельма [Helm] или Ти́ра. (Они могут поклоняться и святому Катберту, однако в этом случае одна из игровых фракций получит важный опорный пункт в этих землях. Будет лучше, если рыцари сыграют роль потенциальных союзников персонажа, который принадлежит к нужной фракции.) Кроме того, Древнее Элементальное Око может быть аспектом пленённого бога Тариздуна [Tharizdun], с чьим именем ассоциируются энтропия, разрушительные силы и вечная тьма. При этом, для хода приключения неважно, будут ли культисты поклоняться Тариздуну или просто служить Древнему Элементальному Оку: в конце концов, всё равно они все безумны.

ЭБЕРРОН

Мир Эберрона [Ebergon] отлично подходит для «Принцев апокалипсиса» из-за своего акцента на тайнах и исследованиях. Изменения, вносимые в приключения, по большей части коснутся топонимов: их нужно будет заменить аутентичными названиями. Вдобавок вы можете попробовать использовать особенности сеттинга, чтобы подчеркнуть определённые темы приключения.

Эберрон — это место, полное тайн, и в «Принцах апокалипсиса» этому моменту уделяется большое внимание. В первой части приключения по большей части рассказывается о загадочной злой силе, которая прячется в городках и пограничных фортах по всему региону, и о том, как это зло выводит на чистую воду. Вы можете передать это ощущение таинственности множеством способов: глава 3, например, начинается с расследования пропавших людей, а в таких побочных сюжетных линиях, как «Проклятье огненной ведьмы», «Тёмные делишки в Яргаре» и «Залы Охотящейся Секиры» тоже присутствуют предательства и таящееся зло.

Если вы любите дополнять приключения собственными идеями, то попробуйте сыграть на нуарной атмосфере, всегда присущей такому злу. Сделайте какого-нибудь дружелюбного на первый взгляд НИПа тайным членом одного из четырёх кульгов. Или пусть культисты ещё сильнее используют местных жителей в своих целях, совращая их, шантажируя и грозя им расправой.

Вторым мотивом, присущим Эберрону, являются исследования, и, поскольку «Принцы апокалипсиса» построены как приключение-«песочница», тут тоже не должно возникнуть проблем с совместимостью кампании и сеттинга. Если вы хотите, чтобы игроки почувствовали себя первооткрывателями, попробуйте увеличить дистанцию между посёлками (мир Эберрона огромен, так что места вам должно хватить). Пусть НИПы будут меньше знать о том, что происходит за пределами их поселений, а игрокам можно выдать менее подробную карту, на которой не будут отмечены ключевые места. В этом случае, когда персонажи просто увидят Зброшенные Форты в первый раз, это уже будет чувствоваться как достижение. Игроки (а, возможно, и персонажи) могут ощутить чувство удовлетворённости, если к концу приключения у них будет более или менее завершенная карта региона.

СЕТТИНГ

Кхорвайр [Khorvaire] — это обширный континент со множеством малонаселённых областей, так что найти удачное место действия для «Принцев апокалипсиса» будет нетрудно. Вот несколько примеров:

- В западном Аундаире [Aundair] неплохим выбором могут стать дикие земли вокруг города Вир [Wyr]. Элдинские владения [Eldeen Reaches] будут выступать в той же роли, что и Высокий лес в обычной версии приключения.
- У северных границ Бреландии [Breland] находится небольшой городок Ксандрар [Xandrar], который может занять место Красной Лиственницы. Тогда крепости, покинутые во время Последней войны [Last War] будут Заброшенными Фортами, а чудовища, обитающие на землях Дроаама [Droaam] станут постоянной угрозой.
- В северном и восточном Карнате [Karrnath] есть обширные незаселённые земли, где можно с лёгкостью разместить регион, размером с долину Дессарин. Варварские племена полуросликов, проживающие на равнинах Таленты [Talenta Plains] могут выступать в качестве племён утгардцев.
- На границе между Зиларго [Zilargo] и Даргууном [Darguun] тоже есть изолированные друг от друга небольшие поселения и бродячие чудовища.

Просто взять и целиком перенести долину Десса-

рин на карту Эберрона не составит для вас труда: на ней есть множество белых пятен, достаточно лишь поменять топонимы. Но для того, чтобы приключение в Эберроне прошло наилучшим образом, куда более необходимо найти подходящие эквиваленты для перечисленных ниже особенностей местности, важных для кампании. Итак, на карте должны быть:

- Холмистый регион, через который протекает река. Учтите, что из-за своих небольших размеров долина Дессарин может и не отображаться на обычных картах, созданных для кампаний в Эберроне. В идеале неподалёку от долины должны обитать племена, похожие на утгардцев, а чуть дальше — эквивалент враждебной орочьей орды.
- Большой город, находящийся как минимум в нескольких днях пути, причём желательно, чтобы до него можно было добраться как по суше, так и по воде. В городе не должно быть ни причальных башен для воздушных судов, ни станций молниевой дороги [lightning rail]: уединенность местности — это ключевой фактор для завязки приключения.
- Дремучий лес или другие дикие земли, которые могли бы послужить заменой Высокому лесу, и где жили бы эльфы или похожий на них народ.

Но самые большие изменения вам придется внести в предлагаемое в кампании описание мироздания.



Дело в том, что в Эберроне нет традиционных стийных планов, так что вам нужно будет заменить их на перечисленные ниже (и помните, что это не точные эквиваленты):

- Сирания, Лазурное Небо [Syrania, the Azure Sky] (воздух)
- Китри, Бурлящий Хаос [Kythri, the Churning Chaos] (земля)
- Ферния, Огненное Море [Fernia, the Sea of Fire] (огонь)
- Ламанния, Сумеречный Лес [Lamannia, the Twilight Forest] (вода)

ПРЕДЫСТОРИЯ

В начале приключения мудрецы Эберрона с интересом отмечают, что в течение следующих нескольких месяцев четыре плана будут иметь с Эберроном общие границы. Это невероятно редкое явление, описание которого с трудом можно найти даже в архивах жрецов и астрономов. Для учёных мужей это событие представляет чисто академический интерес. Но для Имикса, Огремоха, Ольгидры и Ян-Си-Бина это шанс, которого они давно ждали.

Под предводительством безымянной сущности, известной как Древнее Элементальное Око (в роли которой может выступать Глубинный дракон [Dragon Below], Дремлющая Тьма [Dreaming Dark] или Лорды Пыли [Lords of Dust]), четыре элементальных принца созывают свои культы, как и описано в приключении. При этом они стремятся не просто установить владычество Элементального Заа в регионе, но хотят остановить движение всех планов существования, так, чтобы общие границы между их владениями и Эберроном оставались неизменными. Затем, во главе неисчислимых армий, они вырвутся из своих миров и повергнут сначала Кхорвайр, а затем и весь Эберрон к своим стопам.

ФРАКЦИИ ЭБЕРРОНА

Найти аналоги фракциям Забытых Королевств в Эберроне довольно просто.

АРФИСТЫ

Библиотека Корранберга [Library of Korranberg] или Моргрейвский университет [Morgrave University]

Пусть и с натяжкой, но аналоги Арфистов могут выступать академические организации Эберрона: библиотека Корранберга или Моргрейвский университет. Хотя занимаются они не столько политикой, сколько наукой, всё же эти организации известны своим альтруизмом и действуют вне существующих силовых структур. А поскольку на Эберроне есть множество ожидающих своей разгадки тайн, то представители этих организаций частенько бывают в самых опасных уголках мира, так же, как и Арфисты.

ОРДЕН ПЕРЧАТКИ

Церковь Серебряного Пламени [The Church of the Silver Flame]

Эта организация куда более религиозна, чем Орден Перчатки, однако общая атмосфера в этих организациях довольно похожа. Поскольку Серебряное Пламя является официальной религией для людей Трейна [Thrane], персонажи этой нации могут работать на Церковь независимо от выбранного ими класса.

ИЗУМРУДНЫЙ АНКЛАВ

Стражи Леса [Wardens of the Wood] или Привратники [Gatekeepers]

Если на Эберроне события «Принцев апокалипсиса» разворачиваются неподалёку от Элдинских владений, то Стражи Леса — это логичная замена Изумрудному Анклаву. В ином случае, неплохим выбором станут Привратники.

АЛЬЯНС ЛОРДОВ

Двенадцать [The Twelve] или Аурум [Aurum]

Подобно Альянсу Лордов, Двенадцать выступают защитниками цивилизации, и в их рядах тоже бывают периоды соперничества и внутренней борьбы. Члены организации Аурум хоть и далеко не так бескорыстны, как Альянс Лордов, тоже выполняют похожие функции в мире Эберрона: пытаются сохранить статус-кво и не допустить потери влияния властью имущими.

ЖЕНТАРИМ

Орден Изумрудного Когтя [The Order of the Emerald Claw]

Вы можете заменить Чёрную Сеть Орденом Изумрудного Когтя, хотя придется немного смягчить их связь с Вол [Vol].

ОТМЕЧЕННЫЕ ДРАКОНОМ ДОМА

В качестве альтернативы пяти фракциям можно использовать известные в Эберроне организации — отмеченные драконом дома [dragonmarked houses]. Однако помните, что далеко не все члены домов обладают драконьими метками [dragonmarks], и что даже в домах, которыми управляют представители одной расы (например, полуэльфы дома Лирандар [Lygandar]), найдутся выходцы из других народов.

Перед началом приключения позволяйте персонажам выбрать отмеченный драконом дом в дополнение к расе, классу и предыстории. Дом Денеит [Deneith] очень похож на Орден Перчатки, дом Кундарак [Kundarak] будет выступать в качестве Альянса Лордов, дом Лирандар или дом Тарашк [Tharashk] будет заменой Арфистам, дома Фиарлан [Phiarlan] и Туранни [Thuranni] — Жентариму, а дом Вадалис [Vadalis] сыграет роль Изумрудного Анклава.

ПРОЧИЕ НЮАНСЫ

После того как вы поместите область приключения на карту Эберрона и найдёте альтернативы фракциям, останется добавить лишь несколько штрихов.

- Наделите несколько фигурирующих в приключении волшебных предметов уместной в Эберроне историей происхождения: свяжите их с магией осколков дракона [dragonshards]. Например, пусть четыре элементальных оружия, которыми завладела пророки, будут питаться энергией от осколков Хайбер [Khyber].
- Свяжите экономику долины Дессарин с действиями отмеченных драконом домов. Пусть Кайлесса, управляет «Раскачивающимся Мечом» (гостиницей в Красной Лиственнице) от имени дома Гхалланда [Ghallanda], а многие городские колёсники работают под покровительством дома Лирандар. В делегации, исчисление которой в главе 3 служит завязкой приключения, состоят члены дома Кундарак, и т.д.
- Измените расы некоторых НИПов на специфич-

ные для Эберрона. Грунд из Красной Лиственницы (см. главу 6) может быть кованым [warforged]: всё равно большая часть города смотрит на него свысока. Доппельгангер [doppelganger] из «Залов Охотящейся Секиры», которым посвящена сторонняя сюжетная линия, может быть подменышем [changeling], как и пророчица Вейнифер — это несложно представить. А часть друидов и оборотней из чертога Алой Луны (см. главу 3) можно сделать шифтерами [shifters].

- Подправьте предысторию приключения таким образом, чтобы связать её с Последней войной. Возможно, пророки стихий были беженцами. Или военными преступниками. А элементарным оружием они завладели в День Скорби.

ВАШ СОБСТВЕННЫЙ МИР

Если вы создаёте свой собственный мир в стиле фэнтези, который будет служить сеттингом для ваших игр, то он наверняка подойдёт для *«Принцев апокалипсиса»*. Слуги Древнего Элементарного Ока действуют под различными именами и в разных обликах, а разрушительное влияние стихий может поразить любой мир в любое время. Поэтому всегда будут нужны герои, способные взять верх над силами тьмы и разрушения.

События *«Принцев апокалипсиса»* разворачиваются в малонаселённой местности, располагающейся далеко за пределами влияния центральной власти. В этих землях нет никаких общественных групп или союзов, которые смогли бы справиться с возвышением элементарных пророков своими силами: эту ношу придётся взвалить на свои плечи персонажам. Наиболее лёгким способом встроить это приключение в ваш мир будет просто перенести на его карту всю долину Дессарин целиком. Описание таких областей, как Красная Лиственница или холмы Самбер, не содержит конкретных деталей, и поэтому они подойдут практически для любого мира D&D. Возможно, вам понадобится изменить имена божеств и названия фракций на уместные в вашей кампании, хотя, если вы не хотите этого делать, то приключение может проходить на ещё не исследованной персонажами части мира.

С другой стороны, вы можете найти на карте вашего мира подходящее место и разместить там города, аналогичные Красной Лиственнице, Вомфорду, Белиарду и Вестбриджу по соседству с глухими и пустынными землями, наподобие холмов Самбер. В этом приключении расстояние между городами составляет порядка 70–80 миль, но вы можете разместить их и на меньшей площади. До тех пор, пока путь из города в город будет занимать хотя бы сутки, у вас будет достаточно пространства, чтобы превратить переезд в другое поселение в серьёзное испытание для игроков.

В обычном варианте кампании холмы Самбер выглядят как пустынные высохшие земли, однако вы можете превратить их в нечто абсолютно отличное от холмов. Безлюдные вересковые пустоши, бесконечные топи и болота, даже дремучий тёмный лес — всё это отлично подойдёт на роль места, где стоят форпосты кульгистов, и где ведутся поиски пропавшей делегации из Мирабара. Естественно, декорации должны предусматривать наличие обширного комплекса подземных пещер под таинственными развалинами и возможность захвата старых замков новыми злобными обитателями.

ПОСЛЕСЛОВИЕ

В этой истории мы попытались вернуть культы к жизни так, как никогда прежде. Мы хотели убедить, что у каждого культа будут свои особенности и своя личность. У культистов воды чешуйчатая кожа, культисты воздуха используют специальные устройства: *рюкзаки с аэростатами* и *полётные одеяния*. Культисты огня работают в кузницах, создавая всевозможные огненные приспособления и изделия из металла. Культисты земли превращают свою плоть в камень.

И раз все они безумны, легко выдумать целую кучу сумасшедших идей. Как вам водяные культисты верхом на гигантских моржах? А инкубаторы с личинками лиловых червей, управляемых культом земли? Возможно всё. Это приложение содержит концепт-арты, которые мы набросали для этой истории. Мы считаем часть из них слегка чокнутыми, поэтому не включили их в приключение. Но, может, вас они вдохновят.

— Крис Перкинс

Культисты
огня являются
мастерами ковки



Культисты воды гнушаются брони, но им нравятся мечи, усеянные акульими зубами, и щиты из панцирей гигантских крабов



Одержимость Аериси Калинос крылатыми эльфами выражается в иллюзорных крыльях за её спиной



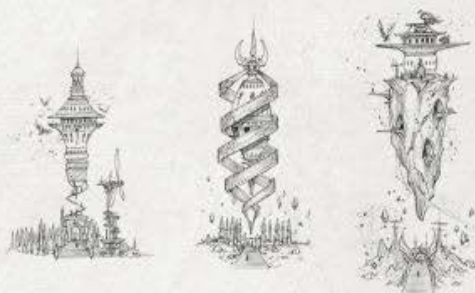
Загадочный Визеран Девир создает четыре могущественных оружия, пропитанных силой стихий

Кристалльный алтарь

Гигантские грифы — популярный транспорт среди культивов воздуха



Культист воздуха нападает с высоты, используя аэростат. Он недосягаем для атак ближнего боя



Культисты воздуха рассекают небеса с помощью полётных одеяний и предпочитают атаковать копьями или из арбалетов

Маяки воздуха — парящие строения и насесты для летающих созданий



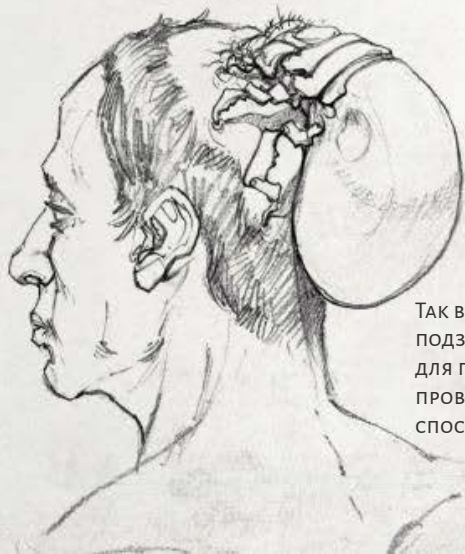
Мантии культистов земли состоят из тонких кусочков камня, образующих гибкую ткань



Культисты земли используют диковинных роющих ездовых созданий



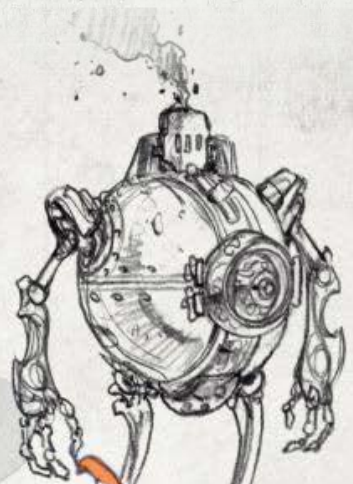
Маяки земли — каменные цитадели, стоящие на скалах или столбах из камня. Они встречаются возле высохших каньонов, скал и гор



Так выглядит подземный паразит для получения провидческих способностей



Доспех разербластов
вплавлен в кожу, и его
нельзя снять. В груди
есть углубление в
котором видно сердце
из живого пламени



Культисты огня
связывают оружие
и военные машины
с огненными
элементалями



Обсидиановый кинжал



Культист огня на
гигантском огненном
ящере



Маяки огня извергают пламя
и дым из вершины, а внешне
похожи на факелы или лампы



ХОТИТЕ ПОЛУЧИТЬ СМЕРТЕЛЬНУЮ ВОДНУЮ БОМБУ? ВОЗЬМИТЕ ФЕРМЕНТИРОВАННОЕ МОРСКОЕ СОЗДАНИЕ И ЗАКЛИНАНИЕ

КУЛЬТИСТЫ ВОДЫ НОСЯТ ПЛАТЬЯ ИЗ ВОДОРОСЛЕЙ И, ИНОГДА, ИХ МОЖНО УВИДЕТЬ С ПЕРЕПОНЧАТЫМИ ПАЛЬЦАМИ. ЕЩЕ ОНИ ВЫРАЩИВАЮТ РАКУШКИ НА ТЕЛЕ, КАК АКТ ПРЕДАННОСТИ КУЛЬТУ



КОНЦЕПТЫ ИСКУССТВЕННОЙ КЛЕШНИ ГАРА ШАТТЕРКИЛА

КУЛЬТИСТЫ ВОДЫ ПРИРУЧАЮТ В КАЧЕСТВЕ ЕЗДОВЫХ ЖИВОТНЫХ РАЗНЫХ СУЩЕСТВ, В ТОМ ЧИСЛЕ И ГИГАНТСКИХ МОРЖЕЙ



МАЯКИ ВОДЫ ОБЫЧНО СТРОЯТСЯ ВОЗЛЕ ЕСТЕСТВЕННЫХ ВОДОЕМОВ И ВЫГЛЯДЯТ КАК ГИГАНТСКИЕ ФОНТАНЫ, РАКОВИНЫ ИЛИ АНЕМОНЫ





ЧТО ЖЕ ДАЛЬШЕ?

Н РОДОЛЖИТЕ РАЗГАДЫВАТЬ ТАЙНЫ ДРЕВНЕГО ЗЛА в загружаемом дополнении «*Neverwinter: Ярость Стихий*» для нашумевшей бесплатной action MMORPG.

Персонажи настольной ролевой игры могут ещё глубже погрузиться в изощрённые замыслы злобных и деспотичных пророков, участвуя каждую неделю в играх сезона «*Элементальное зло*» D&D Adventurers League в магазинах по всему миру.

Вдохните больше жизни в свои настольные приключения с помощью миниатюр серии «*Elemental Evil*» и других игровых аксессуаров от Gale Force Nine и WizKids Games.

НА ПОВЕРЕЖЬЕ МЕЧА СОВСЕМ НЕ БЕЗОПАСНО, И ЭТО ПРИКЛЮЧЕНИЕ ВЫХОДИТ ДАЛЕКО ЗА ПРЕДЕЛЫ КНИЖНЫХ СТРАНИЦ.

Приключенческая настольная игра «*Temple of Elemental Evil*» позволит вам заново и по-новому пережить эту историю. Для получения ещё более захватывающих впечатлений от игры объедините её содержимое с другими кооперативными приключенческими играми по системе D&D, такими как «*Castle Ravenloft*» и «*Legend of Drizzt*».

Узнайте больше на DungeonsandDragons.com.

ПЕРВОРОДНОЕ ЗЛО УГРОЖАЕТ КОРОЛЕВСТВАМ

Первые признаки бедствия всегда незначительны: разбойники на дорогах, пираты на реке Дессарин, слухи о чудовищах вокруг холмов Самбер — всё это слишком близко к цивилизованным землям.

В довершение ко всему пропала без вести делегация из дварфийского города Мирабара. Являются ли все эти события просто совпадением, или же за ними скрывается единая причина?

При поддержке своих пророков Древнее Элементальное Око явилось сеять хаос в Забытых Королевствах. Как искатели приключений смогут предотвратить тотальное опустошение?

Приключение DUNGEONS & DRAGONS для персонажей 1–15 уровня

Включает новые заклинания и новую игральную расу, затронутую стихиями: дженази

Для использования с *Книгой игрока*, *Бестиарием* и *Руководством Мастера* пятой редакции



ELEMENTAL EVIL™



DUNGEONSANDDRAGONS.COM



SASQUATCH
GAME STUDIO

