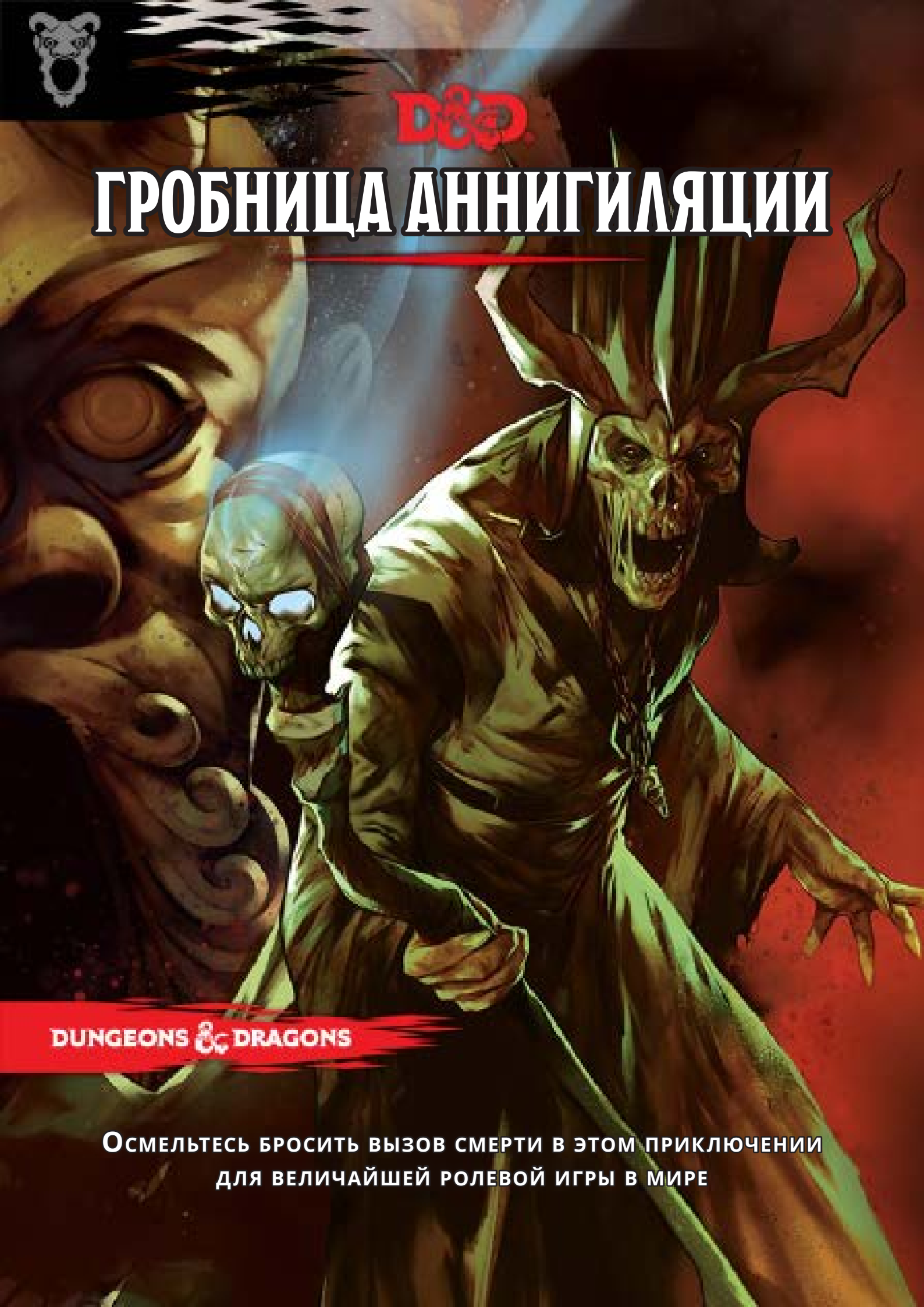

D&D
ГРОБНИЦА АННИГИЛЯЦИИ
DUNGEONS & DRAGONS
Осмельтесь бросить вызов смерти в этом приключении
для величайшей ролевой игры в мире

Группа перевода

Во время создания персонажей, после вашего одобрения, игроки могут выбрать одну из предысторий, описанных в приложении А. Эти предыстории могут быть использованы для любого персонажа или кампании, завязанной на исследовании экзотических культур и затерянных цивилизаций.

Также мы решили добавить в это книжное приключение дополнительные материалы с сайта http://www.dmsguild.com/, так как они являются частью *Гробницы Аннигиляции* и созданны специально для этого приключения. На ваше усмотрение, вы можете использовать их с этим и другими приключениями на полуострове Чульт (например, *Потаённый храм Тамоачана* из книги *Истории из Зияющего портала*). Эти материалы позволят вам наполнить ваше приключение новыми локациями, монстрами, магическими предметами и невероятно интересными столкновениями (боевыми и не только). Все их можно найти в приложениях.

Также в Главе 2 этой книги довольно подробно расписана география полуострова, и вы можете использовать её в других приключениях в Чульте.

На страницах этой книги, как и во многих предыдущих работах, вы можете встретить вот такие врезки.

Нам кажется, что эта информация будет полезна для вас, либо облегчит вашу работу в качестве Мастера, предоставляя информацию из книг правили или других приключений.

Мы будем благодарны за помощь с этим другими переводами. Как можно помочь, вы можете узнать в группе: https://vk.com/dungeons_ru

Переводчики: r0ot35, Xatttta, LiNED, Meonaar, DUNGEONS_GUEST, korfax, Capellanus, giliathiel, stivie, LelouchVee, Romulas, Gumeg
Адаптация стихов и предупреждений Ацererака: ketria
Редактор перевода: r0ot35, Gumeg
Изображения: palant
Photoshop: r0ot35
Вёрстка: r0ot35

Версия: 1.04



ГРОБНИЦА АННИГИЛЯЦИИ



Участники проекта

Дизайнеры: Кристофер Перкинс, Вилл Дойл, Стив Винтер
Дополнительный дизайн: Адам Ли
Консультанты: Пендлтон Уорд, Джеймс Лодер
Создатели истории: Кристофер Перкинс, Адам Ли, Ричард Виттерс
Ведущий разработчик правил: Джереми Кроуфорд

Главные редакторы: Джереми Кроуфорд, Кристофер Перкинс
Редакторы: Мишель Картер, Скотт Фитцджеральд Крей
Ассистент дизайнера: Мэтт Шернетт

Арт-директор: Кейт Ирвин
Дополнительные арт-директоры: Шаюна Нарцисо, Ричард Виттерс
Графическое оформление: Эмми Тандзи
Рисунок обложки: Бен Оливер
Художники-иллюстраторы: Марк Бем, Эрик Белиз, Золтан Борос, Кристофер Брэдли, Джедд Шеври, Дааркен, Крис Дьен. Ольга Дребас, Лиша Ханниган, Виктор Мори, Крис Симан, Кори Трего-Эрднер, Ричард Уиттерс, Ева Уидерман, Шон Вуд
Картограф: Майк Шлей

Продюсер: Стэн!
Управление проектом: Хезер Флеминг
Инженер продукта: Киндра Коллвей
Техническое оформление: Кармен Чунг
Арт-администратор: Девид Гершман
Связи с общественностью: Джеффесон Данлэп

Другие члены команды D&D: Барт Кэрролл, Тревор Кидд, Кристофер Линдсей, Шелли Маццанобль, Майк Мерльс, Бен Петрисор, Хилари Росс, Лиз Шух, Натан Стюарт, Грег Тито

Следующие D&D книги предоставили материал и вдохновение:

Кук, Дэвид. *Жители Запретного города*. 1981.
Сайгакс, Кэри. *Бестиарий II*. 1983.
Гигакс, Кэри. *Гробница ужасов*. 1978.
Лоудер, Джеймс. *Кольцо Зимы*. 2012.
Лоудер, Джеймс и Жан Рабе. *Джунгли Чульта*. 1993.
Новак, Кейт и Джефф Грубб. *Лазурные связи*. 1988.
TSR, Inc. *Fiend Folio*. 1981

Предисловие

Гробница Аннигиляции – это история о смерти и людях, которые пытаются избегают её. Как и в большинстве приключений D&D, это должно быть забавно, не столько в словах и картинах, сколько в опыте игры. Каждое плохое решение игрока, неудачный бросок кубика, план полетевший в трубу, глупое решение, подлый монстр и несвоевременная смерть персонажа могут вызвать у нас смех. Как клоуны в родео, авантюристы часто будут веселиться, пытаясь выжить и добиться успеха.

Это приключение гораздо больше, чем смертельная подземелье. Чтобы сделать его интересным, мы обратились к Пендлтону Уорду, создателю анимационного сериала Время приключений [Adventure Time], основанному на D&D. Пен – мастер-рассказчик, который знает, как создать осмысленный рассказ вокруг забавных персонажей и ловушек, и он понимает, что игроки D&D могут сами себя развлечь, если дать им забавные инструменты для этого. С помощью Пена мы попытались создать сказку, наполненную классическими D&D тропами и странными сюжетными поворотами, которые заставят вас и ваших игроков смеяться, даже если дела персонажей идут не очень. Если это не сделает фрукт танцующей обезьяны, то может быть – катапультирующая деревня гоблинов, или тираннозавр зомби, изрыгающий других зомби. Там также находится сама гробница, в которой, как мы надеемся, смешаются и смех, и предсмертные крики с её убийственной изобретательностью.

Я сердечно благодарю всех наших плейтестеров. Вы помогли сделать Гробницу Аннигиляции более интересной для всех. Ваши отзывы были чрезвычайно ценны, хотя иногда и жестоки, как любая ловушка, найденная здесь. Будьте уверены, ваши персонажи не умерли напрасно.

Крис Перкинс, Май 2017



НА ОБЛОЖКЕ
В глубине джунглей находится гробница, из которой не вернулся ни один искатель приключений. Бен Оливер изобразил зловещего создателя гробницы, который, по неизвестным причинам, захватывает души. Войдите туда на свой страх и риск!

Отказ от ответственности: Это приключение заставит ваших игроков ненавидеть вас – кипящая ненависть будет пожирать их души, пока те места, где раньше были их сердца, будет заполнять тьма подобная сфере аннигиляции. PS: Не забывайте разрывать листы персонажей.

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Забытые Королевства, амперсанд в виде дракона, *Из Бездны, Книга игрока, Бестиарий, Руководство Мастера*, остальные продукты Wizards of the Coast и соответствующие им логотипы являются торговыми марками Wizards of the Coast в США и других странах. Все персонажи и персонажи, имеющие очевидное с ними сходство, являются собственностью Wizards of the Coast. Этот материал защищён законом об авторском праве Соединённых Штатов Америки. Любое воспроизведение или несанкционированное использование материала или художественных работ, содержащихся здесь, возможно лишь с письменного разрешения Wizards of the Coast.

Green Ronin Publishing и логотип Green Ronin Publishing – торговый знак Green Ronin Publishing.

Напечатано в США, ©2017 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Manufactured by Hasbro SA, Rue Emile-Boechat 31, 2800 Delemont, CH.
Представительство Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET, UK.

This document is for non commercial use only!

Содержание

Действующие лица 4

Введение 5
Предыстория приключения 5
Проведение приключения 5
Начало приключения 8
Добро пожаловать в Чульт! 11

Глава 1:
Порт Нянзару 15
Прибытие 16
Побочные задания 16
Интересные места в городе 18
Городские жители 25
Виллы торговых принцев 27
Фракции и их представители 29
Чем здесь можно заняться 31

Глава 2:
Земли Чульта 37
Экспедиция начинается 37
Места в Чульте 40

Глава 3:
Жители запретного города ... 91
Ому 91
Места в городе 95

Глава 4:
Храм Ночного Змея 111
Иерархия юань-ти 111
Попадание внутрь 112
Места в Храме 114

Глава 5:
Гробница девяти богов 125
История гробницы 125
Исследование гробницы 126
Духи девяти хитроумных богов 129
Уровень 1. Гнилые залы 130
Уровень 2. Подземелье обмана 139
Уровень 3. Подземелье отражения 145
Уровень 4: Палаты ужаса 156
Уровень 5. Шестерни ненависти ... 168
Уровень 6. Инкубатор Бога Смерти 178
Заключение 188

Приложение A:
Предыстории персонажей ... 190

Приложение B:
Случайные столкновения 192

Приложение C:
Исследования 204

Приложение D:
Монстры и НИП 208
Алдани (Лобстеролюд) 208
Альмираж 208
Артус Симбер 209
Агропал 211
Ацерерак 212
Бодак 213
Бронтозавр 213
Вайя трёхсоцветная 214
Вегепигмей вождь 214
Вегепигмей 215
Велоцираптор 215
Волотамп «Воло» Геддарм 215
Гадрозавр 216
Гигантская четырёхрукая горгулья 216
Гигантская щёлкающая черепаха . 217
Гигантский ходун 217
Гираллон 217
Грунг 218
Дикий грунг 218
Элитный воин грунгов 219
Дварф-альбинос воин 219
Дейноних 220
Джакули 220
Диметродон 221
Дрэгонбэйт 221
Жёлтый мускусный зомби 222
Жёлтая мускусная лиана 222
Зандала 223
Зиндар 224
Анкилозавр зомби 225
Гираллон зомби 225
Тираннозавр зомби 226
Зорбо 226
Камадан 227
Каменный джаггернаут 228
Капкан 228
Кетцалькоатль 228
Кобольд чешуйчатый чародей 229
Кобольд изобретатель 229
Колючка 230
Летающая обезьяна 230
Лоза-убийца 231
Лягемот 231
Мваксанаре 232
Огненный тритон воин 233
Огненный тритон колдун Имикса . 233
Птералюд 234
Рас Нси 235
Стегозавр 236
Су-монстр 236
Табакси-менестрель 237
Табакси-охотник 237
Цеповая улитка 238
Чвинга 239
Чемпион 239
Эблис 240
Юань–ти говорящая в кошмарах .. 241
Юань–ти страж выводка 241

Приложение E:
Раздаточный материал 242

Приложение F:
Хитроумные боги Ому 255

Приложение G:
Звери гниющих джунглей ... 256
Архелон 257
Брахиозавр 257
Дилофозавр 257
Гиганотозавр 258
Зеалораптор 258
Мозазавр 259
Немиколоптер 259
Рой немиколоптеров 259
Пахицефалозавр 260
Саркозух 260
Теризинозавр 261
Титанозавр 261
Троодон 261
Аллозавр зомби 262
Архелон зомби 262
Брахиозавр зомби 263
Бронтозавр зомби 263
Велоцираптор зомби 263
Дейноних зомби 264
Диметродон зомби 264
Дилофозавр зомби 264
Гадрозавр зомби 264
Гиганотозавр зомби 265
Зеалораптор зомби 266
Кетцалькоатль зомби 266
Мозазавр зомби 267
Немиколоптер зомби 267
Рой немиколоптеров зомби 267
Пахицефалозавр зомби 268
Птеранодон зомби 268
Плезиозавр зомби 268
Саркозух зомби 268
Стегозавр зомби 269
Теризинозавр зомби 269
Титанозавр зомби 269
Трицератопс зомби 270
Троодон зомби 270

Дополнения к
Гробнице Аннигиляции *271*

Действующие лица

Основной НИП	Оригинальное имя	Описание	Страница
Азака Буреклык	Azaka Stormfang	Вожак вертигров в Порту Нянзару	34
Артус Симбер	Artus Cimber	Человек, исследователь, владелец Кольца Зимы	209
Ацерерак	Acererak	Архилич и злой создатель Поглотителя душ	212
Ашара	Asharra	Старейшина ааракокр в Кир Сабале	51
Ваканга О'таму	Wakanga O'tamu	Торговый принц в Порту Нянзару (продаёт магию и знания)	25
Валиндра Теневая Мантия	Valindra Shadowmantle	Эльф, лич, работающий на Сзасс Там Тэя	73
Витерс	Withers	Умертвие-заклинатель, работающий на Ацерерака	145
Волотамп «Воло» Геддарм	Volothamp «Volo» Geddarm	Человек, известный путешественник и автор книг	215
Гондоло	Gondolo	Полурослик, проводник в Порту Нянзару	35
Грабстеб	Grabstab	Королева племени гоблинов Кусачий Муравей и правитель Йелли-арк	48
Дедуля Зетембей	Grandfather Zitembe	Священник в Храме Савраса в Порту Нянзару	21
Джонси	Zhanthi	Торговый принц в Порту Нянзару (продаёт драгоценные камни, драгоценности, ткань и доспехи)	26
Джобал	Jobal	Торговый принц в Порту Нянзару (продаёт проводников и наёмни-ков)	26
Друфи	Drufi	Морозный гигант, ищущий Кольцо Зимы	78
Дрэгонбэйт	Dragonbait	Сауриал, паладин, помогает Артусу Симберу	221
Жасмин	Jessamine	Торговый принц в Порту Нянзару (продаёт растения, яды и заказы на убийство)	26
Залкора	Zalkore	Королева, медуза в Нангалоре	61
Зандала	Xandala	Полуэльф, чародей, разыскивающий Кольцо Зимы	223
Зарум Аль-Саряк	Zaroum Al-Saryak	Человек, капитан пиратов на Изумрудном оке	88
Зиндар	Zindar	Золотой полудракон управляющий доками Порта Нянзару	224
Ику	Eku	Замаскированный коатль-проводник в Порту Нянзару	34
Ифан Талро'а	Ifan Talro'a	Торговый принц в Порту Нянзару (продаёт зверей)	27
Йорб	Yorb	Вождь грунгов в Ому	108
Каваша	Qawasha	Чультский друид, проводник в Форте Белуриан	34
Квайот	Kwayothe	Торговый принц в Порту Нянзару (продаёт фрукты, вино, масло, парфюм, теж и средство от насекомых)	27
Купалуа	Kupalue	Вегепигмей, компаньон Каваша	34
Ласкилар	Laskilar	Человек, капитан пиратов на Кровопийце	88
Лиара Портир	Liara Portyr	Командующий Фортом Белуриан	230
Мваксанаре	Mwaxanare	Чультская принцесса, живущая в Кир Сабале	232
Мешок гвоздей	Bag of Nails	Неуравновешенный табакси-охотник в Ому	102
Мушариб	Musharib	Дварф-альбинос, проводник в Порту Нянзару	34
На	Na	Чультский принц, младший брат Мваксанаре	232
Найлс Костолом	Niles Breakbone	Командующий Лагерем возмездия и член Ордена Перчатки	54
Нанни Пупу	Nanny Pu'pu	Зелёная карга, живущая в деревне Мбала	59
Орвекс Окраммус	Orvex Ocrammas	Писец, работающий на Красных Волшебников	96
Ортемей	Ortimay	Гном, капитан Дерзкого Пегаса	22
Рас Нси	Ras Nsi	Юань-ти, некромант и военачальник	234
Речной туман	River Mist	Табакси, проводник в Порту Нянзару	34
Саджа Н'база	Saja N'baza	Охранная нага в Оролунге	71
Салида	Salida	Юань-ти, проводник в Порту Нянзару	35
Синдра Сильван	Syndra Silvane	Человек, архимаг, страдающая от проклятья смерти	8
Фарул	Faroul	Человек, проводник в Порту Нянзару	35
Фенсаза	Fenthaza	Юань–ти говорящая в кошмарах в Ому	117
Фляга вина	Flask of Wine	Табакси, проводник в Порту Нянзару	34
Хью Хакинстоун	Hew Hackinstone	Щитовой дварф, проводник в Порту Нянзару	35
Шаго	Shago	Человек, гладиатор и проводник в Форте Белуриан	36
Экини-Афа	Ekene-Afa	Торговый принц в Порту Нянзару (продаёт оружие, щиты, каноэ, ловушки для дождя и снаряжение путешественника)	27
Элок Джахарвон	Elok Jaharwon	Вервепрь, капитан пиратов на Клыке дракона	88

Введение

Что-то злое ловит души умерших и высасывает душу из тех, кто был воскрешён при помощи магии. Это проклятье, «проклятье смерти», захватило весь мир. Оно не только не даёт воскресить мёртвых, но и влияет на тех, кто был воскрешён. Они увядают и, в конечном счёте, умирают. Источник этого проклятья лежит в гробнице, полной ловушек и загадок, сокрытой в глубине джунглей на опасной земле.

Гробница Аннигиляции – это приключение Dungeons & Dragons, действия которого будут происходить на полуострове Чульт в Забытых Королевствах. Чульт – это тропическая дикая местность, состоящая в основном из джунглей, плато, непроходимых гор и извергающихся вулканов. Вы можете менять джунгли и названия по вашему усмотрению. Альтернативные сеттинги для проведения кампании: Джунгли Амедео на Орте, Жестокий Берег Мистара, джунгли Ксен'дрика Эберрона или любой ваш домашний сеттинг.

Это приключение создано для группы от 4 до 6 персонажей 1 уровня, которые по мере прохождения истории смогут получить 11 уровень или выше.

Предыстория приключения

Персонажи познакомятся с историей через Синдру Сильван, бывшую искательницу приключений и торговку, которая много лет назад была воскрешена. Сейчас она начала увядать. После общения с жрецами Синдра узнала, что это несчастье постигло не только её, а лечение ему не было найдено. Она поговорила со своими друзьями из Арфистов, которые помогли ей определить источник несчастья: нечестивое устройство некромантов, носящее название Поглотитель душ. Арфисты получили эту информацию от лича, однако они ничего не знают о Поглотителе душ, кроме его названия и примерного местоположения. Приключенцы, которые согласятся помочь Синдре, должны будут отправится на Чульт, земли, полные джунглей и монстров, чтобы найти и уничтожить Поглотитель душ [Soulmonger].

Синдра и приключенцы не знают, что Поглотитель душ ловит души мёртвых и лишает личей способа ловить души для заключения их в свои филактерии (Поглотитель душ ловит души до того, как это успеет сделать кто-то ещё). Сзасс Там, самый могущественный лич среди Красных Волшебников Тэя, отправил группу приближенных для того, чтобы они украли Поглотитель душ или, при невозможности сделать это, уничтожили бы его. Руководителем операции представителей Тэя стала правая рука Сзасса Тама – Валиндра Теневая Мантия. Валиндру предупредили, что искатели приключений могут встать у неё на пути, поэтому она готова к встрече.

В сердце Чульта удалось пробраться и Рас Нси, мифической и злодейской фигуре среди чультов. Рас Нси был человеком паладином, который поклялся защищать город Мезро. Он нарушил свою клятву и был изгнан. Вместо того, чтобы исправить содеянное, он поднял армию нежити для того, чтобы покорить Мезро. Тиран-неудачник потерпел поражение и был изгнан вновь. В дальнейшем Мезро был уничтожен Магической Чумой (или, по крайней мере, так казалось), в течение которой Рас Нси потерял свою силу и власть над нежитью. Он отступил в город Ому, оставив осколки своей армии нежити бродить по джунглям Чульта. Однако, это с Рас Нси было не покончено. Страдая от потерянной власти и силы, он заключил союз с юань-ти, которые пробрались в руины Ому, и провёл ритуал преобразования, став проклятым юань-ти. Как и сами юань-ти, Рас Нси принял силу и обратил свою волю на злых змееподобных существ и стал их лидером.

Под расколотыми и разрушенными улицами города Ому располагается тайный храм юань-ти, который носит название Храм Ночного Змея. Именно там Рас Нси скрывается и строит планы по захвату мира. Ому также является местом, где находится Гробница Девяти Богов. По мере того, как персонажи будут исследовать разные уровни этого подземелья, они встретят духов богов-обманщиков Ому, которые могут вселиться в них. Каждый бог представляет собой разное мировоззрение, а персонаж, в которого бог вселится, получает как одну силу, так и одну слабость. Все девять богов не ладят друг с другом, поэтому они попытаются выталкивать друг друга из персонажей. Пока духи борются за своих носителей, персонажи должны будут совладать со смертельными ловушками и монстрами, охраняющими Поглотитель душ. Погружаясь все глубже и глубже в подземелье, персонажи узнают больше о том, кто создал его – архиличе Ацерераке, а также узнают, что Поглотитель душ кормит душами существо, которое известно, как атропал. Как только оно поглотит достаточно душ, атропал превратится в злого бога.

Уничтожение Поглотителя душ остановит проклятье, действующее по всему миру, однако убийство атропала развяжет руки Ацерераку. При обычных обстоятельствах архилич будет более страшным противником для смертных, однако если боги-обманщики будут на их стороне, то у героев появится шанс сделать это.

Проведение приключения

Для того, чтобы провести приключение, вам понадобятся *Книга игрока* пятой редакции D&D, *Руководство Мастера* и *Бестиарий*.

> Текст, оформленный таким образом, означает, что его можно прочитать вслух или перефразировать для игроков, когда персонажи пребывают в определённую локацию или попадают под ситуацию, описанную в этом блоке.

Бестиарий и *Справочник Воло по монстрам* содержит блоки характеристик для практически всех существ приключения. Вам не нужны последние вышедшие книги, так как все монстры, упомянутые здесь, будут представлены в Приложении D в конце книги.

Если существо указано **жирным шрифтом**, то его можно найти в *Бестиарии*. Если характеристики есть в приложении D, то в самом приключении это будет указано.

Заклинания и снаряжения, упомянутые в приключении, можно будет найти в *Книге игрока*. Магические предметы описаны в *Руководстве Мастера*, если только нет ссылок на приложение C.

Сокращения

В этом приключении используются следующие сокращения:

Хиты = хит поинты
КД = Класс Доспеха
Сл = Сложность
Опыт = очки опыта
эм = электриумовые монеты
пп = платиновые монеты
зм = золотые монеты
см = серебряные монеты
мм = медные монеты
НИП = неигровые персонажи
ЗД = законно-добрый
НД = нейтрально-добрый
ХД = хаотично-добрый
ЗН = законно-нейтральный
Н = нейтральный
ХН = хаотично-нейтральный
ЗЗ = законно злой
НЗ = нейтрально-злой
ХЗ = хаоичной злой

Общая информация о приключении

Скорее всего, ваше приключение будет выглядеть так, как описано ниже.

Искателей приключений телепортируют в Порт Нянзару, единственное крупное поселение на Чульте. После исследования города (глава 1), они отправятся в экспедицию в джунгли Чульта (глава 2), где в конечном итоге найдут город Ому (глава 3). Персонажи не знают с самого начала, что Ому – их главная цель в этом приключении. Они должны найти подсказки, которые укажут им нужное направление.

В этом приключении только три существа знают, что проклятье смерти исходит из города Ому: Дедуля Зетембей из Порта Нянзару, Валиндра Теневая Мантия в Сердце Убтао, а также Саджа Н'база из Оролунга. Несколько существ знают местонахождения Ому: проводники Ику и Салида из Порта Нянзару, Валиндра Теневая Мантия в Сердце Убтао, ааракокры в Кир Сабале, Залкора из Нангалора, Саджа Н'база из Оролунга и красный дракон Тзинделор из Шахты Сердца Вирма. Если персонажи не смогут самостоятельно найти путь к Ому или определить источник проклятья, следующие существа могут обладать знаниями, которые так нужны приключенцам, однако действуйте осторожно: Крр'уук из Дунгрунгланга, Нефир из Огненного Перста, Нанни Пупу из Мбалы, Бэйвз О'таму в месте крушения «Нарвала», выжившие в месте кораблекрушения «Звёздной Богини», а также у Красных Волшебников под руководством Валиндры Теневой Мантии.

Исследуя Ому, приключенцы попадут в плен к юань-ти или встретятся с ними в подземном храме (глава 4). Недалеко от храма юань-ти располагается вход в Гробницу Девяти Богов. Поглотитель душ находится в глубине гробницы, защищённый загадками, ловушками, монстрами и магическими стражами. В лучшем случае: приключенцы уничтожают Поглотитель душ, а затем убегут из гробницы. В худшем случае: персонажи уступают Асереraку, а их души будут сожраны.

Кто такой Ацéрерак?

Ацерерак – это могущественный лич, которого знают и боятся по всей мультивселенной. Большая часть его прошлого позабыта, но древние тексты говорят, что он прибыл из мира, носящего название Орт.

Ацерерак исследует планы в поисках артефактов. Если он находит что-то полезное или интересное, он запирает это. Несмотря на то, что он обладает поистине богоподобными силами, как и другие личи (к примеру, как Векна), Ацерерак не заинтересован в том, чтобы быть богом или чтобы ему поклонялись.

Несмотря на непринятие своей божественности, Асереraку привлёк многих последователей и тех, кто поклоняется ему. Он не дарует им часть своей силы, а также тратит очень мало времени на них. Больше всего ему нравится то, как они страдают и умирают во время проведения ритуалов и безумств.

Помимо того, что Асереraку жил во множестве миров и сумел создать свои демипланы, он проводит большую часть времени строя гробницы. Каждую из них он наполняет сокровищами, которые привлекают приключенцев. Затем он убивает их в особо изощрённой форме, используя ловушки и оголодавших монстров для забавы. Ужас, который он пробуждает, терзает души, которые хранятся в филактерии, местонахождение которой является одним из самых главных секретов мультивселенной.

Не так давно по человеческим меркам Ацерерак нашёл атропала, дрейфующего на границе Плана Смерти, и построил Поглотитель душ, чтобы напитать силами атропала за счёт мёртвых душ. Лич выбрал одну из своих гробниц, Гробницу Девяти Богов Торила, которая будет служить питомником атропала.

Для большей информации о Ацереraке смотрите приложение D.

Проклятье смерти

Понимание того, как работает проклятье Ацерерака, станет ключом для гладкого проведения приключения.

Поглотитель душ был активирован 20 дней назад и останется активным до тех пор, пока не будет уничтожен. Пока Поглотитель душ активен, действуют следующие условия:

- Любой гуманоид на планете, который был возвращён к жизни, начинает увядать. Его максимальное количество здоровья снижено на 20 (по 1 единице здоровья за каждый день активности Поглотителя душ), а также уменьшается ещё на 1 в каждую полночь до тех пор, пока Поглотитель душ не будет уничтожен. Если максимальное количество здоровья гуманоида падает до 0 – он умирает. Путешествие в другой мир или план не останавливает действие эффекта, если он уже был применён.
- Гуманоид, чьё максимальное количество здоровья было уменьшено, не может увеличить его или восстановить. Это касается как максимального количества здоровья, сниженного Поглотителем душ, так и любых других эффектов, которые высасывают жизнь: касание умертвия, призрака или подобного существа.
- Если гуманоид погибает где-то на планете, то его душа оказывается в Поглотителе душ. Только разрушение Поглотителя душ может освободить души.
- Любое заклинание, которое может вдохнуть жизнь в мёртвого (включая *возрождение [revivify]*, *оживление [raise dead]*, *воскрешение [resurrection]* и *истинное воскрешение [true resurrection]*) автоматически рассеивается, если его целью является гуманоид, чья душа была поймана Поглотителем душ или съедена атропалом (см. раздел «Пожирание душ» ниже).
- Поглотитель душ не влияет на работу таких заклинаний, как *разговор с мёртвыми [speak with dead]* или схожую магию. Проклятие смерти не влияет на существовавших ранее призраков и духов.

Мясорубка

Гробница Аннигиляции может быть проведена как написано здесь, или вы можете провести её с увеличенной сложностью в режиме «мясорубки». Этот режим отлично подойдёт для опытных игроков, имеющих высоко оптимизированных персонажей, а также для тех, кто не боится поставить своих героев на кон ради хорошей игры. Это будет не слишком приятным опытом для игроков-новичков, которые не хотят потерять своих персонажей.

Вы должны решить, что проводите приключение в режиме «мясорубки» с самого начала. В этом режиме Поглотитель душ получает ещё один эффект:

- Для успешного совершения спасброска от смерти нужно перекинуть Сл 15 (а не 10, как это обычно делается). Этот эффект прекращается после уничтожения Поглотителя душ. Как только правило принято, спасбросок от смерти остаётся актуальным до конца.

Пожирание душ

Душа любого гуманоида, погибшего во время действия проклятья смерти, становится пойманной Поглотителем душ. Души остаются там до тех пор, пока не будут поглощены атропалом или пока Поглотитель душ не будет уничтожен.

Как только душа оказывается в Поглотитель душ, это лишь вопрос времени, пока атропал поглотит её. Вы можете определить статус пойманной души на рассвете любого дня, тайно бросив к20. При выпадении 2 и более душа остаётся в Поглотителе душ как минимум до следующего рассвета. При выпадении 1 душа съедается атропалом. Существо, чья душа была уничтожена этим способом, не может быть воскрешено никаким способом, включая божественное вмешательство (способность жреца).

Если Поглотитель душ был уничтожен, а вы не отслеживали статус душ в нем, возьмите несколько к20 (по одному на каждый день, пока душа была заперта в Поглотителе душ) и бросьте их. Если хоть один кубик покажет 1, душа была поглощена атропалом и вы не смогли её освободить.

Заклинания *общение [commune]* и *предсказание [divination]* может указать, была ли душа поглощена атропалом или все ещё находится в Поглотитель душ.

Как много душ должен поглотить атропал, чтобы стать богом? Это могут быть тысячи или миллионы. Это может определить Мастер, однако от его выбора будет зависеть, когда произойдёт это событие – через месяц или через года.

Замена персонажей

Проклятье смерти означает, что в большинстве своём мёртвые персонажи останутся мёртвыми. Если персонаж умирает, а у игрока нет разумных идей по отыгрышу этого персонажа в дальнейшем, вы можете позволить игроку создать нового персонажа. Новый персонаж будет такого же уровня, что и остальная группа.

Чульт привлекает приключенцев со всего мира, а активация Поглотитель душ существенно увеличивает число желающих посетить дикие джунгли. Персонажи игроков одними из первых прибыли в эти земли, однако приключенцы из разных уголков мира будут прибывать в Чульт по мере развития кризиса. У вас не должно быть проблем по вводу нового персонажа. Новые персонажи могут быть выжившими членами провалившейся экспедиции, проводниками, жившими в Чульте несколько лет, одинокими исследователями, желающих найти сокровища или славу, или теми, кто пытается спасти свою вторую половину от смерти. Поговорите с игроками о предыстории и причинах появления на Чульте, учитывая обстоятельства.

Тик-так, время идёт!

Гробница Аннигиляции – это бомба замедленного действия. Другими словами, время здесь – ключевой ресурс. Персонажи находятся в постоянном напряжении – найти как можно быстрее Поглотитель душ, так как множество жизней стоит на кону.

Если не учитывать время, то Чульт – это земли, полные возможностей для приключений. Персонажи могут быть привлечены любопытством и обстоятельствами, к примеру, к садам руин Нангалора, дварфийской крепости Храхамар или пиратской гавани на Якорной стоянке Джахака. Эти места полны опасностей, которые, если персонажи достигнут успеха, подготовят их к испытаниям города Ому. Если персонажи достигнут Ому раньше времени, то они не смогут прожить там долго. Когда персонажи будут интересоваться Ому, опишите город как место, в которое игроки хотят попасть как можно быстрее, однако не так быстро, как хочется им.

Повышение уровня персонажей

Персонажи начинают приключение с 1 уровня и уничтожают монстров, чтобы получить опыт. После завершения каждой игровой сессии сложите весь полученный опыт группой и разделите его поровну между всеми её участниками. Если у персонажей хватает опыта, чтобы перейти на новый уровень, попросите игроков поднять уровень персонажей до начала следующей сессии. В идеальном случае персонажи должны получить уровни, которые указаны в таблице ниже, после завершения каждой главы приключения.

Уровень персонажей по главам приключения

Глава	Уровень
1. Порт Нянзару	1 и выше
2. Земли Чульта	1-6 уровни
3. Жители Запретного города	5-8 уровни
4. Храм Ночного Змея	7-9 уровни
5. Гробница девяти богов	9 и выше уровни

Вы можете замедлить темп развития персонажей, откладывая опыт до тех пор, пока вы не будете готовы поднять им уровень. И наоборот, вы можете ускорить продвижение персонажей, награждая их очками опыта за исследование, достижение целей, хороший отыгрыш и успешный (или нет) обход ловушек. Однако награда за это должна быть не больше того количества опыта, которое игроки получат за убийство монстров. К примеру, честная награда для группы приключенцев 2 уровня составит 450 опыта. Именно столько герои получат за убийство монстра с Уровнем опасности 2. В этом случае награда также должна быть разделена между всеми игроками.

Как Мастер этого приключения, вы можете вовсе не отслеживать опыт персонажей и выдавать его тогда, когда решите сами, используя таблицу в начале этого раздела.

Чульт полон забавных ответвлений, заманчивых локаций и возможностей для исследования. Поэтому может быть трудно определить, какого уровня будут персонажи, когда они прибудут в локацию, где проходит приключение. Пусть в этом вам поможет таблица выше. К примеру, если персонажи получили 4 уровень и вот-вот наткнутся на Ому (глава 3), вам, возможно, придётся направить их в другом направлении, где они примут участие в паре стычек до тех пор, пока не получат 5 уровни. Вы можете поднять им уровень до 5 автоматически или снизить сложность стычек в Ому, чтобы они соответствовали уровню персонажей.

Начало приключения на высоких уровнях

Несмотря на то, что приключение подразумевает, что персонажи будут 1 уровня, вы можете начать его на 5 или 9 уровнях.

Начало приключения на 5 уровне

Персонажи 5 уровня все ещё встретятся с трудностями из первых двух глав. Если стычки даются им очень легко, вы можете добавить противникам подкрепления. Придержите развитие персонажей и получение опыта/уровня до 3 главы приключения.

Начало приключения на 9 уровне

Персонажи 9 уровня не встретят проблем на первых двух главах. И это нормально. Уменьшите количество стычек в джунглях и направьте героев к Ому как можно быстрее. Как только они прибудут туда – ведите приключение как обычно. Персонажи такого уровня все ещё встретят проблемы с 3 и 4 главами, особенно если вы будете играть юань-ти в качестве умных противников. Придержите развитие персонажей и получение опыта/уровня до 5 главы приключения.

Начало приключения

Основным стартовым местом для начала приключения может стать город Врата Балдура, что на Побережье мечей в сеттинге Забытых Королевств. Однако любое другое большое поселение может тоже подойти. Вы можете использовать поселения и из других миров: Свободный Город из Грейхока, что на Орте, город Спекулариум на Мистаре или город Шарн на Эберроне.

Для начала приключения прочитайте или перефразируйте текст-введение, представленный ниже:

> Последние несколько дней разговоры на улице и в тавернах сводились к одной теме, так называемому «проклятью смерти»: изнуряющая болезнь, которая коснулась каждого, кто был воскрешён из мёртвых. Жертвы становятся худыми и слабыми с каждым днём, медленно, но верно приближаясь к смерти, которую им удалось однажды избежать. Когда она наконец берет своё, жертв невозможно воскресить – как невозможно воскресить и тех, кто ни разу не был воскрешён. Храмовники и учёные не могут объяснить причины проклятья, которое распространилось не только на весь регион, но и на весь мир.

В этот момент дайте возможность своим игрокам объяснить, почему они собрались вместе, как долго они были вместе и что они делают. Если персонажи не знают друг друга, то вы можете познакомить их в резиденции Синдры Сильван.

Проклятье Синдры Сильван

Нанимателем группы выступит бывшая искательница приключений Синдра Сильван. Будучи торговцем и волшебником с хорошей репутацией, она может магически переправить группу в Чульт, а также наградить персонажей сокровищами, если те согласятся помочь ей.

Когда вы готовы познакомить персонажей с Синдрой, прочитайте следующий текст:

> Вы были приглашены в дом Синдры Сильван, бывшей искательницы приключений и торговки. Слуга в форме провожает вас на третий этаж по крутой лестнице, а затем пропускает в комнату, обитую деревянными панелями, с горячим камином, комфортными креслами, а также столом, полном кубков с вином и яств. Стены из тёмного дерева украшены картами земель и морей. Стойки, полки и шкафы хранят в себе сотни свёрнутых в рулон карт.
>
> Некто сидит в мягком обитом кресле рядом с камином. Вам тяжело определить пол существа, так как из-под кучи одеял вы можете видеть только голову, лицо которой скрыто серебряной маской. Даже его сухой хриплый голос не даёт представления о нем: «Налейте себе вина и садитесь, друзья. Надеюсь, я могу вас называть именно так».

Говорящая – это Синдра Сильван. Она человек Тетирец **архимаг** [archmage] со следующими изменениями:

- Синдра законопослушный-нейтральный персонаж, который говорит на Общем, дварфийском, эльфийском и языке полуросликов;
- Максимальное количество здоровья Синдры было снижено до 79 из-за влияния Поглотителя душ. Это значение будет уменьшаться на 1 в полночь каждого последующего дня. Если максимальное количество здоровья Синдры уменьшится до 0 – она умрёт. Синдра не может быть возвращена к жизни до тех пор, пока находится под действием проклятья (а также, если её душа не будет поглощена). Уничтожение Поглотителя душ – единственный способ остановить действие эффекта и восстановить максимальное количество здоровья.

Отыгрыш Синдры Сильван

Синдра рассказывает персонажам свою историю и делает им предложение. Отыграйте встречу с Синдрой, перефразировав фразы ниже, а также попытайтесь отыграть это сухим и хриплым голосом.

- «Я была искательницей приключений когда-то давно. Однажды я умерла и была воскрешена. С тех пор я закрыла дверь для своей прошлой жизни».
- «Проклятье смерти, о котором вы наверняка слышали, коснулось и меня. Я не знаю, как долго мне осталось прежде чем оно полностью уничтожит меня. Жрецы не могут помочь мне. Они загнаны в угол тем, что случилось».
- «Мои контакты среди Арфистов сообщили, что причиной этого проклятья является артефакт некромантов, который носит название Поглотитель душ. Согласно моим источникам Поглотитель душ находится где-то на Чульте».
- «Чульт – это полуостров, окружённый горами и захлёбывающийся проливными дождями. Огромные рептилии, жестокие гоблины и армия нежити бродят по джунглям и руинам. Создать карту местности всегда было практически невозможно, поэтому на данный момент ничего неизвестно о том, что творится внутри полуострова, на глубине в несколько миль от побережья».
- «Работая над множеством морских карт, журналов кораблей и приключенцев, я собрала все, что на данный момент известно о Чульте, в одну карту. Я предоставлю вам её, если вы согласитесь выполнить задание».

- «Когда вы будете готовы отправиться, я телепортирую вас в Порт Нянзару, единственное крупное поселение на всем Чульте. Я уже бывала там несколько раз, поэтому шансов на неудачу довольно мало. Как только мы окажемся там, я останусь у своего друга, Ваканги О'таму. Он один из семи торговых принцев, что управляют городом».

У Синдры есть опасения по поводу отправки неопытных путешественников в опасные земли, однако она ничем не рискует. Она не уточнила, что более опытные группы искателей приключений уже были отправлены на Чульт. Каждая из них пропала, и Синдра опасается худшего. На самом деле эти группы стали жертвами диких обитателей Чульта или их пути пересеклись с Валиндрой Теневой Мантией. Если персонажи спросят об этом, отправляла ли Синдра более опытных приключенцев, то она ответит просто: «Да, отправляла».

Сокровища

Синдра обещает каждому приключенцу редкий или необычный магический предмет после успешного завершения задания (в конце приключения каждый персонаж сможет выбрать себе предмет после вашего одобрения). Синдра также верит, что герои найдут на Чульте достаточно сокровищ, которые сделают их богатыми как королей.

Если персонажи будут давить на получение каких-то монет, то Синдра даст каждому из них по 50 зм для покрытия расходов в Порту Нянзару.

Карта Чульта для игроков

Перед отправлением отдайте игрокам копию незаконченной карты Чульта от Синдры (её вы найдёте в приложении E, раздаточный материал 1). Синдра с радостью ответит на вопросы, но она мало знает о Чульте того, что не указано на карте. Она достаточно хорошо знает Порт Нянзару, поэтому уверяет, что все необходимое можно будет купить там.

Телепортация в Чульт

Ради сохранения времени Синдра готова телепортировать себя и героев в Порт Нянзару при помощи заклинания телепортация. Если персонажи согласны, то не нужно бросать кубик на определение точности. Синдра хорошо знает гавань Стража, чтобы прибыть точно туда, куда нужно. Она выбирает место рядом с доками для телепортации. Когда персонажи пребудут в Порт Нянзару, переходите к части «Прибытие» в главе 1.

Зацепки для персонажей

В приложении A вы найдёте две новых предыстории для ваших персонажей: антрополог и археолог. В дополнении *Книга игрока* и *Путеводитель приключенца по Побережью Мечей* содержат несколько предысторий, которые хорошо подойдут для приключения. Если ваши персонажи испытывают трудности для определения связей по предыстории, поделитесь с ними идеями из представленной ниже таблицы.



Зацепки для выбранных персонажами предысторий

Предыстория	Упоминание	Зацепка
Прислужник	*Книга игрока*	Старцы обеспокоены распространяющимся магическим проклятьем, которое иссушает людей, а также не даёт возвращать мёртвых к жизни. Экспедиция направляется в Чульт, чтобы найти происхождение этого проклятья. Вы решили присоединиться и помочь в этом.
Антрополог	Приложение А	Торговец по имени Синдра Сильван начала чахнуть под действием болезни. Она наняла вас, чтобы вы отправились в Чульт и нашли лекарство. Синдра считает, что ваш опыт как раз то, что нужно. К тому же, вы всегда хотели изучить местные обычаи.
Археолог	Приложение А	Вы узнали, что торговец планирует важную экспедицию на Чульт – место, полное заброшенных городов, вашей главной слабости. Ваша просьба о присоединении к экспедиции была одобрена.
Шарлатан	*Книга игрока*	После пары удачных дел, вы заработали проблем среди местных авторитетов и криминальных групп. Вы искали способ избежать этого, как услышали о некоей торговке, которая собирает экспедицию в далёкие-далёкие земли.
Учёный-затворник	*Путеводитель по Побережью Мечей*	Ужасное проклятье бродит по Фаэруну. Умирающая торговка собирает группу приключенцев для отважной миссии по уничтожению источника проклятья, который находится в Чульте. Ваши знания могут пригодиться, поэтому вы попросили принять вас в команду.
Преступник	*Книга игрока*	Местные власти могут дать вам помилование по всем предыдущим преступлениям. В обмен на это вы должны присоединиться к группе, направляющей в Чульт, чтобы найти источник проклятья, заразившего нескольких знатных представителей в городе.
Артист	*Книга игрока*	Ваш спонсор – бывший искатель приключений Синдра Сильван. Ужасное проклятье коснулось её, и ей нужна ваша помощь. Ваш путь лежит в Чульт, экзотическую и далёкую землю, где вы сможете заслужить почёт и славу.
Представитель фракции	*Путеводитель по Побережью Мечей*	Распространяющееся магическое проклятье намерено уничтожить тела и души живых. Арфисты узнали, что его источник находится на Чульте. Вы вызвались добровольцем в экспедицию.
Народный герой	*Книга игрока*	Вы стали довольно известны, что не прошло мимо ушей торговки и бывшего искателя приключений Синдры Сильван. Она хочет, чтобы вы отправились в Чульт и нашли источник проклятья.
Наследник	*Путеводитель по Побережью Мечей*	Ужасное проклятье хочет забрать жизнь Синдры Сильван, бывшей искательницы приключений. У неё есть кровные связи с вашей семьёй, а вы обязаны помочь ей. Если вы преуспеете, то это может сказаться на вашем наследии и будущем.
Ветеран-наёмник	*Путеводитель по Побережью Мечей*	Торговке и бывшей искательнице приключений Синдре Сильван требуются наёмники для путешествия в Чульт. Вы всегда хотели посетить Порт Нянзару и посмотреть на гонки динозавров. Говорят, что местные джунгли полны опасностей и сокровищ, а уж это вы точно не обойдёте стороной.
Благородный	*Книга игрока*	Ваша семья обязана торговке по имени Синдра Сильван. Она решила списать с вас «долг» взамен на помощь. Семья рассчитывает, что вы исполните надлежащее, а вы сами слышали слухи, что Синдра планирует экспедицию.
Чужеземец	*Книга игрока*	Когда вы были молоды, вы покинули Чульт на корабле. Теперь вас вновь тянет домой. Местная торговка собирает экспедицию в Чульт, поэтому вы захотели присоединиться к ней.
Мудрец	*Книга игрока*	Волшебница Синдра Сильван попала под действие магического проклятья. Она направляется с экспедицией на Чульт, чтобы найти способ избавиться от него, и верит, что ваши знания будут неоценимы. Вы согласились поехать с ней.
Солдат	*Книга игрока*	Ваш начальник порекомендовал вас в качестве хорошего кандидата для экспедиции в Чульт. Успех этой миссии столько важен, что вам пообещали звание капитана, если вы поможете осуществить задание экспедиции.

Добро пожаловать в Чульт!

За исключением нескольких поселений на берегу, Чульт представляет собой первозданную тропическую дикую природу: густые джунгли и блуждающие реки, обходящие стороной горы, вулканы и отвесные скалы. Горные гряды на юге, западе и востоке защищают внутренние земли Чульта от взгляда моряков. Реки здесь настолько тихие, что тяжело определить, в какую сторону она тычет. Они набирают свой темп только лишь для того, чтобы сорваться с очередного ущелья.

Самые безопасные (в данном случае относительно безопасные) способы попасть в эту область лежат на севере и востоке. Берег от Залива Чульта до Спасительной бухты полны пляжей, с которых можно отправиться покорять неизведанные джунгли. Вдоль всего побережья Залива Чульта – единственное место, где путешественники смогут встретить цивилизацию. Остальная часть полуострова является домом для кровососущих, болезнетворных насекомых, огромных рептилий, плотоядных птиц и зверей разных мастей, а также полчища нежити. Чем дальше вы удаляетесь от побережья, тем более жаркой, влажной и опасной становится местность.

Погода

В течение всего года на Чульте климат влажный, жаркий и дождливый. Обычно температура в течение дня поднимается до 35°С, а ночью падает до 20°С. Дни без дождя случаются довольно редко, однако он может выпасть как в виде обычного тумана, так и проливных дождей.

Видимость во время сильных дождей ограничивается 50 футами. За этой границей могут быть замечены только Огромные и Больше объекты. Во время дождя дистанция метательного оружия уменьшается вдвое.

В дни, когда выпадает сильный дождь, есть 25% вероятность, что он перерастёт в полноценный тропический шторм с порывами сильного ветра, молниями, высокими волнами на море и сильным течением у берегов. Проводники, которые уже знакомы с такими событиями на Чульте, рекомендуют прятаться и пережидать несколько дней. Путешествие по рекам становится невозможным (любое каноэ смывается сильными волнами после 15 минут плаванья). Если персонажи настаивают на путешествии пешим шагом, то каждый из них получает 1 уровень усталости сразу же, а также должен успешно пройти спасбросок Телосложения Сл 10, чтобы избежать ещё одного уровня усталости. В течение тропического шторма все проверки найти верный путь и не заблудиться совершаются с помехой.

Расы Чульта

Представители любой расы и национальности Фаэруна могут быть встречены в Порте Нянзару, но лишь некоторые из них путешествовали более, чем на пару сотню ярдов от стен города. Местные жители разделены на две группы: общеизвестные, а также те, о ком ходят легенды или существование которых ставится под сомнение. К первой группе относятся чульты (люди), ааракокры, Батири (гоблины), дварфы (включая дварфов-альбиносов), птералюды, табакси. Если говорить о второй группе, то вертигры представлены в небольших количествах; исследователи сообщали, что видели грунгов (людей-лягушек) в глубине джунглей; ходили слухи о появившихся юань-ти в далёких землях.

Также стало известно, что группа ледяных гигантов прибыла на Чульт в поисках Кольца Зимы, а экспедиция Красных Волшебников охотится за Поглотителем душ. Присутствие этих групп известно лишь немногим.

И, наконец, глубины джунглей полны скелетов, зомби, упырей и других типов нежити. Все в Чульте знают об их присутствии.

Чульты

Чульты – это люди, живущие в Чульте. Они обладают темной кожей и волосами, а также богатой культурой. Выгнанные из джунглей монстрами и нежитью, они принимают беженцев за каменными стенами Порта Нянзару, отказавшись от своих династий и объединившись в единую торговую силу на южном океане, стремящуюся вести дела со всеми, кто посетит их опасные земли. Некоторые чульты мигрировали на север и основали свои поселения в таких дальних городах, как Азкатла, Врата Балдура, Калимпорт, Мемнон и Засесспур.

Род королей и королев, некогда имевших политическое влияние над Чультом, в большинстве своём был позабыт с течением времени, войн, бедствий и несчастий. Они были заменены на чультских торговых принцев, которые научились искусству торговли у дельцов из Тетира и Амна. Сейчас они используют своё богатство для заключения выгодных союзов и управляют судьбой своего царства.

Чульты одеваются в светлые разноцветные одежды, соответствующие тропическому климату. Они торгуют золотом, драгоценными камнями, ювелирными украшениями, текстилем, специями, редкими травами, слоновой костью, деревом, необработанной железной рудой и другими товарами, которые можно собрать или награбить в джунглях, долинах и горах Чульта. Среди своих чульты разговаривают на племенных языках (смеси вдыхаемых и выдыхаемых согласных, гласных и щёлканья языка). Однако те, кто часто общаются с приезжими, свободно разговаривают на Общем, но с сильным и характерным акцентом.



Чульты



Ааракокры

Чульты в Порте Нянзару редко носят броню из-за жаркого климата, но большие красочные щиты, сделанные из шкуры динозавров, довольно распространены. Эти щиты называются «ланг» и являются обычными щитами. В ближнем бою чульты используют иклву, короткое одноручное оружие, напоминающее копье и обладающее широким лезвием.

Чультские имена

Вы можете использовать список, представленный ниже, для создания НИП. Некоторые чульты наследуют свои фамилии от прежних династий.

Мужские имена: Атуар, Атумва, Чива, Денго, Эмпоро, Жума, Кундэ, Квалу, Лоси, Мезоар, Мзолу, Олу, Осо, Риндаван, Селу, Терон, Угор, Вазул, Вештек, Япа.

Женские имена: Азуил, Бати, Чуил, Дела, Ики, Фипия, Иси, Джоли, Катила, Лорит, Мауну, Наболи, Ньяли, Омояла, Разира, Сана, Тефнек, Ю'лоло, Вадизи, Юта, Заиди, Замиси.

Имена династий: Аголо, Атази, Балака, Болеле, Дава, Екулу, Хакал, Имбогоро, Жанарвон, М'венье, Натомбе, Нгоре, Обоко, О'тами, Шанади, Талро'а, Утугели, Юдан, Зубери.

Ааракокры

Племена ааракокр живут на вершинах гор и плато по всему Чульту. Лидеры ааракокр – превосходные танцоры, которые используют движения для вдохновения своих последователей, а также для применения заклинаний.

Ааракокры стремятся защитить земли от сил зла. Они обладают репутацией тех, кто помогает приключенцам, заплутавшим в джунглях, больным и тем, кто просто оказался в беде, но только при условии, что у них нет намерений разграбить природные ресурсы и эксплуатировать население. Ааракокры – естественные враги птералюдов и горгулий из Ому.

Одно из племён ааракокр владеет уединённым монастырём Чульта – Кир Сабал. Его существование известно в Порте Нянзару, так как его очертания можно увидеть на реке Олунг через прорехи между деревьями джунглей на восточных берегах. Однако это все, что известно об этом месте, крутые откосы не позволяют добраться до него с земли. В этом месте ааракокры укрывают последних наследников королевской семьи Ому, которые когда-нибудь надеются вновь прийти к власти.

Батири (гоблины)

Чульт является домом для множества племён гоблинов, которые сообща известны как Батири. Племенем Батири правит королева (параметры **босса гоблинов**). Когда королева умирает, борьба за власть продолжается до тех пор, пока не победит новая королева, которая и провозгласит себя правительницей племени. Пусть Батири и обладают некоторыми культурными и мистическими аспектами, которые делают их уникальными, ведут они себя в основном как обычные гоблины. Они суеверны, жестоки, подозрительны к незнакомцам, а также любят как есть гуманоидов, так и торговать с ними. Они не только садисты, но и очень креативны, когда речь заходит о пытках. К примеру, им нравится привязывать жертв к деревьям, обмазывать их мёдом и оставлять их на месте, наблюдая за тем, как насекомые в течение нескольких дней убивают жертву. Или пока кто-то покрупнее не придёт и не прекратит страдания бедняги.

Боевые маски. В бою Батири носят несоразмерные с их размерами деревянные маски. Каждый гоблин украшает и раскрашивает свою маску так, чтобы она выглядела максимально устрашающе. Кроме запугивания, эти маски служат у Батири тем же, что и рыцарские регалии на Фаэруне. Батири враждующих племён могут не знать названия племени противника, но они точно знают Рычащего Крокодила или Клыкастую Обезьяну.

Боевой строй. Иногда воины Батири ездят на плечах других гоблинов, тем самым формируя боевой строй. Он может быть высотой до 8 гоблинов. Здоровье каждого гоблина отслеживается отдельно, однако строй двигается, совершает проверки навыков, спасброски и броски атаки как единое существо. Только тот гоблин, что находится на вершине строя, может атаковать, а только тот, кто находится в самом низу, может двигаться (все гоблины, стоящие у него на плечах, двигаются вместе с ним). Гоблин на самом верху строя совершает все проверки и Спасброски по Интеллекту, Мудрости и Харизме. Гоблин, который находится в самом низу, проходят проверки и спасброски Силы, Ловкости и Телосложения. Боевой строй не может прыгать, но оно может захватывать и толкать другое существо, болтаться на лианах, а также использовать Рывок, Отход, Уклонение или Засада в качестве действия. Боевой строй имеет преимущество при атаке ближнего боя, потому что работает «тактика стаи»: все гоблины обнажают копья, представляя угрозу, однако только одно из них может действительно атаковать.

Как только здоровье гоблина падает до 0, он выпадает из строя. Если строй успешно проходит Спасбросок Ловкости со Сложность 10, то он остаётся вместе (только на одного гоблина короче). При провале все гоблины падают на землю ничком в радиусе 5 футов.

Для того, чтобы сформировать новый боевой строй, гоблин должен потратить действие, чтобы забраться на плечи другого согласного гоблина в радиусе 5 футов от него. Другие гоблины могут присоединится к строю тем же способом. Гоблин может потратить действие, чтобы выйти из строя, приземлившись в незанятом пространстве в пределах 5 футов от строя

Батири изобрели боевой строй для борьбы с существами, которые превышают их в размерах, а также для того, чтобы добираться до врагов на деревьях. Этот боевой строй имеет дополнительный эффект, делая крошечных гоблинов выше и страшнее для крупных существ. Боевой строй не эффективен против наземных угроз – только самый верхний гоблин может атаковать.



Боевой строй Батири

Дварфы

Большинство крепостей горных дварфов под Чультом были уничтожены вулканической активностью. Сотни дварфов были вынуждены покинуть подземные залы только для того, чтобы быть сожранными хищниками джунглей. Немногие добрались до Порта Нянзару, где они и остаются по сей день. Некоторые из них являются альбиносами (см. приложение D).

Морозные гиганты

Двадцать морозных гигантов прибыли на Чульт в поисках *Кольца Зимы*. Их корабль пришвартован к северу от Бухты Китчер. Несколько команд исследуют джунгли в поисках кольца и его владельца, Артуса Симбера. Женщина-гигант по имени Друфи курирует поиски. Пока дела морозных гигантов остались не замечены, однако это вопрос времени, пока они встретятся с патрулём Пылающего Кулака из Форта Белуриан. Морозные гиганты ненавидят Чульт и его климат, но они не под каким предлогом ни отступят от поиска кольца.

Грунги

Эти преимущественно злобные лягушки живут в деревнях, разбросанных по джунглям. Они создают примитивные жилища из грязи, лиан и прутьев, а также чувствуют себя комфортнее на деревьях, чем на земле. Они осыпают противников отравленными стрелами и прыгают с ветки на ветку, не теряя следа жертвы.

Не все грунги злые. Некоторые могут помочь исследователям в обмен на еду или сокровища. Будучи злыми или нет, грунги предупреждают приключенцев о входе на их территорию мёртвыми телами поверженных врагов, свисающих с деревьев.

Некоторые проводники Чульта знают об одной деревне грунгов, которая находится на юге от Порта Нянзару, прямо над устьем реки Тайрикай. Для получения дополнительной информации об этой деревне см. «Дунгрунгланг», стр. 43. Приложение D содержит дополнительную информацию о грунгах.

Птералюды («страхолюды»)

Эти злобные летающие гуманоиды-рептилии нападают с неба на ничего не подозревающую добычу, крадут то, что могут унести, и возвращаются в свои логова, чтобы наслаждаться добычей. Внезапность и безжалостность их нападений подарило им кличку «страхолюды» среди всего населения Чульта. Они – естественные враги ааракокр.

Табакси

Табакси – это гуманоиды, похожие на представителей кошачьих, изначально появившиеся на континенте Мазтика. Чульты называют их «котолюди» или «леопардовый народ». Группа табакси осела в Чульте после того, как сбежала от работорговцев. Они культурный народ, избегающий зла. Немногие из них работают проводниками в Порте Нянзару. Другие отправляются в джунгли, чтобы охотиться на грунгов и гоблинов для своих личных целей.

Боги Чульта

Центральную роль в культуре Чульта играет бог Убтао, долго защищавший эти земли и чультскую цивилизацию. Однако Убтао взращивал ненависть к тем, кто поклонялись ему, из-за из бесконечных войн и постоянных просьбах решать все их проблемы. Более 100 лет назад Убтао попросту бросил Чульт, а его присутствие больше не чувствовалось там. Когда он ушёл, чульты получили сильный духовный удар, но в конце концов воинствующие племена объединились в единый народ. По сей день динозавры, по мнению чультов, считаются потомками Убтао, даже несмотря на то, что сам Убтао больше не популярен.

После того, как Убтао ушёл, чульты обратились к другим божествам, включая тех, которых принесли им миссионеры других цивилизаций. Вокин, богине торговли, поклоняются многие торговцы Порта Нянзару. Другие храмы, которые можно найти в городе, посвящены Гонду (богу ремёсел), Саврасу (богу предсказаний и судеб), Сьюни (богине любви и красоты) и Тиморе (богине удачи).

Однако, помимо распространения своей веры, миссионеры из внешнего мира прибыли в Чульт за богатством, что привело ко многим конфликтам. Храмы и святыни их богов все ещё остались, но большая часть духовенства представлена жителями Чульта. Жрецы из внешнего мира, пропагандирующие свою религию чересчур активно, не приветствуются в Порту Нянзару.

Табакси-охотники могут быть встречены в любом месте на Чульте. Табакси-менестрели редко встречаются за пределами Порта Нянзару. Приложение D включает параметры для обоих. Табакси также может быть игроком персонажем (см. *Справочник Воло по монстрам* для получения информации о расовых особенностях табакси).

Нежить

Более 100 лет назад военачальник Рас Нси (Рас – это титул, равносильный барону, а Нси – имя) поднял армию нежити, чтобы захватить город Мезро. Армия в основном состояла из мёртвых жителей Чульта, воскрешённых в виде зомби, и каннибалов, превращённых в упырей. Рас Нси и его легион был побеждён и отброшен назад в джунгли. До того, как Рас Нси смог организовать новую атаку, Мезро ушло на другой план существования, а Рас Нси лишился своих сил, полученных от божества.

Объявив себя врагом всего мира, он связал свою судьбу с юань-ти. Остатки армии нежити Рас Нси разбрелись по джунглям. Сотни миль сейчас являются их охотничьими угодьями. Чтобы сделать обстановку ещё хуже, Ацерерак пополнил ряды нежити страшными созданиями – гираллонами зомби и тираннозаврами зомби (см. приложение D). Его целью было отвадить приключенцев от поисков города Ому. По мере увеличения количества мёртвых душ, у него будет все больше силы. Со временем он станет достаточно сильным, чтобы управлять нежитью. Но до тех пор у нежити Чульта нет лидера.

Вертигры

Чульты, заражённые ликантропией вертигров, охотятся в джунглях небольшими стаями или племенами. Все в Порту Нянзару слышали об этом, но никто не видел на самом деле.

Кланы вертигров сторонятся чужеземцев, включая приключенцев, но некоторые из злых вертигров могут начать охотится на тех, кто посягнул зайти на их земли. Так как вертигры могут появляться в облике людей, они часто представляются как чультские охотники, проводники, спасатели или охотники за добычей. Эти злые вертигры поклоняются Малару, богу охоты. Другие продолжают поклоняться богам, которым поклонялись до обращения.

Юань-ти

После того, как они были изгнаны из своего древнего города (см. ниже Хисари), юань-ти объявили руины Ому своей вотчиной. Их шпионы в Порту Нянзару следят за торговыми принцами, охотниками за сокровищами и приключенцами. Персонажи также могут повстречать чистокровных юань-ти, юань-ти проклинателей и абоминаций юань-ти, бродящих по джунглям в поисках сокровищ.

Юань-ти из Ому верят, что под Вершинами Огня есть запечатанный магический портал, который сможет вернуть в мир Дендара, Ночного Змея. Бог Убтао должен был противостоять Дендару, но сейчас он покинул Чульт. Юань-ти верят, что уже никто не остановит Дендара. Они основали подземное святилище, посвящённое Ночному Змею, но они очень далеки от достижения своей цели.

Дополнительную информацию о юань-ти можно найти в *Справочнике Воло по монстрам*, а также в приложении D.



Глава 1: Порт Нянзару

ПОРТ НЯНЗАРУ РАСПОЛОЖЕН В ЮЖНОЙ части Залива Чульта. В Чульте больше нет другого города,ни на побережье, ни где-то ещё, кроме давно забытых руин, населённых кровожадными монстрами. До недавних пор Порт Нянзару находился под влиянием Амна, государства с другого континента. Девять лет назад Амн был вынужден уступить город богатому и могущественному консорциуму Чультских торговцев, которых поддерживало Общество Йетепка. В противном случае все переросло бы в кровавый конфликт, и скорее всего город так или иначе получил бы независимость. Семеро Чультских торговцев с тех пор выросли до влиятельных торговых принцев, привлекающих народ своими экзотическими товарами со всего Побережья Мечей.

Порт Нянзару – оплот цивилизации и торговли в этих диких землях. Масштабам разворачивающейся здесь коммерческой деятельности и объёмам денег, проходящим через местные конторы, позавидует любой торговец Врат Балдура и Глубоководья.

При всём этом город также наполнен музыкой, красками и ароматами сам по себе. Крупнейшей достопримечательностью города помимо торговли здесь являются еженедельные гонки на динозаврах по улицам города. И местные, и приезжие ставят внушительные суммы на результаты этих забегов.

Город также может похвастаться богатыми рынками, восхитительными поместьями и храмами, цирками и гладиаторскими состязаниями.

Враги окружают Порт Нянзару со всех сторон. Джунгли кишат рептилиями и смертоносной нежитью, пираты бороздят близлежащие моря, а вход в бухту является домом для жадной драконьей черепахи.

Персонажи могут узнать у местных слухи, которые помогут им выжить в опасных землях Чульта. Персонажи могут получить все необходимое им снаряжение, а также проводников перед выходом из города. Синдра Сильван слишком слаба, чтобы идти вместе с приключенцами или оказать дополнительную помощь.

Если вы проводите это приключение в домашнем сеттинге D&D, вы можете расположить Порт Нянзару где посчитаете нужным и даже изменить его название. Если вы используете другой опубликованный материал по D&D, то вы можете полностью отказаться от Порта Нянзару и создать любой другой город на побережье в качестве отправной точки для вашей кампании по исследованию джунглей. В качестве примера других сеттингов вы можете рассмотреть город Сассерин на краю Джунглей Амедео (сеттинг по Greyhawk), город Слагович недалеко от Жестоких Берегов Мистары (сеттинг второй редакции D&D) или же город Штормрич континента Ксен'Дрик (сеттинг Эберрон).

Прибытие

Синдра Сильван телепортирует себя и приключенцев в Портовый квартал, не так далеко от офиса начальника порта города Порт Нянзару (зона 13). Прочитайте следующее:

> Вы появляетесь в тропическом городе под палящим солнцем. Знакомые портовые звуки – скрипящие канаты, волны, разбивающиеся о берег, тяжёлые бочки, катящиеся по булыжникам – сливаются с криками и проклятьями на незнакомом языке, полном щелчков, вдохов и певучих слов, звучащих подобно музыке. Аромат незнакомых пряностей и тропических фруктов смешивается с запахами рыбы, смолы и парусины, характерными для причала.
>
> Кроме того, Порт Нянзару – это настоящий взрыв цветов. Здания выкрашены в яркие оттенки синего, зелёного, оранжевого и лососево-розового, или же украшены стенописью, изображающей гигантских рептилий и мифических героев. Каждый дом украшен корзинами и глиняными горшками с красочными цветами, либо покрыт цветущими лозами. Менестрели в яркой одежде, украшенной перьями и ракушками, выступают на каждом углу. Разноцветные флаги и навесы развеваются на городских стенах. Толпа детей в шляпах с перьями пробегает мимо вас, визжа одновременно от ужаса и восторга, в то время как уличный артист, одетый в костюм большезубой ящерицы, топает и ревёт им вслед. Создаётся ощущение, что весь город суетится, волнуется, смеётся, ругается и поёт.

Синдра советует персонажам занять себе комнаты в «Громовой ящерице» (если герои хотят просто перекантоваться) или в «Доме Отдыха Каи» (если герои хотят спокойно провести ночь). Обе постоялых двора находятся недалеко от Красного Базара (зона 18). В это же время сама Синдра отправится к вилле торгового принца Ваканги О'таму. Она планирует остаться там до окончания приключения. Если персонажи захотят последовать вместе с ней, она будет более, чем рада познакомить их с Вакангой (стр. 25 «Торговые принцы»).

Описывая достопримечательности и звуки Порта Нянзару, отдельно выделите жару, влажность, экзотические звуки и запахи, а также другие уникальные аспекты Порта Нянзару. Некоторые особенности вы найдёте ниже:

- Средние и Большие динозавры используются как тягловые животные для двухколёсных телег, для подъёма тяжести на кранах и буксировать лодки вдоль каналов;
- Динозавры принимают участие в еженедельных гонках по улицам города. Эти яркоокрашенные динозавры-гонщики быстрые, злобные и едва ли контролируются всадниками;
- Цветы, зелёные растения и виноградные лозы растут везде, они словно выходят из стен зданий. Зелёная растительность требует постоянного ухода, чтобы предотвратить повреждения корней и побегов от зданий.
- Оборонительные башни и стены города увенчаны яркими навесами, которые защищают стражей от палящего солнца и дождя.
- Все дороги внутри городских стен сделаны из булыжников или каменными плитами. Вдоль них выдолблены водостоки, глубиной на 2 фута. Жители Порта Нянзару почти не о чем не заботятся, но проливные дожди всегда будут проблемой.
- Табакси-менестрели бродят по улицам, играя всем, кто бросит им монетку.
- Стены разделяют город на районы, а арки над улицами окрашены фресками с изображением динозавров, гор и мифических героев.
- Разрушенные древние здания, покрытые лозами и кустами, напоминают о большом возрасте города.

Полы первого этажа в зданиях сделаны из оштукатуренного камня с крошечными окнами для того, чтобы поддерживать жар в помещении как на улице. На верхних этажах можно увидеть бамбуковые или соломенные стены с огромными окнами, которые пропускают воздух. Над окнами можно увидеть соломенные или черепичные карнизы. Все здания богато украшены краской, плющом и яркими цветами. Некоторые из них раскрашены симметрично расположенными геометрическими линиями и острыми углами, а другие могут похвастаться красивыми пейзажами, монстрами или животными, выполненными в уникальном для Чульта стиле. Если позволяет место, то у здания есть свой двор или небольшой сад.

Вся вода в городе появляется из-за дождя, поэтому у каждого города есть цистерна или деревянные бочки, в которые собирается вода. Каждая публичная площадь построена вокруг фонтана или резервуара дождевой воды. С таким большим количеством бегущей воды чульты нашли хорошее применение для механических устройств. Многие здания могут похвастаться водяными колёсами, которые встроены в бочки. Дождевая вода, бегущая по желобам или каналам, поворачивает колесо, которое качает воду в бассейны, вращает жернова, питает меха, токарные станки или выполняет любую трудозатратную или просто рутинную работу, а также для любой другой задачи, придуманной чультскими инженерами

Побочные задания

По мере того, как персонажи исследуют Порт Нянзару, они могут встретиться с НИП, которым требуется помощь. Учитывая важность основной миссии, персонажи могут неохотно соглашаться на побочные задания. Они не обязаны завершить их, однако выполнение побочного задания может привести к неожиданной награде или открытию.

Вы можете ввести любое количество побочных заданий. НИП, которые выдают их, могут повстречаться в любой части города. Если вы не знаете, какое побочное задание выдать, бросьте к10.

1. **Сбор долгов.** К'лаху (нейтральный, женщина, чультка, **головорез** [thug]), собирающая ставки на Забеге Палача (зона 3), просит вас пойти за ней, пока она собирает долги. Она заплатит 10% от долга в 500 золотых монет от человека по имени Табан (Н, мужчина, Чульт, **гладиатор**). Табан отказывается платить до тех пор, пока его здоровье не опустится ниже 20. После этого он предлагает мешочек, который содержит драгоценных камней на 50 золотых монет. Пристыженный поражением, Табан предлагает присоединиться к группе в качестве помощника, не требуя никакой оплаты за время приключения.

2. **Отвлеките стражу Форта Белуриан.** Роках (нейтральный, мужчинка, Чульт, **шпион** [spy]) работает на Жентарим. Жентаримцы верят, что пираты объединились с Пылающим Кулаком. Роках приказано проникнуть в Форт Белуриан и найти доказательства, что Жентарим шантажирует управляющего фортом. Он просит приключенцев сопроводить его в форт и отвлечь стражу, после чего он смог бы пробраться в покои управляющего. В качестве награды Роках предлагает покрыть стоимость хартии исследования (50 зм), который наверняка понадобится персонажам, если они хотят избежать проблем с Пылающим Кулаком. Роках также предлагает познакомить персонажей с парой проводников по имени Речной туман и Фляга вина (см. «Поиск проводника» стр. 33), а также оплатит затраты на их наем.

3. **Сопроводить священника до Лагеря возмездия.** Андрил Серебряный Клык (ЗД, женщина, полуорк, **священник** [priest] Торма с тёмным зрение на 60 фт.) представляет Орден Перчатки и совсем недавно прибыла в Порт Нянзару. Ей нужно доставить донесения от её настоятеля к Наилсу Костолому в Лагерь Возмездия. Андрил верила, что сможет просто купить лошадь в городе и самостоятельно доберётся до лагеря, однако сейчас, видя обстановку и условия, это ей кажется уже не совсем возможным. Она надеется присоединиться к экспедиции, которая направляется вверх по реке Сошенстар. Андрил практически не расстаётся с кольчужной рубахой, но веские доводы могут убедить снять её в минуту нужды. Если персонажи смогут добиться уважения у Андрил, она будет заступаться за персонажей, если они столкнуться с трудностями с командиром Костоломом.

4. **Исследование Водоёма Алдани.** Инэт (ЗД, женщина, чультка, **прислужник** [acolyte] Савраса) начала видеть видения о волшебниках в красных одеждах, создавших секретную базу где-то в Водоёме Алдани. Главе её храма, Дедуля Зетембей, есть о чём беспокоится, однако он все равно разрешает Инэт расследовать это дело. Инэт с радостью присоединилась бы к группе приключенцев для безопасного путешествия, если персонажи направляются в нужную ей сторону. Она предоставит свою еду и припасы, а также «пожертвует» ещё 100 зм на затраты экспедиции. Она настаивает на том, чтобы остановиться у храма Савраса для сбора своих вещей и приглашает персонажей последовать за ней. Если они идут, то они могут встретить Дедулю Зетембей (зона 7).

5. **Поиски Артуса Симбера.** Полуэльф по имени **Зандала** (см. приложение D) подходит к персонажам и заявляет, что она – дочь Артуса Симбера. Беспокоясь за него, она просит персонажей помочь ей найти его. Артус не может быть найден при помощи магии, однако Зандала слышала, что Артус покинул город с человеком-рептилией, который говорил мало и пах очень забавно. Последний раз их видели направляющимися в джунгли. Зандала хочет заполучить Кольцо Зимы, которое находится у Артуса, однако она не делится этим с персонажами. Летний образ, питомец-псевдодракон Зандалы, считает, что задание по поиску кольца очень опасно, однако он уже отчаялся в попытках донести здравый смысл до ума своей хозяйки. Добрые персонажи смогут настроить Летнего образа против Зандалы или, по крайней мере, получить информацию от него для того, чтобы сорвать планы Зандалы или помочь Артусу.

6. **Помощь красильщику.** Омала (Н, мужчина, Чульт, **обыватель** [commoner]) – мастер-красильщик за работой (зона 23). Он недавно купил на чёрном рынке несколько фруктов танцующей обезьяны, из которой он планирует сделать и продавать краску. Сразу же после этого он получил железный знак от Общества Йетепка – мрачное предупреждение. Он хочет искупить свою оплошность и ищет аудиенции с Квайот, торговым принцем, кто контролирует законную продажу фруктов. Боясь за свою жизнь, Омала просит приключенцев составить ему компанию к Золотому Трону (зона 4), где он планирует вымолить прощения у Квайот. У него нет денег, чтобы предложить их в качестве награды персонажам. Квайот дарует прощение Омале, если персонажи убьют человека по имени Шаго в течение следующих 10 дней. Персонажи не должны задавать вопросов и никому не говорить о содеянном. Квайот сообщает персонажам, что Шаго работает проводником в Форте Белуриан. Если персонажи не смогут выполнить поручение, Квайот приговорит Омале к Забегу Палача (зона 3) за совершенное преступление.

7. **Помощь Альянсу Лордов.** Лерек Дэшлинд (ЗН, мужчина, Иллусканец, человек, **шпион** [spy]), агент Альянса Лордов, предлагает обменять парусный корабль на точную карту Чульга, на которой будут указаны расположение руин Нангалора и Оролунга. Лерек представляет интересы аристократов Глубоководья, а его предложение истинно. Если персонажи предоставят такую карту, Лерек использует заклинание гадание, чтобы убедиться в подлинности карты прежде чем купить её. Как только он будет убеждён, что карта настоящая, Лерек договориться, что обещанный корабль прибудет через 10 дней.

8. **Охота на пиратов.** Начальник порта **Зиндар** (см. зону 13 и Приложение D) является тайным членом Общества Йетепка. Он знает, что три пиратских капитана атакуют торговые суда, направляющиеся в Залив Чульта. Пиратские корабли носят названия Клык дракона, Изумрудное око и Кровопийца. Зиндар получил разрешение от торговых принцев на выдачу награды в размере 2 000 зм за каждое пиратское судно, которое будет захвачено и доставлено в порт. За поимку каждого капитана пиратов полагается ещё по 500 зм.

9. **Спасение невиновного.** Белум (ЗД, мужчина, Чульт, **обыватель** [commoner]) в отчаянье по причине того, что его муж, Драза (ЗД, мужчина, Чульт, **обыватель** [commoner]) был приговорён к Забегу Палача за воровство. Белум уверен, что его супруг стал жертвой ошибочного опознания и был приговорён без должного суда. Он не смог убедить тех, кто обладает властью в том, что Драза невиновен. Он даст персонажам 25 см (это все его сбережения), если они помогут Дразе пережить забег. Дразу вот-вот скинут в яму с двумя велоцирапторами, поэтому персонажи должны действовать быстро. И управляющие, и зрители уделяют мало внимания происходящему.

10. **Поиск мудрости в Оролунге.** Эшек (ЗД, мужчина, Чульт, прислужник [acolyte] Савраса) встречается персонажам на улице и шепчет: «Поговорите с мудрым стражем Оролунга, что на востоке от Мбала. Она укажет вам путь к тому, что вы ищете». Затем он падает на землю без сознания. Когда он просыпается несколько секунд спустя, Эшек не помнит ничего за последние 12 часов кроме того, что ему нужно было найти людей, соответствующих описанию персонажей. Он озадачен тем, что случилось, как и персонажи, но будет рад помочь всем, чем только сможет. В крайнем случае он знает, где находится Мбала. Он узнал это от грузчиков из Лагеря Мести.

Интересные места в городе

Как видно на карте 1.1, Порт Нянзару это город стен внутри стен. Увеличивающееся богатство вынудило богатых жителей города построить защиту от опасности из джунглей, а также против тех, кто живёт в менее зажиточных районах города, которые обитают за пределами главных стен. Стены – это внушительные ограждения из массивного подогнанного камня. Как и другие строения в Порту Нянзару, они разукрашены разноцветными рисунками, геометрическими линиями, животными и мифическими фигурами.

Город основан на четырёх холмах. Самый западный холм, носящий название Храмовый Холм, является местом, где был основан храм Саврасу. Он полностью отгорожен от нижней земли. Широкие каменные мосты соединяют Храмовый Холм с Тронным Холмом, где находится Золотой Трон. Второй мост соединяет Тронный Холм с северным склоном, на котором построены поместья торговых принцев. На востоке от гавани можно увидеть очертания Золотого Зала, который расположился на самом высоком холме, горе Сибаса. Он соединён мостом соседствующим Холмом Иклвази, где расположился Великий Колизей. Крутые и ступенчатые улицы окружают каждый холм.

Все, что находится за пределами основных стен, разделено на три региона: Старый город на юго-западе, где многие здания сохранили старую пирамидальную структуру; Глотка Малара на юге, где здания расположились на стенах крутого каньона, перетянутого верёвочными мостами; и Якорная стоянка Тайрикай на юго-востоке, где собираются исследователи и рыбаки.

Решение проблем

Очень много событий происходит в Порту Нянзару, поэтому вам не нужно полагаться на случайные столкновения для поддержания интереса. Тем не менее, если игроки кажутся неугомонными, используйте случайные столкновения в Приложении В для того, чтобы немного подлить масла в огонь, пока герои собирают все необходимое для экспедиции. В любой момент времени группа может наткнуться на Волотампа Геддарма (см. «Городские жители» стр. 24). Так как Воло знает многое о Порт Нянзару, он может быть очень полезным. Если у группы пока ещё нет проводника по джунглям, он посоветует персонажам нанять кого-то прежде чем отправиться в джунгли. Воло может также предложить персонажем поучаствовать в гонках динозавров (см. «Чем здесь можно заняться» стр. 31).

Если персонажи посетят Вакангу О'таму, он даст им журнал волшебника. Если у группы пока ещё нет проводника на момент встречи с Ваканга, он предложит им обратиться к Джобалу. Воло может облегчить знакомство. Больше информации о проводниках и их расценках читайте в разделе «Поиск проводника» на странице 33.

Около половины населения города живёт вне стен города, где они в любой момент могут быть атакованы хищниками или нежитью. Добровольные бригады среди жителей постоянно следят за надвигающейся угрозой. Когда те, кто живут за внешними стенами, слышат громкий звук рога, не важно днём или ночью, они бегут в безопасное место, в рыночный район и Купеческие ряды, и скрываются там до тех пор, пока угроза не будет устранена.

Старый Город

Три древних, покрытых виноградной лозой, зиккурата возвышаются над Старым Городом. Весь район представляет собой смесь древних и разрушающихся (но все равно населённых) каменных строений, которые пересекаются с хрупкими новыми лачугами и длинными домами, сделанными из бамбука и соломы.

Старым городом правят «нищие принцы» – пародия на торговых принцев состоятельной части города. У них нет каких-либо официальных полномочий, но за каждым из них стоит целая сеть из должников, связей, компромата и преданных громил, что позволяет нищим принцам добиваться своих целей так эффективно, что им могут позавидовать даже сами торговые принцы. В отличии от торговых принцев, чьи титулы основаны на богатстве, переходящем из поколения в поколение, личность и даже количество нищих принцев часто меняется.

Пусть в Старом Городе и разруха, но это не трущобы и не обитель воров. Многие жители являются представителями рабочего среднего класса или ремесленниками, кто не может позволить себе высокую плату за съем места в стенах города.

1. Дворцы нищих

Дворцы Нищих – это два самых больших зиккурата в Старом Городе. Магазины и многоэтажные дома, построенные из бамбука, ютятся на террасах перед зиккуратами в большом количестве. Верхние уровни чище и менее заселены чем те, что находятся на уровне улицы. Узкие деревянные мосты соединяют верхние уровни, минуя шум и толпы людей на улицах.

2. Забег Палача

Основная дорога, проходящая через Старый город, разделена прямоугольной каменной ямы 15 футов глубиной, 50 футов шириной и 200 футов длинной. Амнианские жители построили её в качестве арены для соревновательной игры в мяч, которая до сих пор предоставляет дешёвое развлечение публике. Велоцирапторы (см. приложение D), пантеры и другие голодные звери (молодой аллозавр – это гарантированное удовольствие для публики!) готовы ворваться в яму, когда виновные преступники приговариваются к Забегу Палача. Каждый преступник, кто сможет добраться живым через плотоядных животных до другого конца ямы, может подняться по верёвкам и выиграть свою свободы, а также одобрение толпы. Зрители выстраиваются в линию для таких представлений. Среди них присутствуют представители всех слоёв общества Порта Нянзару, а не только жителей Старого Города. Ставки делаются на то, какой преступник выживет, какой умрёт, как далеко он пробежит, пока животные не догонят его и как много убийств заберёт себе каждое животное.

Несколько чультов стали своеобразными знаменитостями, пережив несколько гонок в Забеге Палача. Есть предположение, что некоторые жители специально совершают преступления, потому что приговор в Забег Палача – это единственный способ оказаться в яме, а ставки на рецидивистов всегда высоки.



Карта 1.1: Порт Нянзару

Иногда животному удаётся выпрыгнуть или выкарабкаться из ямы и ворваться к испуганную толпу. Такие моменты – отличный шанс обычным людям стать героями и заработать благосклонность торговых принцев.

3. Яма с отходами

Огромная выгребная яма служит яма с отходами города. Любой тип отходов сбрасывается, включая мёртвые тела. Это гноящий шрам из мусора, тухлой воды и паразитов. Крысы, насекомые и вороны всегда обитают здесь. Также здесь иногда можно увидеть упырей, пытающихся отыскать свежие трупы.

Пусть уровень отходов в яме увеличивается и уменьшается, она никогда не бывает полной. За это можно поблагодарить несколько **отиджей**, живущих на дне ямы и пожирающие мусор целыми днями. Они довольны, что могут постоянно питаться, но смогут быстро разозлиться, если кто-то по неосторожности или несчастливой случайности поскользнётся и упадёт в яму.

Купеческие ряды

Западная половина города носит название Купеческие ряды. Она носит такое название по той причине, что является частью Большого Базара, а также именно здесь построена большая часть поместий торговых принцев. Если говорить в целом, то этот район города для благородных. Большая часть всех торговцев живёт и работает на Купеческих рядах.

4. Золотой трон

Этот дворец служит местом, где встречаются торговые принцы Порта Нянзару, а также расценивается как место, где заседает свободное правительство города. Он был построен десятилетия назад амнианским торговцем и является самым богатым строением в городе, с которым могут соперничать только огромные храмы и поместья торговых принцев. Почётный караул из восьми чультских **гладиаторов** всегда на посту, который прогоняет попрошаек днём и охраняет Золотой Трон от воров ночью.

Золотой Трон – это место, где можно повстречать любого торгового принца без назначенной встречи. Они очень редки встречают посетителей, кто ломится без приглашения к ним в дома. В течение дня каждый торговый принц может находится в Золотом Троне с вероятностью 1 к 6, которого сопровождают слуги и стражи. Персонажи должны подождать 1к3 часов, чтобы получить приглашение на аудиенцию. На самом деле торговые принцы не обременены большим списком ежедневных обязанностей по управлению Портом Нянзару. Если ожидание аудиенции не было вызвано решением каких-то городских вопросов, то задержка значит лишь то, что торговые принцы хотят показать, кто здесь главный. Если у персонажей есть интересные новости, они скорее всего получат аудиенцию, а также столько времени торгового принца, сколько им понадобится.

5. Поместья торговых принцев

У каждого торгового принца есть своё личное поместье в городе. Каждое поместье обладает красиво отштукатуренными стенами с нанесённым яркими фресками, внутренними двориками и галереями, украшенными свежими цветами. Сады растут под открытым небом, а огромные цистерны, оснащённые водяными колёсами, питают фонтаны, лопасти и движущиеся скульптуры.



Экини-Афа

Ни одному из торговых принцев не понравится встретить персонажей у порога своего дома, если они не совершили чего-то значимого (к примеру, выиграли гонки на динозаврах, остановили нападение буйствующих хищников или завершили экспедицию, которая привела к важным открытиям). Исключение составляет только Ваканга О'таму, кто будет рад приключенцам в сопровождении Синдры Сильван.

Для детального описания примера поместья см. «Виллы торговых принцев» стр. 27.

6. Большой базар

Большой базар или рынок – одно из трёх бьющихся сердец Порта Нянзару. Другие два – ювелирный рынок и Красный Базар. Подтверждая своё имя, Большой Базар является самым огромным из всех.

Торговцы со всего Побережья Мечей приплывают на этот рынок, чтобы купить лесоматериалы, специи, медикаменты, созданные из джунглевых растений, черепа и когти динозавров, желёз, тигровые шкуры, резную кость, изделия ручной работы батири или грунгов, разноцветные перья, тропические фрукты, мартышек, мясо плезиозавра и другие вещи, которым богат Чульт. Торги начинаются ещё до восхода солнца, а заключение сделок не заканчивается пока ночная тьма не накроет весь город. Это шумное, очень бодрое и насыщенное ароматами занимательное зрелище. Стражников здесь много, но меньше, чем карманников и мошенников. Уличные актёры и табакси-менестрели дополняют какофонию. Разноцветные темны защищают рынок от солнца и дождя, а также удерживают тепло и запахи.

Всё, что представлено в пятой главе *Книги игрока*, может быть куплено на Большом базаре. Поиск необычных предметов может быть бесполезен (к примеру, слонов в Чульте не найти), но торговцы всегда могут указать того, кто может продать персонажам нужную вещь. Не бесплатно, конечно же.



Ифан Талро'а

7. Храм Савраса

Саврас – это покровитель волшебников, сказителей судеб, прорицателей и тех, кто всегда говорит правду, независимо от того, хотят её услышать или нет. Его символ – огромный глаз или кристальный шар, наполненный глазами. Храм Савраса одно из самых древних и величественных зданий города. Плиточная крыша огромного купола напоминает немигающее око, глядящее в небо.

Может показаться, что божество, целью которого является раскрытие истины, может иметь мало поборников в городе торговцев, однако жители Чульта поклонялись Саврасу ещё до Магической Чумы. В те годы духовенство Савраса было ценным, так как они следили за деятельностью загадочных юань-ти. Змеиный народ все ещё считаются некими страшилищами в воображениях чультов, однако в наши дни духовенство Савраса занимается мирскими вопросами: предсказывают успех сделки, будущее новорождённого и помогают в любовных делах.

Дедуля Зетембей (ЗД мужчина чульт **священник** [priest]) – управляющий храмом. Когда персонажи впервые встретят его, они увидят его в самом разгаре разговора с тремя членами Жентарима (НЗ тетирцы люди **наёмные убийцы** [assassins]), которые ищут Артуса Симбера. Жентаримцы пришли в храм, чтобы узнать, сможет ли Зетембей использовать заклинание, которое поможет им в поисках. Пусть наёмные убийцы и предлагали оплату в размере одного рубина, стоимостью 500 зм, Зетембей почувствовал их злые намерения и отказал в помощи. Убийцы не решаются покинуть храм, не получив то, за чем пришли, однако прибытие персонажей заставляет их передумать, и они уходят с хмурыми минами на лицах. Своевременное прибытие персонажей предрасположит Зетембея помочь им.

Если к нему обратились с помощью или советом по поиску Поглотителя Душ, то Зетембей сперва не поверит, что источник проклятья смерти хоть как-то связан с Чультом. Если персонажи предоставят убедительные доказательства или пожертвуют церкви по крайней мере 25 зм, то Зетембей согласится ««посоветоваться с проводниками»». Этот ритуал занимает 24 часа, в течение которого Зетембей будет видеть видения о «городе в джунглях далеко на юге, окружённом скалами и кишащим змеями», а также о «чёрном обелиске, опутанном лозами». Он не осмелился погружаться глубже, но просит персонажей отыскать этот город и обелиск.

8. Храм Гонда

Квадратный храм Гонду виден позади королевских доков. Он популярен среди многих артистов, ремесленников, кузнецов, резчиков по дереву и гидроинженеров со всего Порта Нянзару. В центре большинства таких храмов расположена кузница, однако здесь можно увидеть огромный фонтан, чьи воды постоянно меняются и образуют невероятные фигуры. Все это благодаря соплам и клапанам, которые управляют мощным напором воды.

9. Храм Сьюни

На расположенный на небольшом острове в море храм Сьюни можно попасть только по дамбе от Холма Храмов или на лодке. Крутые ступеньки поднимаются по склону со стороны небольшой гавани у храма. Если смотреть на него со стороны, то крыша храма словно оторвана от основания и плывёт в воздухе. Это иллюзия, созданная зеркалами на внешних стенах. Внутри верующие и обычные посетители храма Сьюни могут принять публичные ванны, получил уроки макияжа и научиться укладывать волосы, а также одеваться на манер, подходящий только вашему телу, вашей профессии и климату. Те, кто впервые входят в храм, должны совершить проверку Харизмы. Те, кто в итоге получат больше 15, приветствуются здесь как братья и сестры Сьюни. Тем, кто в итоге получит 10 и больше, по-дружески советуют улучшить свой внешний вид. А тех, кто в итоге получит меньше 9, встречают с грустными, сочувствующими взглядами и окружают толпой обхаживающих приверженцев.

10. Ювелирный рынок

Ювелирный рынок намеренно создан как маленькая, но более особенная версия Большого базара. Здесь продаются и покупаются богатые запасы драгоценных камней, которые добываются в шахтах Чульта. Помимо этого, здесь также можно купить очень редкие предметы роскоши. Этот рынок особо охраняется от карманников и воров благодаря лично нанятой службой безопасности, которая действует как открыто (**стражники**), так и тайно (**шпионы**). Все они работают на торгового принца Джонси, что владеет монополией на продажу драгоценных камней в Порт Нянзару.

Портовый квартал

Гавань Порта Нянзару может вместить корабли любого размера. Закрытая восточная часть гавани используется только торговыми принцами, но остальная часть доков доступна для любого корабля.

Если персонажи предпочтут путешествовать морем, они могут стать пассажирами «*Дерзкого Пегаса*». С них возьмут по 10 зм за день (со всей группы). 60-футовый шлюп, построенный для развития большой скорости, обладает одной мачтой с квадратным парусом, а также двумя треугольными парусами, одним на корме и одним марселем. Все это оснащение даёт шлюпу скорость в 10 морских миль в час при идеальных погодных условиях.



Жасмин

Капитаном «*Дерзкого Пегаса*» является Ортемей Быстрая и Тёмная (ХД женщина скальной гном **капитан разбойников** с тёмным зрением на 60 фт.), умная и в то же время спокойная.

Григ Раддел (Н мужчина Иллусканец **ветеран** [veteran]), мускулистый мужчина, на чьём лице практически всегда можно увидеть густую бороду с проседью, является первым помощником капитана. Раддел практически не разговаривает, если не считать выкрикивания приказов команде и тихих перешептываний с капитаном Ортемей. Остальной экипаж включает в себя шесть человек (нейтральные мужчины и женщины **разбойники** различных народностей).

Персонажи могут предположить, что основным бизнесом Ортемей является контрабанда – и будут правы. Тем не менее, она с радостью возьмёт на борт искателей приключений, куда бы им ни понадобилось отправиться. Она знает о драконьей черепахе в бухте Чульта и ожидает от персонажей соответствующей платы. Она также знает, что в водах близ Чульта водятся пираты, но её корабль гораздо быстрее их.

На главной палубе «*Дерзкого Пегаса*» нет постоянных укрытий и кают. Над кормой можно раскинуть брезент чтобы укрыться от тропического солнца. Моряки спят на палубе, когда погода это позволяет. На нижней палубе находится каюта капитана Ортемей и трюм для груза, который в то же время является кухней, обеденной комнатой и спальней для экипажа в плохую погоду.

11. Королевские доки

Термин «Королевские» пришёл из тех времён, когда Чультом правили настоящие короли и королевы, а не торговцы. Сейчас же эти доки зарезервированы исключительно для торговых принцев и тех дипломатов, чиновников и влиятельных иностранных торговцев, которых торговые принцы хотят задобрить или впечатлить богатством и великолепием.

12. Статуя

Статуя в центре гавани изображает древнего короля Чульта в полном обмундировании: в набедренной повязке из шкуры леопарда, головном уборе из перьев, панцирей и зубов тираннозавра, в плаще из гираллонского меха и обезьяньих хвостов, и с традиционным овальным щитом и иклвой (традиционным чультские коротким копьём) в руках. Местные называют его На Н'бусо, Великий Король.

Статуя совсем не такая древняя, как мифический король, которого она изображает. Она была воздвигнута всего лишь пять лет назад, в те времени, когда порт Нянзару расправлял свои торговые плечи, чтобы убедить иностранцев, что Чульт является независимой землёй с великой историей. Немногие из тех, кто её видит, не остаются под впечатлением.

13. Офис смотрителя доков

Снаружи офиса смотрителя доков расположена доска объявлений, на которой написаны названия и расположения некоторых проводников по дикой местности (см. «Поиск проводника», стр. 33). Смотритель доков – золотой полудракон по имени **Зиндар** (см. приложение D). Он редко появляется в этом крепком и просторном здании. Большую часть времени он проводит в решении сотен споров, дорожных заторов и прочих мелких проблем, которые возникают ежедневно на оживлённом побережье. Зиндар считает, что при его личном присутствии проблемы решаются быстрее и качественней, чем с привлечением любого количества подручных. Клерки в главном офисе редко могут сказать где конкретно сейчас находится Зиндар, но для него можно оставить сообщение. Он оставит ответ через 1к6 часов.

Если персонажи представятся как искатели приключений, Зиндар предложит им задание (см. «Побочные задания», стр. 16).

14. Маяк

Огонь на вершине маяка горит и днём, и ночью, ведя корабли к гавани сквозь тьму, туман и дождь. В огонь могут быть добавлены различные порошки для создания плотных столбов цветного дыма, который будет виден из Форта Белуриан и шахт вдоль бухты Чульта.

15. Форт Нянзару

В форте расположена лебёдка, используемая для поднятия и опускания огромной железной цепи, растянутой между фортом и маяком. Когда цепь поднята, ни один корабль не может ни войти в гавань, ни покинуть её. Цепь не использовалась против нападающих уже много десятилетий, но время от времени её поднимают чтобы не позволить кораблю покинуть гавань с преступниками или контрабандой на борту. Форт также снаряжён двумя баллистами, которые могут стрелять тяжёлыми болтами или ёмкостями с алхимическим огнём. Гарнизон состоит из **дворянина** (смотрителя замка), четырёх **ветеранов** (офицеры) и сорока **стражников**, преданных торговым принцам.

16. Склады

На этих складах хранятся любые товары, ввозимые и вывозимые из порта Нянзару. Между рядов складских зданий проделаны каналы, по которым корабли могут быть отбуксированы с помощью динозавров прямо в нужный склад для более лёгкой погрузки и разгрузки. Большой корабль может с лёгкостью заблокировать канал, так что хорошее регулирование движения жизненно необходимо. Это является одной из обязанностей смотрителя доков.



Джобал

Как и в любом складском районе, здесь довольно безлюдно ночью, что делает эти места удобными для тайных встреч и прочих интриг.

17. Сухой док

Порт Нянзару не славится построенными кораблями, но многие суда, попадающие сюда, требуют ремонта – особенно пострадавшие от тайфунов, стычек с пиратами или драконьей черепахой Аремаг (см. «Залив Чульта», стр. 47). Динозавры с лёгкостью вытягивают корабли из воды в сухой док, где можно заделать дыры в бортах и очистить их от морских желудей.

Рыночный квартал

В рыночном квартале расположено большинство магазинов Порта Нянзару. Здесь же живёт и работает большая часть торгового люда и других жителей среднего класса.

18. Красный базар

Никто не знает, как Красный базар получил это имя. Поговаривают, что оно произошло от гигантских кусков мяса динозавров, которое здесь продаётся, и огромного количества крови, запёкшейся на водосточных желобах, и похоже это лучшее объяснение из всех.

Жители Порта Нянзару совершают свои ежедневные покупки в Красном Базаре. В отличие от Большого Базара, в основном торгующего долговечными товарами и роскошью, Красный Базар продаёт вещи для повседневных нужд: местные фрукты, овощи, мясо, теж, лёгкая тропическая одежда, средства для отпугивания насекомых, дождеприёмники и другие вещи домашнего обихода. Продавцами и покупателями здесь в основном являются местные.

Таверны. Две стоящие внимания таверны расположены неподалёку от Красного Базара. Громовая Ящерица обслуживает грубых и шумных клиентов. Ночёвка здесь стоит 5 см. Дом Отдыха Каи намного тише, но здесь спальное место стоит 1 зм за ночь. Проводники по дикой местности в поисках работы наведываются в оба заведения (см. «Поиск проводника», стр. 33).

19. Рыбный рынок

Морская еда является основным продуктом Порта Нянзару, и потому что ловить рыбу куда проще и безопасней, чем охотиться на динозавров, и потому что нежное мясо рыбы куда вкуснее жёсткого мяса рептилии. Рыбный рынок является отличным местом для покупки провианта. С утра цены выше, но при этом качество выше, а выбор – разнообразней.

21. Великий колизей

Эта каменная арена является местом гладиаторских игр (как правило, не смертельных, но бывают несчастные случаи), кровавых боев между животными и захватывающих цирковых представлений. Лучшие гладиаторы становятся знаменитостями и получают награды. Статуи величайших чемпионов выстроены в ряд на вершине стены Великого Колизея, в том числе и один из торговых принцев. (Экини-Афа получил славу и богатства как гладиатор перед тем, как уйти с арены и стать торговцем и политиком.)

Представления проводятся почти каждый полдень. После захода солнца проводятся только особые выступления, поскольку колизей сильно зависит от солнечного света. В течение недели афиша объявляет о квалификационных матчах, реваншах и других незначительных представлениях. Крупные представления, чемпионаты и специальные постановки проводятся по выходным. Такое шоу может включать в себя битву между «героями легенд» и «пиратами» (все изображаются гладиаторами), кровавую бойню между велоцирапторами и тиграми, или даже сражение между волшебниками и захваченными упырями, скелетами и зомби.

21. Золотой Чертог

Это величественное строение есть ничто иное как храм Вокин, но местные зовут его Золотой Чертог за его сияющий золотой потолок и любовь Вокин к торговле и богатству. Гора Сибаса является высочайшей точкой в городе, и когда светит солнце, свет, отражающийся от потолка храма, может быть увиден в море за многие мили. Некоторые горожане готовы поклясться, что потолок сделан из чистого полированного золота, но это всего лишь краска. Широкий каменный мост соединяет гору Сибаса с Великим Колизеем и Холмом Иклвази.

Пост верховного священника Вокин в Порту Нянзару занимает Сибонсени, Мать Процветания (ЗН женщина чультка **священник**). Она является одним из самых влиятельных людей в городе после торговых принцев, и она пользуется огромной поддержкой всех слоёв общества за благотворительную работу храма и его поддержку общественных улучшений. На самом деле, храм является одним из богатейших банков города. Мать Сибонсени путешествует по улицам города в роскошном паланкине в сопровождении барабанщиков, певцов, танцоров и храмовых служащих, раздающих бедным горсти медных монет. Нечего и говорить, что это приводит к дорожным заторам, но люди все равно любят её.



Квайот

22. Общественные бани

Дожди делают порт Нянзару довольно чистым местом, и его жители тоже довольно щепетильно относятся к гигиене. Многие не приемлют и дня без ванны. Множество маленьких купален в городе закрыты для посторонних, но публичная баня открыта для всех и управляется храмом Суни (зона 9). Она одновременно эгалитарная и изысканная. Богатые торговцы моются бок о бок с портовыми рабочими в выложенными квадратными плитами ваннах и устланных мрамором раздевалках. Вход бесплатный, но у посетителей запрашивают подношение храму Суни в соответствии с их уровнем жизни. Поскольку это строение является предметом обоснованной гордости чультов, даже самый бедный стремится оставить хотя бы медную монету в раковине гигантского моллюска на входе. Независимые массажисты и массажистки всегда готовы помассировать уставшие мышцы, их услуги обойдутся в 2к10 см.

23. Красильня

Помимо чистоты, чульты так же любят ярко одеваться. Ткачество не является одним из чультских основных ремёсел только потому, что джунгли не приспособлены для выращивания хлопка или разведения овец. Тем не менее, джунгли и море предоставляют всё необходимое для приготовления красителей самых разных цветов и оттенков. Торговцы скупают лёгкие одноцветные ткани, которые затем покрываются яркими красками и рисунками и продаются на местном рынке или экспортируются обратно в места, где эти ткани были изготовлены. Местные портные шьют из тканей длинные платья, штаны до колен, саронги и килты, популярные в порту Нянзару.

Скалы недалеко от красильни и море вокруг неё постоянно окрашены в ярко оранжевые, красные, зелёные и жёлтые цвета в зависимости от того, какие цвета выливаются из чанов красильни в этот день. Людей, работающих здесь, легко распознать на улице по их не менее ярко окрашенным красителями рукам и ногам.

Глотка Малара

Эта область вне городских стен является трущобами порта Нянзару. Два крутых, увенчанных растительностью скальных склона окружают глубокое ущелье. К стенам склонов крепятся ветхие домики, каждое из которых, кажется, построено на крыше нижестоящего. Во время сильного дождя сточные воды сливаются в ущелье через Челюсти Убтао (большие врата в городской стене со стороны Глотки Малара), и далее по мощёным улицам гавани, часто подхватывая и смывая сильным потоком оставленные корзины, мёртвых животных и даже неуклюжих или неудачливых горожан.

Над ущельем протянуты мосты из верёвок и бамбука. Некоторые из них достигают 200 футов в длину и больше, и покачиваются в сотнях футов над землёй, заставляя сердце замирать от страха. Достаточно умелые воры спускают с этих мостов крючки и вылавливают кошельки прямо из поясов ничего не подозревающих жертв.

24. Храм Тиморы

Храм Тиморы выстроен в виде мощного каменного блокпоста. Он не отличается своей красотой, но постояльцы находят в нём надёжное укрытие, когда сточные воды сливаются из Глотки Малара, или когда звучат сигналы тревоги и нет возможности укрыться за городскими стенами, или когда нежить наводняет ущелье. Живущие в Глотке Малара не считают себя особо удачливыми, но той толике везения, которая у них есть, они благодарны присутствию Леди среди них.

Якорная стоянка Тайрикай

Восточный квартал города населён дрессировщиками, речными жителями, путешественниками, которым необходимо дешёвое жильё, и другими людьми грубоватого сорта. Контрабандисты предпочитают нерегулируемые доки этой якорной стоянки докам гавани с их вездесущей полицией и инспекциями, несмотря на нехватку рабочих и кранов на звериной тяге, способных помочь в погрузке и разгрузке.

В отличие от Глотки Малара и Старого Города, в Якорной стоянке Тайрикай нет укреплённого храма или древних каменных зиккуратов, где местные могли бы укрыться от нежити или хищников. Поэтому, когда звучит сигнал тревоги, большинство бежит в сторону Врат Тайрикай в надежде попасть в город прежде, чем врата захлопнутся перед ними. К счастью, животные в клетках куда более чувствительны к надвигающейся угрозе, чем люди, поэтому мало кто может проникнуть сюда незамеченным.

25. Загоны для динозавров

Большинство рабочих животных города были выдрессированы именно здесь, и они остаются в загонах на ночь. Анкилозавры и трицератопсы среди них встречаются чаще всего. Здесь же содержатся динозавры, тренируемые для уличных гонок. Большинство чультских дрессировщиков имеют бонус +5 к проверкам навыка Уход за Животными, и они каждый день работают с одними и теми же животными.

Городские жители

Чульты составляют две трети населения Порта Нянзару. Остальные жители города – приезжие, многие из которых являются спекулянтами или искателями приключений, стремящимися или выкрасть из Чульта его сокровища, или помочь защитить его от набегов монстров.

Волотамп «Воло» Геддарм

Персонажи могут встретить Воло в любом месте Порта Нянзару. Для подробной информации о нем см. приложение D.

Легендарный путешественник прибыл в Порт Нянзару чтобы доставить подписанные копии его новой книги, *Справочника Воло по Монстрам*, торговым принцам (с некоторыми из которых он хорошо знаком, а с остальными, он считает, что хорошо знаком), и представить свою новую работу. Персонажи скорее всего встретят Воло в одной из городских таверн или трактиров, или на вилле одного из торговых принцев.

Воло – настоящий кладезь знаний, но не всё, что он говорит, является правдой несмотря на его клятвенные заверения в точности. Он не выйдет за стены Порта Нянзару ни при каких условиях.

Если персонажи купят копию книги Воло (50 зм за добротную книгу в твёрдом переплёте), то они могут её использовать. В любой момент, когда они захотят узнать что-либо о конкретном монстре, описанном в книге, предоставьте им несколько полезных сведений из *Справочника Воло по Монстрам*. Не выдавайте игровые параметры, поскольку эта информация недоступна внутри этого мира.

Если эта книга недоступна, то используйте информацию из приложения D.

Торговые принцы

Портом Нянзару правят семеро торговых принцев, каждый из них имеет равное право голоса в вопросах управления. Все они чульты. Они представляют собой семёрку богатейших людей города, и это единственный критерий, по которому они были выбраны. Местом их правления является Золотой Трон – старый королевский дворец, возвышающийся над бухтой. Когда торговый принц уходит с должности, он может передать свою позицию члену семьи или другому безумно богатому человеку, если большинство будет согласно.

Торговые принцы обычно окружают себя преданными членами семьи и приспешниками, но они также нанимают иностранных наёмников и в качестве городской стражи, и в качестве телохранителей. Большинство этих наёмников – жентаримцы, а где есть жентаримцы, там есть и шпионы Арфистов.

У торговых принцев есть определённые монополии на все товары, продаваемые в городе. Персонажи, которым требуется снаряжение или припасы, должны обратиться напрямую к принцам или к их посредникам. Единственная альтернатива – черные рынки в Глотке Малара или Якорной стоянке Тайрикай.

Ваканга О'таму

Заведует магией и информацией

Ваканга О'таму (ЗН мужчина чульт человек **маг** [mage]) – единственный заклинатель среди торговых принцев. Он давний друг Синдры Сильван, и он один из тех людей, кто легко западает на умных женщин – или, возможно, это лишь намеренно сформированный публичный образ. Втайне от коллег Ваканга хорошо относится к Арфистам и позволяет им использовать его виллу как убежище.



Ваканга О'таму

Ваканга заведует знаниями, информацией, утерянными сказаниями, зельями и свитками. Он знает о самом существовании смертельного проклятия, но мало что сверх этого. Если персонажи стремятся снять проклятье, он поможет им всем, чем может, в том числе продаст им слабые магические предметы (см. таблицу ниже). Ваканга обладает монополией на эти предметы в Порту Нянзару, так что персонажи вынуждены заплатить цену, которую он установил, или пытаться обходиться без них. Несмотря на сильное желание помочь, он не склонен давать скидки. Все покупки должны оплачиваться золотом, драгоценными камнями или ювелирными изделиями.

Магические предметы на продажу

Предмет	Цена Ваканги
Зелье, обычное	80 зм
Зелье, необычное	300 зм
Свиток заклинания, 1 уровень	100 зм
Свиток заклинания, 2 уровень	550 зм

Дневник Ваарда. В коллекции Ваканги есть потрёпанный, размокший дневник исследователя, который был принесён из джунглей 15 лет назад. Он описывает исследования волшебником некоторых мест в Чульте, но в нем недостаточно деталей чтобы определить местоположение этих мест на карте. Тем не менее, безымянный автор часто упоминает его единственного спутника – щитостража [shield guardian] Ворна. Если персонажи подружатся с Вакангой, то он отдаст им журнал и покажет на карте Синдры где он был найден (он точно покажет местоположение щитостража на карте; см. «Ворн» во второй главе для дополнительных сведений). В журнале также есть изображение амулета контроля Ворна, но ни единого намёка на его текущее местоположение. В качестве награды за обнаружение и доставку голема и его амулета контроля Ваканга предложит книгу заклинаний, содержащую 15 случайных заклинаний (бросьте к6 чтобы определить уровень каждого заклинания).

Джонси

Заведует драгоценными камнями, ювелирными изделиями, одеждой и бронёй.

Джонси (НД чультка человек **дворянин**) – дама королевских кровей, и мало кто имеет смелость спорить со старым мудрым торговцем. Она является тайным членом Общества Йетепка (см. «Фракции и их представители», стр. 29) и её тесные связи с Жентаримом позволяют ей наблюдать за деятельностью этого общества.

Джонси торгует драгоценными камнями, ювелирными изделиями, цветастой чультской одеждой и не-магической бронёй из кожи, проклёпанной кожи и шкуры. Её сын Шаго является проводником и находится в Форте Белуриан. Шаго регулярно отчитывается перед матерью обо всём, что происходит в форте, но он не самый надёжный шпион из Пылающих Кулаков.

Джонси – одна из немногих, кто наткнулся на доказательства секретной свези между Лиарой Портир и пиратами, но она держит эти знания при себе. Зиндар, полудракон смотритель доков, ищет искателей приключений, которые могли бы расправиться с пиратами, а Джонси предоставляет за это награду.

Джобал

Заведует проводниками и наёмниками

Джобал (НЗ мужчина чульт **разведчик** [scout]) заработал состояние на том, что был проводником у группы, которая обнаружила гору чультского золота и драгоценностей. Каким-то чудом только Джобал сумел выжить после встречи с нежитью и динозаврами, вернувшись в Порт Нянзару в каноэ, наполненном сокровищами. Нет сомнений, что его жизнь полна приключений. Его тело украшают шрамы от многих походов. Его главный шпион, доверенное лицо и советник – Аазон Талиери (НД мужчина тетирец человек **шпион** [spy]). Джобал безоговорочно ему доверяет, а лояльность Аазона безупречна.

Поскольку Джобал работает с исследователями, он крайне заинтересован в картах Чульта. Он заплатит огромные деньги за карту Синдры Сильван если узнает о её существовании. Если персонажи откажутся продавать карту, то он прибегнет к воровству или даже убийству.

Наём проводника. Если персонажи придут к Джобалу в поисках проводника, то он порекомендует им одного или нескольких из своих проводников в Порту Нянзару (см. «Поиск проводника», стр.33). Джобал поручит Аазону сопроводить искателей приключений к проводнику, который их заинтересует. Джобалу не нужна оплата за помощь, так как все проводники Порта Нянзару обязаны платить ему часть заработка по закону.

Если персонажи последуют совету Джобала и пойдут в компании Аазон, выдайте игрокам копии раздаточного материала из приложения Е (разделы 2, 3, 4, 5, 6 и 8), так как сам Аазон познакомит персонажей с некоторыми проводниками города.



Жасмин

Заведует растениями, ядами и заказными убийствами

Жасмин (Н женщина чультка человек **наёмный убийца** [assassin], её количество хитов уменьшено до 58) нечасто разговаривает. Но если её советник затрудняется решить какой-либо вопрос, она вставляет своё решающее слово. Большая часть её тела скрыта под пышными одеждами или плотно обёрнута чёрными бинтами.

Жасмин торгует растениями, травами, ядами и заведует заказными убийствами. Убийство в Порту Нянзару так же незаконно, как и практически везде, но Жасмин имеет монополию на «разрешения» – приказы, позволяющие убийство определённым образом (обычно посредством яда или удара мечом). За дополнительную плату её агенты могут заняться убийством с гарантированным результатом. Яд – её специальность, и в её распоряжении имеется богатая их коллекция. Она продаёт яды, перечисленные в таблице «Яды» в восьмой главе Руководства Мастера по рыночным ценам.

Двенадцать лет назад Жасмин пережила краткий, но бурный роман с одним из амнских капитанов. Плодом этой любви стала дочь по имени Имезра. Под бдительным надзором Жасмин Имезра обучалась у наставников навыкам, которые помогут ей когда-нибудь продолжить семейный бизнес.

Проклятье Жасмин. До того, как начать свой бизнес, Жасмин работала наёмным убийцей на калишитского паша. Она умерла во время одной из миссий, но её покровитель заплатил внушительную цену за то, чтобы она вернулась из мёртвых. Из-за неудачи, постигшей её много лет назад, Жасмин страдает от смертельного проклятия Поглотителя душ. Она скрывает свою гниющую плоть под шарфами и бинтами. Она с радостью поможет любым искателям приключений, которые активно пытаются остановить действие смертельного проклятия.

Ифан Талро'а

Предоставляет животных и их дрессировку

Ифан Талро'а (НЗ мужчина чульт человек **дворянин** [noble]) – жадный и безответственный человек, поддерживаемый влиятельными и опасными друзьями из Жентарима. Он завидует магической силе Ваканга О'таму и репутации Экини-Афа на арене. Талро'а продаёт животных, которые могут быть использованы в качестве ездовых животных или питомцев, в том числе динозавров и летающих мартышек. Юань-ти из Ому тайно платят Талро'а, чтобы он предупреждал их если охотники за сокровищами собираются выдвигаться вглубь джунглей на юг. Он использует летающих змей как посыльных. Талро'а не может с уверенностью утверждать, что сообщения идут именно к юань-ти, но он подозревает, что это так.

У Ифана нет ни семьи, ни близких друзей. Он по своей природе относится ко всем с подозрением.

Покупка зверей. Ифан Талро'а содержит множество торговцев в Порту Нянзару, и они служат ему не только в качестве шпионов, но также продают прирученных зверей, которые могут быть использованы в качестве компаньонов, ездовых или вьючных животных. Летающие змеи-посыльные популярны в Жентариме, и Талро'а не продаёт их никому, кроме Жентарима.

В таблице «Звери на продажу» перечислены существа, которых можно приобрести в Порту Нянзару. Параметры гадрозавров, дейнонихов и летающих обезьян представлены в приложении D. Параметры остальных существ представлены в Бестиарии.

Звери на продажу

Звери	Цена Ифана
Летающая обезьяна, гигантская ящерица или гадрозавр	100 зм
Анкилозавр, дейноних или летающая змея	250 зм
Трицератопс	500 зм

Квайот

Заведует фруктами, вином, элем, тежем, маслами, парфюмом и средствами от защиты от насекомых

Квайот (НЗ, женщина, чультка, **священник** [priest], обладающий *кольцом сопротивления к огню*) – спокойная и задумчивая, вызывающая смутную тревогу. Она поклоняется огненному богу Касуту и любит пытать других, особенно с использованием огня и горячего угля. Квайот владеет двумя любовниками: **суккубом** по имени Иксис и **инкубом** по имени Индар. Эти существа приняли форму прекрасных чультов.

Квайот выросла на улицах Порт Нянзару, бедной и лишённой всех благ. Она презирает благородны и хочет уничтожить каждого представителя королевской семьи Чульта. Она расценивает Джонси своим смертельным врагом и с нетерпением ждёт, когда старая аристократка умрёт. Хорошо скрывая своё презрение, Квайот вечно вмешивается в бизнес Джонси и дела её семьи. Если Джонси и знает о ненависти со стороны Квайот в сторону её или её семьи, то не показывает этого.

Квайот нанимает торговцев, которые делают свой теж и средство от насекомых. Для большей информации об особых предметах см. «Покупка особых предметов» стр. 32.

Экини-Афа

Торгует оружием, щитами, снаряжением для путешествий, дождесборниками, сёдлами, повозками и каноэ.

Экини-Афа (ЗД женщина чультка человек **гладиатор** [gladiator]) победила во множестве гладиаторских боев на арене Порта Нянзару прежде чем вложила свой выигрыш в первую торговую сделку. Она – легенда среди обычного люда, выросшего на её боях. Её муж Кура – художник. У них также есть близнецы-сыновья Сошен и Тайрик. Сошен работает в городской страже, а Тайрик – известный гонщик на динозаврах. Оба были названы в честь чультских рек.

Экини-Афа продаёт немагические щиты и оружие любого вида, но большая часть её товаров состоит из каменных ножей, иклв с деревянными рукоятями и обсидиановыми наконечниками (см. «Покупка особых предметов», стр. 32), и щитов, сделанных из деревянных пластин с натянутой на них шкурой ящера. Экини-Афа платит Ваканга О'таму за зачарование отдельных предметов из этого списка, которые она затем продаёт по ценам, представленным в таблице «Магические щиты и оружие на продажу».

Магические щиты и оружие на продажу

Предмет	Цена Экини-Афа
боеприпас +1 (за штуку)	50 зм
щит +1, деревянный	450 зм
кинжал +1 или иклва +1 (см. стр. 32)	500 зм

Виллы торговых принцев

У каждого торгового принца в распоряжении имеется роскошная вилла, где он проживает и ведёт секретные дела. В этих богатых и просторных особняках есть гостевые помещения, в которых могут проживать важные гости и торговые партнёры. Территория круглосуточно патрулируется преданными и хорошо натренированными стражниками.

На карте 1.2 представлен образец плана. Каждая вилла является одновременно и роскошным тропическим домом, и крепостью. Внешние стены имеют высоту от 8 до 12 футов, толщину до 2 футов и увенчаны зубами хищников, посеребрёнными морскими раковинами и осколками стекла, которое ярко переливается на солнце, будучи при этом серьёзным препятствием для нарушителей. Любой персонаж, который попытается забраться на стену, должен преуспеть в спасброске Ловкости Сл 10. При провале он получит 2 (1к4) режущего урона от острых объектов.

Вы можете подстраивать дизайн виллы, применяя следующие декоративные элементы в соответствии с каждым торговым принцем:

- На вилле Экини-Афа выставлено богато украшенное оружие, щиты и картины, а также шумные попугаи в позолоченных клетках.
- Ифан Талро'а украшает свою виллу и сады реликвиями и вазами, добытыми в чультских руинах. Разноцветные **летающие змеи** летают тут и там в просторных коридорах.
- Стены и колонны в вилле Жасмин украшены яркими змеями. Декоративные каменные фонтаны и письмена выполнены в таком же «змеином» стиле.
- Стены виллы Джобала увешаны шёлковыми драпировками, гобеленами и головами зверей.

- От виллы Квайот разит пахучими духами, и там повсюду можно найти чашки со свежими фруктами. В честь Коссута в ней поддерживаются зажжёнными масляные лампы и жаровни.
- Вилла Ваканги освещается заклинаниями *вечного огня*, в залах играет мягкая музыка (так же созданная с помощью магии). Двери в личные помещения заперты заклинаниями *волшебный замок*, а на стенах висят **летающие мечи**, готовые атаковать по команде Ваканги. Некоторые настенные или напольные ковры вполне могут оказаться замаскированными **коврами удушения**.
- Вилла Джонси украшена стойками с золотыми латными доспехами и большими горшками с растениями. В нишах в стенах покоятся черепа предков Джонси, украшенные драгоценными камнями.

Первый этаж

Этот уровень украшают картины, статуи, настенные росписи, фрески, гобелены и масляные лампы, призванные впечатлять посетителей.

1. Входная галерея

Этот уютный, прохладный мощёный двор украшен фонтаном и зелёными растениями. Посетители могут освежиться в душе налево от входа перед встречей с проживающими на вилле. Входная галерея всегда охраняется 1к4 + 1 **гладиаторами** [gladiator], нанятыми из дальних родственников торгового принца или отобранными за их лояльность и боевые навыки. Эти охранники всегда готовы пресечь попытки трюкачей и волшебников проникнуть в дом их хозяина, поэтому они получают преимущество на проверки навыков и спасброски против попыток отвлечь, обмануть или очаровать их.

Потолок входной галереи находится на высоте второго этажа. В некоторых домах она открыта небу. В таких случаях фонтан погружён в пол и выполняет также дренажную функцию.

2. Зона отдыха

Это одновременно и зал ожидания, и место встреч для гостей, не знакомых с хозяином виллы и поэтому не обязательно имеющих доступ к дальним комнатам дома. Декоративные колонны поддерживают арочный вход из области 1. Ковры и удобные подушки разложены по полу. Узкие окна выходят в сад, но они также могут быть использованы как бойницы в том случае, если посетители не так дружелюбны, как они пытаются показать.

3. Большой зал

Выложенный красивыми плитами пол обрамлён слева и справа двумя плавно изгибающимися лестницами, которые ведут на второй этаж. Декорирование комнаты выполнено согласно вкусам и предпочтениям торгового принца, которому принадлежит дом.

4. Гостевые комнаты

Большая часть правой стороны дома предназначена для сбора гостей. Три отдельных спальни с ваннами, две гостиных и доступ в сад делают это место куда роскошней обычного постоялого двора.

5. Сад

Папоротники, пальмы в горшках, орхидеи и другие экзотические тропические цветы выращиваются в саду под открытым небом. Чультские растения с полезными свойствами, такими, как приготовление яда, могут быть найдены в саду торговых принцев с предпочтениями к садоводству, как, например, у Жасмин. В приложении С приведены примеры редких растений.

6. Обеденный зал

Обеденный стол очень низок – всего несколько дюймов над полом. Люди располагаются на подушках во время еды.

7. Сауна

В дополнение к ежедневным баням состоятельные чульты любят расслабляться в саунах. При высокой влажности воздуха Чульта сухой жар сауны приходится очень кстати. Большинство домашних саун разогреваются угольными печами или горячими камнями, но в домах торговых принцев захваченные **огненные элементали** обеспечивают круглосуточный обогрев, а слуга или раб всегда готов помассировать усталые мускулы.

8. Баня

Баня является краеугольным камнем особняка чультов, даже больше, чем столовая или семейные номера. Семья отдыхает здесь в личное время, но нет ничего необычного в том, чтобы торговый принц проводил встречу с доверенными советниками и близкими деловыми партнёрами в бане. Быть приглашённым в домашнюю баню считается честью в чультском обществе, и воспринимать это как нечто меньшее, чем честь, значит оскорбить пригласившего.

9. Кухня

Помещение кухни довольно большое, с высоким потолком и хорошей вентиляцией, иначе жар от печного огня сделал бы её невыносимо жарким местом. Лестница наверх ведёт в прачечную (зона 14).

Второй этаж

Комнаты на этом этаже оборудованы для комфорта. Произведения искусства и прочие декорации отражают вкусы торгового принца, которому принадлежит вилла.

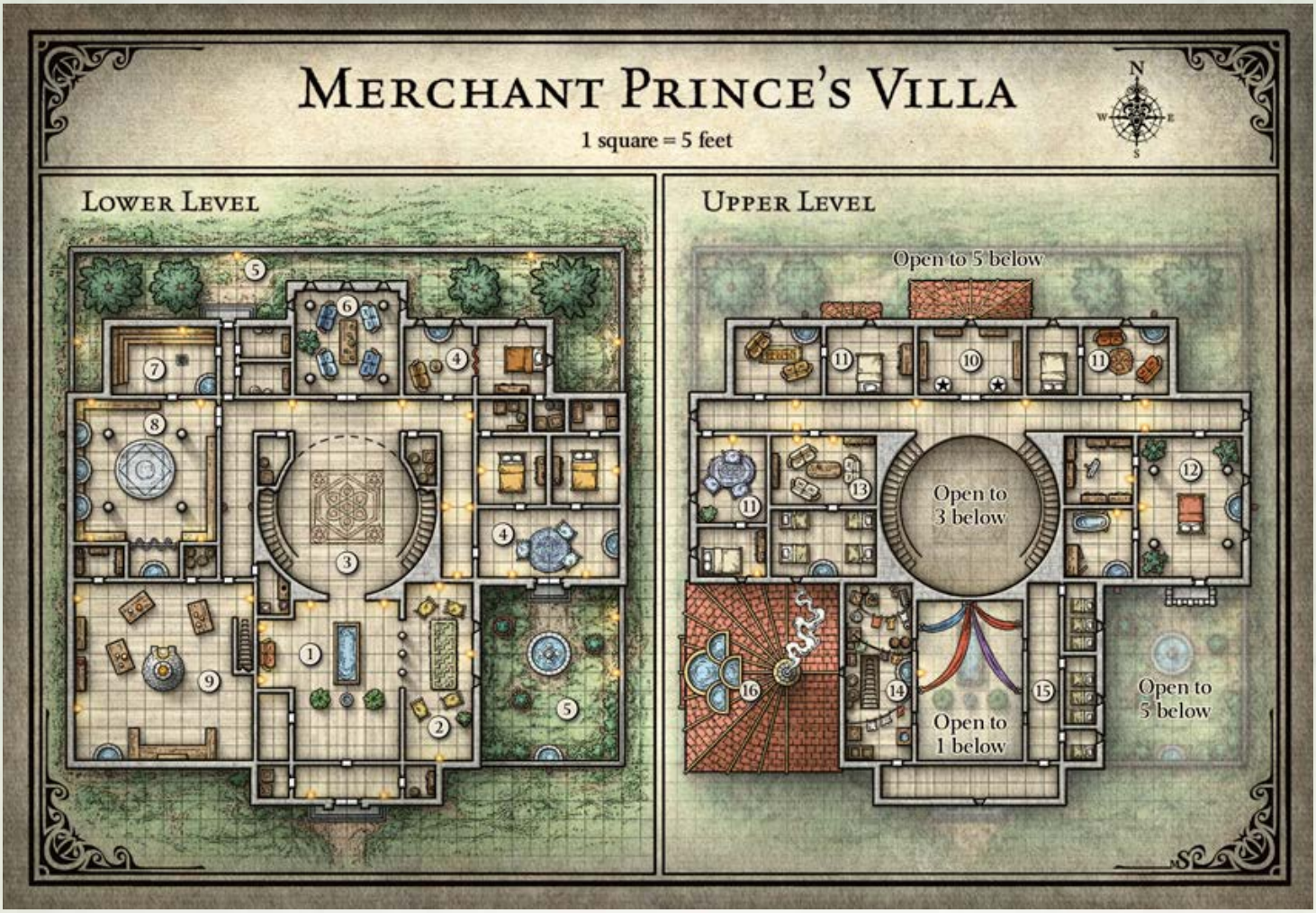
10. Библиотека

Чульты – поклонники мифической романтики, а в городе есть активное литературное сообщество со множеством книжных клубов. Самые успешные новеллисты и драматурги Порта Нянзару сочиняют рассказы о легендарных героях, которые следуют за своей любовью через невообразимые опасности, спасая их от участи пострашнее смерти. Чаще всего в таких произведениях эта «участь» представлена в виде брака с кем-то, кого они не любят, а не шансом оказаться в глотке огромного тираннозавра. Хотя последние часто встречаются в рассказах.

Если персонаж проведёт несколько часов за чтением шаблонной беллетристики и успешно пройдёт проверку Интеллекта (Расследование) Сл 15, то обнаружит несколько полезных книг о легендах Чульта, смешанных с романами. Вы можете использовать эту возможность для того, чтобы ответить на какие-то вопросы персонажей. Библиотека не раскроет местоположение Ому, но в книгах может быть упомянут город и даже описан во времена своего расцвета.

11. Семейные комнаты

В этих комнатах живут дети, супруги и прочие близкие члены семьи. Здесь есть множество подушек и ковров из тигровых шкур.



Карта 1.2: Виллы торговых принцев

12. Апартаменты хозяина

Апартаменты торговых принцев – это самая богатая комната дворца. Лёгкий ветерок дует через большие закрытые решёткой окна, покачивая растения у окна. Изголовье кровати мастера украшено фантастическими картинками, отражающими суть бизнеса торговца. В соседних комнатах можно найти маленькие личные ванны, а также коридорного типа шкаф, заполненный дорогой одеждой, зеркалами, расчёсками и прочим.

Сокровище. В апартаментах можно найти личные предметы, которые можно определить двумя бросками по таблице «Драгоценные камни или произведения искусства» в разделе «Сокровищница» с Показателем опасности 0-4 из Руководства Мастера (стр.137). Если в комнате есть ювелирные изделия, есть 50% шанс, что они будут заперты в небольшой шкатулке, для вскрытия которой потребуются воровские инструменты и успешная проверка Ловкости Сл 15.

13. Комната охраны

Комната охраны намеренно расположена между покоями мастера и комнатами для семьи. Охрана ответственна за охрану семьи во опасное время, а также когда семья спит или отдыхает в других комнатах. Здесь всегда можно найти 1к4 + 1 **гладиаторов** [gladiator], фанатично преданных торговому принцу и щедро вознаграждаются за это.

14. Прачечная

Чульты следят за своей одеждой не менее тщательно, чем за собственным телом. Это очень важно, особенно при условии, как людям жарко от климата в Порт Нянзару. Бельё стирается здесь каждый день, после чего долгие часы его раскачивают на верёвках в попытках высушить в этом влажном воздухе.

15. Покои слуг

Покои слуг отделены от зон, где спит семья принца, в целях безопасности. Здесь нет ничего примечательного.

16. Водосток

В каждой комнате дома содержится (как минимум) одна небольшая ёмкость с водой, которая пополняется дождевой водой из резервуара на крыше или поднимается из подземных цистерн при помощи водяных колёс.

Фракции и их представители

Порт Нянзару – это единственный центр цивилизации среди дикого полуострова с обширными богатствами. Многие фракции хотят забрать себе частично этого состояния, поэтому в городе у них есть свои агенты, которые борются за влияние или исследуют джунгли. Некоторые из них могут помочь персонажам, другие – помешать.

Изумрудный Анклав

Изумрудный Анклав – это широко распространённая группа тех, кто занимается поддержанием естественного порядка вещей путём устранения неестественных угроз. Они борются за то, чтобы цивилизация и дикая природа не уничтожили друг друга.

В Чульте Изумрудный Анклав озабочен защитой обитателей от угрозы нежити. Лишь несколько проводников в Порт Нянзару и Форте Белуриан открыто работают от Анклава, а также ещё несколько человек являются либо тайными членами группы, либо преследуют такие же цели. В джунглях у фракции имеются несколько замаскированных форпостов. Они служат в качестве спрятанных точек наблюдения, построенных не так далеко от места боевых действий.

Если персонажи попадут в беду во время путешествия по джунглям, то Изумрудный Анклав станут потенциальными спасителями.

Пылающий Кулак

Пылающий Кулак – это организация наёмников, чья штаб-квартира находится во Вратах Балдура (которым они безоговорочно верны). На Чульте Кулак расположился в крепости Форт Белуриан. Оттуда Пылающий Кулак посылает патрули в джунгли ради «усмирения» территории и захвата сокровищ. Пылающий Кулак уже разграбил руины Мезро. Сейчас наёмники и их зажиточные покровители во Вратах Балдура хотят, чтобы их люди сделали тоже самое с городом Ому, но им пока не удалось отыскать местоположение города. Исследователи Пылающего Кулака убеждены, что город лежит к югу от озера Луо, но восточнее Пиков Пламени, в восточной части Долины Ужаса. Так как это место находится далеко от Форта Белуриан, Кулак ищет приключенцев для проведения первоначального исследования той зоны, а также для поиска заброшенных руин.

Законы и наказания

Торговые принцы могут создавать или менять законы по своему желанию, а судьи представляют законы в свободной форме, но мудро. Такая система, казалось бы, побуждает к злоупотреблению и взяточничеству, однако чультский суд чист от коррупции.

Рабство не нелегально в Порт Нянзару, однако оно осуждается. Торговые принцы не ведут дел с работорговцами или не оказывают им законных услуг.

Убийства легальны, но только после получения «одобрения» – законного разрешение на убийство кого-то или чтобы кто-то кого-то убил. Оно может быть приобретено у торговой принцессы Жасмин. Стоимость зависит от известности жертвы, причин на приобретения разрешения и состоянии покупателя. Минимальная цена составит около 150 зм, а максимальная – без ограничений. Несмотря на наличие этих разрешений, они довольно редки – редко, когда их бывает более шести в год. Причина этого кроется не в цене. Если имя купившего станет известно, то ничего не остановит друзей жертвы сделать заказ на купившего разрешение.

Несмотря на их большие амбиции, власть торговых принцев находится только в городе. В любом другом месте Чульта правят клыки и когти. Каждый, попавший джунгли, становится либо охотником, либо жертвой. Первыми могут быть полчища нежити, плотоядные аллозавры, охотничьи группы грунгов, пираты Джахака или патрули Пылающего Кулака.

Лиара Портир (см. приложение D) – главнокомандующий Форта Белуриан, а также обладатель самого высокого ранга среди всех представителей Пылающего Кулака на Чульте. Её звание соответствует рангу Пламя (майор). Она обладает свободой действий в Чульте, отчитываясь только перед герцогом Ульдером Рейвенгардом из Врат Балдура. Портир с радостью приставит к приключенцам наёмников, которые сопроводят их по морю до Спасительной бухты или Бухты Щёлкающей Черепахи. Любое из этих мест станет отличным стартом путешествия для попадания на запад Долины Смерти.

Пылающий Кулак признает только шесть рангов: кулак (рядовой), перчатка (капрал), манип (сержант), огонь (лейтенант), пламя (майор) и маршал (генерал)

Арфисты

Арфисты – заклинатели и шпионы, тайно противодействующие любому злоупотреблению силы, магической или иной. Работая в одиночку или небольшими группами, они собирают информацию по всему Фаэруну, анализируют движения в политике каждого региона и области и используют эти знания для тайного предоставления помощи слабым, бедным и угнетённым. Арфисты действуют открыто только в самом крайнем случае.

В Чульте прячется бывший член Арфистов Артус Симбер. Он хранит артефакт под названием *Кольцо Зимы*, и другие арфисты обеспокоены тем, что кольцо может попасть не в те руки. Чтобы это предотвратить, множество шпионов Арфистов прочёсывают Порт Нянзару и Чульт в подсказках о местонахождении Артуса – якобы, для защиты кольца, но что они сделают, когда его найдут – вопрос открытый. Попытки найти Артуса с помощью магии не увенчались успехом, поскольку *Кольцо Зимы* защищает себя и своего носителя от заклинаний школы прорицания и магических сенсоров.

Альянс Лордов

Несколько городов и поселений объединились и сформировали Альянс Лордов – союз, который активно работает над устранением угроз их общей безопасности и процветанию. Этот союз непрочный, иные даже назовут его шатким. Каждый лидер альянса считает свои интересы выше своих коллег из других городов, а их подопечные пытаются заработать славу и честь себе и своим собственным лордам, не считаясь с менее влиятельными членами Альянса.

Ключевой фигурой Альянса Лордов является верховный герцог Ульдер Рэйвенгард из Врат Балдура – города, крайне заинтересованного в делах Чульта. Флаг Врат Балдура развевается над крепостью Форта Белуриан. Его гарнизон составляют наёмники Пылающих Кулаков под предводительством вассала Рэйвенгарда Лиары Портир. При необходимости Рэйвенгард будет ставить приоритеты Врат Балдура над приоритетами других членов Альянса Лордов.

Другие города Альянса Лордов, такие как Глубоководье и Невервинтер, также прислали своих людей в Порт Нянзару, где они сводят на нет попытки сил, не входящих в Альянс, таких как Калимшан, Амн и Тетир, расширить свой контроль над ресурсами Чульта. Большинство этих представителей не скрывают своих связей с Альянсом Лордов и преподносят себя как послов своих городов, но существуют также скрытые агенты, используемые для подрыва планов друг друга и решения менее важных задач. Альянс Лордов стоит за экспедицией по созданию карты полуострова, а также с целью найти сокровища или шахты для добычи.

Орден Перчатки

Члены ордена Латной Перчатки поклялись защищать людей от грабежей и злодеев. Их вера обращена к добрым божествам, таким как Торм, Хельм и Тир. Они несут силу своей веры, сердец и оружия и используют её против зла.

Орден вложил значительные объёмы ресурсов в усмирение нежити Чульта. Его передовая база, лагерь «Праведный», была уничтожена нежитью. Несмотря на это, неустрашимый орден построил новые укрепления ещё дальше в джунглях. Второй Лагерь Возмездие переживает тяжёлые времена. Его командир – крайне неумелый **дворянин** [noble] по имени Найлс Костолом. Его лейтенанты куда более охотно поделятся полезной информацией или предложат помощь, но только в том случае, если персонажи предоставят какую-либо помощь лагерю в ответ.

Все члены ордена Латной Перчатки невероятно смелые, но многие из их экспедиций плохо организованы или терпят ужасные бедствия, когда сталкиваются с условиями, выходящими за рамки их тренировок и противоречащими их образу мышления.

Красные Волшебники Тэя

Красные Волшебники прибыли в Чульт чтобы найти и выкрасть Поглотитель душ для Сзасса Тама. Они заняли Сердце Убтао и используют его как базу. Их лидером является Валиндра Теневая Мантия. Она остаётся в Сердце Убтао, пока её тэйские подручные прочёсывают руины Ому в поисках подсказок о месторасположении Поглотителя душ. Для более детальной информации о Валиндре см. «Сердце Убтао», стр. 72.

Общество Йетепка

Общество Йетепка, также известное как Общество Трицератопс, расположено в Порту Нянзару и посвящает свою деятельность предотвращению злоупотребления силой и нарушения естественного хода вещей со стороны любого человека или группировки. Его члены преимущественно являются нейтрально добрыми чультами. Во многих отношениях цели общества совпадают с целями Арфистов.

Общество Йетепка сыграло важную роль в освобождении Порта Нянзару от иностранных сил и восхождению семи торговых принцев. Сейчас члены общества неустанно борются чтобы не позволить Жентариму и другим сомнительным фракциям захватить правительство или получить слишком большое влияние. Они также ведут скрытую работу по уничтожении пиратской угрозы, но они не в силах ни обнаружить пиратскую базу, ни выследить пиратских шпионов в городе. Тех, кто сможет точно определить местонахождение этой базы или поймать их шпионов, ждёт внушительная награда.

На настоящий момент Общество Йетепка насчитывает менее пятидесяти членов. Они не афишируют своё членство, но определяют друг друга по простому жесту: поднятая левая рука с оттопыренными указательным, средним и безымянным пальцами, в виде трёх рогов трицератопса.

Когда общество считает, что кто-то навредил социуму Чульта или находится на пороге совершения великого зла, оно отправляет анонимное предупреждение в виде железного жетона с изображением трицератопса. Определение значения предупреждения и предпринимание шагов по исправлению своего поведения и устранению нанесённого ущерба оставляется на предупреждённого. Если он игнорирует предупреждение и продолжает подвергать риску общество, Йетепка запрашивает разрешение у торговых принцев на наказание в том виде, в которым они считают нужным, вплоть до заказа или даже его (см. врезку «Законы и наказания» выше в этой главе).

К сожалению, в силу секретности общества, не так много людей понимают значимость этих железных знаков, так что в Порту Нянзару гуляет множество ложных слухов о Обществе Йетепка. К тому же, общество не забирает обратно свои жетоны, так что недобросовестные типы используют старые (или даже поддельные) жетоны чтобы запугать конкурентов и прогнать их из своей сферы бизнеса.

Жентарим

Жентарим – это неразборчивая в средствах теневая сеть, стремящаяся раскинуть свои силы и влияние по всему Фаэруну. Жентаримцы стремятся к богатствам и силе любыми средствами, хотя публичный образ этой организации выглядит куда более добросовестным – Жентарим предоставляет лучших наёмников, которых можно купить за деньги.

Торговые принцы Порта Нянзару нанимают стражей из Жентарима для защиты городских стен, и жентаримских наёмников для защиты охотничьих, лесозаготовительных и горнодобывающих операций в джунглях и предгорьях. Чёрная Сеть использовала этот широкий доступ к городу для создания своих собственных лесозаготовительных лагерей и горнодобывающих миссий. Кроме того, она проводит экспедиции по поиску сокровищ. В дополнение ко всему этому шпионы Чёрной Сети узнали, что Артус Симбер находится в Чульте, и они собрали команды чтобы найти бывшего арфиста и отобрать у него Кольцо Зимы.

Чем здесь можно заняться

Порт Нянзару предлагает множество развлечений для приезжих. Последующие разделы описывают четыре рода занятий, которыми персонажи скорее всего захотят заняться прежде чем отправиться в темнейшие регионы Чульта:

- Покупка особых предметов
- Гонки на динозаврах
- Поиск проводника
- Сбор информации



Железный жетон Общества Йетепка

Покупка особых предметов

Персонажи могут легко приобрести большинство обычных вещей на любом рынке Порта Нянзару по стандартным ценам. Обычными вещами считается всё, что необходимо чтобы выжить в джунглях Чульта. Главным исключением является тяжёлая броня, которая в Чульте довольно редка, и потому продаётся по высокой цене: в три раза выше, чем написано в *Книге Игрока*, или в два раза, если персонаж преуспеет в проверке Харизмы (Убеждение) Сл 15, чтобы поторговаться и сбить цену.

Единственный способ приобрести особые предметы в обход торговых принцев – это обратиться к чёрному рынку, который предельно скрытен в Порту Нянзару: торговые принцы жестоко расправляются с конкурентами. Связь с торговцами чёрного рынка занимает половину дня в Старом Городе, Глотке Малара и Якорной стоянке Тайрикай и требует успешной проверки Харизмы (Убеждение) Сл 15, чтобы задать правильные вопросы правильным людям в правильное время. Чтобы определить цену чёрного рынка, умножьте обычную цену предмета (см. *Книгу игрока* при необходимости) на 1к4 + 2. Если требуется необычайно высокое количество товара, увеличьте множитель ещё на 1.

На чультских рынках доступны следующие особые товары:

Каноэ

Каноэ можно купить в Порту Нянзару за 50 зм. Оно выдерживает до шести средних существ и может двигаться с максимальной скоростью в 2 мили/час. В остальном её параметры совпадают с весельной лодкой (см. главу 5 *Руководства Мастера*).

Продажа Каноэ в Порту Нянзару контролируется торговым принцем по имени Экини-Афа.

Средство для отпугивания насекомых

Средство для отпугивания насекомых можно приобрести в двух видах: в виде ароматических свечей или жирной мази. Торговый принц Квайот заправляет продажей обоих. Ни одно из этих средств не защищает от гигантских насекомых или агрессивных роёв насекомых, описанных в приложении А *Бестиария*.

Ароматическую свечу можно купить за 1 см. Она горит в течение 8 часов и отгоняет насекомых в радиусе 20 фт вокруг себя.

Бутыль из тыквы или флакон мази продаётся за 1 зм и содержит 20 порций мази. Одна порция защищает носителя от обычных насекомых в течение 24 часов. Средство водостойкое, так что оно не смывается дождём.

Дождесборник

Дождесборник – это простое устройство, состоящее из квадратного куска шкуры со стороной 5 фт и деревянного каркаса с ножками. Будучи растянутой на каркасе, шкура формирует бассейн, который может собрать два галлона питьевой воды за дюйм осадков и вмещает до 8 галлонов воды. Шкура и каркас складываются и удобны в транспортировке. Дождесборник стоит 1 зм и весит 5 фунтов.

Продажей дождесборников в Порту Нянзару заведует Экини-Афа.

Теж

Теж – это перебродивший напиток янтарного цвета на основе мёда. В Чульте он куда более распространён и популярен, чем пиво или эль. Кружка тежа стоит 4 мм в Порту Нянзару и 6 мм в форте Белуриан Бочонок в 1 галлон стоит 2 см в городе или 3 см в форте.

Продажа тежа контролируется торговым принцем Квайот.

Иклва

Иклва – это традиционное оружие ближнего боя чультских воинов. Иклва состоит из 3-футовой деревянной рукояти со стальным или каменным лезвием длиной до 18 дюймов. Она стоит 1 зм и наносит 1к8 колющего урона при ударе. Помимо этого, её можно метать, хотя она не так хорошо сбалансирована для этого (дальность 10/30 фт).

Торговый принц Экини-Афа контролирует продажу иклв в Порту Нянзару.

Динозавровые скачки

Город известен своими еженедельными уличными гонками на динозаврах. На динозавров наносят яркие рисунки, а их наездники пытаются провести их по трассе, которая проходит вокруг гавани и четырёх городских холмов. Зрители редко получают травмы, но для динозавров и их наездников гонка довольно опасна.

Обычно в день гонок проводят три заезда: один для четырёхногих животных, один для двуногих животных и одну гонку без правил и ограничений. Из динозавров здесь используется в основном молодняк, поскольку взрослые особи обычно слишком большие, и наезднику слишком тяжело управиться с ними. На динозаврах обязательно надет намордник, а их когти и рога притуплены во всех гонках кроме гонки без правил.

В гонках четырёхногих, как правило, побеждают молодые анкилозавры и трицератопсы, но диметродоны также неплохо показывают себя с маленькими наездниками. Большинство соревнующихся в гонках двуногих используют гадрозавров и дейнонихов (также с маленькими наездниками). В гонках без правил участвует кто угодно, включая аллозавров и очень молодых тираннозавров.

Ставки

Персонажи могут делать ставки на гонках на динозаврах, чтобы собрать средств на путешествие в джунгли или просто заработать денег. Гонщики, рейтинги и шансы победить показаны в таблице «Ставки на гонки на динозаврах». Ставки могут варьироваться от 1 мм до 500 зм. Когда все ставки сделаны, бросьте кубик для каждой ставки. При проигрыше ставка полностью теряется. При выигрыше деньги выплачиваются в соответствии с таблицей. Можно делать ставки на то, что динозавр выиграет, займёт определённое место, выкинет какой-то трюк или сделает что-то определённое в ходе гонки (например, атакует другого гонщика или сбросит наездника), так что в ходе одной гонки могут выиграть несколько ставок.

От проигравших ожидается своевременная оплата. Тех, кто её не предоставит, навестит сборщик долгов в сопровождении чультских вышибал (1к4 + 1 **головорезов** [thug] или **гладиаторов** [gladiator], в зависимости от уровня и репутации проигравшегося). Букмекеры Порта Нянзару никогда не забывают о ставках. Даже года экспедиций в джунглях не хватит для того, чтобы неоплаченная проигранная ставка была забыта.

Участие в гонке

Персонажи игроков могут участвовать в гонках на динозаврах по собственному желанию, или если их пригласили в гоночную команду. В этом случае гонку необходимо отыграть. Это может быть довольно весело, особенно если вы позволите игрокам, персо-

Ставки на гонки на динозаврах

Шансы	Кость	Выигрыш при результате	Сумма выигрыша	Пример гонщика
7:1	к8	2-8	Ставка ÷ 7	Большой Хонкер (молодой приятный людям тираннозавр рекс)
5:1	к6	2-6	Ставка ÷ 5	Любимец Убтао (молодой трицератопс в ударе)
3:1	к4	2-4	Ставка ÷ 3	Банановая Конфетка (хорошо натренированный гадрозавр)
2:1	к3	2-3	Ставка ÷ 2	Крушитель костей (молодой строптивый аллозавр)
1:1	Любая	Чётное	Ставка	Гранг Топтатель (молодой анкилозавр)
1:2	к3	1	Ставка x 2	Шрам (молодой тираннозавр Рекс в его последней гонке)
1:3	к4	1	Ставка x 3	Суровый Парень (аллозавр с прославленным тренером)
1:5	к6	1	Ставка x 5	Принцесса Джунглей (дейноних с испуганным жокеем)
1:7	к8	1	Ставка x 7	Горный Гром (диметродон в летах)

Гоночные динозавры

Динозавр	Скорость	Сложность проверки навыка	КД	Хиты	Бонус атаки	Урон	Телосложение
Аллозавр, молодой	50/80	16*	13	30	+6	8 (1к10 + 3)	15 (+2)
Дейноних	40/60	12*	13	26	+4	6 (1к8 + 2)	14 (+2)
Диметродон	30/50	8	12	19	+3	8 (2к6 + 1)	15 (+2)
Гадрозавр	40/50	10	11	19	+3	6 (1к10 + 1)	13 (+1)
Другие	40/60	12	12	24	+3	6 (1к8 + 2)	16 (+3)
Трицератопс, молодой	50/75	14	13	38	+5	6 (1к10 + 1)	15 (+2)
Тираннозавр, молодой	50/100	18*	13	46	+6	9 (1к12 + 3)	17 (+3)

*Если проверка Ухода за Животными была проведена с преимуществом за подстёгивание и провалилась на 5 или более, то животное впадает в ярость и выходит из гонки.

нажи которых не участвуют в гонках, контролировать некоторых гонщиков из неигровых персонажей. Потребуйте от этих игроков выложиться на полную для победы, даже если в интересах группы победа какого-то конкретного динозавра.

Трасса имеет длину 300 футов. Это упрощение, поскольку трасса на самом деле покрывает куда большую дистанцию. Каждый раунд каждый наездник проводит проверку Мудрости (Уход за Животными). Сложность каждой проверки для разных типов динозавров указана в таблице «Гоночные динозавры». С каждой успешной проверкой к скорости динозавра добавляется первый номер из скорости динозавра к его «счёту расстояния». Если проверка провалена, то счёт не увеличивается в этот ход. Когда счёт гонщика становится равным или больше 300, этот динозавр пересекает финишную черту. Гонщик может пытаться двигаться на максимальной скорости, яростно подстёгивая своего скакуна, в этом случае проверка Ухода за Животными совершается с преимуществом, но динозавр также должен проходить проверку Телосложения Сл 10 в конце этого раунда, или его скорость будет уменьшена вдвое до конца гонки.

Инициатива не используется. Гонщики могут совершать свои проверки Ухода за Животными в любом порядке или одновременно. Если двое или больше динозавров пересекают финишную прямую в одном и том же раунде, то выигрывает тот, у кого будет выше счёт расстояния. Если счёт расстояния также одинаковый, то вышла ничья. В случае ничьей вполне возможны драки среди тех, кто делал ставки.

В гонках без правил динозавры могут атаковать других динозавров, если их разница в счёте расстояния не превышает 50 в конце раунда. Боевые параметры каждого динозавра приведены в таблице «Гоночные динозавры». Если у динозавра остаётся половина стартовых хитов или меньше, то наездник совершает проверки Ухода за Животными с помехой.

Для упрощения гонки наездники не могут атаковать или быть атакованными, но мастер может снять это ограничение. При этом имейте ввиду, что если наездники смогут атаковать, то событие скорее превратится в битву на динозаврах, чем во что-то, напоминающее гонку. Взращивание динозавра в качестве бегового животного – задача сложная и дорогая. Большинство владельцев не желают потерять такого – тем более, быстрого – в еженедельной бойне.

Поиск проводника

Проводников можно найти в Порту Нянзару или Форте Белуриан. Все проводники Порта Нянзару должны зарегистрироваться и служить под покровительством Джобала, который получает свою часть их платы и находок. Под покровительством Жентарима также работает сеть черных рынков, предоставляющая проводников. Джобал знает об этом, и нет никаких сомнений в том, что проводники, по какой-либо причине не зарегистрированные у него, будут избиты, ослеплены или обезглавлены.

Проводники, работающие на Джобала, оставляют свою контактную информацию на информационных досках около таверн и постоялых дворов, а также возле дома смотрителя доков в Порту Нянзару.

В этом разделе описано несколько проводников. Некоторые будут работать бесплатно, если персонажи согласятся на определённые условия. В противном случае, проводники берут 5 зм в день, и обычно берут плату за 30 дней вперёд, даже если ожидается более короткий поход. Успешная проверка Харизмы (Убеждение) Сл 15 позволяет снизить цену до 4 зм в день, или 3 зм в день, если проверка преуспела на 5 и больше. В качестве альтернативы оплате проводники могут работать в обмен на равную долю добычи.

Вы можете отыграть предварительные встречи и общение с проводниками или просто описать игрокам всех доступных проводников и позволить им выбрать. Чтобы помочь партии выбрать проводника, вы можете дать игрокам копии раздаточного материала с 2 по 10 в приложении Е. Этот раздаточный материал предоставляет игрокам понимание личности каждого проводника. Вы можете дать персонажам материал по нескольким проводникам сразу или выдавать только о тех, кого они смогут обнаружить.

Азака Буреклык

Вертигр (Порт Нянзару)

Когда персонажи встречают Азаку, выдайте им копии раздаточного материала 2 из приложения E.

Азака (НД женщина чультка человек **вертигр**) работает в Порту Нянзару. Она скрывает свою ликантропию от персонажей, как можно дольше и будет работать на персонажей бесплатно, если они согласятся помочь ей добыть предмет, который был украден птералюдом Огненного пальца. Если расспросить её о предмете, Азака расскажет только, что это фамильная драгоценность: деревянная маска, вырезанная в форме тигриной морды. Это на самом деле *маска зверя* (см. приложение C).

Азака заходила в джунгли в тигриной форме довольно далеко. Она знакома с Саджа Н'базой, могущественной и мудрой охранной нагой Оролунга, и с радостью проводит персонажей к наге если они ищут наставления.

В высоту Азака достигает шести футов, и весит порядка 150 фунтов. Она не будет распространять своё проклятие ликантропии по своему желанию. Она также боится высоты и не будет добровольно подвергать себя опасности упасть с высоты 60 фт и более. Иммунитет Азаки к урону не защищает её от урона от падения.

Ику

Замаскированный коатль (Порт Нянзару)

Когда персонажи повстречаются с Ику, дайте игрокам копии раздаточного материала 3 из приложения E.

Ику – **коатль**, превращённый в чультку средних лет. Она является одной из немногих знающих местоположение Ому, и Ику не афиширует этот факт. Коатль ищет искателей приключений, которые смогут избавить джунгли от заполонившего их зла. Она будет работать только с добрыми персонажами.

В человеческой форме Ику одета в светло-синюю мантию и использует трость, вырезанную в форме коатля. В этой форме она достигает в высоту 5 футов 6 дюймов и весит 110 фунтов. Она в хороших отношениях с ааракокрами из Кир Сабала, и она уже сделала бесчисленное множество вылазок в Нангалор за редкими цветами. Ику также знает о злых горгульях, охраняющих Ому, хотя она никогда с ними не дралась, и об охранной наге по имени Оролунга, о чьих способностях оракула слагают легенды. Если персонажи наймут её, но не будут уверены куда им следует отправиться, она порекомендует им отправиться к наге.

Ику очень любит и уважает людей Мбала, которые были обмануты и съедены зелёной каргой Нанни Пупу. Ику считает её одним из величайших зол Чульта. Если персонажи будут проходить недалеко от Мбалы в сопровождении Ику, она попросит их помочь ей избавить мир от Нанни Пупу раз и навсегда.

Каваша и Купалуа

Чультский друид и вегепигмей (Форт Белуриан)

Когда персонажи повстречают Кавашу и Купалуа, выдайте игрокам копию раздаточного материала 7 из приложения E.

Каваша (НД мужчина чульт человек **друид**) является членом Изумрудного Анклава, обосновавшимся в Форте Белуриан. Друид путешествует с компаньоном – **вегепигмеем** Купалуа, что в переводе с Чультского означает «ходячий куст». Каваша часто обращается к нему просто «куст». Они общаются друг с другом на одним им понятном языке знаков. В приложении D представлены параметры вегепигмея.

Проводники как члены группы

Нанятый персонажами проводник становится НИП-членом группы и получает равную долю опыта. Как бы то ни было, проводник не получает уровни, как это делают персонажи.

Вы можете использовать опциональное правило лояльности, описанное в главе 4 Книги Мастера, чтобы следить за лояльностью проводника, который при этом не имеет скрытого мотива. Нелояльные проводники не будут рисковать своей жизнью ради спасения жизней персонажей и могут бросить группу, чтобы спастись самим. Проводники описанные в этом разделе, имеют цели помимо того, чтобы помочь персонажам выжить. Помощь проводникам в достижении их личных целей повышает их преданность.

Особенно преданный проводник (рейтинг преданности 10 и выше) последует за персонажами в опасные места, такие как Ому и Гробница Девяти Богов. Достаточно преданный проводник (рейтинг преданности от 1 до 9) может решить подождать персонажей вне опасной области вместо того, чтобы просто покинуть их.

Каваша хотел бы избавить джунгли от нашествия нежити, поэтому он будет намеренно вести искателей приключений через заполонённые нежитью области. Пока он пробирается через джунгли, он проговаривает имена необычных представителей флоры и фауны вокруг него. Друид также наловчился делать лагерь в местах обитания чвинги (см. приложение D) и обладает богатым опытом общения с элементальными духами.

Если персонажи наймут Кавашу, он посоветует вам приобрести хартию исследователя перед тем, как покинуть Форт Белуриан. Каваша не понаслышке знает насколько негативно Пылающие Кулаки относятся к искателям приключений, которые исследуют Чульт без надлежащих документов.

Каваша достигает в высоту 6 футов 2 дюйма и весит 180 фт. Рост Куста – 3 фута, вес – 30 фунтов, когда он сухой, и 50 – когда мокрый.

Мушариб

Дварф-альбинос (Порт Нянзару)

Когда персонажи встречают Мушариба, выдайте игрокам копию раздаточного материала 6 из приложения E.

Мушариб (ЗД **дварф-альбинос духовный воин**, см. приложение D) с радостью послужит проводником вне порта Нянзару, но он также втайне ищет достаточно умелых и выносливых искателей приключений, чтобы помочь ему вернуть Храхамар, или по крайней мере прокрасться в его сокровищницу и вынести оттуда Перчатку Морадина – дварфийскую реликвию. Если в группе есть дварфы, Мушариб обратится к ним и будет давить на их расовые узы, чтобы уговорить помочь ему вернуть кузницу предков его клана. Обычно он адресует все вопросы и ответы дварфам группы, если нет возможности избежать разговора с кем-либо ещё.

Рост Мушариба достигает 4 фута 5 дюймов, вес – 140 фунтов. Он использует деревянный молот под названием Череполом. Его доспех сделан из лопаточных костей динозавров и покрыт царапинами и рубцами от оружия, когтей и зубов.

Салида

Шпион Юань-ти (Порт Нянзару)

Когда персонажи встретят Салиду, выдайте им копию раздаточного материала 9 из Приложения E.

Салида (НЗ женщина чультка **чистокровная юань-ти** [yuan-ti pureblood] с навыком Выживание +5) предстаёт в роли проводника в Порт Нянзару, но на самом деле она работает на Рас Нси. Она держит его в курсе любой активности, которая направлена в сторону поисков Ому. Они общаются при помощи посыльных камней. Салида хранит свой посыльный камень в кошельке, а также попытается присоединиться к группе персонажей в роли проводника, воина или в роли носильщика или гребца.

Салида около 162 см роста и 54 кг весом. Она выглядит способной и полностью готовой к исследованиям. Её одежда скрывает чешуйчатые места на коже, которые выдают её истинную природу. Салида умело разбрасывается красноречивыми оскорблениями и придумывает очень правдоподобную ложь, чтобы скрыть своё истинное предназначение. Остроумие девушки может сделать её приятным компаньоном в путешествии. Именно этот навык она использует, чтобы присоединиться к группе персонажей.

Туманная Река и Фляга Вина

Брат и сестра табакси (Порт Нянзару)

Когда персонажи повстречают Туманную Реку и Флягу Вина, выдайте игрокам копии раздаточного материала 8 из приложения E.

Туманная Река и Фляга Вина (ХД женщина и мужчина **табакси-охотники** [tabaxi hunter]: см. приложение D) – сестра и брат, оба члены Жентарима. Они не платят никаких налогов и сборов торговым принцам. Они ведут свои дела тихо, встречаясь с потенциальными клиентами только в Глотке Малара или обветшалых домах на Якорной стоянке Тайрикай. Они называют друг друга Река и Фляга.

Рост Реки около 5 футов 5 дюймов, вес – 100 фунтов. Она носит кожаный доспех и глазную повязку. (Она потеряла свой правый глаз в детстве в неприятном инциденте с рогаткой). Река скрытна и чувствует себя некомфортно на оживлённых улицах, предпочитая им джунгли, где она чувствует себя по-настоящему, как дома.

Фляга редко разговаривает кроме случаев, когда он выражает своё согласие с Рекой, часто повторяя (с некоторой шепелявостью) пару слов её последней фразы и согласно кивая. Несмотря на его немногословную натуру, ему нравится быть среди людей, и его можно даже счесть излишне общительным для табакси. Он высок (5 футов 8 дюймов) и довольно худощав (140 фунтов).

Река и Фляга могут провести персонажей к Огненному Пальцу и Дунгрунглангу. Они также слышали истории о старой женщине в Мбале, которая может поднимать трупы так, что зомби сохраняют память и способности, которые были у них при жизни.

Агенты Жентарима в Порту Нянзару приказали Реке и Фляге высматривать Артуса Симбера. Если они столкнутся с Артусом, они попытаются узнать о нем как можно больше. В следующий раз, когда они вернутся в порт Нянзару, табакси расскажут всё, что знают, вышестоящим из Жентарима, если их никак не убедить этого не делать.

Фарул и Гондоло

Бездарные охотники за сокровищами (Порт Нянзару)

Когда персонажи встречаются с Фарулом и Гондоло, выдайте игрокам копию раздаточного материала 4 из приложения E.

Фарул (НД Калишит человек **разведчик** [scout]) и Гондоло (ХД легконогий полурослик **разведчик** [scout] с 13 хитами) – это пара пижонов, проживающих не самые удачные дни в Порту Нянзару. Разбалованный и напыщенный Фарул был выгнан его собственными родителями в Порт Нянзару с наставлением искать своё счастье там. Вместе с увесистой суммой денег и готовностью к приключениям Фарул также прихватил с собой своего друга и собутыльника Гондоло. Они вместе мечтали о богатой жизни далеко за морями, но спустя пару месяцев они спустили большинство денег Фарула на динозавровые бега и задолжали огромному количеству букмекеров и нескольким торговым принцам. Единственное, что у них осталось после месяцев дебоширства – это страдающий газами **трицератопс** по имени Зонго. Они купили его для участия в гонках, но он оказался безнадёжно медленным, так что сейчас они используют его в качестве вьючного животного.

В отчаянии Гондоло приобрёл карту сокровищ у больного лихорадкой путешественника, которому были нужны деньги на обратный путь к Вратам Балдура. Невероятно, но карта точно указывает на расположение Костей Иглы. Незадачливая парочка надеется наняться искателям приключений на условиях равного дележа добычи и привести их к месту, где, как они считают, их ждёт лёгкая добыча – сокровища дракона.

Фарул имеет рост 5 футов 10 дюймов и весит 175 фунтов. Он рассказывает захватывающие байки о своих боевых навыках, но использует свой короткий меч только в экстренных случаях.

Гондоло в высоту достигает 3 футов 6 дюймов и едва набирает 80 фунтов веса. Он считает себя поэтом, борцом и философом, который озвучивает важно звучащие заявления и мысли, когда у него кончаются по-настоящему важные. У него есть особая способность избегать опасности и обычная удача полурослика.

Хью Хакинстоун

Спятивший дварф убийца драконов (Порт Нянзару)

Когда персонажи повстречают Хью, выдайте им копию раздаточного материала 5 из приложения E.

Три года назад Хью был членом дварфийской экспедиции, созданной для поисков шахты Сердце Вирма. Группа столкнулась с красным драконом Тзинделор. Хью – единственный, кто смог сбежать, и только после того, как дракон откусил его левую руку. Хью хочет вернуть шахту и сразить дракона, но ему необходима помощь группы отважных искателей приключений. Если персонажи наймут его в качестве проводника, Хью скажет, что может провести их куда угодно, но на самом деле проведёт их только к шахте Сердце Вирма.

Хью – щитовой дварф **берсерк** [berserker] со следующими изменениями:

- Хью хаотично нейтральный.
- Его бонус к броскам навыка «Выживание» равен +4
- Он обладает сопротивлением к урону ядом и совершает с преимуществом спасброски против яда.
- Он обладает тёмным зрением на 60 фт.
- Он использует боевой топор вместо секиры, который наносит 7 (1к8 + 3) рубящего урона при попадании. Хью не может использовать оружие двумя руками поскольку у него нет левой руки.

Шаго

Чультский гладиатор (Форт Белуриан)

Когда персонажи встречают Шаго, выдайте им копью раздаточного материала 10 в Приложении Е.

Шаго (ХД мужчина чульт **гладиатор** [gladiator] с навыком Выживание +7) – Чульт и единственный сын Джонси, одного из торговых принцев Порта Нянзару. Он работает в форте Белуриан и, пусть он и представляет себя как независимого наблюдателя, он в тайном сговоре с Пылающим Кулаком. Шаго был во главе многих экспедиций Пылающего Кулака в джунгли для убийства нежити, даже несмотря на большой страх превратиться в зомби или упыря.

Несмотря на свои страхи, Шаго знает, что нежить должна быть уничтожена, поэтому он работает на Пылающих Кулаков. Торговые принцы признают угрозу нежити, но они не предпримут никаких шагов по её устранению помимо найма стражи для защиты Порта Нянзару. Его мать верит, что она «наняла» его чтобы он следил за Пылающими Кулаками, но он дружит с наёмниками и редко предоставляет ей какую-либо секретную или полезную информацию о них.

Чультские слухи

к100	Слух
01-05	Птицеподобные люди населяют монастырь, находящийся на краю плато далеко вверх по реке Олунг, за Смеющимся ущельем. Птичий народ удерживает в заключении последних представителей королевского рода Чульта.
06-12	Глубоко в сердце джунглей есть город, построенный минотаврами. Сейчас он заполонён людьми-змеями, но в глубине обитают ещё более устрашающие существа. Я слышал голоса дьяволов, кричащих во тьме.
13-17	Если вы проплывёте около 5 дней вверх по реке Тайрикай на каноэ, то к востоку вы увидите каменную башню. Местные зовут его Огненный Палец. Там живут «страхолюды», если они вас заметят – быть битве.
18-22	Вы должны приобрести хартию исследователя в Форте Белуриан перед тем, как выдвигаться в экспедицию в джунгли. Пылающие Кулаки наказывают исследователей, не имеющих соответствующих документов.
23-28	Чульт повидал множество королей и королев, но никто из них не был так красив, как Королева Залкора. Тысячи воинов убивали и умирали ради неё, но единственным памятником её величия остался дворец-сад Нангалор, который находится на восточном побережье реки Олунг, на север от Озера Луо.
29-33	Чульт когда-то был игровой площадкой для зелёного дракона. Её костями отмечено местонахождение клада. Если вы дойдёте до Мезро и направитесь на восток вдоль Смеющегося ущелья, а затем на юг в сторону Кир Сабала, вы можете наткнуться на кости дракона, и ваше имя войдёт в историю!
34-40	Город Мезро не был уничтожен во времена Магической чумы. Его руины – иллюзия. Я слышал, как человек с бледной кожей прошептал это человеко-динозавру с большим мечом. Человеко-динозавр пах жимолостью.
41-45	Дварфы полны решимости вернуть шахту Сердце Вирма, но сейчас там живёт красный дракон. Я не видел их уже какое-то время.
46-50	В джунглях обитает множество природных духов – странных маленьких элементальных существ с масками. Они не разговаривают, и я никогда не видел, чтобы кто-то из них когда-либо причинял кому-то вред, но их магические силы нельзя недооценивать.

Шаго достигает 6 футов и 3 дюймов в высоту и весит 220 фунтов, с мощными мускулами и дружелюбной улыбкой. Его главная цель – впечатлить Лиару Портир настолько, чтобы она присвоила ему звание в Пылающих Кулаках. Пока Шаго является проводником группы, персонажи получают преимущество на броски Харизмы в переговорах с Пылающими Кулаками.

Сбор сведений

Главная сложность для персонажей состоит не в том, чтобы заставить людей рассказать им о Чульте, а в том, чтобы выщепить крупицы правды из моря слухов, предрассудков и басней.

Лучше всего обращаться к тем, кто работает или живёт в джунглях: охотники, проводники и исследователи. Для того, чтобы заставить людей говорить, не требуется проверок навыков, но чтобы получить сколько-нибудь важную информацию, персонажи должны отправиться туда, где живут знающие люди.

За каждый час общения со знающими людьми персонаж может выполнить проверку Мудрости (Проницательность) Сл 15. При успехе бросьте к100 и сверьтесь с таблицей «Чультские слухи» чтобы определить, что персонажи узнали.

к100	Слух
51-55	Некоторые горожане ожидали прибытия харлуаанского летучего корабля под названием «Звёздная Богиня». Он так и не прибыл. Готов поспорить, он разбился где-то в джунглях.
56-60	В Бухте Щёлкающей Черепахи водятся гигантские щёлкающие черепахи. Одна из них размером с дом. Её называют Король Тоба, и её панцирь инкрустирован драгоценными камнями.
61-65	Орден Перчатки пришёл сюда чтобы очистить джунгли от нежити. Не так давно они потеряли один из своих лагерей и едва удерживают другой. Я постоянно вижу их гонцов, плывущих вверх по реке Сошенстар на каноэ, чтобы запросить припасов и подкрепления из Порта Нянзару.
66-71	Остерегайтесь тумана с голубоватым оттенком. Он заражает лихорадкой, которая делает людей безумными.
72-77	В Гавани Чульта живёт Драконья черепаха по имени Аремаг. Если вы хотите уплыть из Порта Нянзару, вам понадобятся сокровища, чтобы задобрить голодного монстра. Сложно сказать, как много их понадобится. Аремаг сам скажет, чего он хочет, и вам лучше дать ему это.
78-82	Выше по реке Тат, за ущельем Кахакла находится разрушенный город. Считается, что никто не заходил дальше этого ущелья, но это неправда. Просто те немногие, кто смог выбраться оттуда живым, предпочитают помалкивать о том, что они там увидели. Достоверные источники сообщают, что руины охраняются нагой, одновременно умной и необычайно опасной.
83-87	Когда-то великий бог Убтао направлял людей Чульта, но он устал от их постоянного беспокойства и покинул их. С тех пор чульты обратились к другим богам, некоторые из них оказались обманщиками.
88-92	Много лет назад мирное племя рыбаков, называемое Алдани, выловило всех лобстеров из реки и съело их, чем сильно разозлило Убтао. В качестве наказания, их всех превратили в монстров, которые теперь обитают в Водоёме Алдани.
93-96	На верхушке плато над Водоёмом Алдани находится деревня-призрак. Все люди, жившие там, исчезли. Никто не знает почему. Вы можете добраться до Водоёма Алдани, следуя вдоль реки Сошенстар.
97-00	Великий бог Убтао любит лабиринты. Если вы наткнётесь на лабиринт любого вида, проведите по нему пальцем, найдя выход. Этим вы заслужите благосклонность Убтао.



Глава 2: Земли Чульта

Когда приключенцы начинают экспедицию в сердце Чульта, у них есть возможность попасть в одно из множества мест. Порт Нянзару является наиболее очевидной отправной точкой. Он предоставляет наиболее простой доступ на каноэ к двум основным рекам, Сошенстар и Тайрики. Путешествие вверх по этим рекам даёт отличную возможность исследователям познать все невзгоды этой безжалостной земли. Персонажи также могут начать своё путешествие из Форта Белуриан или прибыть на корабле в прибрежный порт, такой как Залив Джахака, Бухта Китчер, Спасительная бухта, Залив Шилку и Бухта Щёлкающей Черепахи.

Чульт – это земля приключений, и цель этой главы – сделать путешествие персонажей по дикой местности незабываемым. По дизайну локации приключения не предназначены для персонажей определённого уровня. Если группа приключенцев относительно слаба, то игроки должны сами выбрать побег вместо сражения, переговоры вместо атаки или сдаться вместо смерти. Вы, как Мастер, должны быть более покладистым и продолжать двигать историю вперёд, насколько это возможно. Если столкновение проходит плохо для приключенцев, вы можете внезапно убрать монстров, потребовать капитуляции группы или наносить персонажам нелетальный урон. Вы можете добавить НИП, который внезапно появится из джунглей и окажет помощь персонажам. Глупые хищники могут испугаться внезапного извержения вулкана или землетрясения. Короче говоря, всегда есть способ превратить неизбежную смерть группы в бою в спасительную возможность.

Экспедиция начинается

В следующих разделах содержится информация, которая поможет вам легко провести эту часть приключения. Каждый день, который группа проводит в дикой местности, выполните следующие действия:

- Используя карту-плакат, определите гекс (шестиугольник), в которой находится группа. Не делитесь этой информацией с игроками, если группа потерялась; в противном случае, покажите игрокам местоположение группы, указав на соответствующий гекс на их карте Чульта.
- Позвольте игрокам определить, в каком направлении должна идти группа, и планирует ли группа двигаться в обычном, быстром или медленном темпе (см. «Расстояния путешествия» ниже).
- Пусть игроки выберут навигатора, а затем проходят проверку Мудрости (Выживания) от имени навигатора, чтобы определить, потерялась ли группа (см. «Навигация» ниже).
- Проверяйте случайные столкновения в течение дня (см. приложение В).
- В конце дня проверьте, не обезвожен ли кто-то участников группы (см. «Обезвоживание» ниже).

Расстояния путешествия

На карте Чульта каждый гекс равен расстоянию в 10 миль. Персонажи, двигающиеся в нормальном темпе, могут проходить по 1 гексу в день пешком через прибрежные районы, джунгли, горы, болота или пустынную местность. Они могут проходить по 2 гекса в день, если они путешествуют на каноэ по реке или озеру. Скорость перемещения вверх или вниз по реке одинакова; реки настолько спокойные, что течение почти незаметно. Без каноэ нормальная скорость движения вдоль реки такая же, как и в окружающем ландшафте. Каноэ проходит по 1 гексу в день при путешествии через болото.

Если персонажи двигаются быстрым темпом, самый простой способ проверить удалось ли им это – бросить к4. При результате броска 3 или 4, они продвигают 1 дополнительный гекс в этот день. Персонажи, двигающиеся быстрым темпом, получают штраф -5 к своей пассивной Мудрости (Восприятие), это повышает вероятность того, что они пропустят подсказки и попадут в засаду.

Если персонажи двигаются медленным темпом, бросьте к4. При результате броска 1 или 2, они в этот день продвигают 1 гекс меньше (другими словами, 1 гекс на каноэ или ни одного пешком). При любом другом результате их осторожность вознаграждается, и они путешествуют на такое же расстояние, что и группа, двигающаяся в обычном темпе. Персонажи, двигающиеся в медленном темпе, могут двигаться незаметно. Пока они действуют скрытно, они могут попытаться застать врасплох или подкрасться к другим существам, с которыми они сталкиваются.

Отслеживание миль

Вместо отслеживания движения по гексам вы можете отслеживать фактическое расстояние (10 миль/день в обычном темпе, 15 миль/день при быстром темпе или 9 миль/день при медленном темпе), но это скорее всего вызовет большие сложности, если группа будет часто менять темп передвижения.

Персонаж со скоростью полёта 30 футов может пролетать 4 мили в час.

Навигация

Попросите игроков назначить одного из членов группы навигатором. Навигатор может быть НИП, например, проводник, и группа может менять навигатора ежедневно.

В начале каждого нового дня путешествия Мастер делает проверку Мудрости (Выживания) от имени навигатора. Результат проверки определяет, потерялась ли группа в этот день. Сложность проверки основана на наиболее распространённой местности дня: Сл 10 для прибрежных районов и озёр, или Сл 15 для джунглей, гор, рек, болот и пустыню. Примените бонус +5 к проверке, если группа в этот день желает двигаться в медленном темпе или штраф -5, если группа движется быстрым темпом. На реке тоже можно заблудиться, случайно свернув на приток, с главной ветви.

Если проверка успешна, навигатор в течение дня точно знает, где находится группа на карте игроков Чульта.

Если проверка провалилась, то группа потеряется. Каждый гекс на карте окружён шестью другими гексами; всякий раз, когда потерявшаяся группа перемещается на 1 гекс, бросьте к6, чтобы случайным образом определить, на какой соседний гекс попадает группа, и не разглашайте игрокам группы их местоположение. Когда группа потерялась, игроки не могут определить местоположение своей группы на своей карте Чульта. В следующий раз, когда навигатор преуспеет в проверке Мудрости (Выживания), сделанной для навигации, покажите фактическое местоположение группы игрокам.

Где Артус Симбер?

Артус Симбер и его спутник Дрэгонбэйт – это хорошо добрые НИП, которые могут помочь персонажам выполнить свою задачу. Оба описаны в приложении D. Во время приключения Артус и Дрэгонбэйт либо ищут Оролунг, либо собирают материалы и информацию в Порту Нянзару. Их можно встретить где угодно на полуострове. У персонажей есть небольшой шанс встретиться с Артусом и Дрэгонбэйтом в качестве случайного столкновения (см. приложение B).

Если Артус и Дрэгонбэйт не появляются в случайном столкновении, вот несколько мест, где их можно встретить:

- Лагерь Праведный (исследуя руины)
- Сердце Убтао (шпионят за Красными Волшебниками)
- Якорная стоянка Джахака (пытаются освободить заключённых, попавших в подземелье пиратов)
- Кир Сабал (сбор информации от ааракокр или принцессы Мваксанаре)
- Оролунг (консультируются с Саджа Н'базой)
- Буквально в любом месте джунглей, спасаются от стаи кричащих упырей, орды каннибалов-**воителей племени** или **тираннозавра зомби** (см. приложение D)

Артус неохотно рассказывает, почему он исследует Чульт. Он пытается понять намерения персонажей, прежде чем рассказать слишком много. Как только он уверен, что все они на одной стороне, он поведает им всё, что он знает (это ровно столько, сколько вы хотите рассказать персонажам), взамен он попросит рассказать то, что знают персонажи. Как только Артус и Дрэгонбэйт узнают о Поглотителе душ и опасности, которую он представляет, они с радостью помогут группе уничтожить его.

Любой группе, в которой находятся Артус и Дрэгонбэйт, будет легче преодолевать трудности приключения. Однако за Артусом охотятся силы зла. Морозные гиганты, Жентаримцы, Зандала (см. приложение D), Валиндра Теневая Мантия (см. «Сердце Убтао» далее в этой главе), и Красные Волшебники Тэя могут появиться в любое время и попытаться захватить Артуса. Если Артус полагает, что его присутствие ставит под угрозу персонажей, он покинет группу и возьмёт с собой Дрэгонбэйта.

Обезвоживание

Персонажи, которые исследуют Чульт, нуждаются в большом количестве воды, чтобы не получить обезвоживание. Вода, найденная в реках и на земле, непригодна для питья, если только её сперва не прокипятить. Если у них есть дождесборник (см. «Покупка особых предметов», стр. 32), персонажи могут использовать его для сбора дождя, а затем хранить воду в переносных контейнерах.

В конце каждого дня любой персонаж, который не выпил по крайней мере 2 галлона пресной воды, должен преуспеть в спасброске Телосложения Сл 15 или получит 1 уровень истощения. Спасбросок проходится с помехой, если персонаж носит среднюю броню, тяжёлую броню или тяжёлую одежду. Персонажи, путешествующие в быстром темпе, вместо обычного или медленного темпа, получают штраф -5 к своим спасброскам против обезвоживания.

Персонажи, путешествующие с вьючными и другими животными, должны их кормить и поить. См. «Еда и вода» в главе 5 *Руководства Мастера* для получения основных требований, основанных на размере существа. Динозавры и другие существа-уроженцы Чульта, могут находить себе пищу и воду, пока они находятся в их родной среде обитания.



Карта 2.1: Чульт

Болезни

Следующие болезни могут повлиять на гигантов и гуманоидов, изучающих джунгли Чульта. Помните, что малое восстановление [lesser restoration] и подобная магия могут вылечить болезнь.

Гортанные пиявки

Мелкие паразиты, известные как гортанные пиявки заражают воду в лесах, болотах и реках Чульта. Гигант или гуманоид, пьющий испорченную воду, должен преуспеть в спасброске Телосложения Сл 12 или будет заражён гортанными пиявками. Непосредственные симптомы включают – воспаление горла и одышка. После 1к6 часов, заражённый персонаж получает 1 уровень истощения который не может быть снят (за исключением способа, описанного ниже) до тех пор, пока заболевание не вылечено.

В конце каждого продолжительного отдыха заражённое существо должно повторить спасбросок. При неудачном спасброске истощение существа увеличивается на 1 уровень; при успешном спасброске истощение существа уменьшается на 1 уровень. Если успешный спасбросок снижает уровень истощения заражённого существа ниже 1, существо выздоравливает.

Исследователи могут избежать заражения гортанными пиявками, употребляя только дождевую воду или воду, которая была очищена волшебным образом или прокипячена.

Дрожащая болезнь

Насекомые, обитающие в джунглях и болотах Чульта, переносят это заболевание, называемое дрожащей болезнью. Самым простым средством защиты от него – намазаться мазью, отпугивающей насекомых на всей открытые кожные покровы (стоимость средства для отпугивания насекомых см. «Покупка особых предметов», стр. 32).

Гигант или гуманоид, получивший ранения от роя насекомых или от гигантских сороконожек, гигантских скорпионов или гигантских ос, подвергаются заражению болезнью в конце столкновения. Те, кто не применяли средство от насекомых с момента их предыдущего продолжительного отдыха подвергаются заражению болезнью, когда они заканчивают продолжительный отдых.

Гигант или гуманоид, подвергшийся воздействию болезни, должен преуспеть в спасброске Телосложения Сл 11 или стать больным. Существо с природным доспехом имеет преимущество на этом спасброске. Для проявления симптомов у инфицированного существа требуется 2к6 часов. Симптомы включают помутнение зрения, дезориентацию и внезапное падение температуры тела, что вызывает неконтролируемую дрожь и стук зубов.

После того, как начинаются симптомы, больное существо получает одну степень истощения и восстанавливает только половину обычного числа хитов от потраченных Костей хитов, и не восстанавливает хиты в конце продолжительного отдыха. Больное существо также имеет помеху на броски проверки способностей и броски атаки. В конце продолжительного отдыха больное существо повторяет спасбросок, выздоравливая при успехе.

Лихорадка безумной обезьяны

Волшебный туман пробирается сквозь джунгли Чульта. Контакт с этим слабым, синим, не пахнущим туманом может заразить гигантов и гуманоидов лихорадкой безумной обезьяны. Заклинание *рассеивание магии* [dispel magic] уничтожает туман в 20-футовом квадрате, начиная с точки, выбранной заклинателем в радиусе действия заклинания. Столкновение с этим туманом, как правило, охватывает 1к6 таких областей (400-2400 квадратных футов).

Гигант или гуманоид, который вступает в контакт с туманом, должен преуспеть в спасброске Телосложения Сл 13 или заразиться лихорадкой безумной обезьяны. Инфицированное существо получает случайную форму долговременного безумия (бросок по таблице Долговременное безумие в Главе 8 *Руководства Мастера*, стр. 260), которая проявляется через 6 часов после заражения и длится дольше (1к10 х 10 часов). Если безумию позволяют пройти полный срок, существо должно повторить спасбросок в конце безумия. Если второй спасбросок терпит неудачу, существо получает ещё один приступ долговременного безумия (снова случайным образом), который длится в течение нормальной продолжительности. Симптомы безумия продолжаются до тех пор, пока болезнь не излечена.

Случайные столкновения

Чульт – дом для огромного разнообразия растений, зверей, монстров и разумных существ. Случайные столкновения с местной дикой природой неизбежны и помогают сделать экспедицию группы незабываемой. Приложение В содержит рекомендации по созданию случайных столкновений в дикой местности.

Территория нежити

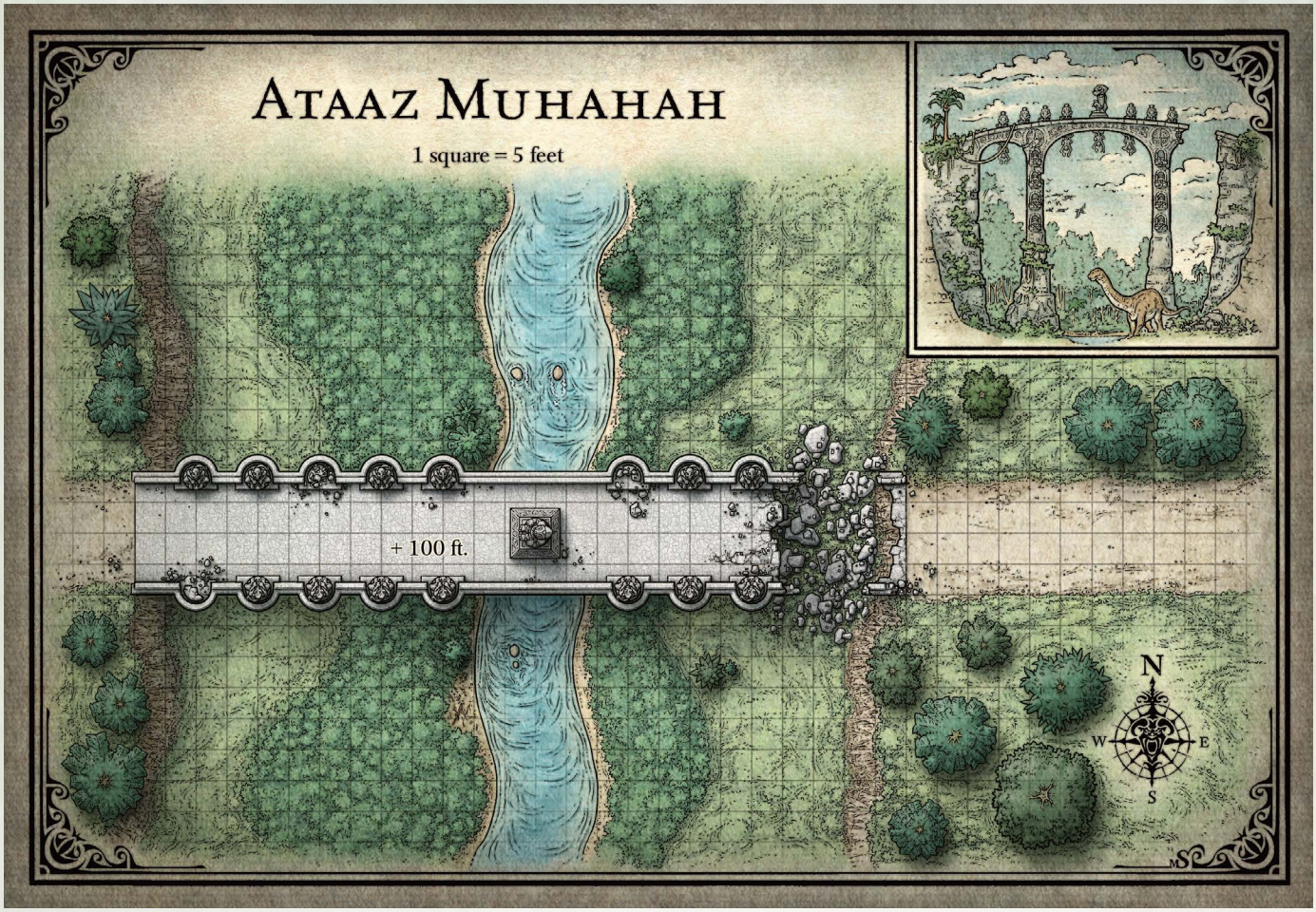
Нежить почти вытеснила человеческую цивилизацию с полуострова, за исключением нескольких изолированных форпостов, где чульты и их союзники укрываются за стенами. На карте 2.1 показано, где нежити больше всего. Персонажи, проходящие через территории, отмеченные черными иконками в виде черепа с костями, скорее всего, в скором времени повстречают нежить в случайном столкновении. Вероятность столкновения с нежитью возрастает на территориях, отмеченных красными иконками виде черепа с костями. Большинство проводников хорошо знают эти территории. Что касается нежити, путешествие по реке безопаснее, чем путешествие по суше, потому что нежить, по меньшей мере, – плохие пловцы, а также гораздо легче налечь на вёсла, ускорив каноэ, и убежать по воде, чем убегать через запутанные джунгли.

Места в Чульте

На карте 2.1 изображён Чультский полуостров с указанием ключевых мест. Такую же карту вы можете найти на одной из сторон карты-плаката. Остальная часть этой главы описывает эти ключевые места, которые представлены в алфавитном порядке для удобства использования.

Лечение мёртвых персонажей

Если персонаж игрока умирает при изучении диких мест в Чульта, НИП-проводник может предложить группе доставить их мёртвого друга в призрачную деревню Мбала. Ходят слухи, что там живёт сильная ведьма. Согласно местным легендам, ведьма заключила договор с Владыкой Костей, богом, который даровал ей силу создавать зомби, которые сохраняют свои прежние личности. Дополнительные сведения о так называемой ведьме см. в разделе «Мбала» далее в этой главе.



Карта 2.2: Атааз Мухаха

Если есть определённая область, и вы хотите, чтобы ваши персонажи обнаружили и исследовали её, вы можете переместить эту область, так чтобы она попалась им на пути, и дать ей новое название, если это необходимо. Например, деревня гоблинов Йеллиарк не обязательно должна находиться в месте, отмеченном на карте. Вы можете разместить его в любом месте где захотите, или создать другое поселение гоблинов, которая имеет подобное устройство. Большинство других мест, описанных в этой главе, так же легко адаптируются. В дополнение к перемещению области, вы можете добавить или убрать монстров и ловушки, чтобы сделать её сложнее или проще.

Атааз Иклвази [Ataaz Yklwazi]

Лезвия чёрного базальта выходят из дна этого глубокого вулканического каньона и создают нечто вроде леса, который может легко изранить неосторожных путешественников, которые пробираются через черные отвалы, которые так же остры, как лезвие оружия, в честь которого они названы.

Атааз Иклвази («Ущелье Клинков») – своеобразные «ворота», ведущие в северную часть долины Утерянной доблести. Долина – место обитания огненных тритонов. Они защищают его патрулированием ущелья и нападением из засады на любых нарушителей, которых считают достаточно слабыми, чтобы одержать над ними верх. Типичный патруль состоит из четырёх **огненных тритонов воинов** (firenewt warriors), верхом на **гигантских ходунах** (giant striders) (см. приложение D, чтобы узнать параметры обоих существ).

Ущелье также является любимыми охотничьими угодьями самки **молодого красного дракона** по имени Тзинделор, названной Искрой теми, кто видел её и выжил. Коварный рельеф засорён обугленными скелетами жертв Искры. Если персонажи устраивают долгий отдых в ущелье, они сталкиваются с драконом в конце своего отдыха. Для получения дополнительной информации об Искре, см. «Шахта Сердце Вирма», стр. 83.

Атааз Кахакла [Ataaz Kanakla]

Речной каньон, называемый Атааз Кахакла («Ущелье Смерти»), вызывает удивление у большинства людей, которые его видят. Стены утёса, высота которых варьируется от 50 до 200 футов, покрыты кораллами. Они все мертвы, но сохранили свои радужные цвета, превращая каньон в захватывающий, псевдо-подводный морской пейзаж. Среди кораллов виднеются неповреждённые скелеты плезиозавров, гигантских акул и других морских существ.

Атааз Мухаха [Ataaz Muhahan]

Изображённое на карте 2.2, Атааз Мухаха (Смеющееся Ущелье) – это зияющая пропасть, пересечённая древним каменным пролётом, называемым Мост Обезьян. Это сооружение получило своё название из-за обезьян, которые сидят по барьерам моста и свисают на хвостах с его нижней части. Часть обезьян – живые, другая часть – это древние резные фигуры. Большинство фигур повреждены временем, но искусность, с которой они сделаны, все ещё заметна

Живые обезьяны постоянно кричат и переговариваются, и ущелье эхом повторяет их крики. Иногда, эхо снизу и сверху ущелья перекрывают друг друга так, что какофония превращается в надменный, злорадный смех. Когда это происходит, испуганные обезьяны замолкают на несколько минут, пока «смех» не замолкнет, а затем продолжают свою болтовню.

Символические лабиринты хорошо заметно вырезаны на мосту и колоннах, поддерживающих его. Любой чульт и большинство гидов могут подтвердить, что символические лабиринты и их разгадывание ассоциируются с древним поклонением Убтао. Персонаж может узнать эту информацию при помощи успешной проверки Интеллекта (Религия) со Сл 20.

Святыня Убтао

Каменная святыня стоит по середине моста. Она представляет собой внушительных размеров статую чультского воина в боевой маске, присевшего подобно пантере перед прыжком. Как и фигуры обезьян на мосту, эта статуя вырезана весьма искусно. Драгоценные камни ярко сверкают в его глазницах.

Человеческий скелет лежит разрозненным возле ног статуи. Несколько его костей, очевидно, сломаны, но невозможно сказать, произошли ли эти травмы, пока человек был жив или были вызваны падальщиками после его смерти.

Статуя, на самом деле, является **каменным големом**, созданным для защиты моста от древних захватчиков. Он нападает на любого, кто осквернит его (в том числе попытается вынуть из его глазниц драгоценные камни, которые являются чисто декоративными и ничего не стоящими) или повредит мост, или кто проходит святыню, не оказав должного почтения Убтао. Требуемым почитанием считается размещение пальца в центре одного из резных лабиринтов моста и непрерывным ведением его мимо статуи. Проводники, которые являются уроженцами Чульта, знают об этом. Символические лабиринты не очень сложные, наибольшая сложность возникает из-за лишайников и мха, растущих на них. Если они очищаются ножом или другим инструментом перед прохождением лабиринта, его можно проследить должным образом с помощью успешной проверки Интеллекта со Сл 5. Если мох сначала не счистить, Сл увеличивается до 10. Если он очищается голыми руками, голем интерпретирует это как неправильное прохождение лабиринта и нападает. Отслеживание лабиринта кинжалом или другим инструментом не засчитывается; это должно быть сделано пальцем.

Если у голема есть такая возможность в бою, он выталкивает врагов с моста. Голем настолько тяжёлый, что он имеет преимущество на проверки Силы (Атлетика), для противостояния толчкам. Он не преследует врагов за мостом, если они не продолжают использовать дальние атаки или заклинания против него после отступления.

Скелет, лежащий у ног статуи-это все, что осталось от человека-исследователя, убитого големом. Время очистило его кости добела.

Пролом в мосту

Часть моста обвалилась, образовав 20-футовый пролом. Камни на обоих концах пролома выглядят рассыпающимся и ненадёжным

20-футовый разрыв слишком длинный для большинства персонажей, которые будут пытаться перепрыгнуть его с разбега. Прыжок от высокого края к низкому краю, однако, фактически на 15 футов, тогда как прыжок от низкого - на 25 футов. Разрушающиеся остатки парапетов сокращают расстояние ещё на 5 футов, но приземление на одну из этих узких поверхностей требует успешной проверки Ловкости (Акробатика) Сл 13. Персонаж, который не проходит проверку, соскальзывает с камня и падает в ущелье (падение на 100 футов).

Висящие лозы

Множество лоз свисают с моста. Персонажи могут пересекать ущелье под мостом, перехватывая лозы и раскачиваясь над ущельем. Это не активирует каменного голема, но требует двух успешных проверок: Силы (Атлетика) или Ловкости (Акробатика) Сл 10, чтобы лазить по лозам не падая, и Мудрости (Уход за животными) Сл 10, чтобы перебраться, не вызвав при этом панику у обезьян, которые считают лозы своим домом. Если вторая проверка завершилась неудачно, на персонажа нападают 1к4 **бабуинов**. Животные сражаются как обычно, но персонаж, висящий на лозах, имеет помеху при каждом атаке и проверках характеристик, во время нападения.

Бухта Китчера [Kitcher's Inlet]

Река Олунг вливается в эту мелкую бухту имени Ильбера Китчера, помпезного исследователя из Кормира, утверждавшего несколько столетий назад, что обнаружил её. Конечно, он этого не делал; существование и местоположение входа были хорошо известны, за долго до того, как Китчер проплыл мимо Залива Чульта (он был отвратным штурманом) и бессознательно плыл по восточному побережью полуострова, прежде чем шторм сдул его судно к побережью. Тут нет ничего примечательного, кроме того, что бухта обеспечивает доступ к руинам порта Кастилиар и Мезро.

Бухта Щёлкающей черепахи [Snapping Turtle Bay]

Эта бухта прекрасна, по сравнению с остальными. Несмотря на то, что небо затянуто тёмными облаками из дыма и пепла, пронзаемые молнией, белоснежные песчаные пляжи, пышная растительность, яркие коралловые рифы и красочная дикая природа делают это место спокойной отдушиной от ужасов Чульта. Берега не лишены опасностей, но даже они манящие и чудесные. Здесь часто встречаются вайи трехсоцветные, капканы и джакули, а также жестокие и агрессивные гигантские щёлкающие черепахи, которые и дали название бухте. Дополнительную информацию об всех этих существах см. в приложении D.

Циклопы бродят по берегу, их логово находится в горных пещерах с видом на залив. Эти простые существа не являются по своей природе враждебными, но они подозрительны и настороженно относятся к чужакам. Любого проявления злых намерений со стороны незнакомцев достаточно, чтобы переключить настроение циклопов от осторожного к враждебному. Они являются экспертами в выживании среди опасностей из Бухты Щёлкающей Черепахи, что делает их ценными союзниками, если персонажи предложат им то, чего они хотят. Циклопы всегда нуждаются в металлических инструментах (короткие мечи для них как кинжалы), и они в восторге от причудливых магических безделушек. За щедрое вознаграждение циклопов можно даже нанять в качестве носильщиков, охранников или проводников для экспедиции, направлявшейся на север в огромные джунгли между Пиками Пламени и Долиной Ужаса.

Король Тоба

Гигантская щёлкающая черепаха (см. приложение D) необычного размера (120 хитов) любит отдыхать на пляже в течение дня. Чульты называют зверя Королём Тоба. Остаточная магия от Магической чумы кристаллизовала части его панциря. Магия панциря даёт преимущество Королю Тоба на спасброски против заклинаний и других магических эффектов.

Сокровище. Если могущественная черепаха будет побеждена, шестьдесят кристаллов могут быть выдраны с её панциря и проданы по 10 зм каждый.

Водоём алдани [Aldani Basin]

Реки Сошенстар и Тат выходят из этого заболоченного водоёма на возвышенности, который является популярным местом кормления динозавров и роёв жалящих насекомых. Высокие плато и стены плотной листвы окружают болото.

Водоём назван в честь алдани, расы лобстеролюдов (см. приложение D). Многие чульты вспоминают детские сказки о жутких лобстеролюдах, живших в реках и озёрах полуострова. Никто из надёжных свидетель не сообщал о встрече с алдани в течение десятилетий, так что большинство чультов считают, что алдани вымерли. На самом деле, лобстеролюды отступили в уединённые озера этого водоёма, где они скрываются уже сотню лет.

Когда небо проясняется над болотом, на расстоянии 50 миль (бросьте 1к4 каждый день, чтобы определить на сколько гексов от него видно через туман и испарения) можно увидеть парящее над болотом Сердце Убтао. Дополнительную информацию об этой области см. «Сердце Убтао», стр. 72.

Ворн [Vorn]

Позади нескольких камней и зарослей папоротника стоит 8-футовая статуя гуманоидной формы с бронзовыми кулаками, железными суставами, адамантовой кирасой и железным шлемом с прорезями для глаз. Остальная часть статуи сделана из дерева, усиленная полосками и заклёпками из адаманта. Вокруг его ног разложены подношения в виде пищи, перьев, цветных камней и черепов.

Статуя на самом деле – дезактивированный **щитостраж** [shield guardian], который когда-то служил телохранителем волшебника. Волшебник умер несколько десятилетий назад от крайне неудачного стечения обстоятельств – он упал с дерева во время особенно тяжёлого приступа лихорадки безумной обезьяны, ударился головой о камень, потерял сознание и скатился в лужу, где и утонул. С тех пор щитостраж стоял бесстрашный и неподвижный, ожидая приказаний. Персонаж, владеющий навыком Магия, узнаёт щитостража, успешно пройдя проверку Интеллекта (Магия) Сл 10.

Персонаж, который осматривает местность и преуспевает в проверке Мудрости (Выживание) Сл 10, обнаруживает следы в грязи, свидетельствующие о кочевых племенах гоблинов, грунгов и вегепигмеев, которые почитают конструкта как младшее божество. Они обрезают лозы и лианы джунглей, которые в противном случае проглотили бы конструкта, а также оставляют подношения у ног. Область вокруг него на несколько миль – это «нейтральная зона», где эти племена позволяют друг другу ходить, не вызывая стычек.

Любой, кто находит амулет управляющий щитостражем (см. «Йеллиарк», стр. 48), может оживить конструкта и взять его под контроль. Реактивация конструкта и его уход, не нравится местным племенам гоблинов, грунгов и вегепигмеев. Случайные столкновения с этими существами автоматически враждебны, если только персонажи не успокоят племена сокровищами или не убедят их в «желании» Ворна переместиться в другое место.

Долина Углей [Valley of Embers]

Эта выжженная долина окружает озеро Луо. Большая часть растительности вокруг южного и восточного берегов озера была уничтожена пирокластическими потоками, реками лавы и дрейфующей золой. Огненные угли, выброшенные из Пиков Пламени, пролетают по небу и падают, как дождь, на почерневшую пустыню. В болотистой местности к северу от озера достаточно влажно, чтобы выжить, но скопившаяся зола на воде превратилась в почти непроходимое пространство, где грязи по колено. Тут живут грязевые и паровые мефиты.

Долина Ужаса [Valley of Dread]

Исследователи, прибывающие в Чульт с востока, вероятно, пройдут через этот проход, который находится между ветряными горами Небесного ящера на севере и зубчатыми горами Санрач на юге. Долина густых джунглей хорошо известна тем, что здесь водятся динозавры всех видов. Она также является домом для диких королевств людоящеров, управляемых бессердечными королями и королевами ящериц.

Долина Утерянной Доблести [Valley of Lost Honor]

Орды нежити Рас Нси уничтожили племя чультов в этой долине. Кости павших Эшоу исчезли вместе со всем остальным, поглощённым лавой, вытекающей из вулкана к западу от Храхамара. Огненные тритоны захватили эту старую дварфскую кузницу в горах, и их территориальная претензия простирается на всю эту долину. Огненные тритоны воины верхом на гигантских ходунах (см. приложение D) патрулируют эту долину, делая её весьма опасной для вторженцев.

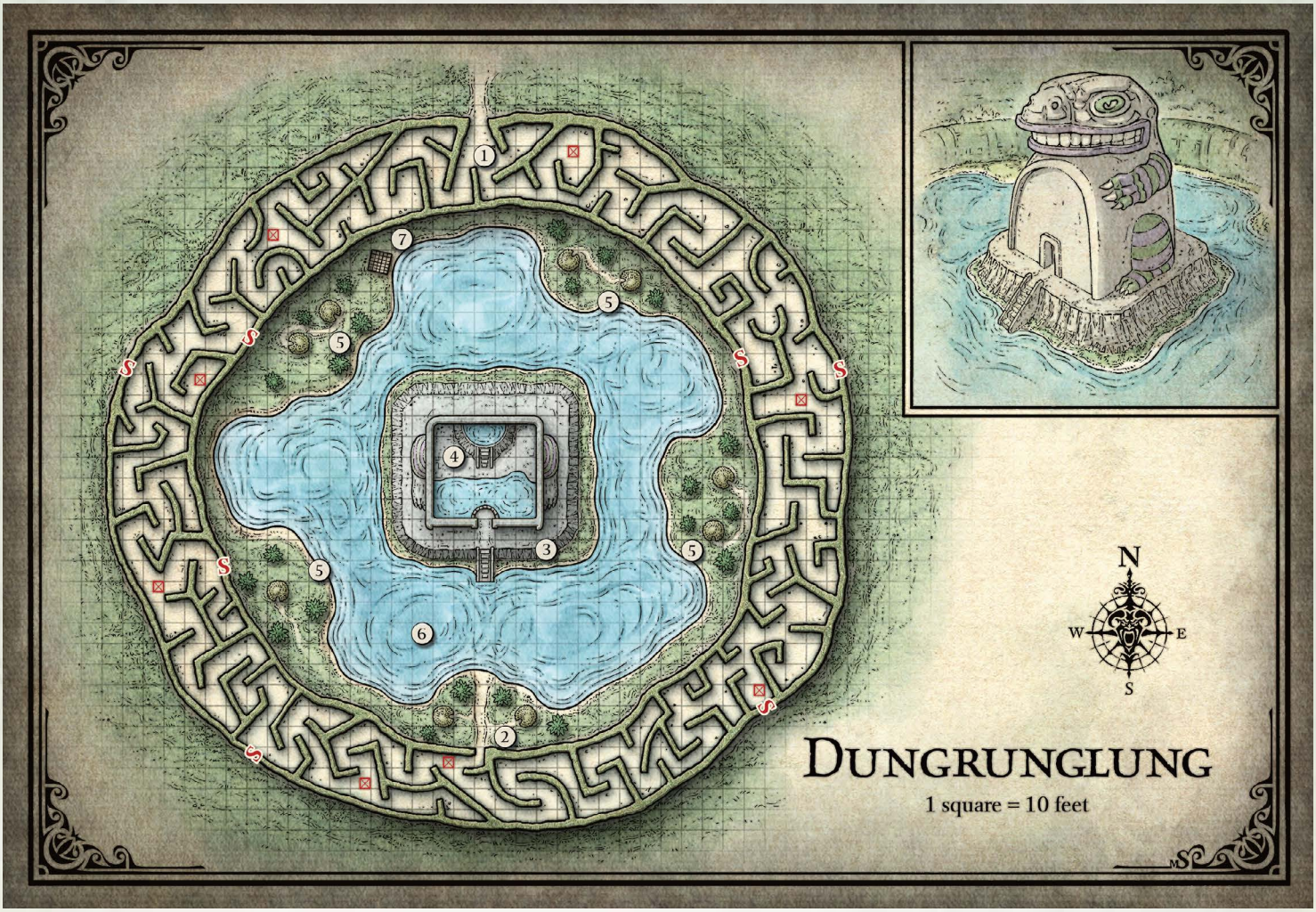
Тзинделор, молодой красный дракон, обитающая в шахта Сердце Вирма, – единственное существо, чью силу и авторитет огненные тритоны нехотя уважают. Тзинделор и огненные тритоны не трогают друг друга, но у каждого свои желания: Тзинделор хотела бы обладать Храхамаром, а огненные тритоны выиграли бы от контроля за запасами железа в шахта Сердце Вирма.

Дунгрунгланг [Dungrunglung]

Грунги Дунгрунгланга (карта 2.3) живут под пятой их деспотичного короля Гроака, помешанного на идее призвать богиню Нангнанг и спариться с ней. Чтобы ублажить короля, грунги построили из грязи святилище 60 футов высотой, в котором Гроак собирается соблазнить богиню, а та, в свою очередь, благословит его, подарив ему целые поколения отмеченных божественностью королевских Гроакчат.

Хотя грунги известны своим коварством, жадностью и в целом проблематичны при взаимодействии, грунги Дунгрунгланга переживают тяжёлые времена. Упыри и зомби угрожают их существованию, а грунгский яд бесполезен против нежити. Такие условия активно подталкивают грунгов использовать помощь посторонних в решении их проблем с нежитью, вместо обращения этих посторонних в рабство или потребление их в пищу.

Король Гроак имеет абсолютную власть над Дунгрунгланго, и его подданные повинуются его приказам беспрекословно. Однако, если равновесие сил уверенно сместится в сторону Крр'уук или Роарка (см. врезку «Грунги Дунгрунгланга»), грунги без промедления разорвут Гроака на части в праведном бешенстве. В какой-то момент во время пребывания в Дунгрунгланге, к приключенцам в тайне обратится Крр'уук.



Карта 2.3: Дунгрунгланг

В любой момент времени Дунгрунгланг населяют грунги всех каст и цветов. Там присутствует только один золотой грунг (Гроак) и один красный (Крр'уук). Характеристики грунгов и информацию об их кастах можно найти в приложении D.

Грунги разговаривают только на своём собственном языке, что затрудняет все деловые связи с ними. То, как они относятся к приключенцам, зависит от их внешнего вида:

- Если группа выглядит слабой (малочисленной или нуждающейся в помощи), 1к6 + 6 **грунгов** с зелёной кожей (воинов) окружает их, как только они входят в шипастый лабиринт, и принуждают их пойти на поклон к королю. Грунги нападают и пытаются усмирить тех, кто сопротивляется. Если приключенцы соглашаются, их проводят через лабиринт к святили, где их принимает король Гроак. Он предлагает укрытие и говорит о великом ритуале, который призовёт Нангнанг. Как только персонажи отдохнут, Гроак приказывает им помочь Крр'уук с последними приготовлениями.
- Если партия выглядит способной дать отпор, их приветствуют 1к6 + 6 **грунгов** с зелёной кожей (воинов), как только они достигают поселения. Грунги принимают их в Дунгрунгланге и умоляют персонажей выслушать короля Гроака. Гроак упрашивает приключенцев быть частью его божественной судьбы, и помочь Крр'уук завершить приготовления к призыву Нангнанг. Он предлагает им всё гостеприимство Дунгрунгланга и информацию о Чульте в обмен на их помощь.

Персонажи, оскорбившие короля Гроака, будут брошены в тюремную яму (зона 7). Там с ними в тайне свяжется Крр'уук, которая попытается объяснить свою дилемму. Если партия согласится ей помочь, Крр'уук найдёт способ освободить членов партии, чтобы те помогли ей. Заключённые, которых сочтут «бесполезными», будут либо зажарены на костре, либо принесены в жертву Нангнанг во время Великого Ритуала.

1. Терновый лабиринт

Дунгрунгланг окружён лабиринтом магической переплетённой лозы 20 фт в высоту. Внешние стены ощетинились шипами, и зомби бездумно разрывают себя сами в попытках пробраться через них.

У лабиринта есть один очевидный вход на севере и множество секретных входов по периметру. Секретный вход – это просто хорошо спрятанный проём, который можно обнаружить успешной проверкой Мудрости (Восприятие) Сл 20.

Проходы лабиринта открыты небу. Они магически меняют расположение каждую минуту или около того, заворачивая проходы в тупики и наоборот. Любой персонаж, ведущий группу через лабиринт, должен выполнить шесть успешных проверок Мудрости (Выживание) Сл 15 чтобы найти вход в поселение (зона 2). Каждый успешный или проваленный бросок занимает минуту блуждания по лабиринту. Между проверками бросьте к20 и сверьтесь с таблицей «Столкновения в терновом лабиринте», чтобы определить с чем персонажи, возможно, столкнулись. Персонажи могут полностью миновать лабиринт по воздуху.

Столкновения в терновом лабиринте

к20	Столкновение
1-9	Нет столкновений
10-12	1к6+6 **грунгов** (зелёнокожих воинов) в патруле.
13	1к3 **лоз-убийц** (см. приложение D), слившихся с окружающими стенами.
14	1к4 **вурдалаков**, потерявшихся в лабиринте.
15	Безобидный жук Яча (см. приложение C).
16	Персонажи слышат гортанный хрип, одновременно звучащий и мощно, и одиноко. Его источник определить невозможно.
17	1к6 **зомби**, заблудившихся в лабиринте.
18-19	Замаскированная яма 5 фт шириной, 10 фт глубиной и выложенная отравленными деревянными кольями. Ведущий персонаж может заметить яму успешной проверкой Мудрости (Восприятие) со СЛ 15. Первый персонаж, наступивший в яму, падает в неё, получая 3 (1к6) дробящего урона и приземляясь на 1к4 кольев, каждый из которых наносит 3(1к6) колющего урона и 7 (2к6) урона ядом.
20	Внутренняя секретная дверь. Чтобы её заметить требуется успешная проверка Мудрости (Восприятие) Сл 15.

2. Главный вход

Если персонажи выходят из лабиринта в этом месте, зачитайте:

> Через отверстие в стене лабиринта, Вы видите небольшое озеро, окружённое тростниковыми хижинами, папоротниками и кувшинками. Возвышение посреди плоского острова озера представляет собой 60-футовую высокую святыню, выполненную из раскрашенного глиняного кирпича, в форме гигантской лягушки. Лестницы поднимаются от берега озера до открытой двери, сделанной в толстом животе лягушки. Патрулируют периметр святыни несколько небольших, лягушкообразных гуманоидов с ярко-оранжевой кожей и короткими луками.

Четыре зелёных **грунга**(воины) выходят из соседних лачуг, чтобы противостоять незнакомцам, которые приближаются к храму без сопровождения. Они атакуют, если никто не говорит правильную кодовую фразу Грунгском («Рууук, рууууук, эрп» [Roook, roooook, erp]). Если завяжется бой, то подкрепление в виде двенадцати **грунгов** прибудет в течение 2 раундов. Грунги в зоне 3 в это же время начинают стрелять.

3. Остров Гроака

Болотистые берега окружают святыню высотой 60 футов, сделанную из резных глиняных блоков, окрашенных натуральными красителями. Этот плацдарм патрулируют восемь **элитных воинов грунгов** с оранжевой кожей. Они владеют кинжалами и короткими луками и в первую очередь Роарку, а после королю Гроаку. Чужаки, которые добираются до острова без сопровождения грунгов, будут атакованы.

4. Святыня

> Внутреннее убранство святыни – одно большое полое помещение. Сразу за входом находится чистый бассейн с глубиной от 2 до 5 футов. Фосфоресцирующие грибы освещают бассейн мягкими, призрачными оттенками. Невысокие, похожие на лягушек гуманоиды разных цветов суетятся среди грибов и бросают лепестки цветов в бассейн.
>
> В задней части храма находится приподнятый полукруглый бассейн с водой высотой 10 футов. В этом бассейне купается грунг с золотой кожей. На его голове виднеется золотой обруч.
>
> Грунг с оранжевой кожей находится рядом, держа короткий лук наготове.

Неглубокий бассейн в передней части святыни – это место, где Крр'уук (красный **дикий грунг**, см. врезку «Грунги Дунгрунгланга») и её помощники (шесть синекожих **грунгов**) готовятся к Великой Ритуалу, ухаживая за фосфоресцирующими грибами и наполняют воду нежным ароматом цветов. Удаление грибов из бассейна запрещено по приказу короля Гроака.

Приподнятый бассейн в задней части святыни питается от подземного источника. Король Гроак (золотокожий **элитный воин грунгов**, владеющий *обручем сжигания [circlet of blasting]*, см. врезку «Грунги Дунгрунгланга») днём выдаёт команды из бассейна и спит здесь ночью. В эти дни у него мало причин покинуть святыню. Рядом с ним находится Роарк (оранжевый **элитный воин грунгов**, см. врезку «Грунги Дунгрунгланга»).

Сокровище. Король Гроак носит *обруч сжигания [circlet of blasting]*, и он не боится использовать обруч против любого, кто оскорбляет его или бросает ему вызов. На дне его бассейна лежат 33 зм и кусок зелёного кварца, размером с кулак (50 зм).

5. Лачуги грунгов

На берегах озера разбросаны несколько приземистых хижин, изготовленных из болотного мха и камыша, скреплены вместе грязью. Размер хижин варьируется от 15 до 25 футов в диаметре, и каждая из них имеет один небольшой вход. У некоторых есть маленькие, круглые, похожие на окна отверстия, а некоторые из них имеют прочные, глиняные дымоходы.

Грунги Дунгрунгланга

Следующий текст содержит описания ключевых грунгов в Дунгрунгланге. Характеристики грунгов можно найти в Приложении D.

Гроак (золотой **элитный воин грунгов**, носящий *обруч сжигания*) – влюблённый король, желающий соблазнить богиню Нангнанг. Харизматичный, но неуравновешенный, Гроак меняет настрой с дружелюбного на кровожадный за считанные секунды. Из-за этого, его народ не смеет даже шептать дурного о нём.

Гроак хочет, чтобы его воспринимали как провидца и романтика, он любит слушать истории о внешнем мире. Однако, он угрожает всем, кто подвергает сомнению его раздутое самомнение. Гроак терпимо относится к приключенцам, пока они развлекают его, соглашаются с его словами и готовы помочь ему достичь божественной судьбы и стать супругом Нангнанг.

Крр'уук (красный **дикий грунг** [grung wildling]) – священник, который боится королевского безумия. Чтобы он как можно дольше оставался в хорошем настроении, она нашёптывает уму в уши о благоприятных знаках и предзнаменованиях. В тайне Крр'уук подозревает, что Великий Ритуал призыва Нангнанг потерпит неудачу. Следовательно, она боится за свою жизнь. Она подходит к приключенцам, чтобы убедиться, смогут ли они помочь ей одурачить короля в ночь ритуала. Если Крр'уук ощущает что-либо из разлома, или если ритуал проходит неправильно, она обвиняет во всем приключенцев, подставляя их под инфантильный гнев короля.

Роарк (оранжевый **элитный воин грунгов**) – послушный и опасный грунг-воин, посвятивший себя безумному королю. Роарк думает, что все эти призывы богов – бред, отвлекающий от реальной проблемы: защиты Дунгрунгланга от нежити. В первую очередь Роарк верен племени, а после – Гроаку, но пока что Роарк покорно подчиняется одержимости короля. Он с подозрением относится к приключенцам, но примет их помощь по защитите своей деревни от нежити.

Каждая хижина достаточно большая, чтобы вместить шесть взрослых **грунгов** плюс 2к6 грунгов-детей (не могут сражаться). Все обитатели хижины принадлежат к одной касте и имеют одинаковый цвет кожи (кроме молодых, которые имеют тускло-зелено-серую кожу).

6. Озеро Грунгланг

Озеро Грунгланг на самом деле просто большой пруд, покрытый кувшинками и ряской, где плавают небольшие сомы, высовывающиеся на поверхность за глотком воздуха. Толстое, грязное дно усеяно костями грунгов.

7. Тюремная яма

Эта земляная яма глубиной 5 футов и накрыта толстыми деревянными прутьями. Заключённые, находящиеся здесь, ждут своей участи (их приготовят и съедят) и круглосуточно охраняются двумя зелёными **грунгами** (воинами). Любые предметы, отнятые у заключённых, отдаются на фиолетово-кожим грунгам из соседних лачуг (см. зону 5).

Персонаж в яме может отбросить тюремную решётку с успешной проверкой Силы (Атлетика) Сл 20. Перед проверкой каждый стражник делает одну провоцированную атаку против персонажа, пытающегося убрать решётку.

Дымчатые утёсы [Mistcliff]

Дымчатые утёсы – это стена вулканических пород высотой 1000 футов, которая тянется на 200 миль вдоль западного побережья Чульта. Здесь нет береговой линии, просто огромные, зубчатые скалы и погружающиеся, разбивающиеся волны. Если этого недостаточно, чтобы удержать большинство людей, на скалах находятся крупные поселения ааракокра, а также гнезда птеранодонов и кетцалькоатлей.

Залив Джахака [Janaka Bay]

Пиратские корабли входят и покидают этот залив, когда они приходят и уходят из Якорной стоянки Джахака. Река Тат течёт через несколько водопадов, прежде впасть разлив в залив, поэтому туман постоянно вылетает из устья реки и через залив. Этот туман не особенно тяжёлый, но его эффект накапливается на расстоянии, поэтому он ограничивает видимость до нескольких миль во все дни, кроме самых ветреных. Очертания прибрежных гор можно увидеть с любого расстояния в заливе, но более мелкие детали, например, размером с корабль или меньше – могут быть различимы с расстояния более 2 или 3 миль. Поскольку ширина залива составляет около 20 миль, а глубина – 40 миль, это отличное укрытие для пиратов. Любой корабль, который забредёт в залив, не зная точно, где искать, вряд ли наткнётся на Якорную стоянку Джахака.

Залив Шилку [Shilku Bay]

Лава все ещё извергается из вулкана, который разрушил Шилку, и она течёт, как пылающая река, в эту бухту. Сернистая вода ядовита, поэтому большая часть морской жизни залива мертва, а окружающий берег бесплоден. Безопасные места высадки всё ещё можно найти на пляжах вдоль западного берега, но парусное судно, курсирующее вдоль восточного берега близ Шилку, скорее всего, потеряет свои паруса, а, возможно, гораздо больше – с неба иногда падают раскалённые камни, а горящий пепел, заполонил почти весь залив, прежде чем, наконец, погаснуть в вонючей, шипящей воде.

Великий Ритуал

Король Гроак ожидает, что, когда Великий Ритуал будет завершён, Нангнанг материализуется и обратиться к нему со словами любви, похвалы и утешения. Опасаясь, что ритуал потерпит неудачу, Крр'уук придумала отчаянный план обмануть короля, но ей нужна помощь приключенцев.

План Крр'уук. Некоторое время назад Крр'уук нашла коробку *чудесных красок Нолзура [Nolzur's marvelous pigments],* которую она скрыла от короля. Она планирует нарисовать образ Нангнанг такого качества, что Гроак будет обманут, думая, что это настоящая богиня. Крр'уук надеется, что один из приключенцев сможет убедительно сыграть Нангнанг. Она готова отдать волшебные краски в качестве награды приключенцам, если всё пройдёт хорошо. В качестве дополнительной награды Крр'уук предлагает *кольцо прыжков [ring of jumping]*.

Момент истины. Ритуал проходит ночью. Во всей деревне зажигаются огни, после чего десятки обывателей грунгов входят в озеро и смотрят на святыню. Король Гроак облачается в торжественный наряд из тростника и диких орхидей и ждёт свою любовь на ступенях святыни, потирая руки в ожидании.

Чтобы обмануть Гроака, персонажи должны нарисовать изображение Нангнанг на поверхности или создать какой-то похожий на неё образ, а затем использовать магию (если они могут), чтобы придать ей видимость жизни. *Оживление вещей [animate objects], образ [major image], малая иллюзия [minor illusion]* и подобные заклинания могут помочь улучшить иллюзию. Заклинания, такие как *сверкающие брызги [color spray] и фокусы [prestidigitation],* также могут использоваться для ослепления зрителей достаточно долгого, фатальную оплошность.

Тот, кто будет изображать голос Нангнанг, должен «поддерживать» иллюзию сладостными речами, чтобы убедить короля Гроака, что он занял особое место в сердце Нангнанг. Наконец, ритуал должен заканчиваться уходом Нангнанг, который будет обставлен таким образом, что король Гроак не будет подозревать, что его обманули или бросили навсегда. Если Нангнанг или её слова будут распознаны как обман, король Гроак приказывает казнить Крр'уук, и любого, кто, по его предположению, помог ей.

Создание Нангнанг. Чтобы обмануть Гроака, группа должна преуспеть в трёх или более из следующих задач. Попросите персонажей выполнить необходимые проверки характеристик в следующем порядке:

- Для рисования или создания образа Нангнанг требуется успешная проверка Интеллекта Сл 12. Использование *чудесных красок Нолзура [Nolzur's marvelous pigments]* даёт преимущество на проверку.
- Убедительное оживление Нангнанг требует успешной проверки Харизмы (Обман) Сл 12. Если в этом участвует несколько персонажей, один из них делает проверку с преимуществом.
- Убеждение Гроака, что слова Нангнанг правдивы, требует успешной проверки Харизмы (Обман или Выступление) Сл 15. Если «Нангнанг» говорит на языке, который Король Гроак не понимает, проверка выполняется с помехой. (Гроак говорит только Грунгском).
- Убедительное обоснование отбытия Нангнанг требует успешной проверки Харизмы (Обман, Запугивание или Убеждение). Проверка выполняется с помехой, если её слова произносятся на языке, отличном от Грунгского.

Конечный результат. Если персонажи преуспеют в трёх или более проверках, король Гроак обманут и в обозримом будущем будет счастлив. Персонажи, которые обращаются за помощью, без вопросов получат её. Если обман группы раскрыт, король приказывает своим подданным напасть на них. Силы нападающих состоят из шестнадцати элитных воинов грунгов (включая Роарка) и сорока грунгов. Гроак отступает к своему возвышающемуся бассейну в святыне и занимает позицию там.



Залив Чульта [Bay of Chult]

Корабли, прибывающие и покидающие Порт Нянзару, или берега западнее Форта Белуриан, должны преодолеть Залив Чульта. Устье залива внимательно отслеживает Аремаг – **драконья черепаха**, со слепым молочно-белым левым глазом и панцирем, в котором отсутствует кусок. Аремаг требует, чтобы корабли сбрасывали в бухту сокровища, ублажая его. Затем Аремаг собирает свою добычу и скрывается в своём убежище, которое ещё никто не смог отыскать.

Если персонажи проходят через устье Залива Чульта на корабле, Аремаг появляется:

> Море впереди бурлит и пенится. Волны, захлёстывающие нос вашего корабля, расходятся от похожих на зубья пилы холмов, восстающих из пены. Вода стекает с растущих скал подобно рекам, текущим по горным склонам. Наконец, появившийся остров перестаёт увеличиваться в размерах, хотя ваш корабль продолжает кидать по волнам как пёрышко. Затем из волн вырывается огромный взрыв пара, и сквозь движущийся радужный туман вы видите огромный клюв и молочный глаз размером с бочонок, слепо смотрящий в вашем направлении. По мере того, как вода успокаивается, вы также обнаруживаете дюжину или более акульих плавников, кружащих возле корабля.

Аремаг сначала обращается на драконьем. Если никто не отвечает вразумительно, он переходит на Акван.

Во время переговоров драконья черепаха медленно кружит около корабля. Сначала персонажи должны постоянно двигаться вокруг палубы, чтобы поддерживать контакт с существом лицом к лицу, но в итоге он создаёт водоворот, который заставляет корабль вращаться со скоростью, соответствующей движению Аремага. Для всех должно быть очевидно, что драконья черепаха может легко затопить судно.

Аремаг требует дань для безопасного прохода, но не указывает сумму. Те, кто на борту, должны бросать ценные вещи в мешок на глазах Аремага, пока драконья черепаха не будет удовлетворена предложением. Аремаг вымогает различную сумму с каждого судна, в зависимости от того, насколько богатым ему кажется возможный груз и насколько он жаден в данный момент. Чтобы определить минимальную стоимость дани, на которую согласится Аремаг в золотых монетах, бросьте 2к4 × 50 зм.

Когда демонстрируют и бросают в мешок каждое новую взятку, драконья черепаха рычит «Больше!» до тех пор, пока сумма взятки не достигнет или превысит необходимый минимум. Если персонажи действуют смехотворно, например, добавляя по монетке за раз, Аремаг нетерпеливо выдувает струю пара поверх корабля и шлёпает хвостом по корпусу корабля, вынуждая всех на палубе пройти спасбросок Силы или Ловкости Сл 15 или выпасть за борт. Залив кишит **рифовыми акулами [reef sharks]**, и каждый остающийся в воде больше 3 раундов будет атакован ими в количестве 1к4.

Некоторые переговоры об уступках возможны. Успешная проверка Харизмы (Убеждение) Сл 15 может убедить Аремага в том, что пассажирам больше нечего дать, при условии, что в мешке есть ценности на сумму 50 зм. Только один персонаж может делать проверку. Другие могут помочь ему, если смогут привести убедительный аргумент. Проверка производится с помехой, если сумма ценностей в мешке меньше 100 зм, и с преимуществом, если сумма больше 150 зм. Каждый раз, когда проверка проваливается, Аремаг действует как описано выше, как если бы персонажи добавляли лишь по несколько монеток за раз.

Когда предложенное его удовлетворяет, Аремаг произносит: «Бросайте!». Мешок может быть закинут на его каменистую спину, в его рот, или прямо в воду. Драконья черепаха без лишних разговоров уходит под воду, оставляя корабль кружиться и мотаться до тех пор, пока море не успокоится. Персонажи могут видеть чудовищных размеров диск его панциря, уплывающий вниз в чистой воде залива, до тех пор, пока он не исчезает в недоступных свету глубинах.



Карта 2.4: Йеллиарк

Земли пепла и дыма [Land of Ash and Smoke]

Это адское, дымящееся море чёрной вулканической породы испещрено потоками лавы. Земли пепла и дыма – игровая площадка для огненных тритонов и для Тзинделор, молодого красного дракона (см. «Шахта Сердце Вирма», стр. 83), которая купается в лавовых потоках. Эта серая, бесплодная долина теплее на 20-40 °F, чем где-либо ещё в Чульте. Сюда попадает лишь часть дождя, идущего на другой части полуострова, да и весь выпадающий дождь быстро испаряется в карающей жаре. Несколько экспедиций пытались изучить эту область, но основная известная часть (и которая есть на карте Синдры Сильван) основана на визуальных наблюдениях с вершин прибрежных гор.

Ишау [Ishau]

Прибрежное поселение Ишау ушло по воду. Теперь каменные здания поселения полностью погружены в Спасительную бухту, в нескольких милях от берега. Охотничьи акулы и рифовые акулы плавают среди затонувших руин, сражаясь с плезиозаврами за право называться высшим хищником, но все они боятся и избегают ужасных морских карг, которые изредка обыскивают руины в поисках человеческих останков и затопленных безделушек.

Йеллиарк [Yellyark]

Йеллиарк (карта 2.4) – родина гоблинов Батири из племени Кусачий Муравей. Эти гоблины носят деревянные маски похожие на муравьёв и помечают периметр своей территории головами и черепами своих врагов (гуманоидов и зверей). В этом описании слово «территория» относится к одному гексу на карте Синдры Сильван.

Чтобы защитить себя от гигантских хищников, гоблины построили важные строения деревни на «сетке» из прочных, гибких деревянных ветвей, связанных между собой лианами. Сеть привязана к огромному дереву, наклонённому, как гигантская пружина. Когда хищник угрожает деревне, гоблины разрезают лиану, и вся деревня сворачивается в шар и улетает на тысячу ярдов в джунгли! Внутри стены хижин смягчены от удара слоями листьев и мха; повреждения гибких конструкций могут быть устранены, а также сохраняются большая часть ценных тотемов деревни, продовольствия, плетённых изделий и запасного оружия.

В деревне живёт сорок гоблинов: королева Грабстеб (**босс гоблинов**), двадцать четыре взрослых **гоблина** и пятнадцать детёнышей, не способных сражаться. Для получения дополнительной информации о гоблинах Батири и их тактике см. «Расы Чульта», стр. 13.



Королева Грабстеб

Выживание племени зависит от раннего предупреждения о приближающейся опасности, поэтому часовые всегда размещены вокруг племени. Они носят пончо из лиан и листьев, которые даёт им преимущество на проверку Ловкости (Скрытность) пока они остаются совершенно неподвижными, но накладывает помеху на проверку Ловкости (Скрытность) когда они двигаются. Часовые также окружили племя растяжками, прикреплёнными к ракушкам и черепам, заполненным галькой. Персонажи, которые ищут ловушки, приближаясь к племени, замечают растяжки успешно пройдя проверку Мудрости (Восприятие) Сл 13; в противном случае их приближение может заметить любое существо с пассивной Мудростью (Восприятие) 13 или выше. Если приближающиеся враги будут замечены часовыми или заденут растяжку, племя будет предупреждено об опасности, что делает невозможным скрытное проникновение внутрь.

1. Каноэ

Три каноэ вытащили на берег ручья.

2. Кладовая

В этой хижине гоблины хранят свежее мясо, рыбу и другие скоропортящиеся продукты. В случае нападения она не запускается с остальной частью деревни; эта пища остаётся позади, чтобы отвлечь хищников, пока гоблины убегают.

3. Хижина королевы Грабстеб

Хижина королевы такая же, как и остальные, но два гоблина всегда стоят снаружи. Королева Грабстеб (босс гоблинов) и ещё четыре гоблина (её взрослые дети и слуги) находятся внутри, споря друг с другом по вопросам, касающимся только их. Один из слуг королевы с гордостью носит ключ от деревянной клетки (зона 4) на верёвочке, на шее.

Сокровище. Королева носит бронзово-адамантовый медальон с надписью: «Ворн». Это амулет, управляющий щитостражем [shield guardian] (см. «Ворн», стр. 43). Ни один из гоблинов не имеет понятия, что амулет связан с объектом, который они почитают как младшее божество.

4. Деревянная клетка

В сплетённой из нескольких стеблей, бамбуковой клетке могут находиться животные или пленники, на ваше усмотрение. Пленников редко выкупают, поскольку Батири не используют деньги. Обычно их держат здесь до того момента, пока гоблины не решат их съесть. Один из гоблинов в зоне 3 хранит ключ от простенького замка клетки. Персонаж с воровскими инструментами может вскрыть замок, успешно пройдя проверку Ловкости Сл 11. Проверка выполняется с помехой, если персонаж пытается вскрыть замок изнутри клетки.

5. Муравейники

Это особое племя Батири умело разводит муравьёв, и деревня расположена между тремя муравейниками, основание каждого из них составляет 10 футов, а в высоту они 8 футов. Три муравейника соединены между собой тоннелями.

Повреждение или уничтожение муравейника приводит к тому, что из подземного гнезда вылетает шесть муравьиных роёв (**рои насекомых**). Из каждого муравейника вылезает два муравьиных роя. Муравьи направляются к тому, кого они обнаружат поблизости, игнорируя гоблинов Батири.

6. Пусковой механизм

На этом месте стоит изогнутое дерево, которое запускает поселение. Запуск происходит путём разрезания толстой лианы, которая имеет КД 15, 15 хитов, уязвимость к рубящему урону, сопротивление к огненному и колющему урону, а также иммунитет к дробящему урону, яду, психическому урону и урону звуком. Весь механизм хорошо замаскирован, чтобы предотвратить вторжения злоумышленников с последующим запуском поселения в качестве неожиданной атаки. Персонаж, который внимательно наблюдает за деревней при дневном свете и преуспевает в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 18 замечает сеть лиан и изогнутое дерево, опознавая их как гигантскую, пружинящую ловушку. Те, кто владеет навыком Выживание, имеют преимущество в этой проверке.

Гоблины не используют это устройство пока находятся внутри сети; это может быть смертельно. Любой, кто находится в сети, когда деревня запущена и падает на землю, должен пройти спасбросок Ловкости Сл 15, получая 28 (8к6) дробящего урона при провале, или половину этого урона при успехе.



Кир Сабал [Kir Sabal]

Древний монастырь с видом на джунгли находится на утёсе высокого плато. Каменные ступени и шаткие дорожки соединяют различные здания, самое низкое из которых находится на высоте 500 футов над землёй. Главное здание имеет круглый лабиринтный символ, вырезанный на его осыпающемся фасаде.

Каждые несколько минут люди-птицы либо приземляются в монастыре, либо вылетают с балконов, улетая в небо.

Кир Сабал (карта 2.5) является домом для стаи ааракокр и мирного святилища, где герои могут найти покой и безопасность – если они смогут добраться. Ааракокры также укрывает последних человеческих потомков королевской линии Ому. Если персонажи в конечном итоге освободят Ому от зла, завладевшего им, королевская линия может быть восстановлена.

Изначально до монастырских сооружений можно было добраться путём восхождения по тропе, соединяющей естественные каменные пандусы, ступени, вырубленные в скале и деревянные дорожки, закреплённые на скале. Пандусы и ступени по-прежнему, по большей части, не повреждены, но деревянные дорожки прогнили или полностью отсутствуют. Ааракокры не нуждаются в них и не имеют оснований для их ремонта.

Чтобы добраться до монастыря с земли, персонаж должен сделать три проверки способностей. Каждый раз, когда проверка завершается неудачно, персонаж должен выбирать между получением 10 (3к6) дробящего урона от падения или получением 1 уровня истощения (что означает помеху на последующих проверках способностей). Три проверки способностей:

- Проверка Силы (Атлетика) Сл 15, чтобы перелезть разрыв на тропе.
- Проверка Ловкости (Акробатика) Сл 15 позволяет пересечь широкие зазоры в деревянных дорожках, прыгая вдоль странно расположенных опорных балок.
- Проверка Мудрости (Восприятие) Сл 15, чтобы обнаружить гнилую доску, которая не выдержит вес персонажа.

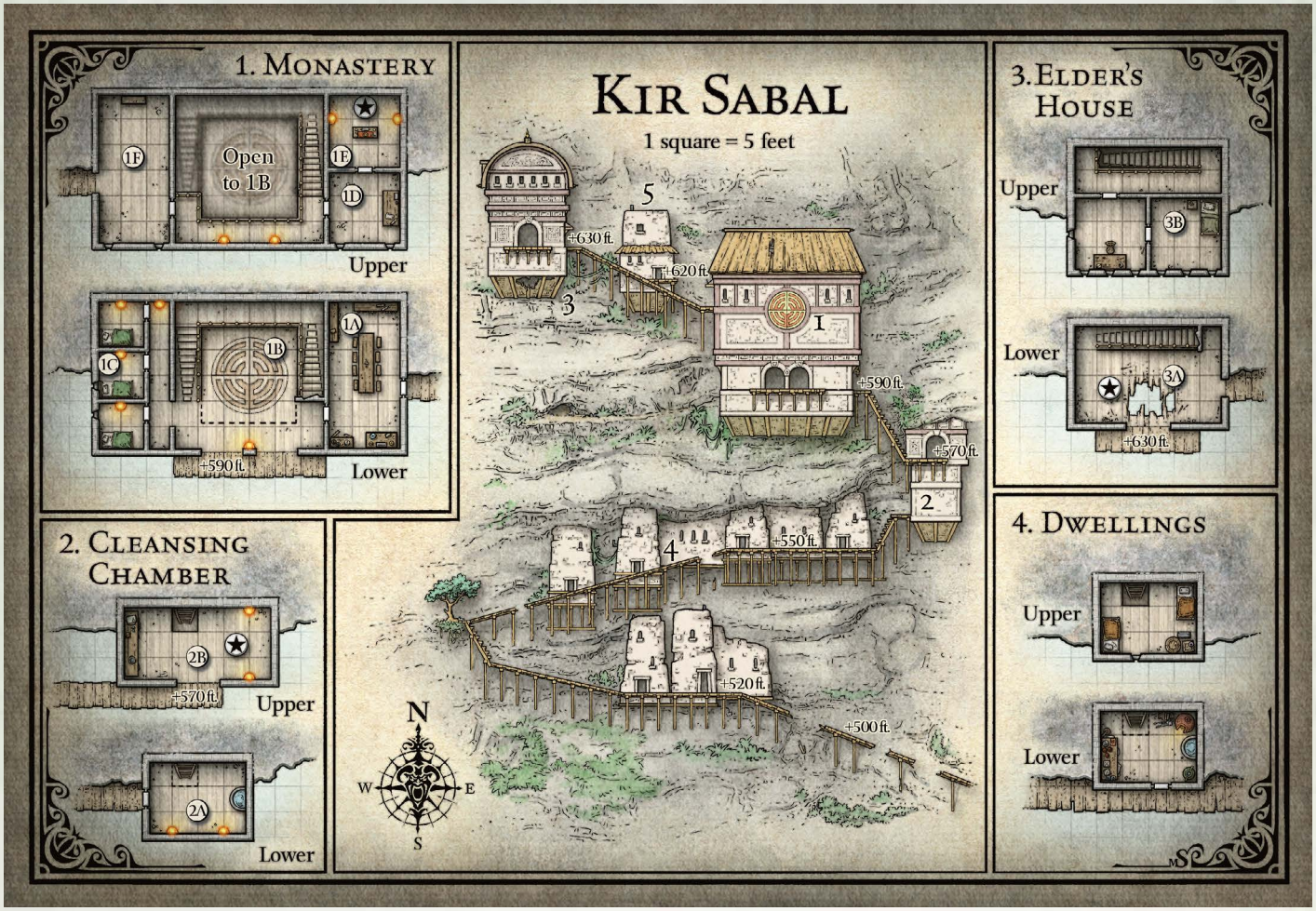
Восхождение занимает 1 час плюс 10 минут за каждую неудачную проверку характеристики. До монастыря невозможно добраться так, чтобы ааракокры не узнали об этом, только если только персонажи не преодолеют подъем в невидимости, ночью или во время ливня.

Пятьдесят шесть **ааракокр** живут в Кире Сабале, в двенадцати «гнёздах» или расширенных семейных группах. Около трети популяции ааракокр – это детёныши; остальные – взрослые, равно распределённые между мужчинами и женщинами. Они живут в основном охотой в джунглях, рыбалкой вдоль реки Олунг и садоводством на плато, где они защищены от большинства хищников Чульта.

Танец семи ветров

Ашара знает ритуал под названием «Танец семи ветров», который временно предоставляет магический полет до десяти не летающим существам. Ритуал, который длится 10 минут, может выполняться только старейшином-ааракокра и требует чёрную орхидею в качестве материального компонента.

Ашара должна измельчить орхидею в порошок, вдохнуть её и непрерывно танцевать кругами вокруг выгодополучателей ритуала, в то время как семь других ааракокр воспевают молитвы Герцогу Ветра Аакуа. Когда танец заканчивается, крылья Ашары исчезают, и она теряет способность летать. Каждый из получателей ритуала получает магическую скорость полёта в 30 футов (что позволяет им летать 4 мили в час). Этот эффект длится 3 дня, после чего крылья Ашары вновь появляются, и она восстанавливает способность летать.



Карта 2.5: Кир Сабал

Лидер сообщества – это невероятно старая ааракокра по имени Ашара. Другие называют её Учителем, и они почитают её как живого святого. Ашара умна, амбициозна и несколько манипулятивна, но не жестокая или равнодушная. Ашара – это **ааракокра**, со следующими изменениями:

- Ашара законно-нейтральная.
- У неё 31 (7к8) хитов.
- У неё Интеллект 14, Мудрость 17 и следующие навыки: История +4, Проницательность +5, Восприятие +7.
- У неё есть черта Использование заклинаний, описанная ниже.
- Она говорит на Ауране и Общем.
- У неё Опасность 2 (450 опыта).

Использование заклинаний. Ашара является заклинателем 5 уровня, её базовой характеристикой является Мудрость (Сл спасброска от заклинаний 13, +5 к попаданию заклинаниями). У неё заготовлены следующие заклинания друида:

Заговоры (неограниченно): *искусство друидов [druidcraft], починка [mending], сотворение пламени [produce flame]*
1 уровень (4 ячейки): *обнаружение магии [detect magic], огонь фей [faerie fire], волна грома [thunderwave]*
2 уровень (3 ячейки): *порыв ветра [gust of wind], удержание личности [hold person], малое восстановление [lesser restoration]*
3 уровень (2 ячейки): *призыв молнии [call lightning], стена ветров [wind wall]*

Ааракокры Кира Сабала ведут ритуальную жизнь и придерживаются строгих правил поведения, установленных традициями и Учителем. По большей степени правила и ритуалы придумали они сами, независимо от религиозных обрядов.

Если персонажи подходят с мирными намерениями, им будут рады в Кире Сабале, если они никому не вредят, не нарушают традиции, не воруют и не лгут. Даже от гостей ааракокры ожидают, что они проведут несколько часов в день, помогая с работой (в основном, подметание полов и мойка посуды).

Если персонажи расскажут Ашаре о своём намерении посетить Ому и уничтожить Поглотитель душ, она предлагает совершить ритуал под названием «Танец семи ветров», дающий персонажам магическую способность летать (см. врезку «Танец семи ветров»). Чтобы завершить ритуал, ей нужна чёрная орхидея, которую можно найти только в Нангалоре (описан далее в этой главе), Ашара может рассказать, как туда добраться, но она не позволяет своим людям подходить к руинам из-за злых, умных журавлей (эблис), которые, как известно, живут там.

Семнадцатилетняя **принцесса Мваксанаре** (см. приложение D) является самым старым живым потомком королевских семей Ому и главным наследником падшего королевства. Она и её шестилетний брат На (неспособный сражаться с КД 10 и 3 хитами) – гости ааракокр, хотя «подопечные» может быть более точным описанием. Их прабабушка, Напака, была последней правящей королевой Ому; их отец, Омек, умер осенью, а их мать Разаан была убита птералюдом. Ааракокра стремится защитить молодых королевских особ (и их потомство, если необходимо), пока зло не будет изгнано из Ому. Ааракокры говорят, что они делают это исключительно для будущего Чульта, но Ашара тайно надеется, что в любом обновлённом царстве Чульта ааракокр возвысят до ключевых ролей, если и когда это произойдёт.

Когда горгульи атакуют

Горгульи Ому и ааракокры Кир Сабала – заклятые враги. Разведчики ааракокр присматривают за городом из далека, и их наглое вторжение раздражает горгулий. Время от времени горгульи следуют за патрулём обратно в Кир Сабал и атакуют монастырь. Если это происходит, когда персонажи посещают Кир Сабал, ааракокры оценят любую помощь, которую может предоставить группа. Атакующая сила состоит из десяти **горгулий**. Если убить шесть или более, то остальные возвращаются в Ому.

Мваксанаре тщеславна, упряма и ей не терпится занять престол. Она не потерпит дерзкого отношения и не привыкла разговаривать ни с кем, кроме Ашары без снисходительного тона. По её мнению, она уже королева Чульта; остальная часть мира виновата в том, что не признала этого.

К сожалению, всю жизнь принцесса провела в Кире Сабале, поэтому её понимание мира за пределами монастыря ужасно, почти комично, узко и искажено. Например, она никогда не называет другие королевства никак иначе, чем княжествами или владениями («владение Глубоководье», «княжество Амн»); она полагает, что другие правители Фаэруна отправили бы тысячи солдат ей на помощь в течение нескольких дней, если бы знали о её потребностях; и она уверена, что торговые принцы Порта Нянзару будут рады её возвращению и с радостью передадут власть над городом их законному монарху. Мир, как она понимает, мал и жаждет её руководства. Мваксанаре – не дура; по большей части, это то, чему её научила Ашара.

Мваксанаре полагает, что она может получить широкую поддержку, чтобы заселить и восстановить Ому, получив символически значимое, но давно потерянное сокровище, которое называется Чаша-череп Ч'гакара (см. главу 5). Если персонажи говорят, что они направляются в Ому, она призывает их найти чашу и вернуть её ей «во благо Чульта». Если персонажи требуют чего-то более существенного в качестве награды, она предлагает им 250 зм из её частной казны (см. зону 5).

Хотя ааракокра хорошо относится к ней, Мваксанаре одиноко; единственный человек в Кире Сабале – её брат. Следовательно, принцесса, скорее всего, зациклится на одном из авантюристов в качестве потенциального романтического партнёра. Эта привязанность будет сильной, пылкой и ревностной, а Мваксанаре привыкла получать всё, что хочет.

Против своих желаний принцесса заключила договор с Герцогами Века Аакуа, древними существами Внешних Планов, чтобы стать неистовым колдуном. Из-за её ненависти к физическому труду она частенько использует *волшебную руку [mage hand] и невидимого слугу [unseen servant].* Через свой договор она также получила телепатию, которой ей нравится пользоваться.

Если Ашара подозревает, что Мваксанаре может узнать тревожные или неудобные истины о мире от персонажей или что её страсть к одному из них может привести к трагедии, то их присутствие становятся опасным для Ашары, а Кир Сабал – опасное место для существ без крыльев.

На носит костюм ааракокры, который он сделал сам и притворяется одним из птиц. Он необыкновенно прилежный и начитанный для шестилетнего мальчика. Он вежлив, почтителен и мягко говорит с мудростью несмотря на свои скудные годы. Его единственными интересами на открытом воздухе являются прогулки среди садов на вершине плато, где он изучает растения и насекомых, и запуск сложных летающих игрушек из дерева и сложенной бумаги из окна своей комнаты, наблюдая как они лениво скользят по джунглям. На бы посмеялся, а после испугался, если бы кто-нибудь предположил, что он станет лучшим монархом, чем Мваксанаре.

1. Монастырь

В монастыре находятся шесть **ааракокр**, живущих как монахи. В монастыре они носят молитвенные бусы и рисуют лабиринтные узоры на своих клювах, руках и ногах.

Большой круглый лабиринтный символ Убтао нарисован на фасаде этого здания, но его никак нельзя увидеть из самого Кир Сабала; его видно только с воздуха или с земли снизу.

1A. Трапезная. В прихожей монастыря также находится трапезная. Монахи-ааракокры здесь кушают, а так также проводят собрания. Ааракокры для сидения использует скамейки без спинок и табуреты, чтобы разместить их крылья. Стол может вместить двадцать персон.

1B. Молитвенный зал. Это главный зал монастыря, и это впечатляющее зрелище. Стропила потолка находятся на высоте 60 футов над полом, а пик соломенной крыши – на 15 футов выше. Пространство достаточно велико, чтобы ааракокры могли летать внутри него, хотя они редко это делаются в помещении.

Круглый лабиринтный символ Убтао диаметром 25 футов выложен на мозаично полу. Монахи-ааракокры проводят большую часть своих дней, медитируя созерцая лабиринт с нижних и верхних лестничных пролётов. Другие ааракокра приходят сюда только в особых случаях, таких как свадьбы, похороны и священные дни.

1C. Комнаты настоятелей. Монахи-ааракокры живут в этих спальных комнатах. В каждой комнате установлена двухъярусная кровать, небольшой столик для свечи и умывальник. У монахов нет личных вещей, даже одежда и молитвенные бусы принадлежат монастырю.

1D. Прихожая. Перед тем, как войти в святыню, монахи готовятся в этой прихожей, омываются душистыми маслами, читают мантры из вдохновляющих свитков и рисуют лабиринтные узоры на своих клювах, руках и ногах.

1E. Святыня. Деревянная статуя благородного табакси стоит у дальней стены, задрапированная цветами и бусами и прикрытая дымом благовоний. В отличие от других статуй в Кир Сабале, эта находится в отличном состоянии, хотя она всё ещё очень древняя. В ней можно узнать изображение Убтао в форме табакси, успешно пройдя проверку Интеллекта (Религия) Сл 15. Ааракокры не знает, что статуя – это Убтао; они почитают её просто как талисман, который защищает Кир Сабал и используют её для сосредоточения при медитации.

1F. Учебный зал. Монахи-ааракокры используют этот зал для обучения медитации и боевым искусствам. Тут нет никакой мебели, кроме тканых матов.

2. Очищающие комнаты

Ааракокры ритуально очищается в этом здании перед посещением монастыря. В этом месте они также оставляют пожертвования для Учителя и их таинственной фигуры защитника (статуи Убтао в форме табакси).

2A. Помывочная. В нижнем помещении находятся умывальник для омовений и небольшие сосуды с солью, порошкообразным мелом и золотой пылью (50 зм) для нанесения на перья перед посещением монастыря.

2B. Святыня. В верхней комнате находится деревянный ящик с полками для свечей и головными повязками для посетителей монастыря. В восточной части комнаты находится деревянная статуя высотой 5 футов с, расположенными у её ног, цветами и подношениями. Статуя, очевидно, очень старая, и она почти гладкая, тысячи рук гладят её, поэтому невозможно определить, что она изначально изображала. Подношения, оставленные здесь, ежедневно собираются слугой Ашары и помещаются на статуи в монастыре или в доме старейшины.

3. Дом старейшины

Ашара и пожилая слуга **ааракокра** по имени Ингматона живут в этой великолепной постройке. Ни один другой ааракокра никогда не заходили внутрь. Иногда сюда приходит Мваксанаре, но только На разрешено приходить и уходить, когда ему вздумается. Это здание запретно для персонажей, если они не приглашены внутрь. Преступление в доме Учителя – ужасное нарушение гостеприимства.

3A. Святыня. На нижнем этаже дома находится одна комната. Ингматона спит на матрасе под лестницей. Деревянная статуя в натуральную величину, напоминающая табакси, стоит напротив двери. Цветы и подношения разложены у её ног. Статуя, очевидно, очень старая и вырезана в чультском стиле, поэтому чтобы узнать в ней Убтао необходимо успешно пройти проверку Интеллекта (Религия) Сл 15. Это можно понять автоматически, если кто-то уже понял это в монастыре.

На стенах комнаты виднеются выцветшие фрески с цветочным орнаментом и, в некоторой степени, математическими символами. Секция пола с возрастом разрушилась. Все, что попадает падает на сотни футов вниз со скалы.

3B. Комнаты Ашары. Верхний этаж украшен фресками, похожими на те, что на нижнем этаже. На верхней лестничной площадке нет окон так как находится внутри скалы, но она тускло освещается двумя свечами (по одной на каждом конце коридора).

Внешняя комната – это библиотека с одним книжным шкафом, в котором хранятся сорок четыре древних книги. На нравится приходить сюда и читать книги, ни одна из которых не волшебна. Они охватывают большое количество областей знаний: математику, естественную философию, географию, сказочных существ, теологию и т.д. Все книги предшествуют Магической чуме, поэтому из них можно почерпнуть совсем немного полезной информации о Чульте.

Внутренняя комната – личная комната Ашары. В ней есть удобная кровать, тумбочка, несколько книг поэзии Чульта и гардероб с повседневной и церемониальной одеждой. Под кроватью находится небольшая закрытая коробка с четырьмя *зельями яда [potions of poison],* которые легко ошибочно опознать как *зелья лечения.* Ашара может прибегнуть к ним, если присутствие персонажей в Кир Сабале становится неудобным.

4. Жилища

Жилища в Кире Сабале не все одинаковы, но они достаточно похожи. В каждом из них живут 2к4 **ааракокр**. Стандартное жилище имеет два или три уровня, соединённых лестницей (внутри они слишком маленькие для полёта). Большинство ааракокр в Кир Сабале имеют мало ценностей, кроме тотемов, изготовленных вручную из дерева, перьев, чешуи, ракушек и зубов.

5. Королевский дом

Строение, расположенное между монастырём (зона 1) и домом старейшин (зона 3) – жилище, аналогичное тому, что описано в зоне 4. Однако этот конкретный дом обставлен для людей и принадлежит Мваксанаре и На. Оно выглядит намного лучше, чем другие, дабы соответствовать их королевскому статусу.

Сокровище. У Мваксанаре много красивых безделушек: серебряные расчёски и зеркала, хрустальные флаконы с духами, писчие перья, сделанные из разноцветных перьев попугаев, драгоценности, которые она заплетает в свои волосы, ожерелья и кольца с чультскими огненными опалами и янтарём. Все вместе они стоят 330 зм, но попасться в Кир Сабале с предметами, украденными у Мваксанаре – это верная смерть, и поскольку никто в Кир Сабале никогда бы не украл, подозрение автоматически попадёт на персонажей, если что-нибудь исчезнет.

Кости Иглы [Needle's Bones]

Перед вами находится широкая воронка, земля вокруг неё усеяна гоблинскими костями. Воронка 90 футов в поперечнике и имеет форму круга, а её каменные стены почти вертикальные. Тридцатью футами ниже, воронка заполнена мутной зелёной водой. Сотни лягушек прыгают с одного плавучего растения на другое.

Массивная грудная клетка и тонкие кости драконьих крыльев видны над мутной воды. Лианы, мох и лишайник свисают с костей. Судя по тому, на сколько скелет возвышается над водой, её глубина не может быть более 3 или 4 футов.

Стены воронки грубые и опутаны десятками крепких лиан, поэтому спуститься в воронку или из неё – довольно легко и не требует проверок.

Кости – это остатки Ормалагоса, взрослого зелёного дракона, более известную при жизни как Игла. Она использовала эту воронку в качестве логова, но боялась, что гоблины Батири вынюхали её местоположение и готовились совершить набег. Игла была в процессе перемещения своего сокровища в другие места, когда гоблины напали. Пока дракон была далеко, они сбрасывали корзины, полные квиперов, в воронку. Когда дракон вернулась, они заперли её в воронке сетями из лиан. Когда квиперы грызли дракона снизу, Батири осыпали Иглу копьями сверху, пока она, наконец, не умерла. Почти все племя гоблинов погибло и в битве.

Первое впечатление от персонажа о воде правильное; её глубина варьируется от 3 до 4 футов. Осмотр грязного дна позволит найти сотни костей гоблинов и каменных наконечников копий, а также сильно раздражает множество лягушек и привлекает внимание из двух **роёв квиперов**. Тот, кто исследует кости дракона и преуспевает в проверке Интеллекта (Расследование) Сл 13, замечает закономерность в лианах, накинутых на грудную клетку, понимая, что дракон запутался в сети. Чтобы понять, что останки принадлежат зелёному дракону, персонажи должны вытащить её череп из воды и грязи; для этого им понадобится успешно пройти проверку Силы (Атлетика) Сл 15.

Сокровище

Секретная дверь шириной и высотой 10 футов в северо-западной стене воронки скрывает нишу глубиной 15 футов. Секретная дверь вырезана из натурального камня и замаскирована, чтобы выглядеть как часть стены, а все растения вокруг неё мертвы. Секретная дверь может быть обнаружена с помощью успешной проверки Мудрости (Восприятие) Сл 17. Персонажи, которые осматривают растения вокруг двери и преуспевают в проверке Интеллекта (Расследование) Сл 15 или Мудрости (Медицина) Сл 15, могут понять, что растения были убиты ядом. Игла открывала секретную дверь, выдыхая на неё отравляющий газ; размазывание или разбрызгивание яда на дверь также заставляет её открыться. В противном случае для открытия потребуется заклинание *открывание [knock]* или подобная магия.

Игла спрятала следующие предметы в нише: сумка, сделанная из шкуры трицератопса; маленькая шкатулка из двух искусно сложенных черепов велоцирапторов и полая кость динозавра с восковой пробкой на одном конце. Сумка содержит 55 зм, 800 см и три синих кварцевых кольца (по 10 зм каждое). Шкатулка из черепов стоит 12 зм и содержит *волшебную палочку страха [wand of fear]* и два алмаза (500 зм каждый). Полая кость динозавра содержит пять *снарядов для пращи +1*.

Котёл [The Cauldron]

Лава льётся из близлежащих вулканов прямо в море, заставляя огромные столбы пара постоянно подниматься из этой бухты. За этот пар в сочетании с клубящимися облаками пепла и чёрного дыма из вулканов этому месту дали такое название. В этих водах нет никакой морской живности – отравленная вода покрыта слоем всплывшей сажи, а растительность на берегу мертва и покрыта пеплом.

Лагерь Возмездие [Camp Vengeance]

Сквозь листву вы видите сделанное наспех деревянное укрепление – обнесённое стеной, соединяющей сторожевые башни и палатками внутри них, укрепление окружено рвом и ощетинилось заточенными кольями. Рядом с рекой стоит большой блокпост, на берегу которого находятся четыре лодки, привязанные к деревянному столбу.

Вокруг форта разбросаны кучки обгоревших человеческих трупов и обгоревших тушек животных, кишащих мухами.

Трупы вокруг форта (карта 2.6) – останки зверей и нежити, которые напали на лагерь. Жители лагеря забрали мясо с мёртвых динозавров и других зверей, чтобы прокормить себя, оставив остальных гнить.

Горстка воинов Ордена Перчатки спаслась после нападения нежити на лагерь Праведный, отступив вверх по реке Сошенстар в сторону Водоёма Алдани. Спустя три дня они прекратили отступление, окопавшись в этом месте. В итоге они уведомили о своём положении Порт Нянзару, и остались здесь. Их изначально-маленький лагерь был превращён в укреплённую базу, гораздо более способную противостоять нападениям, чем когда-либо был Лагерь Праведный.

Это не значит, что лагерь – очень безопасное место. Вредные пары и облака насекомых налетают на него из опасного Водоёма алдани, находящегося всего в нескольких милях к югу. Рыцари, дислоцирующиеся здесь, больны и истощены от постоянных сражений против гигантских хищников джунглей днём и ужасной нежити ночью.

Здесь заправляет благочестивый почитатель Тира по имени Найлс Костолом (ЗД мужчина чондатанец человек, **дворянин**), человек, посвятивший всего себя Ордену Перчатки, но он плохо подходит на пост командующего лагерем Возмездие. Помимо командующего Костолома стандартный гарнизон базы состоит из пятидесяти восьми человек, хотя фактическое количество эффективных воинов в любой момент времени обычно ниже из-за болезни. У Костолома под командованием есть два капитана: Орд Огнебородый (ЗД мужчина золотой дварф, **ветеран**) и Перн Салхана (ЗД женщина Тетирец человек, **ветеран**). У них в подчинении боевой отряд, состоящий из восьми **ветеранов** и двадцати четырёх **стражников**. Это дополняется религиозными корпусом из шести **прислужников**, возглавляемых Сестрой Сейас (ЗД женщина чондатанец человек, **священник** Хелма). Технически, религиозные тамплиеры являются частью боевой силы, но на практике они тратят большую часть своего времени, ухаживая за больными и ранеными. И, наконец, форт поддерживается сборищем чультских охотников и разведчиков, состоящий из пятнадцати **воителей племени**, во главе с Лорсой Билватал (ХН, женщина чультка человек, **разведчик**) и давним другом Найлса Костолома Вульфом Рыгором (ХД мужчина полуэльф, **разведчик**).

1. Лодки

Хотя лагерь получает большую часть своей провизии на охоте, он целиком зависит от лодок и каноэ, плавающих по реке Сошенстар для доставки солдат, доспехов, оружия, стрел и болтов, медикаментов, палаток, раскладушек, обуви, одежды и всего остального. После потери Лагеря Праведный командующий Костолом хотел бы иметь достаточное количество лодок под рукой, чтобы увезти большую часть гарнизона, если не всех, в безопасное место, если лагерь падёт. На всякий случай.

2. Блокпост

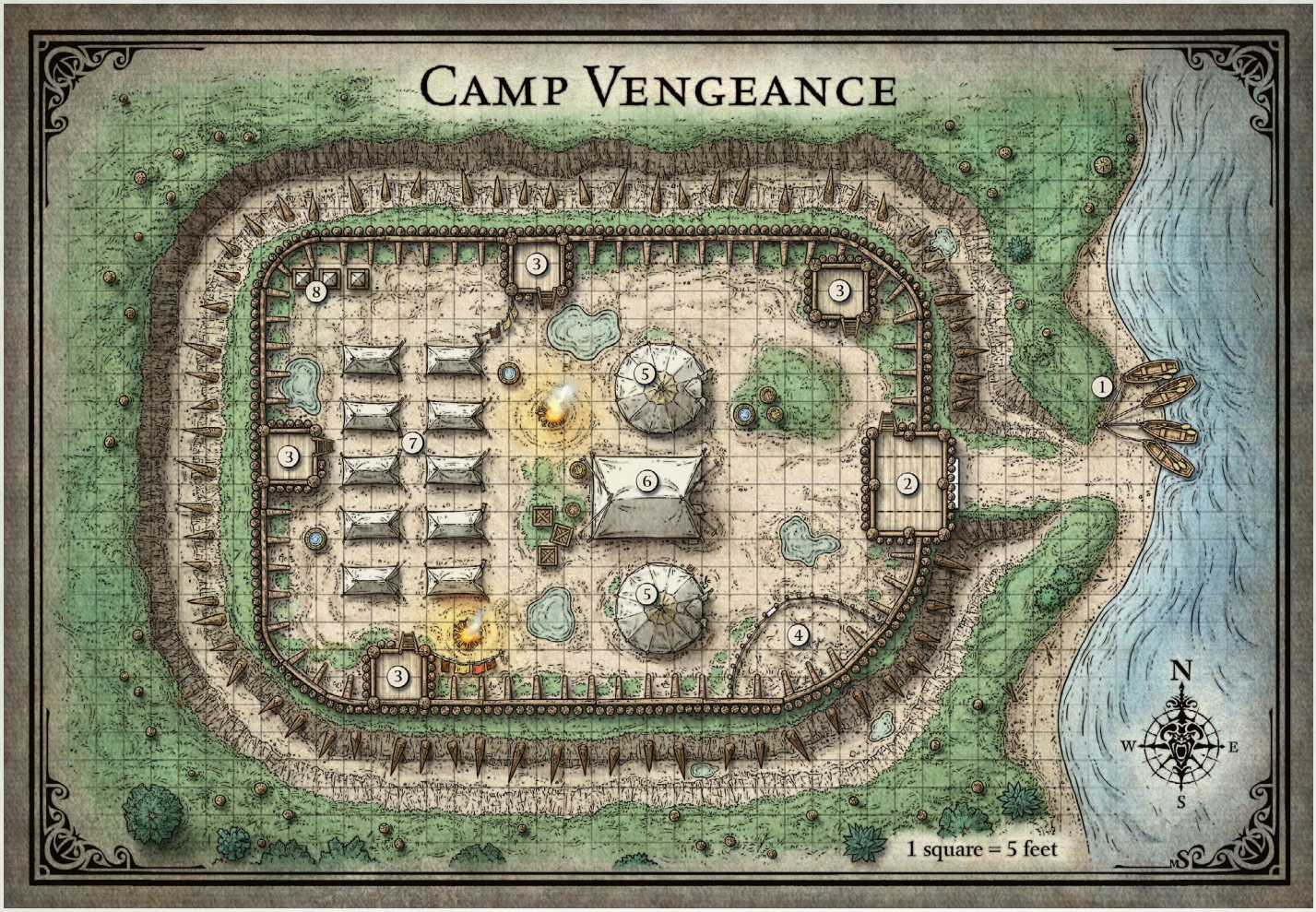
Лагерь окружён рвом глубиной 20 футов, обложенным заострёнными кольями, и упирающийся в толстый частокол высотой в 12 футов. Глубина рва не очевидна, потому что она постоянно заполнена мутной водой. Шипы слишком велики, чтобы быть эффективными против нежити, но они опасны для Больших и Огромных зверей. Блокпост достаточно крепок, чтобы противостоять нападающим трицератопсам, и ворота никогда не открываются без прямого указания одного из трёх главных офицеров лагеря.

Блокпост состоит из наземного подъезда и верхнего этажа, служащего арсеналом (все запасные оружие и доспехи гарнизона хранятся здесь, потому что это одно из немногих мест, которое обычно остаётся сухим), и оборонительной открытой площадки, окруженной частоколом, который даёт три четверти укрытия от атак с земли. Двое **стражников** стоят здесь на вахте днём и ночью.

Стена лагеря под частоколом препятствует отводу воды из него. Весь лагерь заполнен лужами и грязью по щиколотку, что делает его питательной средой для комаров и прочих паразитов.

3. Сторожевые башни

У каждой сторожевой башни есть защищённый верхний уровень (обеспечивающий укрытие на три четверти), который возвышается над частоколом лагеря. Нижний уровень состоит из деревянного пола, поднятого на несколько футов над землёй и покрытого ветками и брезентом для создания достаточно сухой жилой площади. Лорса Билватал, Вульф Рыгор и их подчинённые чультские разведчики расквартированы в этих помещениях внизу сторожевой башни.



Карта 2.6: Лагерь Возмездие

Теоретически, каждая сторожевая башня днём и ночью укомплектована двумя **стражниками**, но нехватка персонала иногда уменьшает это число до одного стражника или обязывает рыцарей поочерёдно заступать на пост.

4. Загон для животных

Рыцари построили этот загон для свиней, но они все заболели и умерли. Текущий скот состоит из четырёх чахлых коз.

5. Палатки полевого госпиталя

Эти палатки заполнены больными и умирающими солдатами Ордена. В любой момент времени каждая палатка содержит 2к6 пациентов, страдающих от ряда заболеваний. Прислужники, ухаживающие за больными, сами настолько больны и истощены, что не могут эффективно использовать свою магию. Любая помощь, предоставляемая персонажам, очень ценится, особенно если они жертвуют *зелья лечения* или другую магию. Если персонажи оказывают значительную медицинскую помощь, Сестра Сейас становится их защитником от необоснованных требований командующего Костолома.

6. Палатка командующего

Командующий Костолом прекрасно понимает войну, когда она включает в себя линии сражений, размахивание штандартами, звук труб и обозы снабжения, но эта война (засады и ползанье через джунгли) только озадачивает и расстраивает его. Большую часть своего времени он проводит в своей палатке командующего, разбирая неточные карты и просматривая отчёты о поставках в лагерь. Два его непосредственных подчинённых Орд Огнебородый и Перн Салхана неплохо управляют лагерем в отсутствие активного руководства от Костолома.

У командующего Костолома есть две проблемы. Если персонажи прибывают на лодке, он вынужден просить их доставить сообщения и семь больных солдат вниз по реке в Порт Нянзару. Каждый из солдат страдает лихорадкой безумной обезьяны, дрожащей болезнью или гортанными пиявками (см. «Болезни», стр. 40). Если персонажи прибыли пешком, Костолом настаивает на том, чтобы они повели отряд его солдат (состоящих из четырёх **стражников** и четырёх **воителей племени**) в двухнедельный патруль в том направлении, откуда они пришли; их приказы – уничтожать любую нежить, с которой они столкнутся. Если любой запрос будет отклонён, Костолом прикажет арестовывать персонажей, связать им руки и ноги и разделить по сторожевым башням, чтобы те ждали суда за неподчинение во время чрезвычайной ситуации в военное время. Если их признают виновными, то наказание будет следующим: лишить всей экипировки, привязать к деревьям в джунглях и оставить на съедение хищникам или нежити.

Достаточно мощные персонажи могут выиграть битву против всего лагеря, но даже если они это сделают, то будут отмечены смертью Орденом Перчатки, куда бы они ни отправились в Чульте (или, возможно, в другие места в Королевствах). Если персонажей в лагерь сопровождает Андрил Серебряный Клык, и они заслужили её уважение (см. «Побочные задания», стр. 17), она будет ходатайствовать от их имени и убеждать командующего Костолома, чтобы то отпустил персонажей. В противном случае они вынуждены будут убедить как Орда, так и Перна, приведя весомые аргументы, чтобы избежать приговора Костолома. Каждый из них может попробовать успешно пройти проверку Харизмы (Убеждение) Сл 15, но только, если персонаж, делающий проверку, просит о снисхождении.

7. Палатки солдат

В каждой палатке с приемлемым комфортом может разместиться четыре человека. Внутри есть бревенчатый пол, чтобы жильцы не ходили по грязи, и заполненные тростником тканевые матрасы для сна. Однако ни один из материалов не подходит для долгосрочного использования в Чульте. Брезент испещрён плесенью и грибком, сырость быстро просачивается сквозь пол, а в матрасах живут паразиты всех сортов.

8. Туалеты

В любом месте, кроме Чульта, эти уборные были бы превосходны. Здесь же ежедневный дождь наводняет ямы и смывает их содержимое в лагерь. И в довершение, как будто этого недостаточно, деревянные строения погружаются в мягкую землю вокруг ям, угрожая в любой момент полностью развалиться. Большинство солдат в лагере избегают уборных и вместо этого справляют нужду в джунглях (если они добровольно участвуют в работе за пределами ежедневных обязанностей) или над верхней частью стены частокола. Любой вариант безопаснее и гигиеничнее, чем использование уборных.

Лагерь Праведный [Camp Righteous]

Вы попадаете в заброшенный прибрежный лагерь, усыпанный обломками. Палатки заплесневелые и потрёпанные, и все постоянные сооружения, похоже, сожжены дотла. Две неповреждённые лодки привязаны к берегу.

К востоку от лагеря находится горный хребет, в который вросла каменная статуя высотой 80 футов, высеченная так, чтобы выглядеть, как мужчина с крокодилом на спине. Между ногами статуи находится каменная арка, ведущая к тёмному туннелю. Слева от статуи – грубый загон с маленькой, испуганной птицей, бегающей внутри него. Других признаков жизни нет.

Когда Орден Перчатки впервые пришёл со своей войной против нежити в Чульт, его члены основали этот базовый лагерь (карта 2.7) рядом с древней чультской святыней, которую местные проводники называют Дом Крокодила. Святыня не была в центре внимания для деятельности ордена, но вызывала сильное любопытство. Не смотря на то что, они находятся в руинах, ловушки святилища все ещё активны, и они пресекли попытки ордена достичь сердца святыни.

Самонадеянные визитёры пренебрегли постройкой защитных сооружений вокруг лагеря, считая, что оружия в их руках будет достаточно для защиты. Спустя несколько месяцев, они поняли свою трагическую ошибку, когда сотни нежити повалили из джунглей и наводнили лагерь. Лишь немногим воинам удалось вырваться из этой резни. Ни одного тела не осталось в лагере; останки тех, кто погиб во время обороны, были похоронены второй волной храмовников (сейчас это Лагерь Возмездие) или растащены лесными падальщиками.

Когда персонажи прибывают, лагерь охраняется группой гоблинов Батири, состоящей из двух **гоблинов** на персонажа игрока. Группу возглавляет **босс гоблинов** по имени Йокка. Гоблины одеты в деревянные маски и скрываются в листве на севере лагеря. Они верят в то, что святилище проклято и избегают его. Однако Йокка получил видение сокровища скрытого внутри этого святилища, которое могло бы сделать его важной фигурой в его племени. Поэтому он и его последователи последние десять дней пытаются набраться решимости, чтобы заняться ловушками святилища. Прибытие искателей приключений – это великий дар с точки зрения Йокки. Если они обезвредят ловушки, он сможет просто забрать сокровища у них, когда они выйдут. А если не выйдут, то они все равно ослабят защиту святилища.

Банда Йокки изводит группу, не раскрывая своего присутствия до самого последнего. Например, если никто не остался присмотреть за лодкой, гоблины крадут её, или выбивают в её днище дыры. Если все участники группы зашли в святилище, гоблины устраивают засаду снаружи. Если все это терпит неудачу, то они используют рожки и манки чтобы привлечь внимание ближайшей нежити (1к8 **зомби** и 1к8 **скелетов**) или агрессивных зверей (голодный **аллозавр** и к4 + 1 **топороклювов**).

1. Палатки командования

Храмовники из Ордена Перчатки вынесли отсюда все ценное, когда прибыли сюда оценить разрушения. Персонажи который ошивается в одной из них имеет 1 шанс из 6 нарваться на **ядовитую змею**.

2. Солдатские палатки

Все палатки испорчены так или иначе. Большинство изорвано когтями и оружием во время битвы, и все полотнища распадаются от плесени и гнили джунглей.

3. Сгоревшая часовня

Во время битвы, перевернувшиеся лампы начали пожар в частично построенной храмовниками часовне. Пожар перекинулся на запасы материалов, из которых должны были сделать постоянные казармы. Все что осталось – это сгоревший хлам.

Сокровища. Серебряный святой символ Торма (25 зм) до сих пор никем не замеченный, все ещё висит на кожаном ремешке от привязи на стене часовни.

4. Загон

Храмовники держали в этом загоне свиней для пропитания. Они давно разбежались, но молодой топороклюв с 6 хитами и без эффективных атак (0 опыта) оказался в ловушке внутри ограждения. Если персонажи оставляют его в покое или освобождают, то это не влечёт проблем. Если они атакуют или преследуют птицу, её крики привлекают внимание пяти взрослых топороклювов, которые выскакивают из джунглей 2 раунда спустя, готовые драться с чем бы не встретились.

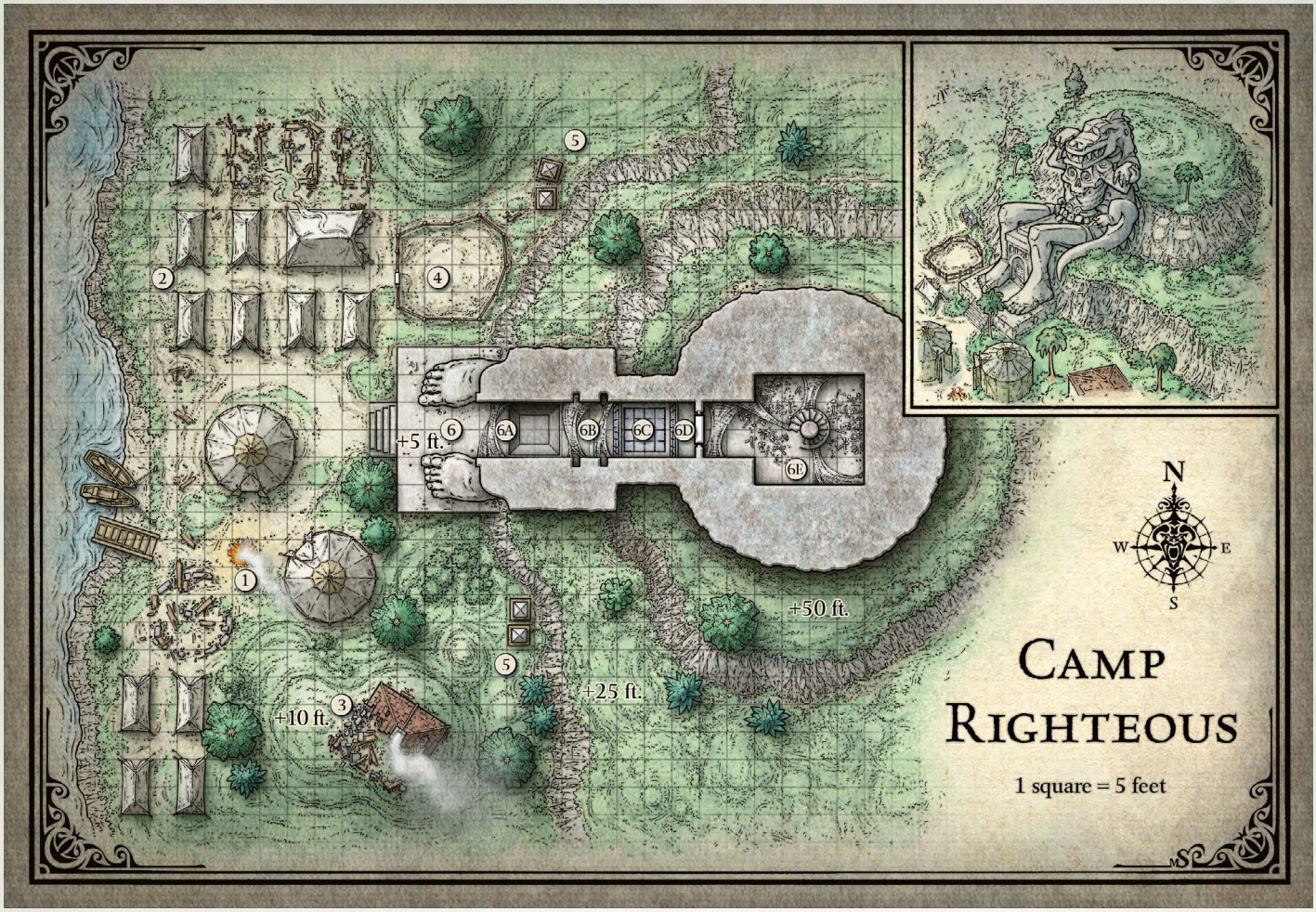
5. Туалеты

Во время атаки на лагерь, отвага одного из храмовников покинула его, и он спрятался от нежити, забравшись в южный нужник. Он пережил атаку, но не смог самостоятельно выбраться из зловонной ямы и умер от жажды в течение нескольких дней.

Сокровище. Персонажи, обыскавшие мёртвого храмовника, найдут у него чешуйчатый доспех (сломанный), боевой молот и мешочек, содержащий набор из пяти драгоценных камней (10 зм каждый).

6. Дом человека и крокодила

Святилище было построено чультами столетия назад. Вырезанный в каменном склоне холма, вход в него расположен между ступнями 80-футовой статуи изображающей человека, несущего крокодила на спине. Любой чульт может опознать фигуру из местной мифологии и пересказать историю персонажам. Если персонажи спросят, что означает эта статуя, прочтите:



Карта 2.7: Лагерь Праведный

В ранние дни этого мира, Человек стоял испуганный, на берегу реки. Крокодил приподнял свою голову из воды и спросил: «Что тревожит тебя, братец Человек?»

Человек ответил: «Я должен пересечь эту реку, но я боюсь входить в воду в одиночку, потому что она изобилует твоими братьями».

Крокодил сказал: «Действительно, тебе не уцелеть. Но я перенесу тебя через реку на своей спине в безопасности, если ты пообещаешь вернуть должок». Человек согласился, и Крокодил безопасно переправил его по воде.

Когда они достигли другого берега, Человек спросил: «Как я могу отплатить тебе?» Крокодил ответил: «Я бы хотел увидеть царство Людей, но я боюсь идти туда в одиночку, потому что оно изобилует твоими братьями. Ты должен пронести меня на спине через своё царство». Человека облапошили, но обещание есть обещание, поэтому он взвалил Крокодила на спину и понёс его через все царство людей. Путешествие продлилось долгие годы. В гневе Человек поклялся, что никогда более не быть Людям и Крокодилам друзьями, и с тех пор такого не бывало.

Эта история – подсказка которая может помочь персонажам безопасно пройти через ловушки в святилище.

Человек и Крокодил. Ни одна из ловушек в храме не будет активирована двумя персонажами, изображающими Человека и Крокодила, когда один из них сидит у другого на плечах. Эти персонажи по-прежнему могут получить ущерб от ловушки, которая сработала из-за кого-то другого; Они просто не вызовут срабатывание сами. Тем не менее перемещение по святилищу затруднено для такой команды из пары человек.. Всегда есть опасность что они потеряют равновесие, или что всадник свалится. В любой момент, когда они не несут или седлают другого, то так же могут вызвать срабатывание ловушки, как и кто-то другой. Если всадник хотя бы на один размер меньше чем тот, кто несёт его, несущий совершает требуемые проверки и спасброски по Силе и Ловкости с преимуществом.

Уступы. В нескольких местах пол поднимается на 7 футов, формируя уступ. Не требуется никаких проверок чтобы взобраться на него в одиночку, но высота уступа затрудняет возможность видеть, что находится за ним. Команда всадника и несущего скорее всего высока достаточно чтобы видеть через уступ, но чтобы залезть на него несущий должен успешно совершить проверку Силы (Атлетика) Сл 15; всадник может помочь ему в ней. Если проверка проваливается на 5 или больше, они оба сваливаются на пол, и, как минимум на 1 раунд, они являются раздельными существами, не всадником и несущим.Если проверка проваливается более чем на 5, они разваливаются на вершине уступа, и вероятно попадают в одну из ловушек на этом уровне.

Обнаружение ловушек. Если не указано иное, то ловушки могут быть обнаружены успешной проверкой Мудрости (Восприятие) Сл 13. Лучше всего если лишь один персонаж делает проверку, и в расчет следует принимать лишь первый результат , в независимости от того, сколько часто были произведен поиск. Если игроки настаивают на том чтобы толпиться, выискивая ловушки, гоблины могут украсть каноэ группы или расставить собственные ловушки.

6A. Скрытая яма-ловушка

Потолок здесь высотой 23 фута и покрыт паутиной, пол из каменных плит покрыт толстым слоем грязи, лианами и занесёнными листьями. Проверки на обнаружение этой ловушки совершаются с помехой. Каждый кто в одиночку пересекает эту секцию пола с 50-процентным шансом вызывает срабатывание секретного люка, и падает в 20-футовую яму получая урон от падения как обычно.

Как только яма открывается у стен остаётся узкий выступ, по которому можно безопасно пройти, выполнив проверку Ловкости (Акробатика) Сл 10, но персонаж, несущий кого-либо, выполняет эту проверку с помехой.

6B. Ловушка-лезвие

Потолок здесь имеет высоту 23 фута и затянут паутиной, каждый, кто в одиночку проходит по этой секции коридора, с вероятностью 50 процентов вызывает срабатывание лезвий, которые выскакивают из скрытых в стене ниш. Любое существо, находящееся в 10-футовой зоне зала, находится между лезвий и совершает спасбросок Ловкости Сл 13, в случае провала получает 18 (4к8) рубящего урона, и половину урона в случае успеха. Обнаруженная ловушка может быть обезврежена вбиванием колышков или металлических лезвий в ниши, и последующими четырьмя успешными проверками Силы Сл 10 (чтобы забить достаточно плотно). Каждая успешная проверка останавливает одно лезвие, уменьшая урон ловушки на к8.

6C. Пол-загадка

Чтобы попасть в эту секцию зала, персонажи должны преодолеть 7-футовый уступ (см. «Уступы» выше). зона на уступе образует террасу с высотой потолка 16 футов, пол которой выложен узором из квадратных плиток 4 на 4. На уступе хватает места чтобы взобраться на него, не ступая на плитки, но далее узор занимают весь пол от стены до стены, оставляя место перед другим 7-футовым уступом, отделяющим эту секцию от зоны 6D. Деревянная дверь в зоне 6D имеет похожий узор из квадратов 4 на 4, вырезанный на ней.

Персонаж сидящий на чьи-либо плечах может видеть весь узор, но персонажи нормального роста, не способны увидеть нижний ряд квадратов на двери – и это не хорошо, потому что один из квадратов нижнего ряда слегка светится (бросьте к4 чтобы определить какой). Даже если кто-то может увидеть всю область двери, свечение настолько слабое, что необходима успешная проверка Мудрости (Внимательность) Сл 13 чтобы заметить его.

Узор двери соответствует тому, что на полу, при этом нижний ряд на двери соответствует ближайшему ряду для персонажей. Если персонаж в одиночку создаёт давление больше чем несколько фунтов на любой квадрат кроме подсвеченного квадрата на двери, магическое пламя вырывается из стен. Все существа на площадке должны пройти спасбросок Ловкости Сл 13, получая 22 (4к10) урона огнём в случае провала и половину этой величины в случае успеха.

Если наступить или нажать на правильную плитку, пламя не появляется и загорается квадрат на втором ряде двери, снова очень слабо, чем дальше персонажи продвигаются по плиткам, тем больше уступ блокирует обзор, не позволяя одиночным персонажам видеть рисунок на двери, если они не сидят на плечах товарища.

Плиточный узор на полу может быть пересечён безопасно лишь при последовательном перешагивании на плиты, соответствующие подсвеченным квадратам на двери, или парой наездник/несущий. Создание давления на другие квадраты заставляет сработать пламя. Ловушка магическая, поэтому не может быть обезврежена или испорчена механически. Произнесение заклинания *развеять магию* (dispel magic) на плитки пола дезактивирует ловушку на один час.

6D. Дверь-загадка

Чтобы добраться до двери, персонажи должны преодолеть 7-футовый уступ, высота потолка над которым становится 9 футов. Деревянная дверь в конце уступа не имеет видимой ручки или запора. Чтобы открыть дверь, нужно дотронуться до четырёх подсвеченных квадратов, в порядке от нижнего к верхнему, и сделать это должны персонажи наездник/несущий, изображающие Человека и Крокодила. Два нижних квадрата должны быть нажаты несущим, а два верхних наездником. Если квадраты нажаты в правильном порядке, дверь отъезжает, открывая зону 6E.

Если нажаты неправильные квадраты, или не в том порядке, или же не теми людьми, *охранная руна* на двери вызывает заклинание *громовая волна*, обнаружение глифа требует проверки Интеллекта (Расследование) Сл 13. Если заклинание срабатывает, то каждое существо на уступе должно пройти спасбросок Телосложения Сл 13. При провале существо получает 9 (2к8) урона звуком, его отталкивает на 10 футов от двери, и оно падает в зону 6C, заставляя сработать там ловушку. Существо, преуспевшее в спасброске, получает половину урона и не отталкивается.

6E. Сокровищница

Это пыльное помещение высотой 40 футов, и шириной 20 футов, пол которого устлан костьми динозавров. Паутина тянется от стен к 30-футовому центральному столбу, вокруг которого обвивается узкая каменная лестница, ступеньки которой покрыты пылью. Вырезанные на столбе барельефы изображают Человека несущего Крокодила. Барельефы следуют по лестнице к верху столба, на котором стоит большой красивый керамический сосуд.

Лестница, закрученная вокруг столба, имеет ширину 2 фута, и каждая её ступенька на 1 фут выше предыдущей. Когда персонаж, несущий другого персонажа на плечах, начинает свой ход на лестнице, оба, и несущий и наездник, должны пройти проверку Ловкости (Акробатика) Сл 10. Если обе проверки проваливаются, то и наездник, и несущий падают. В другом случае команда сохраняет равновесие.

Ступеньки-ловушки. Всего на лестнице 30 ступеней. На ступенях 3, 10, 17 и 23 расположены заклинание *охранные руны [glyph of warding]*, настроенные срабатывать, когда кто-то наступает на ступень. Существа, представляющие Человека и Крокодила, не активируют эти руны. Каждая активированная руна создаёт сферу молний радиусом 20 футов с центром на ступени. Каждое существо в области заклинания должно пройти спасбросок Ловкости Сл 13 и получает 22 (5к8) урона электричеством в случае провала. При успехе – половину этого урона. Существа, изображающие Человека и Крокодила, получают помеху на этот спасбросок. Чтобы заметить руну, необходимо очистить ступеньку от пыли, и изучающий ступеньку персонаж должен преуспеть в проверке Интеллекта (Расследование) Сл 13.

Сокровища. Сосуд – это *алхимический сосуд*, помещённый сюда чультами, почитавшими его как дар Убтао. Единственный безопасный путь забрать *алхимический сосуд* – изображать Человека и Крокодила. Любой участник пары ездок/несущий может безопасно взять сосуд и вынести его из комнаты. Если сосуд берётся кем-либо другим, кирпичи начинают сыпаться с потолка. Каждое существо в зоне 6E поражается падающими кирпичами и должно пройти спасбросок Ловкости Сл 13 и получить 10 (3к6) дробящего урона в случае провала или половину этого урона в случае успеха. Существа, начинающие ход в этой комнате, повторяют спасбросок. Через три раунда кирпичи перестают падать.

Ездок и Несущий, спускающиеся по лестнице, неся *алхимический сосуд*, делают проверки Ловкости (Акробатика) с помехой, если не уберут сосуд в рюкзак, в мешок или как-то иначе не освободят руки.

Мбала [Mbala]

Плато высотой 1800 футов с отвесными скалами возвышается над кучей валунов, таких же больших, как корабль. Узкая тропа врезается в поверхность скалы и, кажется, идёт до самой вершины.

По отвесной скале можно забраться, но для этого есть несколько обязательных условий: нужно использовать комплект для лазанья [climbing kit], владеть навыком Атлетика и нужна верёвка не менее 300 футов длинной.

Тропа – наиболее лёгкий путь к вершине. Она начинается на северной стороне плато. Тропа огибает поверхность скалы множеством поворотов и доходит со самой вершины, а её длина составляет 3 мили. Ширина тропы варьируется, но в среднем составляет 5 футов. Обвалившиеся камни и запутанные корни блокируют путь в нескольких местах, но пока персонажей никто не преследует, они могут безопасно убирать препятствия. Первое восхождение занимает 3 часа; как только тропа будет очищена, по ней можно будет подняться или спуститься за половину этого времени.

По мере того, как персонажи поднимаются все выше над линией деревьев, они могут насладиться потрясающим видом на окружающие дикие земли. За Водоёмом алдани на юго-востоке они могут увидеть Сердце Убтао, а в джунглях на западе – зиккурат в Оролунге. Персонажи, которые преуспевают в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 20, также замечают своего рода кораблекрушение в джунглях, за плато на юге (см. «Обломки Звёздной Богини», стр. 66).

Примерно в сотне футов ниже края плато тропа (которая в этот момент уходит на запад через скалу) поворачивает прямо в естественную расщелину в каменной поверхности. В расщелине шириной 15 футов вырезаны ступени, а на стенах так, чтобы творчески использовать естественную форму скалы, вырезан неглубокий рельеф, изображающий хищников в джунглях, летающих ящериц и извергающиеся вулканы. Когда персонажи достигнут верней ступени прочтите следующее:

Каменные ступени выходят на вершину плато, к некогда величественным, но теперь ветхим деревянным воротами. Ворота, запечатывающие этот вход, сгнили; остались только их ржавые железные петли и армирующие полосы. На их месте находятся несколько кучек человеческих черепов. Потерявшие всю плоть и отбеленные солнцем, они ухмыляются вам с дороги, смотря вниз с возвышающихся насыпей.

Черепа – это все, что осталось от бывших жителей Мбалы. Граждан истребила карга, которая выдавала себя за знахарку. На всех черепах видны признаки того, что их грызли. Теперь карга является единственным живым жителем Мбалы.

Чтобы пройти дальше, персонажи должны либо пробираться сквозь кучи черепов, либо залезть по краям лестницы и обойти ворота. Можно увидеть признаки деревянного частокола, но он тоже почти полностью сгнил или упал.

Мбала когда-то была частью небольшого королевства. Большинство строений были сделаны из дерева и соломы, а теперь это просто компостные кучи, разрушенные дождём, ветром и временем. Несколько каменных фундаментов и заросших пандусов выглядывают из обломков, указывая на то, что это была не просто деревня.

Нанни Пупу

Если персонажи исследуют руины Мбалы, прочтите следующее:

Единственное сохранившееся строение – это одинокая хижина, расположенная в тысяче ярдов к юго-западу от ворот, на краю поля валунов. Хижина сделана из соломы и шкур животных, натянутых на рёбра огромной рептилии. Черепа животных и тотемы из перьев и ракушек позвякивают на ветру, а от хижины поднимается дым.

Существо медленно перемещается вокруг хижины, сгорбившись в животной позе. Вы понимаете, что это человеческая женщина: невероятно старая, искалеченная артритом, ослеплённая катарактой. Её тёмное лицо и лысая макушка очерчены полосками жёлтой глины, подчёркивая форму черепа – или, возможно, это её усохшая плоть, создаёт эту иллюзию.

Нанни Пупу – **зелёная карга**, играющая роль древней старушки. Она утверждает, что все остальные жители деревни были убиты много лет назад крылатыми существами, которые живут на южной стороне плато. Она единственная выжившая – слишком жилистая или слишком хитрая для хищников. Она питается корнями из своего сада, птицами и ящерицами, которых она иногда ловит в силки. Если спросить её имя, ей нужно несколько минут, чтобы вспомнить, что жители деревни называли её Нанни Пупу.

Карга хочет две вещи от приключенцев: чтобы они уничтожили гнездо птералюдов на южной стороне плато (см. ниже «Гнездо птералюдов»), а затем стать её едой на несколько месяцев. Она вряд ли нападёт на них открыто. Она предпочла бы войти к ним в доверие и убить их одного за другим, как это было с жителями деревни.

Нанни Пупу не совсем одна. С свистком она может вызывать 2к6 **летающих обезьян** (см. приложение D), которые живут на деревьях, и у неё есть **мясной голем** [flesh golem], похороненный в небольшой могиле за её маленькой хижиной. Карга использует летающих обезьян для сбора пищи и припасов, но они не будут сражаться за неё. Однако голем будет; он вырывается из земли в качестве бонусного действия, если ему приказано атаковать.



Нанни Пупу

Обряд украденной жизни

Нанни Пупу – почитатель Миркула, Владыки Костей, и знает ритуал трансформации, который может превратить мёртвого гуманоида в зомби-существо. Персонажи, которые приносят своих мёртвых товарищей в Мбала, могут попросить Нанни Пупу превратить их в ходячих мертвецов. Однако она ничего не делает бесплатно. Уничтожение гнезда птералюдов – это наименьшая плата, которую она примет за этот ритуал. Она также может запросить прядь волос и несколько ногтей Командующего Костолома (см. «Лагерь возмездия», стр. 54) или одну из радужных чешуек Саджа Н'базы (см. «Оролунг», стр. 70). И конечно будет использоваться их для сотворения злой магии.

Нанни Пупу – это единственное существо в Чульте, кто может провести Обряд украденной жизни. Ритуал занимает 1 час и требует трёх вещей: в первую очередь – в основном целый гуманоидный труп, драгоценный камень стоимостью не менее 100 зм и, что самое тревожное, жертвоприношение другого гуманоида. Если персонажи не хотят жертвовать одним из своих, чтобы спасти падшего товарища, Нанни Пупу рекомендует им захватить гоблина, грунга или другого гуманоида и принести его ей.

Нанни Пупу убивает жертву, заключая её дух в драгоценном камне и волшебным образом вставляет камень в лоб мёртвого гуманоида. После того, как Нанни Пупу произнёс молитву к Миркулу, дух жертвы получает знания и личность гуманоида, которым он когда-то был, по сути имитируя душу гуманоида. Когда ритуал завершён, мёртвый гуманоид просыпается, как от глубокого сна, хотя он уже не жив.

Персонаж, трансформированный этим ритуалом в ходячего мертвеца, восстанавливает все свои хиты и сохраняет свои характеристики, кроме тех что указаны здесь:

- Персонаж считается нежитью, а не гуманоидом и подвержен воздействию всех эффектов, которые нацелены на нежить. Персонаж не нуждается пище, воде, сне или воздухе.
- Максимальные хиты персонажа снижается на 1к4 каждый день на рассвете, означающий физический распад тела. Ни одно заклинание или эффект не может остановить или противодействовать этому распаду.
- Если максимальные хиты персонажа падают до 0, драгоценный камень, встроенный в лоб персонажа, разрушается, и персонаж снова становится трупом.

Персонаж, который был превращён в ходячего мертвеца, а затем воскрешён или поднят из мёртвых, теряет всю память о том времени, когда он был нежитью, но он не теряет ни уровни, ни опыт, полученный за то время, когда он был нежитью.

Сокровище

В хижине зелёной карги нет ничего полезного. Её сокровище спрятано в резервуаре, в старой деревне. Любой, кто идёт через руины, замечает резервуар. Яма 15 футов в диаметре, а её отвесные края уходят на 15 футов до чёрной воды. Края и стенки резервуара облицованы кирпичом.

Вода глубиной 40 футов и настолько мутная, что кажется чёрной. Если у персонажей нет слепого зрения, они должны пробираться на ощупь. На глубине около 20 футов ниже поверхности, из одной стены были вынуты кирпичи, чтобы создать дыру. Персонажи, проверяющие стену на ощупь, могут найти её успешно пройдя проверку Ловкости Сл 10. Узкий тоннель длиной в 10 футов ведёт из дыры в тесное, полностью затопленное помещение. В помещении находится завязанный мешок, сделанный из человеческой кожи. Он содержит шесть драгоценных камней (ониксы по 50 зм каждый), *свиток заклинания понимание языков [comprehend languages],* и десять слитков адаманта (по 10 зм каждый) с клеймом в виде дварфийской руны. Такие же слитки можно найти в Храхамаре (см. «Храхамар», стр. 79).

Если персонажи не находят дыру в стене, когда обыскивают стены резервуара, они находят кучу кирпичей на дне резервуара. Поиск выше лежащих кирпичей позволяет им найти дыру автоматически.

Гнездо птералюдов

Стая из двадцати птералюдов гнездится в пещере, чуть ниже южного уступа плато. До него можно добраться, взбираясь вниз по каменной поверхности, но персонажи, которые тщательно осматривают область и преуспевают в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 13 обнаруживают жёлоб в скале, в 70 футах от уступа. Этот дымоход, достаточно широкий чтобы Маленькое существо или Среднее существо в лёгком доспехе могло с протиснувшись спуститься по нему. Спустившись вниз на 30 футов, существо оказывается в задней части пещеры птералюдов, которая имеет треугольную форму: 30 футов в ширину в устье, 60 футов в глубину и 20 футов в высоту. Птералюды не знают, что существует этот вход в их пещеру.

Птералюды не оставили наблюдателей, полагая, что их укрытие неприступно. Скрытые персонажи могут незаметно войти в пещеру. В любой момент времени в пещере присутствуют 2к6 **птералюдов** (см. приложение D). Остальные охотятся, но они вернутся до наступления темноты.

Сокровище. В задней части пещеры находятся тела двух частично съеденных исследователей. Отброшенный рюкзак рядом с ними содержит кошелёк с 6 зм, серебряный кинжал и зелье большего лечения [potion of greater healing].

Мезро [Mezro]

Ничего особенного в этом городе чультов нет. По общему мнению, Мезро был разрушен во время Магической чумы, и его руины свидетельствуют об этом. По правде говоря, бессмертные защитники города, бара использовали свою божественную магию для транспортировки всего города в рай (магически построенный демиплан, далёкий от любопытных глаз). Пустые руины остались позади, создав впечатление, что Мезро был разрушен. Неизвестно, если и когда жители Мезро и их город вернутся.

Один из бара, человек-паладин по имени Алисанда, вышла замуж за Артуса Симбера. Эти двое влюбились более века назад, после того, как Артус помог защитить Мезро против злого военачальника Рас Нси и его орды нежити. Прежде чем уйти вместе с остальной частью города, Алисанда обещала Артусу, что она вернётся в Чульт, когда город больше не будет в опасности.

Артус не подвергает опасности жителей Мезро, раскрывая правду об их городе. Хотя Кольцо Зимы и делает его бессмертным, за много лет он устал ждать и жаждет возвращения Алисанды. Время от времени он посещает руины, чтобы узнать, изменилось ли что-то. Когда он не находится на руинах города, он исследует джунгли Чульта в поисках Оролунга, ещё одного разрушенного города, в надежде на получить совет от охранной наги, которая, предположительно, живёт там.

Исследование руин

Оставшиеся руины образуют круг. На центральной площади расположены четыре основных проспекта на север, юг, восток и запад. На протяжении столетий руины просели, так что вода из реки Олунг течёт над древними причалами. Разрушенные, покрытые лианами здания поднимаются над затопленными улицами, которые теперь больше похожи на каналы, чем на дороги. Здесь ужасно тихо.

Руины были тщательно разграблены Пылающим Кулаком во имя Врат Балдура, а патрули Пылающего Кулака по-прежнему регулярно сюда наведываются – отчасти для подготовки новобранцев, отчасти для того, чтобы убедиться, что ничего не было упущено. Для игровых персонажей здесь ничего не осталось, ни сокровищ, ни подсказок.

Морда Омгара [Snout of Omgar]

Когда-то Морда Омгара была горным полуостровом, но откололась от материка во время Магической чумы. Узкий пролив позволяет пройти между материком и тем, что сейчас является крупным островом. Моряки и картографы учитывают эту особенность, чтобы обозначить границу между берегами Чульта и берегами Самарача.

Нангалор [Nangalore]

Этот великий сад (карта 2.8) был построен в честь Залкоры, тщеславной королевы Ому. Его строитель Тиру-тая был главным генералом и супругом Залкоры. В своё время сад назывался Ка-Нанджи, висящим садом снов. Ка-Нанджи был восхитительным уединённым местом, чтобы отдохнуть от интриг и напряжения в Ому, красивый, многоуровневый сад был построен в дань уважения королеве.

Непрестанная лесть отравляла разум Залкоры пока она не попросила эриний сохранить её молодость и красоту навечно. Эринии выполнили сделку, превратив королеву в медузу. Когда знание о её злодейской сделке распространилось по царству, армия заставила Залкору отречься от престола и изгнала её в Ка-Нанджи, которая позже стала известна, как Нангалор, Сад потерянных грёз.

Полагая, что Тиру-тая был среди генералов, которые изгнали её, Залкора испортила все его статуи и портреты Нангалоре. Позже она узнала, что он всю свою жизнь оставался верен ей в течение десятилетий тюремного заключения и позора в Ому, только когда его прах был доставлен в сад для погребения, как его последнее желание. Залкора выращивает галлюциногенные растения в саду, потому что только в их наркотических грёзах она может вызвать в воображении лицо её мёртвого любимого.

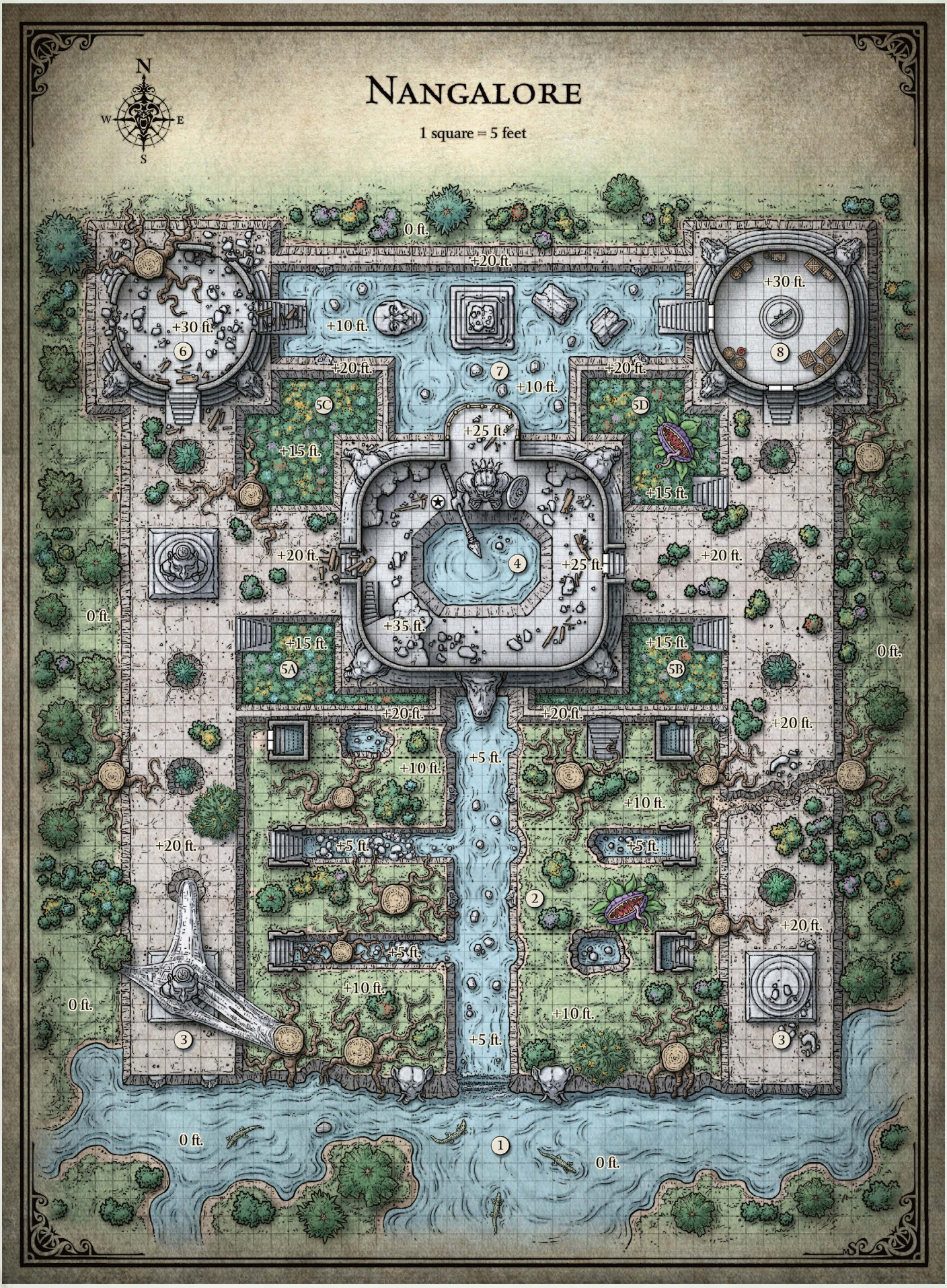
Персонажи могут открыть для себя трагическую историю Залкоры, осматривая фигуры по всему саду. Если это заставляет их симпатизировать ей, так и быть, но её трагедия не облагораживают Залкору и не делает её более хорошим человеком; она превратила её в монстра.

Медуза не одна в проклятом саду. Эблис служат ей в качестве стражей и шпионов. Красочные попугаи и канарейки слетаются на большое разнообразие растений, некоторые из которых враждебно относятся к посетителям. Наконец, храбрые чульты иногда ищут Залкору как своего рода загадку джунглей, чтобы узнать секреты её галлюциногенных растений или задать вопросы о далёком прошлом.

Нангалор находится в полумиле от реки Олунг. Благодаря столетиям заиления и эрозии один из притоков реки протекает прямо у ворот сада (зона 1), что позволяет легко добраться на лодке до этого участка. Путешествие в Нангалор пешком – это кошмар, так как земля в пределах 1 мили – не что иное, как сплошная топь.

Сад имеет несколько уровней. На карте 2.12 используются отметки высоты, указывающие, насколько высоки уровни относительно земли. Некоторые ключевые местоположения содержат несколько уровней; например, зона 4 находится на высоте 25 футов над уровнем земли, с разбитым 10-футовым балконом (35 футов над уровнем земли) и ямой глубиной 20 футов (5 футов над уровнем земли).

По всей площади Нангалора есть надписи, написанные на Древнеомуанском. Персонаж с предысторией учёный или мудрец может перевести надпись на Древнеомуанском, успешно пройдя проверку Интеллекта (История) Сл 10. Колдун с воззванием «Глаза хранителя рун» может сделать это автоматически. В противном случае необходимо сотворить заклинание понимание языков [comprehend languages] или использовать аналогичную магию.



Карта 2.8: Нангалор

1. Вход

Из джунглей поднимается фантастическое здание: висячий сад невиданной красоты. Вода течёт по ступеням между двумя массивными резными слонами. За ними широкая, затопленная, прямая аллея вытянулась больше, чем на сто футов, и упирается в вырезанную морду тираннозавра. Вода льётся из челюстей тираннозавра и стекает вниз по ступенькам перед вами. Вдоль аллеи находятся террасы в 5 футов высотой. Низкие арки, по три с каждой стороны, встроены в стены террас. Эти арки частично разрушены, равно как и тоннели за ними. Между арками находятся великолепно вырезанные, крупные каменные лица.

На террасах растёт обилие диких растений, а разноцветные попугаи и канарейки порхают и щебечут среди них. На севере ветхий каменный купол возвышается над пастью тираннозавра. Меньшие, похожие на колокол, купола возвышаются над самыми высокими террасами слева и справа.

Четверо **крокодилов** живут в затопленном болоте к югу от сада. Они игнорируют персонажей на лодках, атакуют любого, кто упадёт в воду, но не поднимаются по лестнице.

Вода, текущая по основной аллее, имеет глубину всего лишь в 1 фут, а поток не особенно силён. Первоначально шесть боковых ветвей от главной аллеи были накрыты крышей, но две крыши обвалились, а три других частично разрушены. Осколки засыпали проходы, где обрушились крыши тоннелей. С крыш, которые остаются полуразрушенными, свисают корни и лозы. Крытые тоннели высотой всего 4 фута и воды там по колено.

Каменные лица. Четыре каменных лица, смотрящих на аллею между арками, изображают царственную женщину (Залкору), выражение лица которой слегка меняется в каждом лике. Надписи над каждым лицом – это фразы на Древнеомуанском. Фразы формируют сообщение. Чтобы правильно прочитать сообщение следует начать с южного конца аллеи, закончив у пасти тираннозавра, чередуя левую (западную) и (восточную) стороны.

Лицо 1 (нижнее, западное) имеет озадаченное выражение. Надпись над лицом гласит: «Этот сад посвящён Залкоре, королеве Ому и драгоценности Чульта».

Лицо 2 (верхнее, западное) имеет снисходительное выражение. Надпись над лицом гласит: «И преклонялись перед ней её народ и Тиру-Тая, кто любил ПРЕДАЛ её». Слово «любит» было отколото, а слово «ПРЕДАЛ» нацарапано на камне над ним.

Лицо 3 (верхнее, восточное) имеет суровое выражение. Надпись над лицом гласит: «В этом, десятом году своего правления пусть она будет править вечно в великолепии».

Лицо 4 (нижний восток) имеет безмятежное выражение. Надпись над лицом гласит: «И пусть сами боги восхищаются этим смиренным отражением её красоты».

2. Террасы

Растительность дикая и разросшаяся, но не она может скрыть тот факт, что этот сад – это рай для экзотических растений, которых не найти в окружающие джунглях. Незнакомые цветы, возвышающиеся папоротники и даже более странные растения, напоминающие гигантские сосновые шишки или ландыши, разрослись и смешались между собой. Между ними мелькают яркие канарейки и попугаи с полосатыми клювами, визжа на вас.

Эти террасы с видом на главный зал – дом для множества существ, многие из которых опасны.

Капкан (см. приложение D) растёт на восточной террасе между двумя частично обрушенными тоннелями. Когда он ощущает движение в пределах 30 футов от себя, капкан выпускает свою привлекательную пыльцу.

Персонажи, которые исследуют западную террасу, сталкиваются с шестью **жёлтыми мускусными зомби** (см. приложение D), скрывающимися среди деревьев и растений. Зомби смешиваются со своим окружением, и любой персонаж с пассивной Мудростью (Восприятие) ниже 12 автоматически захвачен врасплох их проявлением. **Жёлтая мускусная лиана** (см. приложение D) обвилась вокруг самого северного дерева на западной террасе, которая использует свой жёлтый мускус, когда один или несколько персонажей подходят к ней на 30 футов.

На северном конце сада два арочных прохода позволяют пройти в юго-западные и юго-восточные цветники (зона 5). На востоке лестница, поднимающаяся к арочному проходу, ещё цела, но западная лестница обрушилась и упала в тоннель внизу. Персонаж может допрыгнуть до западной арки, пройдя проверку Ловкости (Акробатика) Сл 10, чтобы ухватиться за выступ.

Исследование сада. Персонаж, который проводит по меньшей мере 10 минут, обыскивая террасы в саду, в поисках сокровища, неизбежно натыкается на спрятавшееся существо или экзотическое растение, бросьте к20 и сверьтесь с таблицей Исследование сада, чтобы узнать, что он нашёл. После того, как группа совершит пять таких открытий, в саду больше ничего нельзя найти.

Исследование сада

к20	Находка
1	1к4 **альмиражей** (см. приложение D)
2-3	1 **лоза-убийца** (см. приложение D)
4-5	1 **чвинга** (см. приложение D), прячущийся в цветах
6-7	1к4 **летающих обезьян** (см. приложение D), расположившихся на дереве. Обезьяны игриво бросаются фруктами танцующей обезьяны (см. приложение C) в близлежащих персонажей. Они улетают, если их атаковать.
8-9	1к4 **джакули** (см. приложение D)
10-11	Куст менги с 2к6 унциями листьев (см. приложение C)
12-13	1к4 корней райях (см. приложение C)
14-15	4к6 ягод синда, растущих на кусте (см. приложение C)
16-17	1к4 диких корней (см. приложение C)
18-19	Жук Яча (см. приложение C)
20	Гниющий труп человеческого мага, который был задушен убийственной лозой. Если обыскать труп, то можно найти набор учёного, кошель, содержащий 15 зм и складную лодку [folding boat]. Его можно найти только один раз. Если этот результат появится снова, повторите бросок по таблице.

3. Духовные купола

Каменный купол, похожий на колокол, находится в южном конце каждой верхней дорожки. Купол на востоке начинал разрушаться от времени. Другой, на западе опутан толстым слоем паутины.

Эти два купола были построены для привлечения духов природы.

Западный купол. Этот купол был захвачен **гигантским пауком**, который потерял одну из своих лап. Семиногий арахнид скрывается в своей паутине и атакует любого, кто приближается на 10 футов к его дому. Персонажи, которые убивают паука и осматривают паутину, находят высушенные трупы дварфа-альбиноса и гоблина, завёрнутого в кокон, но сокровищ тут нет.

Восточный купол. В этом куполе живут три **чвинги** (см. приложение D). Они выходят из купола, чтобы понаблюдать за прохожими. Одному из чвинга нравятся высокие люди, и он может подарить *чары восстановления* (см. главу 7 Руководства Мастера) самому высокому члену группы, если он заметит группу. Два других чвинга застенчивы и с подозрением относятся к незнакомцам.

4. Разрушенный дворец

Следы штукатурки золотого цвета в нескольких местах все ещё цепляются за этот купол, но повсюду вы видите старые полуразрушенные кирпичи, большинство из которых обвалились. Резные изображения слонов большого размера, а также изящный, возвышающийся шпиль, по-прежнему являются великолепными достопримечательностями, даже если их красота потускнела от времени и разрушений.

Персонаж может забраться по внешней части купола, успешно пройдя проверку Силы (Атлетика) Сл 10, и заглянуть внутрь через любое из нескольких отверстий. Вершина купола ослаблена временем и обрушится под тяжестью существа весом 200 фунтов и более. Любое существо, стоящее или цепляющееся за крышу, когда она обрушится, падает, получая урон как обычно и, возможно, приземляясь в резервуаре.

Железные двери на восточной стороне купола ржавые и закрыты, и могут быть открыты только с успешной проверкой Силы (Атлетика) Сл 17, но это приводит к обрушению части потолка. Тот, кто открывает двери, должен пройти спасбросок Ловкости Сл 15, получив 9 (2к8) дробящего урона при провале или половину этого урона при успехе. Идентичные двери на западной стороне купола полностью сорваны с петель.

Когда персонажи входят в разрушенный дворец, зачитайте следующее:

Каменная статуя 18-футового чультского воина в наборном доспехе, украшенном зубами тираннозавров шлеме, держащая щит со сложным узором шкуры леопарда, возвышается над помещением, нависая над широким восьмиугольным резервуаром. В помещении слышно эхо от звуков дождевой воды, капающей с потолка в зияющую яму. Лицо гигантской статуи-воина уничтожено глубокими бороздами, но остальная часть статуи остаётся нетронутой. Статуя в правой руке сжимает каменное копье, а на полу под ним лежит глиняная урна. К северу от статуи находится открытый балкон с видом на затопленный сад.

На западе от гигантского воина стоит другая статуя, эта намного меньше. Она до изумления реалистична, на ней изображён человек, идущий к урне, лицо которого повернулось к балкону. В его безжизненных глазах вы видите ужас.

Каменные ступени поднимаются вдоль изогнутой стены до уровня второго этажа, но тут пол почти полностью разрушен. Тем не менее, кто-то там был, потому что какое-то сообщение начертано на потолке купола.

Когда здесь было всё цело, второй этаж был фактически мезонином (балконом), который располагался вдоль трёх сторон купола. Голова, торс и плечи статуи воина возвышаются над мезонином.

Яма глубиной в 20 футов заполнена дождевой водой на 1к4 + 2 дюйма и является домом для двух **роёв ядовитых змей**. Роям нравится оставаться в яме, и они атакуют любое существо, которое спустится к ним, за исключением Залкоры, которой змеи подчиняются. По стенам ямы нельзя подняться без снаряжения или магии.

Дождевая вода попадает в яму через отверстия в крыше, уходит через трубы и затем вытекает через пасть тираннозавров на аллею (зона 1). Змеи могут также проползать по трубам шириной 6 дюймов.

Сообщение на балконе. Сообщение, нацарапанное внутри купола, можно прочитать только, поднявшись на мезонин, но ветхое состояние лестницы и балкона делает это предприятие рискованным. Персонаж, который поднимается по ступеням, должен успешно пройти проверку Ловкости (Акробатика) Сл 10, чтобы двигаться, не сотрясая пол; в противном случае лестница разрушается, а персонаж получает 1к6 дробящего урона от падения. Маленький персонаж получает преимущество на эту проверку. Подняться на верх можно и без лестницы, но для этого понадобится использовать комплект для лазанья, пройдя проверку Силы (Атлетика) Сл 15.

В послании, написанном на Древнеомуанском, говорится: «Настоящая любовь, верный генерал, теперь вы в безопасности останетесь в Нангалоре навечно. Никто вас не побеспокоит, пока я жива. Таков мой обет покаяния, и за мои грехи я не могу умереть».

Статуи. Большая статуя изображает Тиру-тая. Залкора сделала её из-за признательности и привязанности, но позже испортила её, когда была уверена, что генерал предал её. Лицо полностью разрушено. На спине статуи на Древнеомуанском вырезаны слова «Прости меня».

Меньшая статуя на самом деле – окаменевший приключенец по имени Гоул (НД мужчина чульт человек **разведчик**). Он пришёл в Нангалор в поисках богатства и был обращён в камень Залкорой, когда пытался взять урну. На полу рядом с ним нацарапаны следующие слова на Древнеомуанском: «Однажды вор, навечно раб!»

Урна. В глиняной урне содержится прах Тиру-тая.

5. Галлюциногенные растения

Залкора выращивает галлюциногенные растения в этих четырёх огороженных садах. Из растений она варит наркотическую настойку, которая позволяет ей грезить о Тиру-тае. Без этого средства она не может вспомнить его лицо.

Растения в этом огороженном саду не похожи на те, что вы когда-либо видели. Их формы фантастичны, а их цвета похожи на драгоценные камни, сверкающие на солнце. Окружённый стенами высотой 5 футов, этот странно красивый сад придаёт ощущение спокойствия.

На стене нацарапаны письмена.

Эти четыре сада расположены вокруг дворца (зона 4). Любой гуманоид, который проводит 1 минуту или больше в любом из них, должен пройти спасбросок Телосложения Сл 10. При провале существо становятся отравленными. Будучи отравленным таким образом, существо также очаровано всеми существами в Нангалоре. Существо может повторить спасбросок в конце каждого часа, окончив эффект при успехе.

Если какой-либо спасбросок после первого провала меньше 5, то существо падает без сознания и остаётся таким пока не получит урон или пока оно не преуспеет в спасброске против этого эффекта.

Персонаж, владеющий навыками Медицина и Природа, опознает эти растения как наркотические после 2 раундов обследования. Персонаж, владеющий одним навыков, но не обоими, опознает растения успешно пройдя проверку в изученном навыке Сл 15.

Один персонаж, который тратит 30 минут в саду, может собрать все галлюциногенные растения, получив 3 фунта листьев при этом. Жасмин (см. главу 1) готова заплатить 20 зм за каждый фунт листьев.

Залкора и эблис не упустят возможность напасть, пока персонажи под эффектом наркотика, или могут предложить им отравленные фрукты и вино, если они не сделали ничего оскорбительного (см. зону 8).

5A. Юго-западный сад. Открытая арка в южной стене сада выходит на затопленный тоннель с рухнувшей крышей (см. зону 1). На южной стене на Древнеомуанском написаны слова «Без мечты вечность невыносима».

5B. Юго-восточный сад. В этом саду растут три **вайи трехсоцветные** (см. приложение D). Любой персонаж, который передвигается по саду, не может не столкнуться с одним из этих красивых, но смертоносных растений. На южной стене на Древнеомуанском написаны слова «Великий Убтао, освободи меня!»

5B. Северо-западный сад. Лестница, ведущая к верхней дорожке, заросла корнями деревьев. На северной стене на Древнеомуанском написаны слова «За ложь нескольких, должны платить все».

5B. Северо-восточный сад. Этот сад был захвачен **капканом** (см. приложение D), который затаился под другими растениями. Он атакует любое существо, если это не Залкора или не эблис. На восточной стене на Древнеомуанском написаны слова «Мечтать, танцевать».

6. Пагода

Эта разрушающаяся пагода, должно быть когда-то была прекрасна, с её широкими, изящными арками, продуваемыми прохладным ветерком, и с видом на тихий бассейн внизу. Но время, разрушения и присутствие монстров омрачили её. Тут пахнет грязью, а тёмные пятна покрывают пол и белые ступени.

В этой пагоде находится шесть **эблис** (см. приложение D), которые служат часовыми и слугами Залкоры. Внутри всё грязное, вокруг валяются обглоданные кости, а на полу толстый слой помёта. Если персонажи не ползают по саду с необычайной скрытностью, эблис видит или слышит их, в этом случае гнездо будет пустым. Три эблис отправились в логово Залкоры (зона 8), а остальные занимают позиции на деревьях, на стенах или на крышах. Их задача – не атаковать злоумышленников на виду, а предупредить Залкору и быть готовым поддержать все, что она делает.

Сокровище. Персонажи, которые копаются в мусоре, находят какие-то безделушки, подобранные эблис, включая сумку, в которой находятся семь различных драгоценных камней (по 10 зм каждый), разрисованный золотой браслет в форме коатля (50 зм) и деревянный контейнер для свитков с выгравированными скелетами, который содержит *свиток защиты [scroll of protection]* (нежить).

7. Затопленный сад

Вода в этом водоёме необычайно чистая. Десяток или более крупных рыб, черепах и ящериц лениво плавают в нём, а водные птицы плавают на поверхности. Рябь от их присутствия что-то скрывает на дне водоёма, так что вы не можете это различить, но внизу видны камни странной формы.

Куски разбитого камня лежат на квадратном возвышении, которое можно увидеть в середине водоёма, и свидетельствует о скульптуре, которая когда-то стояла на нём. Часть скульптуры лежит в водоёме к западу от помоста: большое каменное лицо смотрит в небо.

Огромный каменный бюст Залкоры когда-то стоял на пьедестале над бассейном. Это была самая красивая скульптура в саду. После того, как Залкора узнал правду о Тиру-тае, она уничтожила свой бюст в порыве самоотвращения.

Камни в бассейне – это рыбы, черепахи, ящерицы и водоплавающие птицы, превращённые в камень Залкорой, когда они плавали в воде. На протяжении столетий они накапливались на дне бассейна. Превращённые в камень животные могут быть проданы коллекционерам в Порту Нянзару по 1 зм за штуку. Каждое весит 1 фунт. Под окаменевшими животными находятся две окаменевшие фигуры Квани и Шабарры – два приключенца (ХН женщины Чульты **разведчики**), которые много лет назад пытались сбежать от Залкоры.

8. Логово Залкоры

Этот колоколообразный купол выглядит неповреждённым: у него нет ясных отверстий в крыше, а бронзовая двойная дверь висит прямо. Двери закрыты, но не заперты. Если только персонажи не были необычайно скрытны (или если Залкора уже мертва), королева ждёт их.

Единственное большое помещение внутри купола, очевидно, является королевскими покоямиили было таковым столетия назад. Теперь яркие, цветочные узоры потускнели, кусочки цветного стекла осыпались с потрескавшейся мозаики, эмалированные деревянные столы раскололись и наклонились, а вся ткань прогнила.

В центре комнаты, на круглом возвышении, стоит длинный диван. На диване лежит женщина, одетая в облегающий халат, сделанный из перьев попугая и окрашенный в потрясающие цвета. Несмотря на жару, её руки, голова и лицо покрыто вуалью из перьев. Рядом с ней, из большого глиняного горшка, растёт чёрная орхидея. Она обращается к вам с голосом со странным акцентом. «Незнакомцы пришли в Нангалор, любовь моя. Какое благо они попросят у нашей особы?»

Медуза не совсем безумна, но благодаря своему растительному экстракту у неё постоянно галлюцинации о том, что Тиру-тая стоит рядом с ней. Большинство комментариев Залкоры как-то включают его; попытайтесь сделать эти обращения как можно более загадочными для персонажей. Она также считает себя все ещё королевой Ому, одновременно вспоминая и понимая, что была изгнана сюда. Залкора может делать противоречивые заявления о себе и своём прошлом без явного когнитивного диссонанса.

Персонажи могут иметь приятную, несколько информативную встречу с Залкорой, если они соблюдают три условия:

- Беспокойство праха Тиру-тая или повреждение его статуи непростительны. Если и персонажи сделали нечто подобное, то бой насмерть гарантирован.
- В первый раз, когда кто-то делает пренебрежительное замечание о Тиру-тае или ссылается на его «предательство», они получают гневный ответ от Залкоры, но она перебарывает себя. Если это произойдёт во второй раз, битва будет гарантирована.
- Если кто-то срывает вуаль Залкоры, пытается стащить чёрную орхидею или приносит зеркало, то им не выбраться от сюда. Если кто-то спросит, почему она носит вуаль, Залкора отвечает, что она больше не хочет показывать своё лицо никому, кроме её любимого Тиру-тая.

Пока встреча проходит гладко, Залкора может многое рассказать об Ому. Она может направить персонажей, дав общее описание («между огненными вершинами и великой железной шахтой дварфов») и предупредить их, что юань-ти захватили город. Она ничего не знает о Поглотителе душ или Проклятии смерти. Она слышала, что по крайней мере один из её потомков скрывается у птичьего народа в Кир Сабале, ожидая восстановления монархии. (Это примеры того, как Залкора одновременно считает себя правящей королевой Ому, как это было столетия назад, и также знает, что город пал, а она находится в изгнании. Обе ситуации сосуществуют в её галлюцинаторной реальности одновременно.)

Чёрная орхидея. Персонажи в поисках чёрной орхидеи для ритуала Ашары (см. «Кир Сабал», стр. 50) находят её здесь, но Залкора не расстанется с неё, если персонажи не предложат ей что-то равноценное по красоте. В качестве оплаты она требует драгоценный камень, ювелирное изделие или предмет искусства стоимостью не менее 500 зм. Медуза не возьмёт другие товары той же ценности. Залкору также интересуют персонажи с Харизмой 16 или выше, и согласится отдать цветок, если один из таких персонажей станет её рабом. Находящаяся у Залкоры Чёрная орхидея – единственная в своём роде, нигде в Нангалоре она больше не встречается.

Ядовитое гостеприимство. Если Залкора решает убить персонажей за преступления, но ситуация все ещё более или менее спокойная, она предлагает еду и напитки. Она звонит в серебряный колокольчик, а слуга-**эблис** (см. приложение D) приносит поднос фруктами и вином. Все это искусно накачано наркотиками; подвох может быть обнаружен только тем, кто владеет навыком Медицина и преуспевает в проверке Мудрости (Медицина) Сл 13. Залкора тоже ест и пьёт, но она выработала настолько хороший иммунитет, что эта доза не повлияет на неё. Персонажи, которые едят или пьют, должны пройти спасбросок Телосложения Сл 15, или будут отравлены на 1 час или пока они не выпивают 2 кварты воды (около двух литров).

Тиру-тай. Когда хиты Залкоры снижаются до 63 или меньше, она призывает её мёртвого любовника для защиты. Дух Тиру-тая отвечает на призыв, появляясь как едва заметное привидение 10-футового чультского воина, владеющего мощным копьём силы. Привидение невосприимчиво к повреждениям и заклинаниям, и его нельзя изгнать или контролировать. Он нависает над Залкорой, пока она не умрёт или не восстановит все свои хиты. Один раз за ход, когда существо в 15 футах от Залкоры наносит ей урон, привидение Тиру-тая безошибочно поражает атакующего своим копьём, нанося 15 (2к8 + 6) урона силовым полем.

Сокровище. Большая часть содержимого в логове Залкоры малоценно. Её халат из перьев стоит 50 зм, если он не был слишком повреждён в бою (халат уничтожается, если более половины урона, нанесённого Залкоре, было режущим, кислотным или огненным, или если она была поражена огненным шаром или аналогичный эффектом). В её логове содержится 2к6 флаконов её галлюциногенной настойки. Каждый флакон содержит разовую дозу и может быть продан за 10 зм в Порту Нянзару. Любой персонаж, который выпивает дозу настойки, должен преуспеть в спасброске Телосложения Сл 15. Персонажи, которые невосприимчивы к отравленному состоянию, автоматически проходят спасбросок. В случае провала спасброска персонаж начинает видеть иллюзорные образы, слышать звуки, запахи и ощущения, которые кажутся реальными. Сотворение заклинания *малое восстановление [lesser restoration]* или подобной магии на персонажа заканчивает эффект, который в противном случае длится 1к4 + 4 часа.

Обломки Звёздной Богини [Wreck of the Star Goddess]

Деревянное судно висит высоко в ветвях деревьев, разбитое на три куска. Оно напоминает корабль, но есть отличительный черты, которые чётко обозначают его как не морское судно. Корма висит ниже всего, её останки находятся на высоте около 50 футов над землёй. Средняя часть, кажется, на 15 футов выше, а носовая часть прочно застряла ветвях ещё на 10 футов выше.

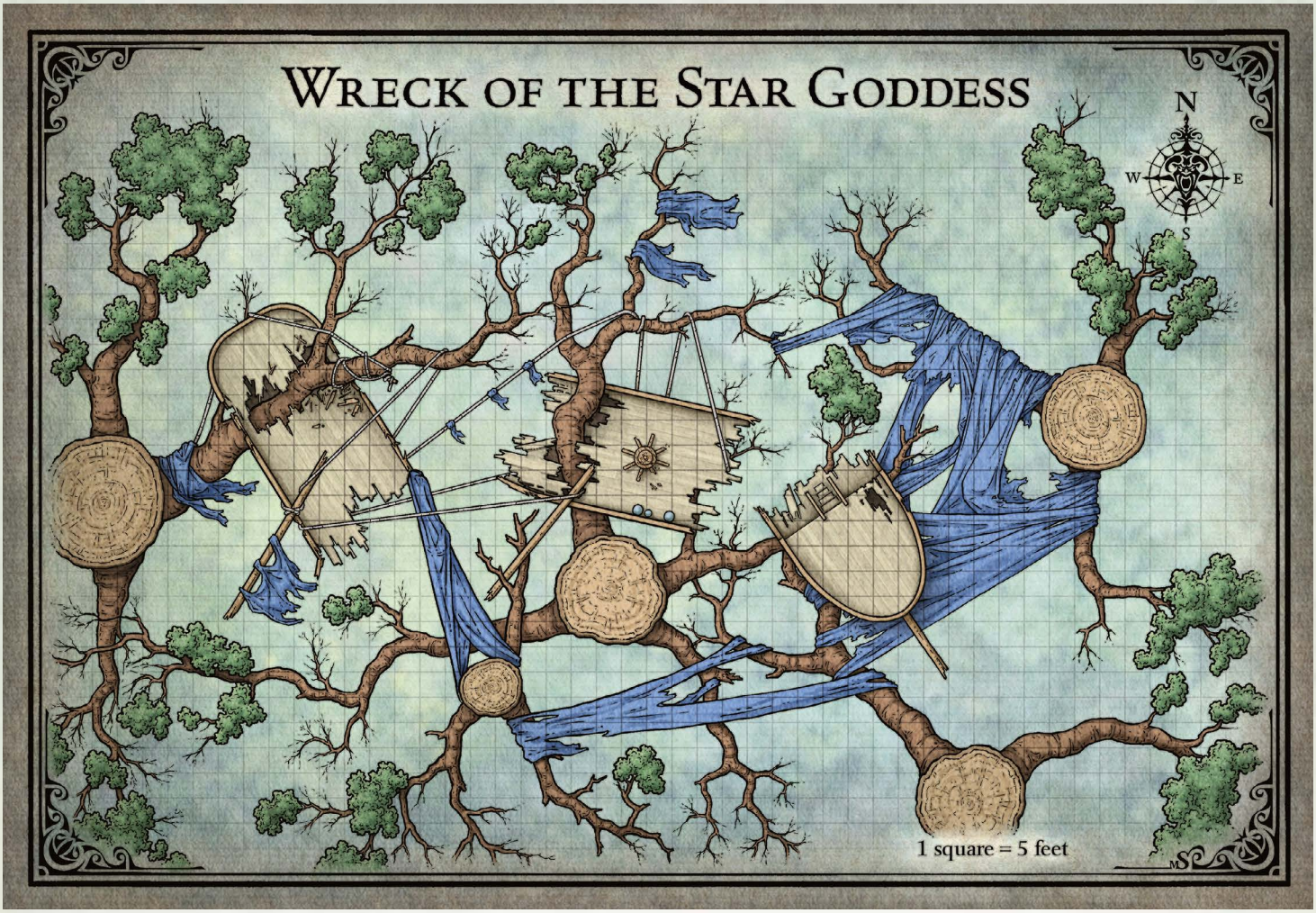
Слабый голос кричит: «Эй там, на земле. Вы можете нам помочь?»

Звёздная богиня была 90-футовым воздушным кораблём из Халруаа. Он летел как дирижабль, с помощью удивительного аэростата, который легче воздуха. Экипаж халруаанских авантюристов использовал его, чтобы исследовать Чульт с воздуха, когда он был атакован стаей птералюдов. Птералюды полоснули подушку, и судно врезалось в заросли джунглей. Как показано на карте 2.9, деревянная гондола разбилась на три части, которые теперь опасно висят на верхушках деревьев на разных высотах. Спущенный воздушный шар запутался в ветвях выше. Крушение могло произойти в любое время в течение последних 3к10 дней.

Забраться на обломки относительно легко, благодаря многочисленным лианам на деревьях и линиям такелажа, свисающим с корабля. Успешной проверки Силы (Атлетика) Сл 10 достаточно, чтобы добраться до корабля с земли. Та же проверка должна быть сделана для перехода с одной части судна к другой. В качестве альтернативы, персонаж может перейти с более высокой до нижней части с успешной проверкой Ловкости (Акробатика) Сл 10.

Выжившие после крушения

Голос, взывающий к группе, принадлежит Тасселандре Храброй, капитану корабля (НД женщина Халруаанка человек **дворянин**). Она кратко объясняет ситуацию, прежде чем ослабевает, и её голос становится слишком тихим, чтобы слышать с земли. Другие оставшиеся в живых после крушения: навигатор корабля Ра-дас (Н мужчина халруаанец человек **разведчик**); наводчик, Фалкс Харанис (ХН мужчина халруаанец человек **ветеран**); и три других члена экипажа по имени Бракс, Нхар и Велиод (Н мужчины Халруаанцы люди **стражники**). Радас и Фалькс находятся в кормовой части; другие НИП все находятся в средней части.



Карта 2.9: Обломки Звёздной Богини

Корабль перевозил предметы снабжения, но большая часть груза высыпалась на землю, когда гондола развалилась. Оставшиеся в живых могут собирать дождевую воду в вёдра, но в течение нескольких дней они не ели. В результате у всех НИП есть 4 уровня истощения (см. приложение А Книги игрока, чтобы узнать больше об эффектах этого состояния) и недостаточно сильны, чтобы спуститься на землю самостоятельно.

Нежить-падальщики

Когда персонажи впервые сюда приходят, они видят восемь **упырей**, скрывающихся в листве под обломками. На лбу каждого упыря нанесён небольшой голубой треугольник – символ Рас Нси. Благодаря деревьям у упырей есть три четверти укрытия, и они временно уходят из этой области, если ситуация становится слишком жаркой.

Через несколько минут после того, как персонажи поднимаются на обломки, на них нападают три **гираллона зомби** (см. приложение D). Монстры приближаются с востока, и потому, что они имеют скорость лазанья, они могут двигаться в любом месте на карте так же легко, как на корабле. НИП сопротивляются, но они не очень эффективны, учитывая их истощение.

Гираллоны зомби не брезгуют хватать врагов и сбрасывать их с корабля; один или два из НИП стражника должны умереть таким образом. Персонаж, который упадёт или будет сброшен с корабля, может вдвое уменьшить урон от падения с помощью успешной проверки Ловкости (Акробатика) Сл 10, хватаясь за лианы и ветви по пути вниз.

Сокровище

На борту *Звёздной богини* или среди обломков под ней нет сокровищ, но персонажи могут найти оружие, одежду и достаточное количество предметов для сбора одного набора путешественника и одного набора священника.

Обломки Нарвала [Wreck of the Narwhal]

Из-за какого-то волшебного несчастья, морской галеон под названием Нарвал оказался в самом сердце джунглей. Он лежит вверх дном, его корпус испещрён ракушками и зарос плющом. Экипаж пропал без следа, но на старом корабле все ещё есть обитатели: отшельник вертигр и небольшое племя вегепигмеев делят его. Поскольку вертигр убивает больше, чем ест и оставляет излишки для вегепигмеев, крошечная община прекрасно ладит. Вегепигмеи процветают во влажной, тёмной области под кораблём и в его трюме, в то время как вертигр живёт более элегантно в просторной, хорошо оборудованной (хотя и вверх ногами) капитанской каюте.

Племя вегепигмеев состоит из **вегепигмея вождя**, двенадцати **вегепигмеев** и трёх **колючек** (см. приложение D, чтобы узнать характеристики вегепигмеев и колючки). **Вертигр** (Н мужчина чульт человек) больше не использует имя, но когда-то его звали Бэйвз О'таму. Он двоюродный брат Ваканги О'таму (см. «Торговые принцы», стр. 25), и в детстве они были близки.

Семейное сходство очень сильное; персонажи, которые встречали Вакангу, видят сходство, когда вертигр принимает человеческую форму. Вертигр говорит на Общем и Вегепигмейском, хотя он забыл большую часть первого из-за редкого использования.

Когда персонажи вводят тот же гекс, что и Нарвал, бросьте любой кубик. При нечётном результате, Бэйвз отправляется на охоту и автоматически обнаруживает присутствие персонажей, прежде чем они узнают о нем; при чётном результате, Бэйвз отдыхает в каюте, то есть персонажи, вероятно, столкнутся с вегепигмеями до вертигра. Если Бэйвз обнаруживает персонажей, он скрытно следит за ними, из любопытства, а не от жажды крови. Он хотел бы встретиться с ними и узнать, что им нужно. Он даже проводит их на корабль и обменяет драгоценные камни на вино, если у них есть. Если Бэйвз не сопровождает персонажей, вегепигмеи враждебны к ним.

Если персонажи подружились с вертигром и спрашивают о других местах в Чульте, он делится следующей информацией:

- Кости великого дракона лежат в гроте на юго-западе. (Бэйвз может проводить персонажей к костям Иглы, если они его попросят.)
- Между рекой Олунг и пустошами Нси находятся руины некогда красивого сада-дворца, который, как говорят, содержит сокровища, не сравнимые ни с чем. (Бэйвз может проводить персонажей в Нангалор, но не будет исследовать его из уважения.)

Сокровище

В каюте вертигра находится достаточно различного снаряжения для создания набора инструментов картографа и набора инструментов кожевника, а также набора травника. Потрёпанный деревянный сундук возле гамака вертигра содержит набор путешественника, подзорную трубу, набор карт Ставка трёх драконов (вертигр не умеет играть), кожаный мешочек, содержащий четыре различных драгоценных камня (по 100 зм каждый) и два *зелья лечения.*

Огненный палец [Firefinger]

На вершине, естественно сформированного шпиля скалы высотой в 300 футов, возвышающегося над кроной джунглей, из пылающего маяка выходит дым. Стены шпиля ровные и усеяны небольшими пещерами. Непрочно выглядящие лестницы висят у узких выступов на разной высоте.

Скалистая вершина под названием Огненный палец (карта 2.10) представляет собой древнюю колокольню чультов. Прежде чем Магическая чума разрушила их, большинство таких башен использовались для отправки сообщений между городами, при помощи цветного пламени по ночам или цветным дымом в течение дня. Огненный палец – одна из немногих всё ещё сохранившихся, если не единственная.

Огненный палец был захвачен стадом птералюдами, которые охотится на охотников и исследователей вдоль реки Тайрикай. Башня – идеальное логово для птералюдов; в ясную погоду, с обзорной точки на высоте 300 футов, они могут обнаружить что-либо, движущееся по реке менее чем в 10 милях отсюда, а его стены и разрушающиеся лестницы делают его потенциально смертельным для всех у кого нет крыльев, чтобы подняться.

Если Азака Буреклык (см. главу 1) с персонажами, она настаивает на атаке шпиля. Она предлагает подождать до наступления темноты или дождя, если ни один из персонажей не подумает об этом. Если персонажи отказываются атаковать птералюдов, Азака уходит и больше не будет их проводником.

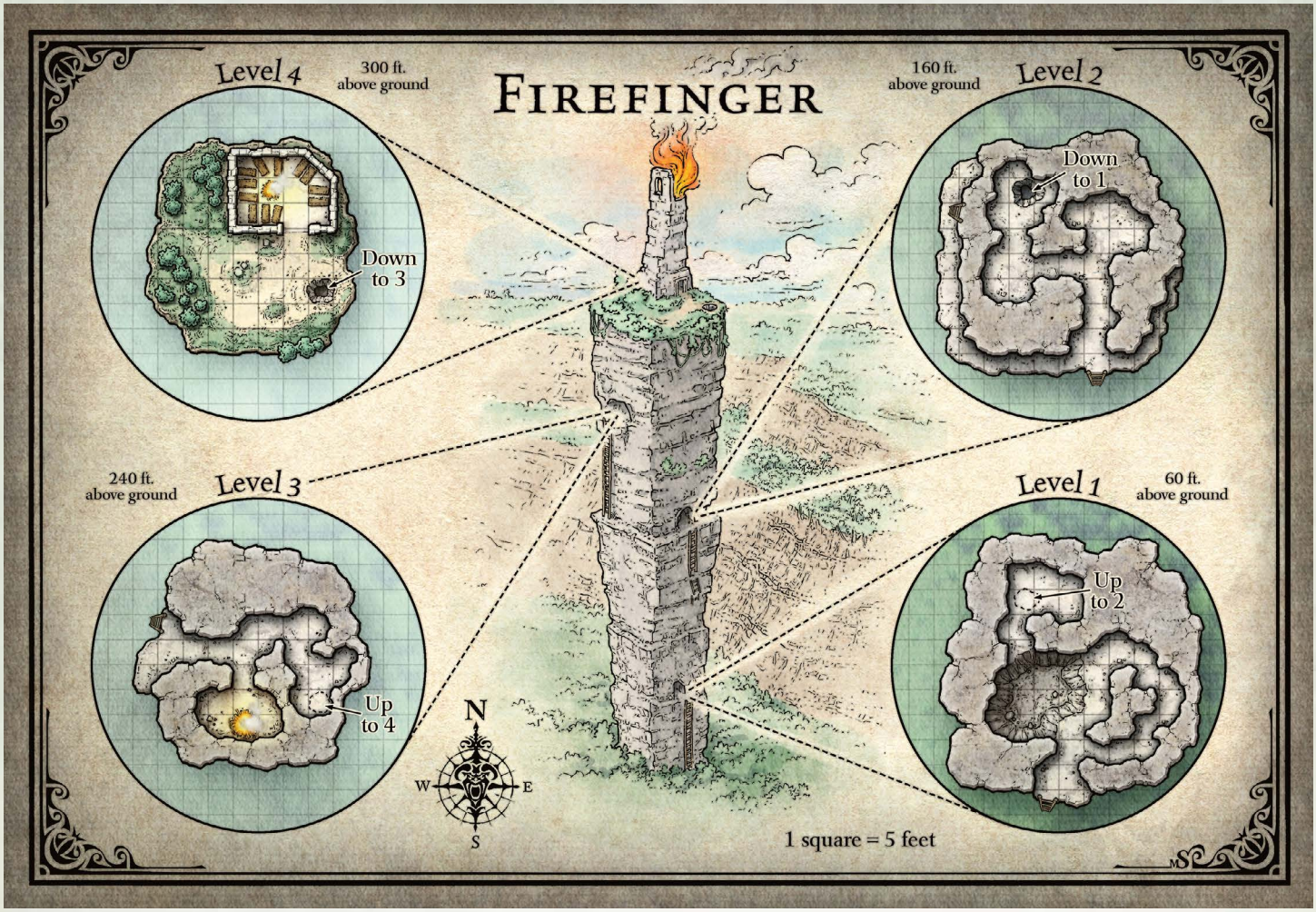
Лучший способ приблизиться к Огненному пальцу, не будучи замеченным птералюдами, – оставаться под кронами деревьев в джунглях и пересекать открытые пространства только тогда, когда дождь или темнота ограничивают видимость. Если не предпринять эти меры предосторожности, попросите группу сделать групповую проверку Ловкости (Скрытность) Сл 12. Если групповая проверка провалилась, птералюды атакуют их сверху. Атакующие силы состоят из двух **птералюдов** (см. приложение D) на каждого члена группы. Если птералюдов станут превосходить численностью, оставшиеся в живых вернутся в башню и предупредят других (в этом случае персонажи потеряют элемент неожиданности).

Рядом с основанием башни персонажи находят тело эльфа, лежащего в грязи. Большинство его конечностей сломаны, грудная клетка раздавлена, а сломанные ветки и клочки листьев застряли в том, что осталось от его одежды. Этот неудачный исследователь был захвачен на реке, доставлен в Огненный палец, лишён ценных вещей, а затем сброшен с вершины башни, в результате чего и умер. Если персонажи осматривают основание башни, то неподалёку персонажи находят второе тело, третье и так далее. Эта же участь ждёт любого персонажа, захваченного птералюдами.

Висящие на башне верёвочные лестницы – древние и хрупкие. Каждый персонаж, поднимающийся по лестнице на следующий, более высокий уровень (от земли до уровня 1, от уровня 1 до уровня 2 и т.д.), должен сделать проверку Ловкости (Атлетика) Сл 8. Если проверка успешна, персонаж безопасно достигает следующего уровня, не повреждая хрупкую лестницу. Если проверка провалилась, несколько ступеней лестницы разрушаются, а Сл увеличивается на 2 для всех, следующих альпинистов. Если проверка провалилась на 5 или более, лестница повреждена, и альпинист падает вниз – вполне возможно, насмерть, если не будут приняты меры предосторожности (например, персонажи могут обвязаться верёвкой).

Птералюды постоянно летают вокруг башни, за исключением случаев, когда идёт дождь. Они не уделяют большого внимания самой башне, поскольку они высокомерно считают, что они в безопасности в своей крепости. Персонажи могут предпринять сложные меры предосторожности, чтобы не быть замеченными, но, на удивление, они находятся в относительной безопасности, во время карабканья по башне шанс того, что их заметят, очень мал. Во время дождя или по ночам нет никаких шансов, что они будут замечены в башне. В дневное время и ясную погоду, летающие птералюды могут заметить альпинистов, если успешно пройдут проверку Мудрости (Восприятие) Сл 20, но только в том случае, если персонажи не приняли другие меры предосторожности.

Пещеры Огненного пальца были сформированы эрозией и имеют потолки, высота которых варьируется от 7 до 10 футов в высоту.



Карта 2.10: Огненный палец

Уровень 1. Заброшенная пещера

Лестница, висящая на южной стороне башни, заканчивается на этом уровне, который находится на высоте 60 футов над землёй.

Птералюды не используют эту пещеру, наиболее заметной особенностью которой является яма глубиной 10 футов. Самое короткое расстояние над ямой, которое персонажи могут использовать, чтобы перепрыгнуть её, составляет 15 футов. Спуск в яму или вылезание из неё – лёгкая задача и требует успешной проверки Силы (Атлетика) Сл 5. Однако первый персонаж, который спускается в яму, разбудит четырёх **гигантских паук-волков**, которые гнездятся в трещинах вдоль стен ямы. Лишь персонаж с пассивным Восприятием выше 17 не будет захвачен врасплох при их нападении.

Достижение уровня 2. Каменный дымоход поднимается до уровня 2. Это 90-футовый подъем с большим количеством поручней, но несколькими хитрыми, извилистыми участками; здесь необходима проверка Силы (Атлетика) Сл 8 для подъёма или спуска без помощи комплекта для лазания или магии.

Уровень 2. Пещера кровопийц

Лестница, висящая на южной стороне башни, заканчивается на этом уровне, который находится на высоте 160 футов над землёй.

Птералюды не используют эту пещеру. Тем не менее, помещение в северо-восточном углу – логово девяти **кровопийц**, которые притаились на потолке высотой 10 футов. Они не реагируют на персонажей, если только в их логово не заходят несколько персонажей, или кто-то приносит факел или другое открытое пламя, в этом случае они атакуют.

Шесть месяцев назад исследовательнице, которая была захвачена птералюдами, удалось сбежать и спуститься сюда, прежде чем стать жертвой кровопийц. Её высушенный труп лежит у северной стены логова кровопийц, а блеск золота и драгоценных камней можно увидеть сквозь потрёпанную одежду и сгнивший кошелёк.

Сокровище. Персонажи, которые смело убивают кровопийц и обыскивают мёртвую исследовательницу, могут найти 15 зм, золотое кольцо с сердоликом (60 зм) и две фигурки из оникса, изображающие чвинг (по 50 зм каждый). Дополнительную информацию о чвингах см. в приложении D.

Достижение уровня 3. На западной стороне башни находится уступ, над которым расположена лестница, ведущая до уровня 3. Всякий раз, когда персонаж выходит на уступ, бросьте к6. При результате 1: внезапный порыв ветра угрожает сдуть персонажа с уступа. Персонаж должен пройти спасбросок Ловкости Сл 9. Если спасбросок провалился, персонаж падает вниз к основанию башни, если он или она обезопасили себя верёвкой.

Уровень 3. Гнездо птералюдов

Лестница, висящая на западной стороне башни, заканчивается на этом уровне, который находится на высоте 250 футов над землёй.

В этой зоне обитают старейшины птералюдов. Они построили традиционное гнездо, которое лучше защищено от ветра и дождя. В юго-западном помещении живут четыре старейшины **птералюдов** (у каждого по 13 хитов, см. приложение D). Они проводят большую часть своего времени, ухаживая за своим огнём (что делает камеру душной, тёплой и дымной) и вырезает ужасные тотемы из костей своих врагов.

Если у птералюдов есть пленники, они заперты в восточной части этого помещения. В настоящее время здесь есть один пленник: **ааракокра** по имени Нефир. Он родом от Кир Сабала и попал в засаду птералюдов во время патрулирования. Его запястья, лодыжки и клюв связаны верёвкой, и у него нет оружия. Он знает, что по крайней мере восемь птералюдов живут на пике Огненного пальца, но он понятия не имеет, сколько их там сейчас.

Если персонажи освобождают его, Нефир будет благодарен. Перед побегом он призывает персонажей посетить Кир Сабал и просить Ашару исполнить «Танец семи ветров». Этот танец, по его словам, является частью магического ритуала, который предоставляет нелетающим существам возможность летать. Вернувшись в Кир Сабал, Нефир распространит слух о героизме авантюристов. С этого момента персонажи получают преимущество на проверки Харизмы, которые могут повлиять на ааракокр Кир Сабала.

Достижение уровня 4. Дымоход высотой 50 футов поднимается на вершину Огненного пальца. В дымоходе находится много поручней и, для того чтобы подняться без комплекта для лазания или магии, требуется успешная проверка Силы (Атлетика) Сл 8. Любой значительный шум в дымоходе предупреждает птералюдов в зоне 4 о присутствии вторженцев.

Уровень 4. Вершина

Вершина башни плоская и представляет собой квадрат со стороной 40 футов. Края рушатся; было бы небезопасно стоять слишком близко к любому из них. Здесь растут лианы и невысокие кустарники. Кости и куски мяса десятков существ разбросаны повсюду.

Ветхая каменная башенка возвышается ещё на 30 футов над северным углом платформы. В воздух, над башней, выбрасывается ревущее пламя. Обрушившийся обломки с башни нагромождён вокруг его основания. Три гуманоидных существа с игловидными клювами и кожистыми крыльями ругаются из-за последнего куска мяса возле открытого проёма в основание башни.

Вершина Огненного пальца находится на высоте 300 футов над землёй. Когда небо становится ясным, персонажи могут видеть более 20 миль вокруг башни. Что ещё более важно, они могут разглядеть различные плато, Пики Пламени и другие вулканы и горы, находящиеся на южном побережье, и огромные пробелы в навесах джунглей, которые отмечают водоём Алдани, озеро Луо и Долину Углей.

Птералюды никогда не использует дымоход между уровнями 3 и 4, лишь иногда бросая еду пленникам. Верх дымохода окружён камнями и небольшими кустами, обеспечивая достаточное укрытие для трёх средних существ. Чтобы спрятаться от птералюдов потребуется успешная проверка Ловкости (Скрытность) Сл 12, с преимуществом в ночное время или во время дождя.

Шесть **птералюдов** (см. приложение D) гнездятся на вершине башни, включая лидера, Нрака, у которого есть 40 хитов. Нрак – это злобное существо, со шрамом, который начинается на вершине его головы и разрезает правую сторону лица и груди ниже правого крыла.

Если Азака Буреклык (см. главу 1) с группой, подумайте о добавлении большего количества птералюдов для этой боевой сцены: она сильно склоняет чашу весов в пользу атакующих. Дополнительные птералюды кружатся высоко над головой и могут присоединиться к битве в любое время. Птералюды, не колеблясь, столкнут персонажа, который по глупости встанет на краю башни. Они могут прыгать с башни, обходить с тыла и использовать свой Ужасный нырок.

Маяк Огненного пальца – волшебная струя огня, которая выделяет огромное количество тепла. Любое существо, которое начинает свой ход в пределах 10 футов от пламени, получает 10 (3к6) огненного урона. Любое существо, которое входит в пламя или начинает свой ход внутри, получает 35 (10к6) огненного урона. Успешное заклинание *рассеивание магии* [dispel magic] (Сл 17), наложенное на пламя, рассеивает его.

Сокровище. Внутри башни находятся сырые гнезда и четыре заплесневелых деревянных сундука. Сундуки не заперты. В совокупности в них содержится 2000 мм, 730 см, четыре драгоценных камня (по 50 зм каждый) и свиток заклинания *общение с природой* [commune with nature]. В одном сундуке также есть обёрнутая тканью, деревянная маска, напоминающая стилизованное лицо тигра. Это маска зверя (см. приложение C) Азаки. Если она с персонажами, она сразу же говорит об этом.

Озеро Луо [Lake Luo]

Это озеро находится над огромной геотермальной трубой, где оно подогревается вулканическими вентиляционными отверстиями и лавой, текущей из долины Углей. Часть озера фактически кипит, выбрасывая облака пара, которые можно увидеть за километры. Вода слишком горячая и слишком щелочная для рыбы или любого другого вида водной жизни, чтобы выжить в ней, а берег вокруг озера – мёртвая пустошь из золы и солончаков. Помимо грязевых и паровых мефитов, мало кто живёт в этом районе. Вода охлаждается и теряет большую часть своей щёлочности, когда течет на север по реке Олунг.

Ому [Omu]

Затерянный город Ому описан в главе 3.

Оролунг [Orolunga]

Все, что осталось от древнего города Оролунг – это разрушенный зиккурат, охраняемый охранной нагой [guardian naga]. Наге тысячи лет и она – фонтан полезной информации, возможно, лучший источник информации в Чульте. Однако до неё не легко добраться.

Над джунглями возвышается массивный кирпичный и каменный зиккурат. На верх, по внешней стороне, ведут две наклонные лестницы, одна справа, другая слева, которые встречаются на площадке на втором уровне, в 30 футах от земли. Тоже самое повторяется на втором уровне и на третьем уровне, но каждый последующий уровень, добавляет меньше высоты, чем предыдущий. Четвёртый уровень расположен на высоте 60 футов от земли, представляет собой закрытую святыню или храм, стены которого украшены лабиринтными символами.

Джунгли почти в плотную подходят к этому древнему сооружению. Первые пролёты ступеней заросли лианами, корнями деревьев и цветущими лозами. Возможно, когда-то он давно был окружён городом, но джунгли настолько плотны, что потребуется несколько часов поиска, чтобы найти погребённые фундаменты и упавшие камни.

Зиккурат излучает магию, что становится очевидным, если кто-то накладывает *обнаружение магии [detect magic]*. Эта магия защитной оболочки, которая не позволяет никому подниматься на зиккурат любыми способами, кроме как подъём по лестнице. Персонажи, которые пытаются взлететь вверх, поднимаются над деревьями, но не могут приблизиться к зиккурату, как будто они летят при сильном встречном ветре, который они не могут обнаружить. Те, кто пытается подняться по стене, на полпути необъяснимо теряют контроль и сползают вниз. Лестница, приставленная к стене, никогда не достигает вершины, независимо от того, насколько она длинная.

Верёвки с крюком, брошенные вверх, чтобы зацепиться за край, всегда не хватает. Сотворение *телепортации [teleport]* или *туманного шага [misty step]* перемещает заклинателя в сторону, а не на следующий уровень. Миновать испытания любым способом – невозможно. Эта ситуация может показаться невероятной, но она и не должна иметь смысла, так как магия Оролунга за пределами понимания простых смертных.

Первые ступени

Лестница от земли до 1 уровня зиккурата длиной 50 футов и дают возможность подняться на 30 футов. Сплетения корней, лоз и лиан мешают передвижению. Персонажи могут преодолеть первые 10 футов, как труднопроходимую местность. На высоте 10 футов их начинают царапать шипами. Если они продолжат, они получат 1 режущего урона за каждый пройденный фут. На высоте 20 футов, урон увеличивается до 2 за каждый пройденный фут. Если шипы резать, жечь или уничтожать любым другим способом, то они сразу же восстанавливаются, и их невозможно раздвинуть магией или способностями. Спуске по ступеням повреждения не наносятся.

После первых попыток персонажей подняться по ступеням, они замечают, что среди них стоит **чвинга** (см. приложение D). Он около фута высотой, и его маска напоминает голову трицератопса. У него в руках большие оранжевая и фиолетовая орхидеи. Спустя мгновение он начинает подниматься по ступеням; терновник расступается перед ним и закрывается сразу за ним.

Чтобы подняться по ступеням, персонажи должны найти больше оранжевых и фиолетовых орхидей. Их можно найти в джунглях за 30 минут, если кто-то из группы владеет навыком «Природа», или за 60 минут если нет. У каждого персонажа, поднимающийся по лестнице, должны быть свои орхидеи.

Вторые ступени

Ступени от 1 уровня до 2 уровня длиной 33 фута и дают возможность подняться на 20 футов. Камень крошиться от возраста и разрушений. Те, кто пытается подняться по ступеням, обнаруживают, что после первых нескольких ступеней, камни под ними разрушаются, превращаясь в гравий, не давая пройти дальше. Как бы сильно персонажи не пытались подняться, разрушая ступени, они всегда восстанавливаются, а гравий не скапливается.

После первых попыток персонажей подняться, они замечают, что среди них у подножия ступеней стоит ещё один **чвинга**. Его маска напоминает голову хамелеона. У него в руках большие оранжевая и фиолетовая орхидеи и красное перо попугая, и он легко поднимается по ступенькам, как лёгкое пёрышко на хрупких камнях.

Персонажи, после нескольких минут поиска, могут найти перья попугая в джунглях или взять лежащие на этом уровне. Им нужно как перо, так и орхидеи, чтобы подняться по ступеням.

Третьи ступени

Ступени от 2 уровня до 3 уровня (уровень святыни) длиной 20 футов и дают возможность подняться на 12 футов. Ступени в отличном состоянии, но на них ползают **рои ядовитых змей**. Если змеи убить, то новые вылезают через дыры в камне, чтобы заменить их, поэтому стаи никогда не могут быть уничтожены или даже ослаблены. Никакие заклинания или способности не остановят змей от атаки любого, кто поднимается по лестнице.

После нескольких минут изучения лестницы, персонажи замечают, что среди них у подножия ступеней стоит третий **чвинга**. Его маска напоминает морду мангуста, и у него в руках красное перо попугая и большие оранжевая и фиолетовая орхидеи. На нижней ступени чвинга бьёт змею орхидеей, чтобы рассердить её, затем поглаживает бок змеи пером, чтобы успокоить её, затем ложится лицом к змее, после чего рептилия заползает через рот маски внутрь чвинги.

Затем чвинга скользит по ступенькам, как змея, а другие ядовитые змеи его не атакуют. Чтобы безопасно подняться по ступеням, персонажи должны делать то же самое, но этот этап не является автоматическим. Использование орхидеи и пера – легко, но персонаж должен сделать успешный спасбросок Телосложения Сл 10 после проглатывания змеи. У персонажей злого мировоззрения, есть помеха на спасбросок. Если спасбросок успешен, то персонаж может безопасно подняться по ступеням. Если спасбросок провален, то персонаж получает 17 (5к6) психического урона и может повторить попытку, но Сл увеличивается до 11. Сл увеличивается на 1 с каждым последующим провалом.

Святилище Саджа Н'база

Храм на вершине зиккурата представляет собой простое прямоугольное строение из кирпича. Наружные стены украшены лабиринтными символами Убтао. За открытым дверью находится пустая, пыльная комната, но любой персонаж с пассивной Мудростью (Восприятие) 13 или выше слышит аромат ладана.

Персонажи, которые входят без орхидей и перьев, находят святыню пустой. Если уйти и вернуться с этими предметами, то это ничего не меняет; слишком поздно. Персонажи, которые входят с орхидеей и пером, оказываются в той же комнате, но видят её так, как она выглядела столетия назад. Они могут получить аудиенцию наги один раз. Тот, кто уходит и возвращается, видит только голую комнату.

Прочитайте следующее игрокам, чьи персонажи получили аудиенцию наги:

> Подвесные светильники освещают помещение, а горелки с благовониями наполняют её экзотическими ароматами и дымом. Подушки и коврики из тростника покрывают пол, горшки цветущих цветов расставлены вдоль стен, а поющие птицы летают от растения к растению.
>
> Огромная змея с радужными чешуйками покоится на куче подушек напротив дверного проёма. Она медленно поднимается на высоту 5 футов, глядя вам прямо в глаза, пока двигается. Её лицо удивительно похоже на человеческое, её язык показывается на мгновение, прежде чем она начинает говорить.
>
> «Я Саджа Н'база. Что вы ищете в этом древнем месте? Говорите правду, ибо я слышу ваши сердца!»

Если персонажи ещё не столкнулись с Артусом Симбером и Дрэгонбэйтом, то эта парочка может общаться с **охранной нагой** [guardian naga], когда придёт группа. Саджа Н'база знает, что случилось с городом Мезро (см. «Мезро», стр. 61) и говорит Артусу, чтоб он не возвращался, пока живёт Рас Нси. Это мотивирует Артуса сопровождать группу в Ому.

Из видений нага знает, что Рас Нси и его последователи юань-ти собираются уничтожить мир из своего логова в Ому, Она почти ничего не знает о проклятии смерти, но когда персонажи описывают его, она подтверждает, что это сходится с различными предзнаменованиями, связанными с Ому. Нага знает, что Ому находится между Пиками Пламени и Долиной утерянной доблести, она также знает, что он опустился ниже уровня окружающих джунглей, поэтому лучший способ обнаружить его – с воздуха или с ближайшей возвышенности.

Нага помнит первое восстание Рас Нси, и она призывает героев убить его в наказание за его прошлые злодеяния, и предотвратить любую возможность повторения этих событий. Каждый персонаж, который соглашается, получает сверхъестественные чары (см. главу 7 *Руководства Мастера*, стр. 228), чтобы помочь им в выполнении задания. Назначьте такие чары персонажам, которые соответствуют их ролям в группе. На персонажей, которые хотят получить чары, но не рвутся выполнять задание, можно наложить заклинание *обет [geas]*.

Покидая святилище

После того, как персонажи покидают святилище, они не могут снова получить аудиенцию у Саджа Н'базы, как бы не старались. Когда они возвращаются, святилище каждый раз выглядит как пустая комната, а за окном рассвет следующего дня, и не важно в какое время сюда придут персонажи. Они могут спуститься без труда с зиккурата, с орхидеей и пером или без них; змеи исчезли, ступени твёрдые, а растения и шипы не мешают спуску. Когда они достигают земли, персонажи видят голубые тюльпаны, цветущие вокруг основания зиккурата. Тюльпаны красивые, но не магические.

Порт Кастилиар [Port Castigliar]

Порт Кастилиар – это порт только по названию. Фактически, это не более чем участок пляжа с заброшенным складом снабжения, семь покосившихся хижин, сделанных из бамбука и соломы, и осквернённое кладбище. Нежить давно вытеснила жителей, а упыри разрыли могилы.

Пустоши Нси [Nsi Wastes]

Этот обширный участок джунглей был давно опустошён и так и не восстановился. Растения здесь болезненные и ядовитые. В самом сердце этой пустоши находится разрушенный дворец военачальника Рас Нси; разрушенная каменная крепость, которая когда-то стояла на спинах дюжины гигантских черепах-нежити. Его разрушение неистовой нежитью Рас Нси было настолько полным, что ничего не осталось от этого некогда внушительного строения, кроме измельчённых панцирей и отбеленных костей черепах, а кучи камня так перемешались, что даже очертания древних стен невозможно заметить. В этой области вероятность случайного столкновения удваивается.

Река Олунг [River Olung]

Кипящая горячая вода из озера Луо быстро охлаждается, когда она течёт вниз по порогам и низким водопадам. Эта река признана проводниками и исследователями как важная граница. На востоке – «нормальные» джунгли; на западе – территория нежити. Только по этой причине некоторые экспедиции прибывают на полуостров через Спасительную бухту.

Река Сошенстар [River Soshenstar]

Сошенстар течёт на север от Водоёма Алдани до Залива Чульта, обрушиваясь водопадами каждые десять-пятнадцать миль.

Река Тайрикай [River Tiryki]

Тайрикай вырывается из задней части каньона, покрытого туманом, и течёт на север в Залив Чульта, обрушиваясь водопадами каждые несколько миль. Это затрудняет переход на каноэ вверх по реке – всё должно быть кропотливо перенесено вокруг водопада, а вниз по реке опасно путешествовать, нужно следить в оба, чтобы каноэ не попало в течение и не свалилось с водопада или не разбилось в порогах. Что ещё хуже, хищники джунглей и нежить рыщут по обоим берегам реки. Учитывая, что птералюды гнездится на Огненном пальце, а грунги живут над ущельем, легко понять, почему Тайрикай считается самой опасной рекой в Чульте.

Река Тат [River Tath]

Эта река вытекает из Водоёма алдани и течёт на запад, обрушиваясь водопадами, и проходит каньон Атааз Кахакла, прежде чем впасть в Залив Джахака.

Сердце Убтао [Heart of Ubtao]

Огромный кусок земли и скал, оторванный от суши, дрейфует над болотистым лесом, примерно в ста футах над землёй. Над скалой возвышается окаменевшее дерево с выступающими снизу каменными корнями. Из-за формы скалы и переплетения ветвей дерева создаётся впечатление, что это гигантское каменное сердце, висящее на небе. Впечатление только усиливается из-за красной жидкости, капающей из корней.

Вы видите вход в пещеру на одной из сторон медленно вращающегося «сердца» и извилистую лестницу от пещеры до сплющенной вершины, где стоит окаменевшее дерево. Лестница, безусловно, не естественного происхождения; она был вырезана в скале инструментами.

Сердце Убтао (карта 2.11) – это огромный кусок земли, удерживаемый в воздухе магией, которая не может быть рассеяна. Он парит в 200 футах над землёй и медленно вращается против часовой стрелки, совершая один оборот каждый час. Чульты называют это Сердцем Убтао, потому что кусок земли похож на сердце, а окаменевшее дерево добавляет впечатление вен и артерий. Капающая красная жидкость – дождевая вода, которая была окрашена путём фильтрации через месторождения железной руды в скале.

Чульты, которые видели эту скалу, считают, что это на самом деле окаменевшее сердце бога Убтао, и они считают его священным. Священники Убтао добираются сюда на спинах летающих динозавров, чтобы получить видение внутри сердца и умолять Убтао вернуться. Многие чульты были бы возмущены, узнав, что Сердце Убтао стало логовом нежити.

Валиндра Теневая Мантия работает на Сзасса Там, самого могущественного лича среди Красных Волшебников Тэя, хотя она сама не Красная Волшебница. Она нашла сердце и превратила его в базу для использования, пока её приспешники ищут Поглотитель душ. Сзасс Там приказал ей захватить контроль над Поглотителем душ, если это возможно, или уничтожить его, если нет. Валиндра создала телепортационный круг в сердце, который она использует, чтобы быстро перемещаться в Тэй (где хранилась её филактерия), отправлять отчёты Сзассу Таму и получать новые инструкции.

Персонажи, которые исследуют Сердце Убтао, обязательно встретят Валиндру. Она считает возможным, что приключенцы могут пересечь её путь, и она не обязательно будет враждебно относиться к ним. Её миссия состоит в том, чтобы любыми способами завладеть Поглотителем душ; если приключенцы могут помочь ей достичь этой цели, она будет их использовать.

Валиндра – эльфийский **лич**, с этими изменениями:

- Валиндра нейтрально-злая.
- Она говорит на следующих языках: Бездны, Общий, Драконий, Дварфский, Эльфийский и Инфернальный.
- При подготовке своих заклинаний Валиндра может заменить любое заклинание в своём списке подготовленных заклинаний на другое заклинание того же уровня.
- В качестве бонусного действия Валиндра может замаскировать свою сморщенную плоть и стать похожей на живого эльфа. Эта волшебная иллюзия длится до тех пор, пока она не прервёт её в качестве бонусного действия или пока она не использует легендарное действие «Пугающий взгляд». Эффект также заканчивается, если хиты Валиндры снижаются ниже 30, или если на неё наложено заклинание рассеивание магии [dispel magic].
- В Сердце Убтао она не может принимать действия логова.

Благодаря своей способности выглядеть как живой эльф, Валиндра может легко скрыть свою личину и связь с Тэем. Она представляется как волшебник-учёный, который хочет «запечатать» Поглотитель душ; такой способ позволит изучить его уникальную магию, пока она безопасно изолирована от мира. Она утверждает, что уничтожение этого артефакта – последнее средство.

Валиндра считает, что Поглотитель душ скрыт где-то в руинах Ому. Она делится этой информацией с персонажами, даже если она подозревает, что они могут предать её, потому что в то же время они могут ослабить защиту Ому.

Если персонажи не имеют возможности добраться до скалы, когда они впервые сталкиваются с ней или не все смогут добраться туда – в конце концов они обнаружат, что женщина-эльф смотрит на них с лестницы. Через несколько мгновений она приветствует их в Эльфийском, спрашивает их имена, почему они пришли и т.д. Если эта беседа хорошо, она открывает *магические врата [arcane gate]* (сотворённые со свитка) и приглашает персонажей пройти. Если среди них слишком много проводников или воинов-НИП, она просит, чтобы прошли только «ключевые фигуры», объяснив, что её дом слишком мал, чтобы вместить всех исследователей. Валиндра уверяет персонажей, что их спутникам на земле ничего не угрожает.

Лич не заинтересована в убийстве персонажей, пока есть шанс, что они могут быть полезны. Если начнётся бой (для этого есть мало причин, но его всегда могут начать персонажи), Валиндра приказывает своим слугам-нежити иметь сражаться с искателями приключений, а затем, с помощью своего круга телепортации, переносится обратно в Тэй. Сигилы пункта назначения нигде в сердце не записаны, поэтому последовать за ней невозможно. Через несколько дней, когда все успокоится, она вернётся. То, как она будет действовать с этого момента, остаётся на ваше усмотрение.



Валиндра Теневая Мантия

1. Окаменевшее дерево

Рой летучих мышей населяет это пустое, окаменевшее дерево. Летучие мыши появляются на охоту каждый вечер и атакуют любое теплокровное существо, которое входит в их логово. В нижней части дерева находится зияющая дыра, которая ведёт на потолок зоны 4.

2. Лестница

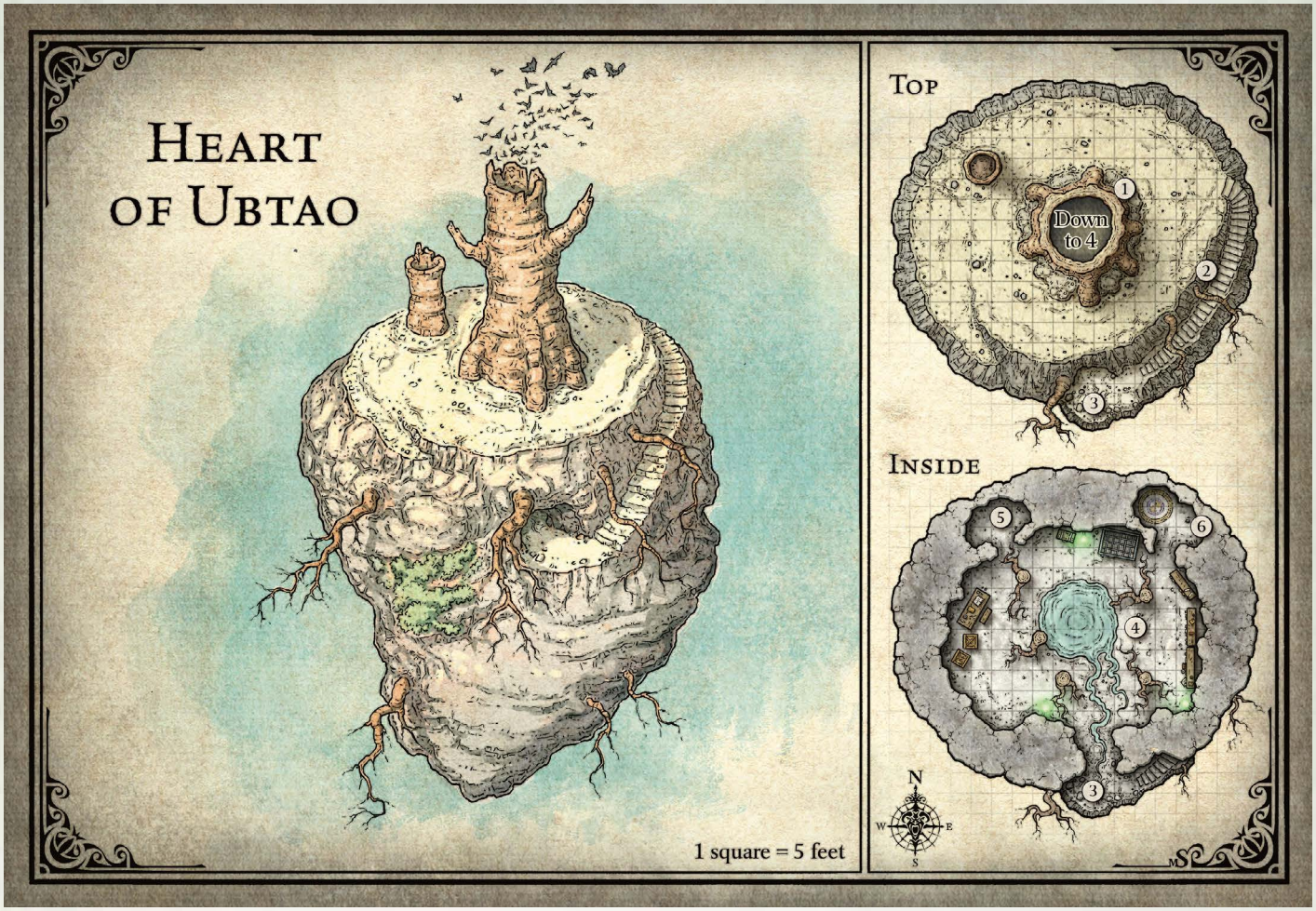
Ступени этой лестницы гладкие и почти не изношенные. По ним ходили только несколько существ: Валиндра, несколько её слуг и священники Убтао, которые совершали паломничество к сердцу. С неё почти невозможно упасть, только если персонаж не сделает что-то глупое, но если посмотреть вниз может закружиться голова.

3. Вход в пещеру

Пол этого входа наклоняется немного вверх к внутренней части сердца, поэтому вода течёт через него постоянно. Вход в пещеру выглядят естественно, в отличие от ступеней за ним.

4. Логово Валиндры

Эта пещера затхлая и тускло освещена дневным светом из пустого окаменевшего ствола дерева, потолок высотой на 20 футов. Бассейн грязной дождевой воды занимает центральные 20 футов пола, между естественными колоннами, образованными корнями окаменевшего дерева. Три высоких книжных шкафа стоят напротив стены справа от входа в пещеру. Стол и несколько деревянных ящиков стоят напротив левой стены. Напротив входа находятся два открытых прохода в более мелкие помещения, а между ними стоит большая железная клетка.



Карта 2.11: Сердце Убтао

Патрули нежити Валиндры иногда захватывают несчастливых исследователей и приводят их сюда. Заключённые содержатся в железной клетке, а Валиндра допрашивает их, после чего сбрасывает в болото. Клетка пуста, когда прибывают персонажи, если вы не решите поместить Артуса Симбера и Дрэгонбэйта туда в качестве заключённых.

Как лич, Валиндра не обеспокоена тем, что в пещере промозгло и неуютно. Если эта тема поднимается, она объясняет, что, как эльф, она не нуждается в кровати или нескольких часах сна; она просто медитирует некоторое время за своим столом каждый день. Остальная часть её времени тратится на разборку её карт и историй, в поисках вероятных мест где спрятан Поглотитель душ.

Сокровище. Книжные шкафы заполнены книгами, свитками, табличками и картами, все о Чульте в той или иной форме. Они охватывают историю, географию, культуру и естественную философию в большой глубине, но все они предшествуют Магической чуме. Валиндра готова убить, чтобы завладеть картой Синдры Сильван, если узнает о её существовании. Её книг заклинаний здесь нет – они в безопасности, но поискав можно найти два свитка заклинаний *магические врата [arcane gate].*

5. Нежить-стражники

В этом чулане находятся шесть чультов-**зомби** и два **гиралона зомби** (см. приложение D). Они стоят неподвижно, если их не атаковать, или пока Валиндра не призывает им драться или действовать в качестве слуг.

6. Круг телепортации

Круг телепортации Валиндры выгравирован на полу этого помещения. Любой, кто владеет навыком Магия, распознает назначение круга, и может записать или запомнить его сигилы, чтобы он мог использоваться как место назначения из другого круга телепортации. Валиндра не настолько глупа, чтобы где-то в этом логове оставлять сигилы своего круга в Тэе, поэтому никто не сможет её преследовать, если она решит сбежать.

Спасительная бухта [Refuge Bay]

Спасительная бухта имеет репутацию относительно безопасного места для выхода на берег. Многие исследования Чульта начались на его белом песчаном пляже, который простирается настолько далеко, насколько глаз может видеть весь берег залива. Город чультов, называемый Ишау, когда-то находился в бухте, но ушёл под воду во время Магической чумы. Здания города по-прежнему почти нетронуты, но теперь они находятся более чем в миле от суши, и среди них теперь гуляют акулы, плезиозавры и морские карги.

Форт Белуриан [Fort Beluarian]

Над деревянным частоколом развевается флаг Врат Балдура. Весь комплекс находится на вершине 10-футового холма, края которого вертикально срезаны, чтобы сделать их крутыми и сложными для подъёма. Главные ворота форта выходят на запад. На восточной стороне крепости высокий холм обеспечивает внушительный вид на окружающие дикие земли.

Поскольку Форт Белуриан находится на возвышенности и нет рва, то это позволяют частоколу отводить воду даже при сильном дожде. В форте (карта 2.12) находится гарнизон наёмников Пылающего Кулака. Через Форт Белуриан проходит огромное количество товаров – достаточное, чтобы дворяне и торговцы Врат Балдура были настолько богаты, что забыли об алчности.

Командующий Форта Белуриан – законно-злая член Пылающего Кулака (майор) по имени **Лиара Портир** (см. приложение D), которая подчиняется непосредственно великому князю Ульдеру Равенгарду Врат Балдура. Лиаре 47 лет, и она занимает свой пост в течение последних трёх лет. Для неё назначение в Чульт выглядит как тест на стойкость, но многие из её подчинённых чувствует себя как изгнанники. Гарнизон состоит из смотрителя (кастелян) по имени Грута Хальсдоттир (ЗН женщина иллусканец человек, **рыцарь**), трёх капралов (**ветераны**) и пятидесяти четырёх рядовых (**стражники**). Гарнизон работает в три восьмичасовых смены. Один капрал (перчатка) и восемнадцать рядовых (кулаки) дежурят во время каждой смены.

Агенты Пылающего Кулака

Если приключенцы проводят день в Форте Белуриан, Лиара Портир узнает о них и отправляет стражника, чтобы тот привёл их в большой зал (зона 10C). Приключенцы, которые отказываются от приглашения, будут изгнаны из форта. Тех, кто согласен встретиться с Лиарой, попросят служить Пылающему Кулаку. За каждое задание, которую они выполняют, персонажи получают награду. Персонажи, которые отказываются служить Пылающему Кулаку, могут продолжать заниматься своими делами, но с этого момента все, что они хотят купить в Форте Белуриан, стоит в пять раз дороже обычной цены.

Охотники на упырей. Портир просит героев помочь избавиться джунгли от упырей. Если персонажи согласны выполнить задание, то Портир даёт группе бесплатную хартию исследователя. За каждую отрезанную голову упыря, которую персонажи принесут ей, она заплатит им 20 зм. (У неё достаточно денег, чтобы выплатить вознаграждение за одиннадцати отрубленных головок упырей.)

Разведка в Шилку. Портир просит персонажей отплыть в Залив Шилку, провести недельную разведку разрушенной деревни Шилку и вернуться в Форт Белуриан, чтобы сообщить о том, что они видели. Если персонажи принимают миссию, Портир оплачивает их питание и расходы на транспорт, а также даёт группе бесплатную хартию исследователя. Если они завершат миссию, персонажи в любое время получают бесплатное питание и комнаты для гостей (см. зону 10J) при посещении Форта Белуриан, а также каждый персонаж получает одно зелье или свиток, выбранное из доступных в магазинах (см. зоне 10C).

Странники в чужой земле. Разведчики Пылающего кулака обнаружили гигантские следы к югу от Форта Белуриан. Если персонажи узнают, кто или что оставило следы, и узнают, откуда они пришли и какую угрозу (если они есть) они несут Форту Белуриан, Портир наградит их пятью магическими стрелами (см. зону 10G). Если персонажи принимают миссию, Портир даёт группе бесплатную хартию исследователя. Чтобы завершить миссию, персонажи должны найти по крайней мере одну группу морозных гигантов, а также их ладью (см. «Хвалспид», стр. 78). Чтобы усложнить ситуацию, Портер считает, что доклад, утверждающий что морозные гиганты высадились в Чульте – полный бред и не будут платить, если персонажи не подкрепить свои заявления убедительными доказательствами (такими как отрубленная голова морозного гиганта или оружие гигантского размера).

В тайне от своих хозяев, Лиара находится в союзе с пиратами из Якорной стоянки Джахака и получает приличную прибыль от их набегов. Шпионы Лиары в Порту Нянзару снабжают её судовыми манифестами и графиками отплытия, которые она передаёт пиратам с помощью *камня послания [sending stone],* у капитана пиратов Зарум Аль-Сарак находится второй камень (см. «Якорная стоянка Джахака», стр. 87). Пираты согласились с требованием Портир, чтобы они никогда не атаковали корабли, плавающие под флагом Врат Балдура. Лиара также получает некую часть прибыли от пиратов, часть из которых идёт на выплату бонусов её гарнизону, чтобы солдаты были счастливы.

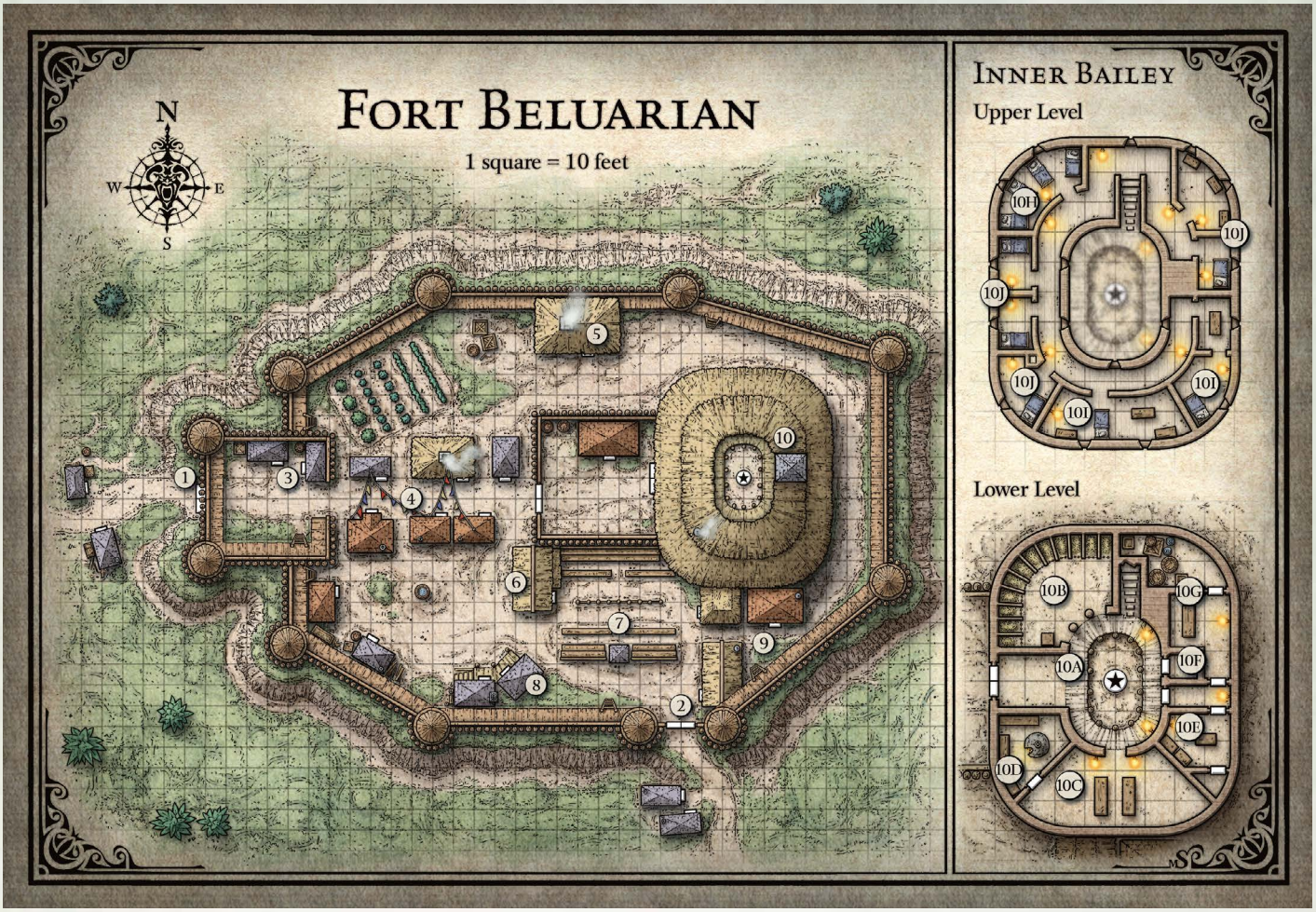
Несмотря на то, что она не очень хороший человек, Лиара Портир не имеет причин становиться врагом для персонажей. Она проводит большую часть своего времени, управляя безопасностью свой крепости, перебирая полевые отчёты и просеивая сообщения от своих шпионов в Порту Нянзару. Она восхищается приключенцами, и пока персонажи не пытаются противостоять ей, она может снабдить их полезными советами и материальной помощью против бесчисленных угроз, скрывающихся в джунглях.

Лиара озадачена сообщениями, поступающими от её патрулей на юге. Они в джунглях наткнулись на следы крупных существ, и эти следы не соответствуют ни одному известному существу, что живёт в Чульте. Если персонажи планируют исследовать регион между восточным побережьем и рекой Тайрикай, или они уже были там и видели что-то необычное, она будет благодарна за любую информацию, которая может пролить свет на эту загадку. (Её патрули видели следы морозных гигантов, ищущих Артуса Симбера.)

Учитывая, что Врата Балдура являются членами Альянса Лордов, никого не должно удивлять, что горстка оперативников альянса находится в гарнизоне. Здесь также находятся несколько опытных проводников Изумрудного Анклава. Один из них – друид по имени Каваша (см. «Поиск проводника», стр. 33), имеет отличные рекомендации.

Основная причина, по которой приключенцы могут посетить Форт Белуриан – это покупка «хартию исследователя». Врата Балдура претендуют на все, что находится к востоку от Дымчатых утёсов и к северу от бухты Китчер, и теперь, когда Мезро был очищен, он пытается продлить свою власть на юг до Спасительной бухты. Ни один (включая торговых принцев Порта Нянзару) не имеет достаточно власти в Чульте, чтобы оспаривать это требование. Таким образом, на его территории, Пылающий Кулак делает, как ему заблагорассудится, включая требование, чтобы исследователи покупали хартии.

Хартия даёт право владельцу исследовать Чульт и расхищать его богатства, но половина доходов и открытий экспедиции должна быть передана Пламенному Кулаку. Хартия стоит 50 зм, это рассматривается как первый взнос от будущей прибыли. Кроме того, те, кто покупает хартию, могут нанять до шести наёмников Пылающего Кулака (**стражники**), которые будут сопровождать их по очень разумной ставке в 1 зм за 10 дней, каждый. Можно просто начать экспедицию из Порта Нянзару без хартии. Единственный риск заключается в том, что патруль Пылающего Кулака, встретивший экспедицию без хартии, нападёт на неё и конфискует её снаряжение.



Карта 2.12: Форт Белуриан

Все, что отправляется в форт или выходит из него, проходит через Пристань Белуриан, это не более чем участок пляжа с несколькими бревенчатыми зданиями выше линии прилива. Суда бросают якорь в полумиле от берега, а люди и снаряжение переправляются туда и обратно на лодках. Шесть **стражников** Пылающего Кулака защищают эту пристань; их главная обязанность – грести в лодки взад и вперёд. В случае опасности они могут забаррикадироваться внутри самого прочного бревенчатого здания или выйти в море, пока кто-либо угрожающий им не потеряет интерес и не уйдёт.

Маршрут от Пристани Белуриан до форта составляет 14 миль и проходит по хорошо обозначенной тропе. Эта тропа не патрулируется.

1. Западные ворота

Главный вход закрыт двумя массивными, обрешеченными деревянными засовами, которые могут поднять только восемь человек. Поскольку район патрулируется, а форт имеет превосходную линию обзора, ворота в течение дня открыты, за исключением времени сильного дождя, который ограничивает видимость и предоставляет возможность скрытой атаки. Стены у западных ворот высотой 20 футов, а парапеты патрулируются днём и ночью шестью стражниками. Стены, окружающие остальную часть лагеря, высотой 12 футов, но снаружи они выглядят выше из-за того, что форт стоит на возвышенности.

2. Рудные ворота

Несмотря на своё название, эти вторичные ворота на южной стене форта не имеют ничего общего с рудой. Это ворота для вылазки, которые защитники форта могут использовать для проведения контратаки против врагов, атакующих главные ворота. Большую часть времени они остаются закрытыми и зарешеченными.

3. Бронник/Оружейник

Железные рудники Чульта предоставляют все необходимое гарнизону для изготовления оружия, доспехов, металлических инструментов и орудий. Корхи Донадрю (ЗД мужчина чульт человек, **шпион**) – главный оружейник форта. Он несколько лет был приключенцем, прежде чем стать кузнецом, ему нравится, когда искатели приключений и исследователи проводят время в его рабочей зоне, обмениваясь рассказами и делясь новостями о мире.

Персонажи могут купить большинство видов оружия, боеприпасов и доспехов здесь, по ценам на 25% выше тех, что указаны в *Книге игрока*. Донадрю мог бы взимать с них меньше, но цены устанавливаются Пылающим Кулаком.

4. Базар

Десяток торговцев живут в крепости и управляют своим базаром. Солдаты из форта – лишь крошечная часть их клиентов. Большая часть их торговли связана с продажей снаряжения для исследователей и поставок шахтёров. Торговцы также покупают и продают драгоценные камни, шкуры, части животных (перья, зубы и т.д.) и мелких животных. Их цены на 50% выше, чем в *Книге игрока*, из-за удалённости.

5. Храм Хелма

Жители форта молятся Хелму о защите от опасностей земли. Шилау М'Венье (ЗН мужчина чульт человек, **священник**) отвечает за храм и принимает пожертвования. Его отец был чультским священником, а мать – наёмником шу, размещённым в Чульте. Он всегда старается видеть хорошее в других людях, не осуждая их.

6. Конюшни

Лошади не являются уроженцами Чульта, его климат (и его многочисленные вредители) тяжело переносится животными. Тем не менее, несколько тетирских членов Пылающего Кулака привезли с собой в Форт Белуриан своих лошадей, и теперь они стали частью культуры форта. Лошади редко покидают окрестности форта; они почти бесполезны в джунглях.

В конюшне есть стойла для дюжины лошадей. Там всего семь (две **ездовые лошади** и пять небронированных **боевых коней**).

Хозяином конюшни – это Тевен Лысый (Н мужчина Тетирец человек, **обыватель** с навыком Уход за животными +4). Он отлично заботится о животных, насколько это возможно в этом климате, и постоянно жалуется на невозможность надлежащего ухода за лошадьми в такой местности.

7. Рыцарское поле

Основная причина, по которой лошади хранятся в крепости – это рыцарские турниры. Они проводятся раз в месяц, а меньшие поединки происходят, когда достаточно людей имеют свободного время или, когда у двух членов Пылающего Кулака есть разногласия, которые нельзя решить миром.

Тетирские солдаты, дислоцированные в Форте Белуриан, привезли с собой свои рыцарские доспехи и зрелищность, но они объединили их с эстетикой джунглей, чтобы создать нечто уникальное. Обычные символы участников: сокол, дракон, солнце и т.д. заменили чультскими: плащ из леопардовой шкуры, геральдические изображения динозавров, шлемы в форме рычащей пантеры или пикирующего птеранодона, и доспехи, украшенные зубами тираннозавра и перьями попугая.

Богатые торговцы из Порта Нянзару иногда приезжают на рыцарские турниры. Они устраиваются лагерем вокруг форта в красочных павильонах и создают тотализатор на результаты матчей.

8. Поставщик провизии Пылающего Кулака

Поставщик провизии форта или маркитант – это магазин, который служит исключительно солдатам Пылающего Кулака. Тут нет большого разнообразия, и цены невелики, но некоторые члены гарнизона ценят его политику «без гражданских лиц». Здесь продают предметы первой необходимости в течение дня и подаётся еда и напитки вечером. В магазине работает острый на язык старик по имени Яро (НД мужчина чульт человек, **обыватель**).

9. Казармы Пылающего Кулака

Казармы – это общее пространство для военного гарнизона форта, здесь спят, едят и укрываются от дождя. В особенно душные ночи многие солдаты покидают казармы и вешают гамаки в сторожевых башнях. Ветер на стенах обеспечивает небольшую прохладу и облегчение от насекомых.

10. Внутренний двор

Этот бастион – крепость в крепости. Внутренний двор достигает по крыше высоты 20 футов, а частокол перед ним – 16 футов, поэтому всю структуру можно увидеть снаружи форта Белуриан. Ворота всегда открыты, если форт не находится под атакой, или если патрули не сообщили о необычном количестве нежити поблизости. В случае разрушения внешней стены и захвата основной части форта гарнизон отступит к этому укреплению для последней защиты.



Лиара Портир

10A. Двор

Центральная часть внутреннего двора без крыши. Она может быть запечатана тяжёлыми воротами и полностью защищена даже горсткой солдат. Во дворе установлен дощатый настил, поэтому людям не нужно ходить по грязи, когда льётся дождь.

Деревянная статуя бронированного человека стоит посреди двора. Статуя изображает великого князя Ульдера Равенгара из Врат Балдура, лидера «Пылающего Кулака».

10B. Загон раптеров

Шесть **гадрозавров** и четыре **дейнониха** (см. приложение D для характеристик обоих животных) размещаются в защищённых загонах. Гадрозавры служат в качестве верховых животных для небольших, быстроходных патрулей или в качестве вьючных животных для более крупных и длительных патрулей. Дейнонихи используются для охоты, как собаки, только гораздо более злые. Солдаты гарнизона уважают этих животных.

Главный тренер рептилий форта – Рал Зубери (ХД мужчина чульт человек, **воитель племени** с навыком Уход за животными +4). Его лицо и руки покрыты татуировками и шрамами, и ему недостаёт половины правой руки; отметины зубов всё ещё хорошо видны на рубцовой ткани. Несмотря на свирепый внешний вид Рал – весёлый шутник, который проводит большую часть своего времени без работы, рассказывая о безумные истории, в обмен на бесплатную выпивку, у поставщика провизии или у одного из палаток с элем на базаре.

10C. Зал

Большой зал, где ведётся большая часть военных дел форта, и где **Лиара Портир** (см. приложение D) встречает важных посетителей. Он похож на охотничий домик с головами динозавров и черепами, закреплёнными на стенах, и шкурами экзотических животных, висящими как гобелены.

Лиара носит с собой набор ключей к закрытым дверям складов (зона 10G) и железному сейфу в её комнате (зона 10I). Если персонажи встречаются с ней, она предлагает им одно или несколько специальных заданий (см. врезку «Агенты Пылающего Кулака»).

10D. Кухня

Эта кухня обслуживает офицеров и гостей лагеря и готовит специальные блюда во время праздников. Завербованные войска сами отвечают за приготовление своей пищи на отряд; большая часть из них осуществляет это в районе казарм.

Сигбьёрн Данебар (НД мужчина иллусканец человек, **ветеран**) прослужил в Чульте больше, чем любой другой живой член Пылающего Кулака, и он любит его. Когда он стал слишком стар для схваток и патрулирования в джунглях, он добровольно перевёлся на кухню. Теперь он не только шеф-повар, но, что более важно, несёт ответственность (перед кастеляном) за то, чтобы в форте всегда было достаточное количество продовольствия.

10E. Кастелян

Кастелян Форта Белуриан – Грута Хальсдоттир (ЗН женщина иллусканец человек, **рыцарь**). Как кастелян, она занимает второе место в форте после Лиары Портир, и она отвечает за каждую деталь повседневного функционирования форта. Если солдат нарушает правила, Грута выбирает наказание. Если патруль долго не возвращается из джунглей, то её обязанность – выяснить почему. Когда приходят незнакомые люди, Грута – та, кто их приветствует, узнает, почему они здесь, и решает, заслуживают ли они аудиенции у Лиары Портир.

Эта комната – кабинет Груты; её спальня находятся наверху. Её обязанности слишком обширны, и она перемещается по всему форту, поэтому Грута не часто бывает здесь днём. Она носит с собой набор ключей к закрытым дверям складов (зона 10G).

10F. Колокольня

Колокольня возвышается ещё на 10 футов над соломенной крышей внутреннего двора, так что её высота составляет 30 футов. В обычный день колокол звонит двенадцать раз: он звонит каждые четыре часа, чтобы сигнализировать о смене караула, и за 10 минут до каждой перестановки, сигнализируя о том, что она скоро произойдёт. При смене караула он звонит число раз, равное порядковому номеру караула; один раз в начале первой смены, два раза в начале второй смены , и так далее. На том, что гарнизон вызывает «пробуждения», он звонит один раз.

В случае тревоги в лагере, колокол звонит непрерывно в течение как минимум полминуты. Звон может услышать с расстояния в 2 мили любое существ, находящееся на открытом пространстве, или в 1 милю существа, находящиеся в джунглях.

10G. Склады

Запасы жизненно важных предметов снабжения хранятся под замком в этих двух помещениях. Дверь в каждую комнату заперта, ключи есть у Лиары Портир и Груты Хальсдоттир. Каждая дверь изготовлена из твёрдого дерева и усилена железными пластинами (КД 17, 20 хитов, иммунитет к яду и психическому урону), но замок можно вскрыть с помощью воровских инструментов и успешной проверки Ловкости Сл 20.

Хранимые здесь предметы снабжения - это обычные предметы, как бумага и чернила, замки, одежда, обувь, верёвка, фонари, ламповое масло и свечи.

Сокровище. Вторая комната содержит четыре зелье лечения, четыре свитка заклинаний (по два каждого: *малое восстановление [lesser restoration]* и *очищение пищи и питья [purify food and drink]*), колчан с пятью *стрелами +1* и *чаша командования водяными элементалями [bowl of commanding water elemcntals]* (для помощи в последней защите форта). Портир и Халсдоттир не рассказывают об этих сокровищах приключенцам, какими бы надёжными они не казались.

10H. Комнаты перчаток

Эта готовая комната предназначалась для размещения отряда солдат, назначенных на обычную караульную службу во внутреннем дворе, но её занял Сигбьёрн Данебар (см. зону 10D) и три других ветерана, которые служат капралами в гарнизоне Пылающего Кулака.

10I. Комнаты командующих

Лиара Портир спит в южной комнате, а Грута Хальсдоттир спит в более маленькой, юго-восточной комнате. Обе комнаты содержат книги, одежду и другие личные вещи.

Сокровище. Персонаж, который заглянет под кровать в комнате Лиары Портир, найдёт запертый железный сейф. Персонаж, использующий воровские инструменты и преуспевший в проверке Ловкости Сл 18, может открыть его. Сейф содержит 220 зм и *камень послания [sending stone],* который Лиара использует для общения с пиратами Якорной стоянки Джахака.

10J. Комнаты гостей

Иногда в форт приезжают важные гости: торговый принц из Порта Нянзару, высокопоставленный офицер «Пылающего Кулака» или дворянин из Врат Балдура. Такие люди размещаются в одной или нескольких из этих комнат.

Персонажам может быть предоставлено использование одной или нескольких из этих комнат, если они что-то делают, чтобы заработать эту привилегию. К примерам можно отнести ценную находку Пылающему Кулаку, ведущему борьбу с нежитью, или доказательство того, что они выгнали вторгшихся морозных гигантов.

Хвалспид [Hvalspyd]

Хвалспид (название означает «китовое копье») представляет собой длинный корабль морозных гигантов: длиной 250 футов, с парусами из крыльев белого дракона. Он пришвартован на расстоянии 100 ярдов от берега вдоль северо-восточного побережья Чульта, в 70 милях к северу от Бухты Китчер. Гиганты не смогли спрятать такой огромный корабль, любой, кто плывёт по побережью, не может его пропустить.

Хвалспид отплыл на юг из Моря движущегося льда с экипажем из двадцати **морозных гигантов**. Три морозных гиганта остались на борту корабля – два стоят на страже, пока третий отдыхает. Ещё два **морозных гиганта** наблюдают за морем с берега. Остальные пятнадцать гигантов разделились на пять поисковых групп из трёх гигантов и обыскивают джунгли в поисках Артуса Симбера и *Кольца Зимы*. Один из охотников морозных гигантов – капитан *Хвалспида*, Друфи (НЗ женщина **морозный гигант**).

По приказу своего лорда Ярла Сторвальда, Друфи привела эту экспедицию, чтобы добыть кольцо. Сторвальд хочет его по причинам, объяснённым в приключении «*Гром Штормового Короля*». Он полагает, что с *Кольцом Зимы* он может заморозить мир и вызвать Эпоху Вечного льда – замечательная мечта, которая держит Друфи сфокусированной на задаче. Гиганты ничего не знают о Ацерераке, Поглотителе душ или проклятии смерти.

Морозные гиганты находятся вне своей привычной среды обитания – в тропических джунглях. Они считают это худшим видом ада, которого только можно вообразить. Однако у них нет намерения подвести своего ярла и позволить *Кольцу Зимы* ускользнуть сквозь пальцы.

Поисковые группы морозных гигантов

Поисковая группа Друфи включает в себя двух мужчин-**морозных гигантов** и пару **полярных волков**. Каждая из других четырёх поисковых групп состоит из трёх **морозных гигантов** и 1к2 **полярных волков**. Морозные гиганты не могут двигаться через джунгли бесследно. Если персонажи встречаются с гигантами, они, скорее всего, будут видеть доказательства за несколько дней до фактической встречи: растоптанный куст, сломанные или вырванные с корнем деревья, гигантские отпечатки ног, рунические отметки высотой 3 фута, вырезанные на деревьях или выгравированные на валунах, и помёт полярных волков. В Чульте есть много гигантских плотоядных, поэтому необходима успешная проверка Мудрости (Выживание) Сл 10, чтобы определить, что эти следы чужды джунглям; если проверка удалась на 5 или более, персонаж может понять, что это морозные гиганты. Чультские проводники получают преимущество на эту проверку, но не могут понять, что это морозные гиганты. Ведь это крайне маловероятно.

До сих пор поиски гигантов проходили от побережья до реки Тайрикай и от руин порта Кастилиар до северо-восточных гор. Друфи видела форт Белурриан издалека и Порт Нянзару со стороны устья реки Тайрикай, но гиганты избегают патрулей Пылающего Кулака. Со своей стороны, наёмники и разведчики из форта видели много загадочных знаков в джунглях на юге, но они ещё не поняли, что они имеют дело с морозными гигантами. Следующим шагом гигантов будет продвижение дальше на юг. В какой-то момент (определяется вами) они вернутся на Хвалспид, отправятся на юг в Спасительную бухту и начнут поиск заново. Очевидно, что это очень неэффективный способ поиска в такой большой и плотной области, как у Чульт, но у Друфи нет лучшей идеи.

У Друфи нет причин атаковать или убивать персонажей при встрече, только если персонажи не нападают на неё, или если она подозревает, что они знают больше, чем говорят о *Кольце Зимы*. Прежде чем предпринять какие-либо действия, она попытается выяснить, что персонажи знают о Артусе Симбере и артефакте. Попытки Друфи скрыть свой интереса – это как скрыть мамонта. Любой персонаж, который преуспевает в проверке Мудрости (Проницательность) Сл 10, быстро понимает, что неуклюжие вопросы Друфи касаются мощного магического предмета, который находится у Симбера.

Любая встреча персонажей с гигантами будет более драматичной, если это произойдёт после первой встречи персонажей с Артусом Симбером. Если они признают, что встречались с ним, но не могут (или не будут) рассказать Друфи, где он находится, у неё появляются причины, по которой ей нужно захватить персонажей и выпытать информацию из них.

Сокровище

Трюмы *Хвалспида* опустели, а морозные гиганты не приносили сокровищ с собой из экспедиций.

Хисари [Hisari]

Этот разрушенный город юань-ти находится в джунглях у подножия Короны, дымящегося вулкана, который отмечает западный конец Гор Небесного ящера. Мощная защита, похожая на заклинание *антипатия/симпатия [antipathy/sympathy]*, не позволяет юань-ти войти в город. Большинство из змеиного народа, которые когда-то здесь жили, с тех пор переехали в Ому.

Земля поглотила половину города, упирающегося в огромный подземный грот, который никогда не видел солнца. Остальная часть Хисари остаётся над землёй, опутанная лианами и ползучими цветами. Каждый кирпич и колонна покрыты мхом, а сетка корней и пепла покрывает потрескавшиеся золотые купола города.

Храхамар [Hrakhamar]

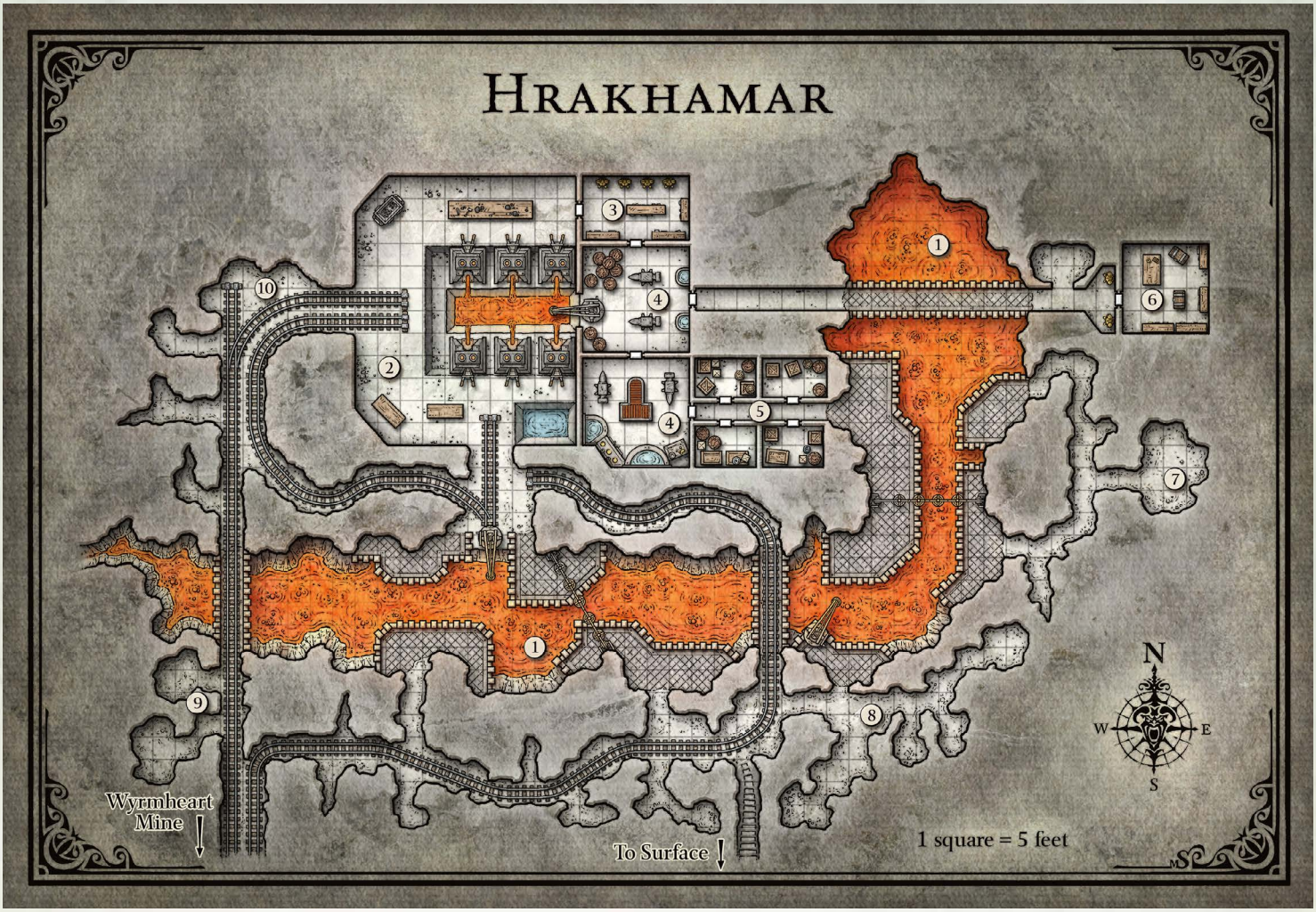
Недавние извержения вулканов заставили дварфов покинуть Храхамар (карта 2.13). Они всегда намеревались восстановить и реактивировать кузницу, когда это станет безопасным, но этот день так и не наступил.

Здесь поселились огненные тритоны и наладили в кузнице производство брони и оружия для себя. Небольшая группа дварфов-альбиносов скрывается в соседних джунглях и наблюдает за кузницей, но их слишком мало, чтобы бросить вызов огненным тритонам.

Если персонажи проходят в радиусе 10 миль (1 гекс) от кузницы, четверо **дварфов-альбиносов воинов** (см. приложение D) замечают группу и приближаются к ним. Их представитель – грубоватая Сити Вайнкаттер. Она излагает проблему («огненные тритоны захватили кузницу наших предков») и предлагает решение («убить их»). В качестве награды каждому персонажу будет разрешено взять из кузницы двадцать фунтов благородного адаманта (в слитках, по 1 фунту каждый), и дварфы сопроводят их к месту крушения «летающей лодки» из какой-то далёкой страны (см. «Обломки Звёздной Богини», стр. 66).

Дварфы предлагают стоять на страже снаружи, в то время как персонажи избавляют Храхамар от огненных тритонов. Если персонажи выглядят недостаточно сильными или нуждаются в проводнике, Сити предлагает сопровождать их. Она помнит план кузницы, но не знает, сколько огненных тритонов внутри или где они могут скрываться.

Когда кузня была под управлением дварфов, она была связан торговыми дорогами с заливом Шилку и другими пунктами на полуострове. Хотя эти дороги пережили век забвения, в непосредственной близости от кузницы они были сделаны дварфами, и даже время не смогло уничтожить дорогу дварфов. В долине Утерянной Доблести дороги погребены под пеплом, но там, где горы поднимаются над пепельной равниной, дорогу легко обнаружить и проследить до входа в кузницу. Персонаж, который делает успешную проверку Мудрости (Выживание) Сл 13 при осмотре дороги, видит следы ожогов, указывающие на огненных тритонов или других огненных существ, использующих её.



Карта 2.13: Храхамар

Когда персонажи прибудут в Храхамар, зачитайте:

> Вход представляет собой 10-футовый арочный проем под массивным барельефом скрещённых молотка и клещей. Две железные двери были установлены на входе, но одна лежит на земле с проржавевшими петлями, а другая так сильно провисает, что кажется, будто она может рухнуть в любой момент. Несколько зданий когда-то стояли за пределами кузницы, но от них остались лишь фундаменты.

Вход постепенно сужается до 5 футов в ширину и 10 футов в высоту. Туннель имеет небольшой уклон, иногда в нём появляются ступени, ведущие вниз, длина самого туннеля три четверти мили, после чего он выводит в кузницу. Следы огня покрывают стены и пол.

1. Магмовый разлом

Дварфы использовали вулканический разлом в сердце Храхамара, чтобы плавить железо и адамант, которые они опускали в магму в глиняных тиглях.

> Перед вами открывается пещера с расплавленной, пузырящейся магмой и выбросами пламени. Стены пещеры покрыты металлическими мостками и кранами, которые поддерживают огромные тигли из обожжённой глины. Огромные цепи тянутся через пещеру, по-видимому, для перевозки многотонных вёдер руды через лаву. От жара захватывает дух, сушит глаза и обжигает кожу. С того места, где вы стоите, виден единственный очевидный путь – пройти по узкой каменной эстакаде с рельсами, построенной для тележек. Ритмичный звук молотка исходит откуда-то за пределами магмового разлома.

Магма находится на 10 футов ниже уровня мостиков и рельсовых эстакад. Огромные цепи натянуты над разломом в двух местах, позволяя перемещать вёдра с рудой.

Персонажи могут безопасно пересечь разлом, если пройдут по одной из двух рельсовых эстакад. Если кто-то решит пересечь разлом по одному из цепных конвейеров, то для этого потребуется успешная проверка Силы (Атлетика) Сл 10. При неудачной проверке персонаж попадает в магму. Если существо падает в магму или начинающее свой ход в ней, оно получает 55 (10к10) огненного урона.

2. Плавильная печь

> Звук молота становится громче, но он не идёт из помещения впереди. Это огромное прямоугольное помещение – работающий плавильный завод. Прямоугольная яма в центре комнаты заполнена расплавленным железом. Шесть устройств дварфской конструкции и изготовления, расположенных вокруг котлована, откачивают жидкий металл и вытягивают примеси. Небольшой бассейн в юго-восточном углу наполнен чем-то, что походе на расплавленное серебро.
>
> Существа, которые выглядят как смесь гуманоидных амфибий и элементаля огня, обслуживают устройства. Пока они вас не заметили.

Звук молота доносится с востока.

Здесь работают восемь **огненных тритонов воинов** (см. приложение D). Они занимаются своими делами и не ждут вторженцев, и в комнате шумно, поэтому огненных тритонов можно застать врасплох, если персонажи не будут открыто перемещаться по помещению или обращать на себя много внимания.

В центральном котловане находится расплавленное железо. В маленьком бассейне находится расплавленный адамантин, а не серебро. Существо, которое попадает в котлован/бассейн или начинает свой ход в них, получает 55 (10к10) огненного урона.

Кран на юге (нависающий над зоной 1) используется для опускания тиглей с рудой в магмовый разлом до тех пор, пока руда не расплавится. Расплавленная руда доставляется по рельсам в зону 2, где она сливается в соответствующий котёл.

3. Арсенал

Враги дварфов жаждали богатства Храхамар. Чтобы защитить свои сокровища, дварфы хранили в этом помещении оружие и доспехи. Огненные тритоны не заходили туда; они предпочитают использовать собственное оружие, чем более тяжёлое, сделанное дварфами, а доспехи дварфов им не подходят.

В этом помещении находится по шесть боевых топоров, секир, молотов, моргенштернов, боевых кирок, боевых молотов и тяжёлых арбалетов, а также двести арбалетных болтов и четыре комплекта полулат дварфийской работы. Если персонажи придут сюда с Сити Вайнкаттер, она позволяет каждому персонажу взять по одному оружию.

4. Кузня

Расплавленное железо и адамант из зоны 2 попадает в самое северное из этих двух помещений, где из них отливают слитки. Из части металла, на наковальнях в комнате, были изготовлены инструменты и запасные детали, но большая часть железа была перенесена в сокровищницу (зона 6). Адамантиновые слитки отправляются в южную часть кузницы, где огромный штамповочный молот в центре комнаты удалял примеси. Громкий звук, слышимый во всей кузнице, исходит от этого молота с механическим приводом.

Когда сюда приходят персонажи, в северном помещении находятся четыре **огненных тритона воина**, а в южном помещении работают шесть **огненных тритонов воинов** под надзором **огненного тритона колдуна Имикса**. См. приложение D, чтобы узнать характеристики огненных тритонов.

Железный рычаг. Коридор между зонами 4 и 6 ничем не примечателен, за исключением тяжёлого железного рычага, установленного на северной стене в 20 футах от двери к зоне 4. Рычаг находится в нижнем положении и может быть легко поднят. Это выдвигает мостик над магмой, ведущий к зоне 6, если ловушка, находящаяся там убрала его. Движение рычага, когда мост удлинен, то механизмы вдавливают мост глубже в камень на секунды, и больше ничего не происходит.

5. Кладовая

В этих помещениях дварфы хранили разные припасы: еду, кожаные фартуки, защитные очки, пергамент и чернила. Огненные тритоны разграбили всё это. Теперь главными особенностями этих комнат являются «гнезда» из древней дварфской одежды, утеплённых перчаток и прочего мягкого материала, в которых огненные тритоны спят во время смены. Запах в этой области ужасен, он похож на смесь запаха жжёных волос жжёной резины. Громкие звуки в любом из этих помещений пробудят и приманят всех огненных тритонов в этой области.

Северо-западное помещение – пустое. В северо-восточном помещении три **огненных тритона воина** играют в кости. Четыре **огненных тритона воина** спят в куче в центре юго-западной комнаты. В юго-восточной комнате находятся два **огненных тритона колдуна Имикса**, спокойно спорящие о том, следует ли осуждать колдуна в области 4 за ересь против Имикса. См. приложение D, чтобы узнать характеристики огненных тритонов.

6. Сокровищница

> Два комплекта полулат дварфийской работы стоят по обе стороны железной двери. Эти доспехи когда-то были прекрасны, но теперь они покрыты следами от оружия, обожжены огнём и измазаны грязью. На двери находятся два замка, один над другим.

Дварфы запечатали сокровищницу, прежде чем покинуть Храхамар, и она остался запертой и по сей день. Несмотря на все свои усилия, огненные тритоны не смогли уничтожить дверь или взломать замки.

Запертая дверь. Верхний замок двери встроен в адамантовую рамку, напоминающую дварфийскую руну «начало». Персонаж, читающий на Дварфском, может правильно интерпретировать руну.

Нижний замок был первоначально встроен в золотую рамку, напоминающую дварфийскую руну «конец», но огненные тритоны соскоблили золото и использовали его для украшения своего храма Имиксу (зона 7). Царапины на двери намекают на то, что раньше там что-то было, но лишь тот, кто читает на Дварфском и преуспеет в проверке Интеллекта (Расследование) Сл 15 сможет правильно интерпретировать руну. Каждый замок можно взломать с помощью воровских инструментов и успешной проверки Ловкости Сл 20.

Нижний замок оборудован ловушкой. Ловушку можно обнаружить с помощью успешной проверки Мудрости (Восприятие) Сл 13, но её невозможно обезвредить или обойти. Ловушка срабатывает, если попытка взломать нижний замок меньше Сл проверки на 5 или более, если для открытия замка используется неправильный ключ или если он открыт каким-либо способом перед верхним замком. Ловушка заставляет металлический мост между сокровищницей и кузницей (зона 4) сдвинуться на запад, оставляя 40-футовую пропасть над магмой. Мост можно вернуть только, подняв рычаг в коридоре, ведущем из зоны 4. Рычаг слишком далеко, чтобы поднять его при помощи заклинания *волшебная рука* [mage hand] со стороны сокровищницы.

Ключи от сокровищницы находятся у огненных тритонов. Однако им не удалось понять для чего они, по этому они вмонтировали их в статую, которую они построили в храме Имикса (зона 7).

Боковая комната. Подсказка как открыть дверь находится в кажущейся пустой боковой комнате возле сокровищницы. Любой, кто осматривает эту комнату, находит любопытную коробку, брошенную в углу. Коробка сделана из железа и напоминает книгу, и она открывается с обеих сторон, как передняя и задняя обложки книги. На одной стороне нанесена дварфская руна «начало», на другой нанесена руна «конец». При открытии любой из сторон можно увидеть очертания ключей на железной пластине. В этой коробке хранились оригинальные ключи от сокровищницы.

Со всеми инструментами Храхамара в их распоряжении, персонажи могут сделать копии обоих ключей, используя очертания в коробке, при условии, что делающий это персонаж владеет навыком работы с кузнечными инструментами и преуспеет в проверке Интеллекта Сл 10. Сити Вайнкаттер может помочь с этим, если ни один из персонажей не может это сделать. Мушариб (см. «Поиск проводника», стр. 33) также обладает необходимыми навыками. После трёх неудачных проверок очертания ключей в коробке будут испорчены, поле этого её невозможно будет использовать для изготовления ключей.

Сокровище. В сокровищнице хранится запасы богатств Храхамара. Тысячи железных и адамантиновых слитков аккуратно рассортированы, сложены и упакованы. Каждый железный слиток стоит 1 зм и весит 10 фунтов. Каждый адамантиновый слиток стоит 10 зм и весит 1 фунт. Если присутствует, Сити Вайнкаттер позволяет персонажам забрать награду, но внимательно следит за ними, чтобы убедиться, что никто не возьмут больше двадцати слитков.

На одном из ящиков покоится золотая перчатка, по размеру она подошла бы взрослому дварфу. Дварфы Чульта называют её Перчаткой Мурадина, и этот предмет обычно носит смотритель Храхамара. Она искусно сделана и стоит 2500 зм, хотя богатый дварф может заплатить за неё в два раза больше.

7. Храм Имикса

Непонятно, для чего дварфы использовали эту зону, но огненные тритоны превратили её в храм.

> Вонь серы и горящей плоти бьют прямо в ваши ноздри, когда туннель переходит в небольшое помещение. В северной его части находится пятифутовая статуя из железа, меди, золота и серебра, которая выглядит как что-то гуманоидное и огненное одновременно. Четыре огненных тритона склонились перед ним.

Склонившиеся – два **огненных тритона колдуна Имикса** и два **огненных тритона воины** (см. приложение D, чтобы узнать характеристики огненных тритонов). Они сражаются насмерть.

Статуя весит 150 фунтов и представляет собой Имикс, злого предтече общества огненных тритонов. Статуя имеет небогатые художественные достоинства (огненные тритоны – сносные кузнецы, но неумелые художники). Если золото и серебро отделить от других металлов, они стоят 20 зм и 400 см соответственно. Дварф-альбинос или персонаж, владеющий инструментами кузнеца, может извлечь ценные металлы при помощи инструментов в Храхамаре за несколько часов.

Персонаж, успешно прошедший проверку Мудрости (Восприятие) Сл 13 во время изучения (или плавки) статуи Имикса, распознает в объекте, объятом пламенем то, что когда-то было частью ключа. Это единственный кусок адаманта на статуе, и только прочность адаманта помешала ему поменять форму. После обнаружения адамантового куска более тщательный осмотр позволит обнаружить второй фрагмент из золота, настолько тщательно прикованный, что он едва узнаваем. Эти ключи когда-то отпирали дверь в сокровищницу (зона 6), но теперь не поддаются ремонту; так мало осталось, что даже заклинания *починка [mending]* не может их восстановить.

8. Дымчатые пещеры

> Размер и форму этой области определить невозможно. Облака клубящегося дыма раздражают ваши глаза, а тлеющие угли обжигают ваше горло, когда вы дышите. Однако, дальше в дыму, вы едва можете разглядеть что-то, что выглядит как фонарь.

Эти связанные пещеры – логово двух **дымовых мефитов**. То, что персонажи воспринимают как тусклый фонарь, – это заклинания *пляшущие огоньки [dancing lights]*, наложенное одним из мефитов, чтобы заманить персонажей глубже в токсичное логово.

Вся зона 8 сильно заслонённая. Персонажи могут перемещаться на 10 футов за раунд, держась рукой за стену; если персонаж двигается быстрее, то получает 1 дробящего урона, натыкаясь головой и ногами на каменные выступы. После 2 раундов в дыму каждый персонаж должен преуспеть в спасброске Телосложения Сл 10 в начале каждого своего хода, иначе получает один уровень истощения. Те, кто задерживают дыхание, не получат уровни истощения до тех пор, пока могут это делать; персонажи, закрывшие мокрой тряпкой нос и рот или принимающие аналогичные меры предосторожности, получают преимущество на спасброски на 10 раундов, но затем тряпка высыхает в сильном жаре Храхамара.

Мефиты не заинтересованы в нападении на авантюристов напрямую, но с радостью разграбят тела тех, кто задохнётся в дыму. Если они загнаны в угол, они умоляют о пощаде. Они предлагают информацию в обмен на свои жизни, если персонаж преуспевает в проверке Харизмы (Запугивание) Сл 10. Они узнают, что кузница заселена огненными тритонами, где находятся стойла гигантских ходунов, и что два дварфа-пленника находятся в клетках к западу от логова мефитов.

9. Клетки и проход к шахте Сердце Вирма

Огненные тритоны являются известными мучителями и любителями гуманоидной плоти. Пленников связывают, затыкают им рот и бросают сюда до тех пор, пока огненные тритоны не решают, как причинить им самую сильную и длительную боль. Большинство пленников погибают в течение десяти дней, но они начинают желать смерти гораздо раньше.

Исключение составляют дварфы. Есть многое в работе Храхамара, что огненные тритоны всё ещё не понимают. Пленённые дварфы подвергаются пыткам за подсказки о том, как работают литейные инструменты и машины. Два несчастных **дварфа-альбиноса воина** (см. приложение D) находятся здесь, связанные, с завязанными глазами и ртом, когда приходят персонажи. Их имена – Лаз Драмтандер и Малкар Стоунгрист. Оба ранены и имеют по 1 Хиту. Они также голодны, обезвожены и страдают от 5 уровней истощения. Со временем и заботой, или магическим исцелением Лаз восстановится до нормального состояния. Малкар же сошёл с ума; он неудержимо вздрагивает и безостановочно кричит, если его кляп убрать. Для восстановления его здравомыслия требуется заклинание *малое восстановление [lesser restoration]* или подобная магия. Если Лаз и Малкар уйдут с Сити Вайнкаттер, она и её спутники будут ухаживать за ними.

Туннель, уходящий на юг, через 40 миль выходит к шахте Сердце Вирма, которая была захвачена драконом Тзинделор и её миньонами кобольдами (см. «Шахта Сердце Вирма» ниже). Туннель проходим, а рельсы целы по всей его протяжённости, но столкновения с **ползающими падальщиками** и **гигантскими пауками** гарантированы. По мере приближения персонажей к шахте Сердце Вирма они также могут столкнуться с группами **кобольдов**. Дварфы-альбиносы знают, куда ведёт туннель, но быстро предупреждают персонажей о красном драконе, захватившем шахту Сердце Вирма.

10. Стоянка шахтёрской тележки

Дварфы оставляли свои рудные телеги и бортовые рельсовые вагонетки здесь, когда они не использовались. Две из них всё ещё здесь, и обе находятся в минимальном рабочем состоянии.

Огненные тритоны используют эту зону в качестве стойла для двенадцати **гигантских ходунов** (см. приложение D). Гигантские ходуны привязаны, но верёвки предназначены только для того, чтобы они не пересекали самую западную линию рельс и не блуждали по туннелям. Разозлённый или встревоженный ходун может легко вырваться на свободу, а эти злобные существа становятся такими, когда они видят гуманоидов, которые не являются их хозяевами.

Как только неогненный тритон входит в зону 10, гигантские ходуны начинают топать, рычать и дёргаться. Начиная со следующего раунда и каждый раунд после, 1к3 гигантские ходунов вырываются на свободу и атакуют или присоединяются к продолжающейся битве. Они не атакуют огненных тритонов, и огненный тритон может оседлать гигантского ходуна и кататься на нем как на ездовом животном, используя стандартные правила для боя верхом.

Шахта Сердце Вирма [Wyrmheart Mine]

Клан щитовых дварфов управлял этой железной шахтой (карта 2.14), но сорок лет назад её завоевал молодой красный дракон по имени Тзинделор. Хью Хакинстоун (см. «Поиск проводника», стр. 33) надеется отвоевать и снова открыть шахту, и он с удовольствием привлекает персонажей к этому (или невольно обязывает их, если он должен).

Тзинделор собрала кобольдов-последователей, которые называют её Искра. Она изредка уходит на охоту, но большую часть своего времени спит на дне шахты. Кобольды напичкали своё общее логово многочисленными ловушками. Во многих частях шахты всё ещё остались признаки битвы дварфов с Искрой, включая разбросанные и обугленные кости умерших.

Дварфы оставили три рудных тележки в шахте, все в рабочем состоянии или ремонтопригодны. Рельсовая дорожка, огибающая главную шахту, имеет довольно крутой уклон; не такой крутой, как на лестнице, но круче, чем у большинства пандусов. Рудные тележки сконструированы таким образом, чтобы нижний конец (передняя часть) был выше, чем верхний конец (задняя часть). Это позволяет им не опрокидываться на уклоне, но они выглядят странно на ровной поверхности. Тяжёлая тяговая верёвка и упряжь привязаны к задней части каждой тележки, чтобы обученный динозавр мог вытащить тяжёлый груз вверх по дорожке. Толстый тормоз с рычажным управлением контролирует её спуск.

Тележки можно могут перейти на боковые ответвления пути, если переключить дорожки, используя ломик (по одному припрятано около каждого переключателя). Когда персонажи прибывают, рельсовый путь в таком положение, что обходит все боковые проходы и спускаться прямо вниз.

Тормоза у некоторых тележек находятся в лучшем состоянии, чем у других. Если тормоз не срабатывает, то тележка выходит из-под контроля и мчится вокруг шахты до тех пор, пока она не столкнётся с барьером на дне. Все находящиеся в тележке во время столкновения с преградой, получают 1к6 дробящего урона за каждые 20 вертикальных футов, которые проходит тележка. Те, кто выпрыгивает до того, как тележка врезается в барьер, получает половину урона, основываясь на том, как далеко тележка спустилась, прежде чем они выпрыгнули, но каждое существо также должно преуспеть в спасброске Ловкости Сл 10 или кувыркнётся за край дорожки и упадет на дно шахты.

1. Кабинет

Стены этого здания построены из плотно прилегающих каменных блоков, у него большие окна и широкая, покатистая черепичная крыша. Теперь оно заросло лианами и плющом, но строение всё ещё целое.

Дверь разбухла, и чтобы её открыть необходима успешно пройти проверку Силы (Атлетика) Сл 12, но через окна можно легко пролезть внутрь. Испуганные ящерицы и птицы выбегают через окна, когда кто-то входит.

Всё содержимое здания сгнило. Гроссбухи давно превратились в слизь. Столы и шкафы покрыты лианами, птичьим помётом и костями мелких животных. Табуреты сломаются, если на них появляется хоть какой-то вес. Здесь нет никакой информации и ничего полезного.

2. Сарай поставок

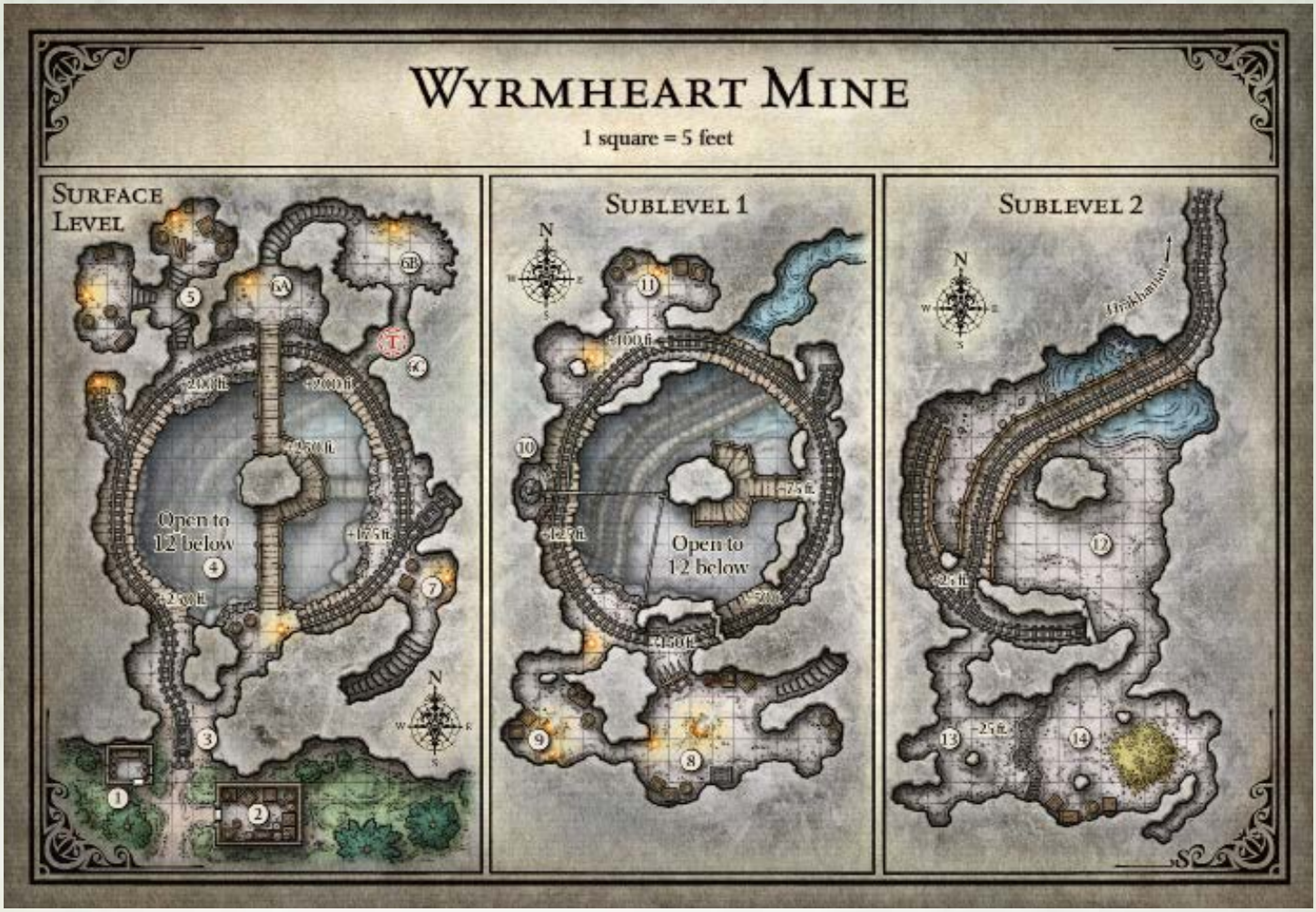
Стены этого с черепичной крышей здания сделаны из плотно прилегающих каменных блоков. Окон нет. Части стен разрушаются там, где корни деревьев раздвигают камни. Сколы и царапины дают понять, что кто-то пытался взломать тяжёлую дверь топорами, но сдался после того, как немного продвинулся.

Следы топора находятся всего в нескольких футах от земли (были сделаны кобольдами). Дверь можно принудительно открыть успешной проверкой Силы (Атлетика) Сл 10.

Десятки ящиков и бочек сложены внутри. Некоторые из них были опрокинуты корнями деревьев, растущими под ними. Оставшаяся пища и вода непригодны для употребления, но другое снабжение в всё ещё пригодно для использования, даже если они будут не особенно полезны авантюристам. Они состоят из инструментов для горных работ, камнеобрабатывающих и железообработки, лопат, фонарей и свечей, касок горнорабочих, тяжёлых перчаток, запасных колёс, осей и тормозов для рудных тележек, жира, толстой верёвки, смолы, щётки, веников и так далее.

3. Рудная вагонетка

На путях у входа в шахту стоит рудная вагонетка, удерживаемая на месте блоком под колёсами.



Карта 2.14: Шахта Сердце Вирма

Металлический каркас вагонетки по-прежнему прочный, но одна из осей сломана, а другая ужасно скрипит. В сарае поставок (зона 2) содержатся запчасти и смазка для ремонта. Старый тормоз выглядит прочным, но каждый раз, когда он используется, у него есть шанс 10% не сработать. Эту вероятность может заметить персонаж, если будет осматривать тормоз и успешно пройдёт проверку Интеллекта Сл 10. Тормоз можно отремонтировать запасными частями из сарая.

4. Верхний уровень шахты

Внутри пещера шахты представляет собой огромный провал глубиной в 250 футов. Дварфы оставили толстую каменную колонну посередине, чтобы поддержать потолок, и построили деревянный мост, идущий над провалом с юга на север. Несмотря на множество сломанных или отсутствующих досок, мост довольно прочен. Рельсы для рудных вагонеток спускаются вдоль стен ямы по часовой стрелке. Дневного света, проникающего через входы в шахту, достаточно, чтобы создать тусклое освещение на нижнем уровне.

Кобольды, живущие в шахте, верят (и правильно делают), что на этом верхнем уровне обитают дварфские духи. Кобольды избегают верхнего уровня шахты, за исключением случаев, когда они должны выйти или войти. Они используют только деревянный мост и никогда не заходят по рельсам в зону 5.

5. Призрачная кузня

Это место было кузней и мастерской дварфов. Многие из шахтёров отступили сюда, когда Искра напала, но дракон выжгла их баррикады, а затем сожгла и их самих своим дыханием. Вся область, от низа лестницы до дальних стен помещений выжжена до черноты. Десятки, а то и больше (сложно сосчитать) обугленных скелетов заполоняют комнаты. Один скелет дварфа легче распознать, чем остальные (со дня смерти прошло три года), и он не обуглен, лежит ближе к основанию лестницы, лицом вниз, головой к основанию, что говорит о том, что он умер, ползя по лестнице вниз. Он был членом экспедиции Хью Хакинстоуна, что пал жертвой злосчастной кузницы.

Шесть **спектров** овладели кузней, по трое в каждой из комнат. Они – это все, что осталось от дварфийских защитников шахты. Первый же персонаж вошедший в любую из комнат будет атакован спектрами в этой комнате, а остальные, из другой комнаты, присоединятся через два раунда. Спектры не могут покинуть кузню.

Сокровище. Дварфийские пожитки были сожжены или расплавлены в огне дракона, но один скелет одет в *мифрильную кирасу [mithral breastplate]*, которая пережила пламя.

6А. Уступ

Эта платформа освещена факелом, установленном в кронштейне на стене, и охраняется двумя **кобольдами изобретателями** (см. приложение D). Шероховатые ступени спускаются в зону 6В.

6В. Инкубатор яиц

> Семь маленьких рептильных гуманоидов охраняют эту комнату, в стенах которой вырезаны ниши. Каждая ниша выложена мхом и содержит коричневое яйцо размером с маленький апельсин.

Семь **кобольдов** охраняют эту комнату, которая служит инкубатором кобольдов. Эти кобольды решительно намерены защищать свои яйца. В выложенных мхом нишах содержится в общей сложности тридцать яиц.

6C. Ловушка с катящимся камнем

Верёвка натянута через устье туннеля, где нижний проход соединяется с рельсовой дорожкой. Она может быть замечена успешной проверкой Мудрости (Восприятие) Сл 13. Если верёвку не заметили, каждый персонаж, который проходит через устье туннеля, имеет шанс 50% задеть её и запустить два механизма. Первый механизм представляет собой пружинное деревянное приспособление, напоминающее лапу, которое делает взмах из стены штрека шахты в направлении подъема склона, и запирает вход в тоннель. Тот, кто запустил ловушку, должен преуспеть в спасброске Ловкости Сл 13 или получит 7 (2к6) дробящего урона от когтя. раунд спустя, второй механизм выпускает каменный шар диаметром 5 футов, который падает в пещеру (место помечено Т на карте) и вкатывается в деревянную лапу, перегородившую тоннель, которая разрушается от удара каменного шара, но перед этим переводит шар на вагонеточные рельсы. Шар катится по рельсам, пока не достигает зоны 11, где она сходит с рельс и врезается в жилые помещения урдов. (Урды слышат, как он приближается, и уходят с его пути.) Каждый на пути шара должен преуспеть в спасброске Ловкости Сл 13 или получит 22 (4к10) дробящего урона и будет сбит с ног. Вместо того, чтобы попасть под шар, персонаж, который провалил спасбросок, может спрыгнуть с путей и упасть на дно шахты; это не требует проверок. Шар невозможно замедлить проверками силы из-за крутого наклона рельсовых путей.

7. Верхняя площадка

Два **кобольда**-стражника стоят рядом со старыми ящиками. Один следит за рельсовой дорогой, а другой смотрит на лестницу на юге. Если один кобольд падёт, другой убегает вниз по лестнице, чтобы предупредить своих сородичей в зоне 8.

Рудная вагонетка. Рудная вагонетка к северу от этой области, по-видимому, находится в рабочем состоянии, хотя её тормоза имеют шанс 10% не сработать, каждый раз, когда они используются.

8. Главные жилые помещения

Северный проход, соединяющий это помещение с рельсами, оборудован ловушкой в виде качающегося бревна с шипами. Персонаж, проходящий через проход, имеет шанс 50% задеть трос и запустить ловушку, трос можно обнаружить с помощью успешной проверки Мудрости (восприятие) Сл 13. Каждое существо, находящееся в проходе, когда падает бревно, должно успешно пройти спасбросок Ловкости Сл 13 или получит 10 (3к6) колющего урона и будет сбито с ног.

> В яме, в центре помещения тлеет костёр, вокруг которого на палочках медленно обжариваются ящерицы, летучие мыши и квиперы. Огонь освещает кобольдов, живущих здесь.

В дневное время в этом помещении находятся 2к6 **кобольдов**; ночью их число увеличивается до 6к6 **кобольдов**. И днём и ночью половина жильцов – это те, кто не может сражаться. Если какие-то громкие звуки не разбудили их, кобольды спят друг с другом на соломенных кучках, которые кишат маленькими ящерицами и другими паразитами.

Святыня. Помещение на востоке – это святыня Куртулмака. Здесь находятся две пустые бочки, на одной из которых стоит статуя божества кобольдов высотой 3 фута, изготовленная из кусков металла, стекла, дерева и камня. Подношения в виде пищи сложены у её основания. Ни один из компонентов статуи не ценен, но её можно продать 10 зм любому коллекционеру редких вещей в Порту Нянзару. Статуя весит 15 фунтов. Помимо статуи Куртулмака, сокровищ нет. Все ценности, что находят кобольды, отдаются Искре.

9. Жильё изобретателей

Старые ящики и бочки были превращены в спальные лачуги для **кобольдов изобретателей**, два из которых находятся здесь (см. приложение D). Остальные два находятся в зоне 6A.

10. Большой шмяк

Валун опасно сбалансирован на уступе над рельсовой дорожкой. Верёвка, обвязанная вокруг валуна, проходит через одно железное кольцо на центральной колонне и через другое рядом с помещениями кобольдов. Если кобольды слышат рудную тележку, грохочущую по рельсам, четверо из них выбегают и готовятся потянуть за эту верёвку, отсчитывая время, чтобы валун столкнулся с тележкой. Они делают бросок атаки (+4 к попаданию) против КД тележки, который зависит от её скорости. Спускаясь на максимальной скорости (без тормозов), тележка имеет КД 16. Если пассажиры используют тормоза для контроля своей скорости, тележка имеет КД 8. Если пассажиры тележки задействуют или отпускают тормоз, чтобы изменить скорость тележки, когда увидят кобольдов, тянущих верёвку, она имеет КД 12.

Если валун попадает, каждое существо в телеге получает 5 (1к10) дробящего урона. Бросьте к6, чтобы определить, что происходит далее с тележкой и её пассажирами:

1-2. Тележка продолжает беспрепятственно двигаться по рельсам.

3-5. Тележка сходит с рельс в зону 11. Каждое существо вылетает из тележки, ударяясь о землю, и оно должно преуспеть в спасброске Ловкости Сл 12 или получит 5 (1к10) дробящего урона от удара.

6. Тележка сходит с рельс и падает вниз на на 125 футов в зону 12. Существа в тележке могут пройти спасбросок Ловкости Сл 12, чтобы выскочить, прежде чем тележка сойдёт с рельс и упадёт. При успешном спасброске существа выпрыгивают на пути. При неудачном спасброске существа падают с обрыва вместе с тележкой и получают урон от падения, как обычно.

11. Жильё урдов

Когда-то использовавшаяся в качестве вторичной рабочей и складской площадки дварфами-шахтёрами, эта пещера теперь служит жилым помещением для восьми урдов (**крылатых кобольдов**). Урды не смешиваются со своими бескрылыми сородичами и атакуют вторженцев на месте, убегая вверх по шахте, если половина или более из них убиты.

Ручная тележка. Рудная тележка на ответвлении ниже этой области, по-видимому, находится в рабочем состоянии, но ручка тормоза сломается при первом использовании.

12. Нижний уровень шахты

Пол у основания шахты усеян обугленными скелетами дварфов. Водопад высотой 60 футов выливается из северной стены, образуя большой бассейн глубиной около 10 футов. Все, что вы можете услышать, это звук падающей воды.

Десять обугленных скелетов дварфов разбросаны по полу. Восемь из них древние и покрыты отложениями кальция, но четыре выглядят более свежими (это члены злополучной экспедиции Хью Хакинстоуна три года назад). Кобольды забрали у них всё ценное.

Подземный поток выходит из северной стены на высоте 35 футов от рельсовой дорожки (60 футов над полом) и погружается через эстакаду, прежде чем разлиться бассейном на дне шахты. Хоть это и тонкая завеса воды, но она производит много шума и поднимает достаточно тумана, чтобы поддерживать дно шахты постоянно влажным. Бассейн является домом для 2к6 **квиперов**. Поблизости находится рыболовная сеть.

Переход в Храхамар. Приподнятые рельсы уходят в туннель в северной стене и идут дальше на север (более или менее) на 40 миль до заполненной огненными тритонами кузницы Храхамар. Туннель проходим, а рельсы целы по всей его протяжённости, но столкновения с **кобольдами** и другими монстрами гарантированы.

13. Палата аудиенций

С этой пещеры открывается вид на другую, гораздо большую. С колышков в задней части этой площадки свисают четыре свирепо выглядящие деревянные маски и четыре накидки, сделанные из чешуйчатой шкуры динозавра и окрашенные в ярко-красный цвет.

Когда кобольды хотят выказать дань уважения Искре или нуждаются в совете или одобрении дракона, они посылают своих подхалимов, пресмыкающихся эмиссаров на этот выступ с видом на логово дракона. Кобольды одевают церемониальные деревянные маски и накидки, прежде чем обратиться к своей повелительнице.

Если персонажи одевают маски и накидки перед тем, как заглянуть в зону 14, а также если они стараются выглядеть размером с кобольда, у них есть шанс обмануть дракона, но они могут легко проколоться. Во-первых, кобольды говорят с драконом только на Драконьем. Во-вторых, они наполняют свою речь лестью и раздутыми чествованиями, такими как «ваше титаническое, пылающее величие» и «неутолимая, жгущая печь». В-третьих, они никогда не сомневаются в воззваниях или суждениях дракона.

Всякий раз, когда одна из этих заповедей нарушается, Искра может сделать проверку Мудрости (Восприятие) персонажей против проверок Харизмы (Обман), чтобы распознать уловку. Если остальные персонажи прячутся во время разговора с драконом, каждый из них должен преуспеть в проверке Ловкости (Скрытность) Сл 19 (с преимуществом, если их не видно из зоны 14), чтобы избежать обнаружения.

14. Логово Искры

Тзинделор – самка **молодого красного дракона**, более известная как Искра, проводит большую часть своего времени здесь, отдыхая на своей куче сокровищ. В противном случае она охотится и терроризирует своих соседей. Благодаря водопаду в зоне 12 у персонажей есть все шансы подкрасться к ней (либо у них есть преимущество при проверках Скрытности, либо у Искры есть помеха на проверки Восприятия, в зависимости от того, что больше подходит для ситуации). Дракона невозможно застать врасплох, если кобольды использовали ловушку с валуном в зоне 10, и она не может не услышать звук рудной тележки, катящейся по рельсам, или громкого заклинания, сотворённого в любом месте шахты.

Дракон склонна убивать всех, кого она не узнаёт, но может поговорить с авантюристами, у которых есть что-то интересное. Будучи молодой, ей ещё многое предстоит узнать о мире. Если ей льстить и предложить достаточную взятку (пожертвования не менее 500 зм), она может даже указать направление к любой точке в пределах 100 миль от шахты Сердце Вирма.

Дракон не сдерживается, когда дело доходит до использования её оружия дыхания; она любит наблюдать за воплями своих сгорающих жертв. В безвыходной ситуации она уверена, что сможет взлететь по шахте и сбежать быстрее, чем кто-либо из вторженцев.

Сокровище. В сокровищнице дракона находится 3300 зм, 15000 см, 45000 мм, украшенные золотом ножны (25 зм), медальон в виде дракона на золотой цепочке (50 зм), медная кружка с нефритовой инкрустацией (100 зм) и *зелье большего лечения*.

Старые ящики и бочки возле южной стены содержат по 1к12 каждого снаряжения дварфийской работы: кирасы, шлемы, щиты, боевые молоты и боевых топоров. Один из боевых топоров дварфийской работы – *боевой топор +1*, у которого есть интересные магические свойства: он не тонет в воде и других жидкостях и даёт преимущество своему хозяину на проверки Силы (Атлетики), сделанные для плавания. На рукоятке топора выгравирована руна «Детек» (на Дварфском), означающая имя оружия: Боб.

Шилку [Shilku]

Эта заброшенная прибрежная деревня была разрушена и засыплена извержением вулкана. Тихие улицы утопают в пепле, а гавань забита охлаждённой лавой. Поскольку Мезро теперь в значительной степени «очищен», Лиара Портир из Форта Белуриан находится под давлением своих покровителей из Врат Балдура, которые требуют начать исследования и раскопки Шилку на предмет сокровищ, которые, несомненно, погребены там.

Такое начинание потребует строительства нового форта с нуля где-то на юго-западном побережье, и у Лиары нет ни рук, ни средств для этого. Она может попытаться попросить игровых персонажей отправиться в путешествие, чтобы разведать возможные места для такого форта, если только так она может убедить своих нетерпеливых покровителей из Врат Балдура, что дело сдвинулось с мёртвой точки.

Хотя он лишён человеческой жизни, город далеко не мёртв. Мефиты, огненные тритоны, саламандры и другие теплолюбивые существа бродят по его пепельным аллеям и прокладывают туннели в подвалы, давно запечатанные вулканической породой.



Элок Джахарвон

Ласкилар

Зарум Аль-Саряк

Якорная стоянка Джахака [Jahaka Anchorage]

Три пиратских корабля: *Драконий клык, Изумрудный глаз* и *Кровопийца* – используют Якорную стоянку Джахака (карта 2.15) как убежище. Все три являются парусниками (см. главу 5 *Руководства Мастера*). См. врезку «Пираты якорной стоянки Джахака» (стр. 88) для получения информации о капитане и экипаже каждого судна.

В любое время только один пиратский корабль стоит на якоре. Второй корабль стоит на якоре снаружи гавани на расстоянии не более мили, готовый защитить стоянку. Третий корабль всегда в море в поисках добычи. Вы можете случайно определить, где какие корабли находятся. Стоянкой командует со своего корабля капитан пришвартованного судна.

Стоянка находится внутри морской пещеры. Она влажная и гулкая, но по крайней мере пещера защищает от ежедневного дождя. Пираты снарядили её пирсом и обветшалым фортом, построенным из отодранных кусков обшивки, старых бочек, палубных решёток, лонжеронов и прочего хлама, который они смогли отыскать. Она включает в себя склад, где пираты хранят украденную добычу до тех пор, пока её не продадут (район 4), камеру, где содержатся пленники, до тех пор, пока их не выкупят или продадут (район 5), и таверну, где пираты кутят (район 6A-6C).

Три капитана пиратов состоят в союзе с Лиарой Портир из Форта Белуриан, дающей им информацию о судах, проходящих через порт Нянзару и помогающей пиратам продавать украденные ими грузы. Корабли, идущие под флагом Ворот Балдура, как правило, не подвергаются нападениям, как условие сотрудничества с Портир. Командир Пламенного Кулака имеет информацию о предстоящих военно-морских патрулях, высылаемых с материка, и она передаёт эту информацию пиратам через *камень послания*.

Однако для пиратов есть нечто более важное, чем их сделка с Лиарой Портир. Самый важный для пиратов актив-это скрытая база, и каждый пират должен поклясться на крови в том, что будет защищать это секретное место. Любой корабль, который плывёт на визуальном расстоянии от стоянки, при необходимости подвергается нападению и преследованию. *Дерзкий Пегас* (см. «Портовый квартал», стр. 21) имеет хороший шанс сбежать, потому что он настолько быстр, что другие корабли вряд ли его догонят.

Тот, кто наткнётся на стоянку выйдя из джунглей или из бухты вряд ли уйдёт живым. Если персонажи наткнутся на Якорную стоянку Джахака, пираты будут утверждать, что это торговый пост или разведочная база, созданная Пламенным Кулаком или торговым консорциумом, и они будут выдвигать убедительный доводы в пользу выбранной версии. Они сделают все возможное, чтобы усыпить бдительность чужаков, а затем убьют или захватят их.

Потолок пещеры в среднем возвышается на 60 футов над уровнем моря (это расстояние может немного меняться с приливом\отливом). Эта высота также равна 50 футам над уровнем земли и 20 футам над верхней частью часовой башни и краном. Две естественного происхождения каменных колонны стоят в устье входа с зазором всего в 25 футов между ними, так что корабли тщательно буксируются в пещеру на небольших лодках и управляются с помощью системы канатов, как только заходят внутрь.

Благодаря своему укрытому положению и постоянному туману в бухте, пещеру трудно найти, если не знать, где искать. Бдительный наблюдатель обнаруживает строения и пришвартованный корабль внутри пещеры автоматически, если проходит в пределах полумили от берега. На расстоянии до 2 миль для обнаружения необходима успешная проверка Мудрости (Восприятие) Сл 15. Дозорные на пришвартованном корабле замечают судно в пределах 2 миль автоматически.

Пираты Якорной стоянки Джахака

Три пиратских корабля используют Стоянку Джахака в качестве базы, и их капитаны заключили прочные договорённости друг с другом и Лиарой Портир из форта Белуриан. Используйте планы палуб в приложении С Руководства Мастера, чтобы представлять каждый пиратский корабль, при наличии необходимости. Ниже описывается экипаж каждого судна.

Драконий клык

Капитан Элок Джахарвон (НЗ мужчина чульт человек **веркабан**) не обладает терпением и чувством юмора. Он был первым помощником на *Драконьем клыке* всего год назад, пока не устроил мятеж и не выбросил бывшего капитана за борт. Другие капитаны все ещё приспосабливаются к своему новому невоспитанному союзнику, который, похоже, намерен жёстко пробиваться своим путём к объявлению себя королём пиратов.

Элок хочет перестать посылать часть прибыли пиратов в Форт Белуриан, что положит конец союзу с Лиарой Портир и, вероятно, будет равносильно самоуничтожению; пираты могли бы сохранить большую часть прибыли, но они бы брали меньше сокровищ и подвергались бы большему риску. Другие капитаны ясно видят эти минусы, но Джахарвон распространяет эту идею среди пиратов всех званий из всех трёх команд.

В экипаж *Драконьего клыка* входят первый помощник по кличке Бешеный Калита (ЗЗ женщина чультка человек **шпион**), пятнадцать чультских **разбойников**, три чультских **головореза**, и «морская ведьма», по имени Глаз Глубин (нейтральная женщина калишит человек **друид**).

Изумрудный глаз

Расчётливый капитан Зарум Аль-Саряк (ЗЗ мужчина Калишит человека **капитан разбойников**) имеет особое пристрастие к драгоценным камням. Он был одевается в пальто, расшитое блестящими драгоценными камни (750 ЗМ) и носит саблю с драгоценными камнями, встроенными в рукоять (1,250 зм). Его корабль, *Изумрудный глаз*, имеет каюты, оформленные как комнаты во дворце калишитского паши. Аль-Саряк любит отрубать головы тем, кто его огорчает и вешать их на ростре-русалке своего корабля. Давным-давно травма стоила ему левого глаза и оставила шрам в виде большого Х через все лицо. Разрушенная глазница теперь содержит волшебный камень, который позволяет Аль-Саряку различать призрачные пути, ведущие к сокровищам. Камень не работает ни для кого другого. Аль-Саряк также обладает *камнем послания*, связанный с таким же у Лиары Портир (см. «Форт Белуриан», стр. 54).

Экипаж *Изумрудного глаза* состоит из первого помощника по имени Волтан (ХЗ мужчина Калишит человек **берсерк**), двенадцати калишитских **разбойников**, двух калишитских **головорезов** и пятерых чультских **воителей племени**.

Кровопийца

Капитан Ласкилар (НЗ мужчина человек Тетриец **капитан разбойников** в *плаще шарлатана [cape of the mountebank]*) – это яркий, лихой пират, который устал гоняться за торговыми кораблями и слышать нытье их капитанов о потерянных доходах и крови. Он скорее ищет потерянные сокровища и магические предметы, но не копаясь в руины и гробницы; вместо этого, он будет счастлив преследовать авантюристов через джунгли и океаны, чтобы украсть то, что они с трудом добыли. Его корабль, Кровопийца, наполнен негодяями и головорезами, жаждущими сделать свою грязную работу. Ласкилар также поддерживает связь со множеством богатых покровителей в Порт Нянзару и более отдалённых портах, которые стремятся заплатить поистине королевскую цену за редчайшие из его недобросовестных приобретений.

В экипаж *Кровопийцы* входят первый помощник по имени Хил (НЗ мужская полуорк **гладиатор**), двенадцать чультских и тетирских **разбойников**, шесть чультских **головорезов** и безумный морской священник по имени Калдос Хэллингскорн (ХЗ мужчина иллусканец **священник** Амберли).

Первая линия обороны пиратов - кольцо погруженных скал на расстоянии четверти мили от берега. Капитан корабля, пытающегося пройти, должен сделать проверку Интеллекта со Сл 10. Если проверка пройдёт успешно, корабль благополучно пройдёт через камни. Если он проваливает на 4 или меньше то, корабль врезается в скалу и получает несколько течей, но не переносит серьёзных повреждений и может продолжать искать проход. Если проверка провалена на 5 или больше, то скала наносит значительный ущерб; корабль плохо маневрирует и его скорость сокращается вдвое до тех пор, пока корпус не будет отремонтирован. Удар по третьей скале приводит к потоплению корабля. Пираты, конечно, знают, где находятся камни, и избегают их.

Сторожевая башня (зона 6) и весь проход от башни до склада, находящийся на возвышении (зона 4) имеют зубчатые парапеты для обороны. Они обеспечивают укрытие на половину.

Помимо пиратов из экипажей кораблей, Якорная стоянка Джахака является домом для горстки пиратов, которые подчиняются хранителю таверны Боско Даггерхэнду (зона 6А) и только потому, что он распоряжается запасами эля.

1. Выход в джунгли

Узкая полоса земли между скалой и водой перекрыта 15-метровой стеной из толстых пальмовых брёвен, связанных вместе крепкими лианами. Их основания закопаны в землю, и вся стена соединена вдоль внутренней стороны с помощью большого количества пальмовых брёвен. Стена предназначена для удержания нежити и динозавров. Ворота сделаны грубо, но усилены железными полосами и подкреплены двумя тяжёлыми деревянными брусьями. Пираты никогда не открывают эти ворота без разрешения того капитана, который в настоящее время командует стоянкой.

2. Пирс

Какой бы пиратский корабль ни находился в порту, он привязан к этому причалу. Добыча разгружается с помощью крана на складе (зона 4). Пирс покрыт скользким мхом и вечно нуждается в ремонте.

Здесь пришвартованы две маленькие лодки. Первая – обычная лодка, используемая в основном для перевозки продуктов и воды для заключённых в зоне 5. Другая представляет собой небольшой ял с шестью вёслами и одной мачтой и используется для буксировки судов на стоянку и с неё. Любой моряк осознает, что гребная лодка быстро была бы разбита волнами, если бы она вышла из безопасной гавани, но на яле можно выйти в море в случае чрезвычайного происшествия. Он имеет максимальную скорость 5 миль в час под парусом или половину, при гребле, и может вместить до десяти средних пассажиров.

Короткий пирс позволяет добраться до скалы Акульей Приманки. Заключённых, не имеющих ценности, отказывающие выдать известную им информацию, или пиратов, которые серьёзно нарушили кодекс, могут привязать к этой скале. Там они либо утонут во время прилива или их будут кусать акулы и другие хищники. Это будет длиться до тех пор, пока наказание не будет достаточным или пока язык пленного, наконец, не развяжется.

3. Офицерские квартиры на берегу

Каждый из трёх капитанов использует одну из этих пещер для личного пользования. На самом деле капитаны редко пользуются ими, предпочитая комфорт и безопасность кают на борту собственного судна. Вместо этого, право на использование этих частных жилищ выдаётся в качестве награды членам экипажа, которые отличились на последнем рейсе, и в результате, эти комнаты, как правило, убогие и вонючие.



Карта 2.15: Якорная стоянка Джахака

4. Склад

Все три капитана хранят свою добычу на этом общем складе. Двойная дверь накрепко заперта железным замком, к которому имеют ключи только капитаны. Его можно взломать с помощью воровских инструментов и успешной проверки ловкости Сл 20.

> Укреплённая балюстрада выходит южной стороной на стоянку. Деревянная платформа простирается над водой на сваях, а кран на платформе служит для подъёма груза до склада. В грубоватую заднюю стену склада воткнуты десятки ржавых лезвий—старых длинных мечей, коротких мечей, рапир, скимитаров и кинжалов.

Среди ржавых клинков, застрявших в стенах, десять **летающих мечей**, которые самостоятельно вырываются из стены и нападают, когда кто-то трогает сокровище в комнате (см. «Сокровища» ниже). Двигающиеся клинки не атакуют любое существо с повязкой на глазу, и не активируются, когда существо с повязкой трогает сокровище.

Сокровище. Сокровища склада содержатся в многочисленных открытых сундуках, мешках, запечатанных ящиках и бочках. Клад состоит из 6 400 мм, 2,500 см, 300 зм, 60 пм, десяти золотых браслетов (25 зм каждый), электрумового кубка (25 зм) (электрум – сплав серебра и золота) и двух *свитков заклинаний* (*открывание [knock]* и *Леомундова хижина [Leomund's tiny hut]*) в деревянных чехлах, закупоренных пробками.

5. Клетка

Заключённые содержатся в этой большой, но грязной камере до тех пор, пока их не выкупят или не продадут в рабство. Высокие волны иногда залетают в камеру, замачивая всех и оставляя лужи на полу. Пальмовые бревна образуют решётку в передней части клетки; они удерживаются на месте крепкими штырями, которые должны быть очень громко выбиты, прежде чем бревна могут быть подняты, чтобы создать зазор достаточно широкий для протискивание через него малого или среднего существа. Бежать опасно по трём причинам. Во-первых, пираты на страже на вершине башни (зона 6) приглядывают за клеткой. Во-вторых, **рифовые акулы** в количестве 1к4 + 1 обитают в воде под клеткой. В-третьих, единственное место, куда могут уйти беглецы, это джунгли, которые более жестоки, чем пираты.

Есть ли какие-либо заключённые в камере, когда персонажи прибывают на Якорную стоянку Джахака зависит от вас, но эта камера редко пустует. Кроме пленённых моряков и купцов, там также могут быть Арфисты, Жентаримцы или авантюристы. Авантюристы, заключённые в тюрьму здесь, могли быть членами Общества Отважных Авантюристов, группы из Кормира, которая наносит на карты неизведанные места и охотится за утерянными артефактами. Персонажи, которые ещё не столкнулись с Артусом Симбером и Дрэгонбэйтом, могут найти их спрятавшимися поблизости и замысляющих освободить заключённых. Будучи бывшим членом Общества Отважных Авантюристов, Артус будет мотивирован помогать другим членам общества, находящимся под угрозой.

6. Дозорная башня

Эта ветхая башня возвышается на 30 футов выше «сухой» земли. Она окружена зубчатым парапетом, который обеспечивает укрытие наполовину защитникам. Также на башне установлена баллиста. Она может быть использована против судов, вторгающихся на стоянку, но в первую очередь она необходима для защиты от крупных рептилий, угрожающих стене (зона 1) со стороны джунглей. Два пирата (**разбойника**) всегда дежурят на вершине башни, а ещё больше выбежит из Трюма Боско (зона 6А) если зазвонит латунный колокол. Спиральная лестница, высеченная в соседнем каменном столбе, позволяет добраться до Трюма Боско.

6А. Трюм Боско

Это строение построено из корпуса захваченного корабля, который был слишком медленным для использования его в качестве пиратского, но имел одно прекрасное качество: он не протекал. Пираты вытащили его из залива, разломали и перевернули вверх килем, чтобы образовать здание. Теперь это - Трюм Боско, имитация таверны, которая обслуживает пиратов, находящихся на отдыхе на стоянке Джахака. В комнате есть скамейки, табуретки и несколько столиков на песчаном полу. Всюду пахнет разлитым пивом, старой едой и едким табачным дымом.

Владелец – Боско Даггерхэнд (НЗ мужчина человечек **головорез**, который носит *кольцо влияния на животных [ring of animal influence]*), зовётся так, потому что он никогда не пожимает руку, если его другая рука не лежит угрожающе на рукояти кинжал в ножнах. Он держит полудикого **дейнониха** (см. приложение D) в качестве сторожевого животного, которым он управляет своим волшебным кольцом. Пираты кличут хищника Костяшкой, потому что у того, кто достаточно глуп, чтобы дать ему укусить руку, больше ничего не останется.

В любое время дня или ночи 2к6 пиратов (**разбойников**) кутят в Трюме Боско. Ещё 1к6 пиратов лежат без сознания на столах или полу.

6В. Кухня

Клиенты Боско мало заинтересованы в еде, но предлагаемые здесь простые блюда (варёная акула, жареная змея, и другие деликатесы джунглей) готовятся именно здесь. Когда остатки становятся настолько тухлыми, что пираты не будут их есть, их либо скармливают дейнониху, либо отправляют в клетку пленникам (зона 5). Дверь на кухню всегда закрыта, чтобы не допустить набега Костяшки на кладовку.

6С. Спальня Боско

Личная комната Боско содержит гамаке, запертый рундук, забитый одеждой и безделушками, несколько заплесневелых книг и кучу тростника, на которой спит Костяшка. Боско носит ключ от сундука, или замок может быть вскрыт с помощью воровских инструментов и успешной проверкой Ловкости Сл 15.

Сокровище. Двойное дно в морском сундуке может быть найдено с помощью успешной проверки Мудрости(Восприятие) Сл 12. В сундуке находятся 58 зм, 140 см, зелье подводного дыхания и три черных повязки на глаз. (Пиратские капитаны надевают повязки, прежде чем забирать сокровища из зоны 4.)



Глава 3: Жители запретного города

Ому находится в бассейне, скрытом в глубине тропического леса, окружённого со всех сторон отвесными скалами. Город очень трудно найти. Те, кто пытается это сделать, должны пройти много миль плотных джунглей, населённых природными хищниками, людоедами и остатками армии нежити Рас Нси. Даже опытные проводники испытывают трудности в прокладывании маршрута через джунгли.

Чтобы попасть в Гробницу девяти богов, авантюристы должны действовать осторожно, сражаться с обитателями разрушенного города и узнать всё, что они могут о девяти хитроумных богах Ому и их древнем соперничестве.

Ому

На первый взгляд Ому кажется заброшенным, но его поднятые улицы и разрушенные здания далеко не необитаемы. Если персонажи достигают точки, откуда они могут видеть город целиком, либо пролетев над ним, либо взглянув на него с края скалы, дайте игрокам копию раздаточного материала 12 в приложении Е.

Приближение к городу

В Ому ведут два главных маршрута. На северо-востоке река спускается с предгорий Пиков Пламени и впадает в город через каньон (см. зону 17). Вторая точка доступа – это лестница на юго-западе (см. зону 1).

Проникновение в город

Когда персонажи впервые видят Ому, прочитайте:

> За джунглями раскинулся мёртвый город, окружённый скалами. Разрушенные здания и каменные бульвары поднимаются из тумана, как призраки. Красочные птицы летают над головой.
>
> Водопад льётся в бассейн, создавая полноводную реку, которая наводняет большую часть города, стекающую в глубокий разлом, наполненный расплавленной лавой. Разрушенный дворец находится в нескольких сотнях метров от края пропасти.

Скалы из из крошащегося камня вокруг Ому высотой 100-150 футов. Густые джунгли вплотную примыкают к краю скал, а по краям разрослись папоротник, орхидеи и мох. Каждые 100 футов или около того, на краю пропасти сидит **горгулья**. Если персонаж внимательно рассматривает одно из этих существ, прочитайте:

> Горгулья, оплетённая лозой, приземляется на скале и смотрит вниз на разрушенный город. Её лицо похоже на дьявольское, а рот застыл в безмолвном крике.

Горгульи нападают на любого, кто летит над городом или пытается карабкаться вверх или вниз по скалам, но они игнорируют вторженцев, которые проникают в город по реке или через овраг на юго-западе. Они служат Ацерераку и принимают приказы от смотрителя гробницы Витерса (см. главу 5).

История Ому

Руины города рассказывают трагическую историю Ому. По мере исследования персонажами города, используйте информацию, предоставленную здесь, чтобы оживить город.

Запретный город

Ому когда-то был жемчужиной в короне Чульта. Построенный над богатыми минералами жилами, город процветал. Слава об омуанских ювелирных изделиях распространилась по всему континенту, а торговцы города только способствовали этому. Жители Ому говорили, что живут в раю. Такое богатство принесло жадность. Ому нуждался в рабах, заставляя его правителей требовать от своих соседей все большую дань. Когда их вассалы не могли заплатить плотью, они заплатили кровью. Внушающие страх омуанские легионы прошли через Чульт.

Жадность и высокомерие Омуанцев разозлили бога Убтао, и он отвернулся от Ому двести лет назад, задолго до того, как оставил остальную часть Чульта. Священники Ому потеряли свои заклинания, и город погряз в болезнях и недугах. Восстания рабов разрушили Ому, а его вельможи массово покидали город. Карты, показывающие расположение Ому, были уничтожены, а его монеты были расплавлены и перечеканены. Потеряв свой шик, Ому стал известен как Запретный город.

Девять хитроумных богов

Когда Убтао ушёл, первобытные духи пришли из тропического леса, чтобы околдовать немногих оставшихся Омуанцев. Они назвались жителями джунглей и обещали великую силу в обмен на преданность. Отчаявшись в спасении, Омуанцы снесли свой храм Убтао и возвели святыни этим девяти хитроумным богам.

Новые божества сеяли распри и часто были жестоки. Будучи слишком слабыми, чтобы одарить чудом каждого последователя, они придумали сложные испытания, чтобы усилить свою власть. В священные дни в их девяти святынях непоколебимые жрецы проходили испытания, не удача в которых приводила к смертельным последствиям. Испытания обеспечивали развлечение для вырождающихся Омуанцев, а также кормили слабых богов столь необходимыми жертвоприношениями.

В течение девяти десятилетий жители города жили по заветам своих хитроумных богов. Они возводили статуи в их честь и плели интриги друг против друга, чтобы утвердить господство своего избранного бога. Славное прошлое Ому было потеряно, но его люди пережили. Такая милость длилась недолго.

Падение Ому

Кровавые испытания в Ому привлекли внимание Ацерерака, архилича, который странствует по вселенной в поисках душ для сбора урожая. Ацереряку, обожающему смертельные ловушки, понравились испытания, придуманные Омуанцами. Они вдохновили его создать свой собственное подземелье под городом.

Чуть более века назад Ацерерак пришёл в Ому и убил всех девятерых хитроумных богов. Затем он поработил Омуанцев и заставлял их возвести гробницу для своих побеждённых богов. Когда гробница была завершена, Ацерерак убил Омуанцев и запечатал их в гробнице со своими ложными богами. Архилич продолжил своё путешествие по планам, рассчитывая, что подземелье будет подпитывать его филактерию душами умерших искателей приключений. Джунгли поглотили Ому, и он превратился в руины.

Восстание Рас Нси

Пятьдесят лет назад стая юань-ти из Хисари (см. главу 2) пришла в Ому и сделала его своим новым домом. Они построили подземный храм под старым дворцом и терпеливо ждали появления своего бога, Дендар Ночную Змею, который должен поглотить мир. Землетрясения, обрушившиеся на Ому, раскололи его как щепку, в результате чего река вышла из берегов. Лишь по счастливой случайности храм юань-ти уцелел, но десятки юань-ти погибли, включая их вождя (отродье юань-ти).

Злобный военачальник Рас Нси, поднявший армию нежити, чтобы вести войну со святым городом Мезро, только что потерпел сокрушительное поражение, прибыл в Ому вскоре после юань-ти. Рас Нси добился расположения юань-ти и подвергся ритуалу превращения в проклинателя. Вскоре он стал их правителем. Теперь, под сломанными и разбитыми улицами Ому, Рас Нси строит планы по призыву Дендар Ночной Змеи в мир, чтобы уничтожить всё сущее.

Сказание о девяти богах

Истории о девяти хитроумных богах Ому умерли с омуанцами, которые поклонялись им. Пока персонажи исследуют святыни богов, игроки собирают фрагменты следующей легенды, в которой даются подсказки о том, как войти в Гробницу девяти богов.

Давным-давно бог Убтао ожесточил своё сердце, и поклялся больше не давать воду для жителей Ому. Дожди прекратились, джунгли засохли и умерли, смерть бродила по Ому.

Однажды утром мудрая зорбо вылезла из своего полого дерева и поговорила с умирающими омуанцами. Чтоб убедить Убтао в их достоинствах она решила приготовить ему похлёбку из всех хороших качеств омуанцев. Ловить хорошие качества было нелегко, и она попросила мудрейшую альмираж помочь ей. Альмираж словила и добавила в похлёбку безрассудство, которое считала добродетелью. Но Убтао изрыгнул похлёбку, только попробовав её. С тех пор, зорбо по имени Обо'лака [Obo'laka] с альмиражем Ай'джин [I'jin] стали заклятыми врагами.

В полдень со скалы спрыгнула храбрая камадан. Она увидела зло в сердцах омуанцев и решила проколоть его как огромный фурункул. Камадан создала священное копьё, но положила копьё на берегу, а хитрая грунг украла копье. В ярости камадан по имени Шагомби [Shagambi] забыла про омуанцев и стала гоняться за грунгом Нангнанг [Nangnang] везде, даже на небе.

С наступлением вечера, из тростниковой хижины вышел хитрый эблис. Ему не нравились омуанцы, но без них у него не было жертв для подколов и трюков. Эблис послал болотную лягушку, чтоб она воззвала к разуму Убтао, но лягушка разозлилась и решила вместо этого сразиться с богом. Это развеселило Убтао, и он дал лягушке сильные щупальца, чтоб сделать её сильнее. Вернувшись, лягемот Кубазан [Kubazan] загнал приобретёнными щупальцами эблиса Папазотля [Papazotl] в болото.

Той ночью су-монстр ворвался во дворец Убтао и украл ведро воды для омуанцев. Когда бог бросился ловить су-монстра, тот спрятал ведро в норе джакули. Убтао спросил у животных из джунглей, где спрятана вода, и джакули Моа [Moa] не смог солгать. Когда су-монстр Вонго [Wongo] узнал, что джакули Моа [Moa] предал его, он поклялся поймать и съесть джакули.

Все это время цеповая улитка Унк [Unkh] жила глубоко под землёй. Шум сражающихся на поверхности животных выманил её наружу и, отразившиеся от её раковины, первые рассветные лучи ослепили Убтао и заставили его глаза слезиться. Жизнь вернулась к Ому, а люди построили святыни для почитания спасших их животных.

Население города

В Ому живёт несколько фракций, в том числе юань-ти, грунги, вегепигмеи и кобольды. Исследователи также приходят сюда в поисках золота и славы. В настоящее время здесь находятся Красные Волшебники и три табакси-охотника. Каждая из этих групп может сыграть большую роль в приключении, если вам захочется. Они могут стать врагами или союзниками, объединёнными взаимными интересами.

Юань-ти

Юань-ти приносят жертвы Дендар Ночной Змее в огромном подземном храме под руинами королевского дворца Ому (зона 20); храм описан в главе 4. Юань-ти охраняют входы в город, патрулируют его улицы и отправляет разведгруппы в окружающие джунгли. Ими правит Рас Нси, но отдельные жрецы замышляют переворот.

Предательство Салиды. Одним из проводников, представленных в главе 1, является Салида, чистокровный юань-ти, преданный Рас Нси. Если Салида сопровождает персонажей в город, она тайком использует свой камень послания для связи с Рас-Нси, чтобы он мог подготовить засаду. Когда наступает ночь, Салида использует фонарь, чтобы сигнализировать о нападении юань-ти. Силы нападающих состоят из одного **юань-ти проклинатель** 3 вида и двух **чистокровных юань-ти** на каждого члена группы. Рас Нси стремится захватить персонажей, чтобы разузнать об их миссии.

Грунги

На крышах вокруг святыни Нангнанг (зона 18) живёт небольшая колония грунгов. Рас Нси регулярно устраивает вылазки к ним, чтобы сократить их количество.

Грунги поклоняются Нангнанг и рассматривают её святыню как «святую землю» для своего вождя и его элитных охранников. Йорб, безумный вождь грунгов, жаждет отомстить Рас Нси, но ещё не нашёл достойного плана атаки.

Вегепигмеи

Несколько лет назад метеорит упал с небес и создал в городе Великий разлом. На руины опустилась пылающая пыль и образовались пятна рыжих плесени, из которых возникли вегепигмеи. Их племена рыскают по затопленным улочкам. Юань-ти научились избегать этих областей и уничтожать «плесень», которую заметят.

В Ому находится несколько небольших племён вегепигмеев. Они не объединяют свои территории и едины лишь в своём почитании Великого разлома. Даже если бы вегепигмеи могли общаться с персонажами, у них мало желания работать с ними. Их вожди не блещут умом, и персонажи могут обмануть вегепигмеев, чтобы объединиться против общего врага.

Кобольды

Девять смертоносных святынь хранят секрет входа в Гробницу девяти богов. Чтобы сохранить ловушки святынь, Ацерерак нанял племя кобольдов, чтобы обслуживать святыни. Эти существа живут в подвалах под разрушенным рынком (зона 15). Ацерерак пообещал превратить их колдуна Какарола в дракона, если кобольды не прекратят свою работу. Не дожидаясь своего вознесения, Какарол начал спать на небольшом кладе сокровищ и настаивает на том, чтобы его подчинённые обращаются к нему как к Великому Винну. Персонажи могут заключить сделку с кобольдами, манипулируя жадностью колдуна.

Ацерерак не рассказал кобольдам о своём союзе с Рас Нси. В свою очередь, юань-ти почти не знают о существовании кобольдов.

Красные Волшебники Тэя

Группа Красных Волшебников вошла в город за пару дней до прибытия персонажей. Они расположились лагерем в разрушенном комплексе в зоне 2, но силы Рас Нси почти уничтожили их в ночном рейде. Те, кто пережил атаку, продолжили исследовать руины в поисках Поглотителя душ.

В живых остались четыре Красных Волшебника (ЗЗ мужчины и женщины Тэйские **маги**) по имени Дыракс (мужчина), Тазма (женщина), Ямоч (мужчина) и Загмира (женщина). Их красные одежды, бритые головы и желтоватые цвета выдают в них Тэйцев. Восемь наёмников (ЗЗ мужчины и женщины **головорезы** разных национальностей) сопровождают волшебников. Главная среди магов – Загмира, ей на вид восемнадцать лет, но одна половина её лица иссохшая и состаренная. Этот эффект – последствия ужасного ритуала, который она совершила, чтобы захватить тело своей внучки. У всех четырёх магов есть книги заклинаний, которые содержат все их подготовленные заклинания.

Загмира нашла вход в Гробницу девяти богов (зона 14) и верит, что Поглотитель душ находится внутри. Красные Волшебники разделились, чтобы найти загадочные кубы, необходимые для проникновения в гробницу (см. «Загадочные кубы», стр. 94)

Человек по имени Орвекс (см. зону 2) служит Красным Волшебникам в качестве писаря и переводчика, но его преданность им незначительна. Авантюристы могут легко подружиться с ним.

Древнеомуанский

Омуанцы писали на Древнеомуанском – клинопись, которая мало похожа на любой другой алфавит. Персонаж с предысторией учёный или мудрец может перевести надпись, написанную на Древнеомуанском, успешно пройдя проверку Интеллекта (История) Сл 10, в тоже время как колдун с таинственным воззванием «Глаза хранителя рун» может перевести надпись на Древнеомуанском без проверок. Если персонажи находят «указ королевы» в корзины чвинга в зоне 11, они могут использовать его для декодирования надписей, написанных на Древнеомуанском. Без «указа королевы» или персонажа с соответствующей предысторией, персонажи могут переводить надписи на Древнеомуанском только с помощью заклинания *понимание языков* [comprehend languages] или подобной магии.

Табакси-охотники

На закате своей жизни некоторые табакси иногда покидают свои семьи и отправляются в джунгли, чтобы умереть как охотник. Божественное существо, известное как Кошачий бог, направляет самых смелых к Ому, где они проводят свои последние дни, охотясь на динозавров и других зверей джунглей.

Три пожилых **табакси-охотника** (см. приложение D) находятся в городе, когда прибывают персонажи. Их имена – Закрытый Фонарь (мужчина). Мешок Гвоздей (мужчина) и Медный Колокол (женщина). Охотники хорошо знают город, но не заинтересованы в его истории и держатся подальше от святынь. Они охотятся одни и избегают контакта с исследователями. Редкое оружие и охотничье снаряжение – единственные предметы, которые персонажи могут предложить, чтобы получить помощь.

Чёрный мех Закрытого Фонаря начал седеть, а катаракта поразила его левый глаз. Он готовится к славной смерти в сражении с великим тираннозавром рексом, известным как Король перьев (см. раздел 13). Мех Медного Колокола имбирного цвета в крапинку, на своих костлявых плечах она носит разорванную синюю ткань, которую когда-то использовала как одеяло, укладывая спать своих детёнышей, когда они были младенцами. Она сохранила большую часть своей любознательности и кривого юмора. Мешок Гвоздей сошёл с ума, его описание можно найти в зоне 7.



Загадочные кубы

Чтобы открыть Гробницу девяти богов, персонажи должны сначала собрать девять загадочных кубов из святынь, спрятанных по всему городу. Красные Волшебники уже ищут кубы, а Рас Нси делает всё, что должен, чтобы Красные Волшебники или персонажи не получили их все.

Загадочный куб представляет собой каменный куб со стороной в 3 дюйма и выгравированным изображением определённого хитроумного бога. Каждый куб весит 1/2 фунта. Заклинание обнаружение магии [detect magic] или аналогичный эффект обнаруживают ауру Ограждения вокруг каждого куба.

Загадочные кубы не могут быть уничтожены никакими средствами. Если их выбросить, похоронить или вынести дальше чем на милю за пределами Ому, они телепортируются обратно в свои святыни. Если персонажи возвращаются в ранее очищенную святыню, есть шанс 20%, что кобольды перезарядят там ловушки.

Исследование святынь

Несколько подсказок могут указывать игрокам на святыни, включая дневник, найденный в лагере (зона 9). Персонажи могут также найти святыни самостоятельно или узнать о них от Орвекса Окрамуса (зона 2).

Гонка за загадочными кубами

Персонажи не должны исследовать все девять святынь. Красные Волшебники находят по крайней мере два загадочных куба, а Рас Нси, в последний момент, всегда забирает последний куб. Но всё может пойти иначе, если игроки находят способ сорвать планы своих врагов, например, убивая их.

В тот день, когда персонажи находят свой первый загадочный куб, Красные Волшебники разворовывают другую святыню в городе. Пока Красные Волшебники не уничтожены, ежедневно существует шанс 25%, что они забирают загадочный куб из случайной святыни. Если игроки приходят к разграбленной святыне, они обнаруживают сцену разрушения: сработавшие ловушки, убитые монстры, а куб отсутствует.

Как только будут собраны пять загадочных кубов, Рас Нси начинает устраивать засады. Когда персонажи прибудут в свою следующую святыню, их будут поджидать три **юань-ти проклинателя** 1 вида и шесть **чистокровных юань-ти**. Им приказано – захватить персонажей и доставить их в Храм Ночного Змея для допроса.

Как только будут собраны восемь загадочных кубов, Рас Нси крадёт девятый куб для себя и оставляет очевидный след, ведущий преследователей к главному входу в его подземный храм (см. зона 20А). Персонажи должны проникнуть в храм и либо силой забрать загадочный куб, либо убедить Рас Нси расстаться с ним. Более подробную информацию о храме и его обитателях см. в главе 4.

Непростой альянс

Персонажи могут сформировать союз с Красными Волшебниками, чтобы вернуть загадочные куб, украденные юань-ти. Если соглашение достигнуто, Загмира рассказывает, что у неё есть шпион в храме юань-ти: чистокровный юань-ти по имени Иш-макаль. Загмира не раскрывает, что этот шпион – доппельгангер.

Загмира рекомендует человеческим персонажам проникнуть в храм юань-ти, замаскировавшись под чистокровных, представив нечеловеческих персонажей, как своих рабов. Если в группе нет человеческих персонажей, Загмира готова потратить ячейку заклинания 5 уровня, чтобы наложить *невидимость* на четырёх членов группы. Если персонажи возвращают загадочный куб, украденный Рас Нси, Красные Волшебники оборачиваются против персонажей и пытаются забрать все загадочные кубы себе, как только персонажи выйдут из храма юань-ти. Если Артус Симбер с группой, Красные Волшебники также пытаются забрать *Кольцо Зимы*.

Если Красные Волшебники получат все девять загадочных кубов, они используют их для входа в Гробницу девяти богов и, один за другим, становятся жертвами коварных ловушек гробницы.

Навигация

Весь город плотно заполнен разрушенными виллами и заросшими внутренними дворами. Здания в Ому сконструированы из известняка. Густые, широколиственные лианы оплели большинство строений, а папоротники и тернистые кустарники разрослись на улицах. По всюду виднеются статуи, изображающие хитроумных богов.

Осторожные персонажи могут передвигаться по городу со скоростью 200 футов каждые 5 минут. Даже если им плевать на осторожность, плотность зарослей затрудняет движение, и быстрее, чем 200 футов в минуту двигаться невозможно. Если персонажи останавливаются для поиска сокровищ, осмотр каждого здания занимает 30 минут. Всякий раз, когда группа обыскивает разрушенное здание, бросьте к100 и проконсультируйтесь с таблицей «Интерьер руин», чтобы узнать, нашли ли что-то персонажи, или нет.

Интерьер руин

к100	Содержание руин
01-40	—
41-50	Лозы-убийцы
51-55	Разрушенный пол (бросьте снова)
56-65	Туман безумной обезьяны (бросьте снова)
66-70	Гнездо
71-75	Полезные растения
76-85	Сокровища
86-00	Вегепигмеи

Вегепигмеи

В руинах прячутся 1к4 **вегепигмеев** (см. приложение D). Они не в боевом настроении и не прячутся от нарушителей. Если они атакованы, они бегут через трещины в стенах и пытаются спрятаться в соседнем болоте.

Гнездо

Вредители устроили гнездо в этом здании. Бросьте к6 и сверьтесь с таблицей «Обитатели гнезда», чтобы определить, кто тут живёт. Любой персонаж, получивший повреждения от гигантской осы, должен в конце схватки преуспеть в спасброске Телосложения Сл 11 или заразиться дрожащей болезнью (см. «Болезни», стр. 40).

Обитатели гнезда

к6	Существа
1-2	1к6 **гигантских ос**
3-4	2к6 **кровопийц**
5-6	1к3 **роёв ядовитых змей**

Лозы-убийцы

Это руины заросли лианами, среди которых скрываются 1к3 **лоз-убийц** (см. приложение D).

Полезные растения

В руинах находится одно или несколько редких растений, определяемых броском к6 и сверьтесь с таблицей «Обнаруженные растения». Эти растения описаны в приложении C.

Обнаруженные растения

к6	Растение
1	2к6 Фруктов танцующей обезьяны, растущих на дереве
2	Куст менги с 1к6 унций листьев
3	1к6 корней райях, растущих в земле
4	4к6 ягод синда, растущих на кусте
5	1к6 диких корней
6	2к6 грибов забоу, растущих на полу

Разрушенный пол

Когда персонажи исследуют это здание, выберите одного персонажа наугад, и заставьте его пройти спасбросок Ловкости Сл 12. При провале пол рушится, а персонаж падает с высоты 20 футов в подвал, получая урона от падения как обычно. Снова бросьте к100 и сверьтесь с таблицей «Интерьер руин», чтобы узнать, есть ли что-нибудь интересное на нижнем уровне.

Сокровище

В руинах находятся 1к6 омуанских предметов искусства (нефритовые кольца; окрашенные керамические изделия; деревянные статуэтки хитроумных богов, инкрустированные серебром; хрустальные вазы и т.д.). Каждый предмет стоит 25 зм.

Туман безумной обезьяны

В руинах находится едва видимый, без запаха синий туман. Персонажи, которые входят в здание, заражаются лихорадкой безумной обезьяны (см. «Болезни», стр. 40). Снова бросьте к100 и сверьтесь с таблицей «Интерьер руин», чтобы узнать, есть ли ещё что-нибудь интересное в здании.

Случайные столкновения в Ому

Авантюристы, вероятно, будут иметь одно или несколько случайных столкновений, пока будут исследовать Ому. Дополнительную информацию о случайных столкновениях в городе см. в приложении B.

Места в городе

Следующие описания соответствуют зонам, отмеченным на картах 3.1 и 3.2.

1. Вход в город

У входа в город стоит караульное помещение. В его известняковых стенах виднеются бойницы, а над входом висит железная решётка, за которой открывается открытое пространство.

Если персонажи зайдут в караульное помещение, прочитайте:

Большая часть интерьера превратилась в труху. Лианы разрослись, цепляясь за стены, а высокие травы прорастают между плитами пола на фоне давно потухших костров. Одна стена покрыта надписями – некоторые слова написаны углём, другие вырезаны.

Надписи (написанные на Общем) содержат подсказки о проблемах, которые ждут персонажей:

«Бойтесь клыков Рас Нси!»
«Эрик, я отправился на поиски девяти святынь. В.»
«Загадочные кубы – это ключ».
«Остерегайтесь монстра-лягушки!»
«Кто такая Унк?»
«Все славят Короля перьев!»
«Змеи не то, чем кажутся».
«Кубазан = храбрость. Шагомби = мудрость. Моа =?»

Разведчики Рас Нси

Пять **юань-ти проклинателей** наблюдают за этим входом в город из маленькой пещеры, вырезанной в скале. Узкая тропа зигзагами ведёт к их укрытию в скале.

Группа состоит из двух юань-ти проклинателей 1 вида, двух юань-ти проклинателей 2 вида и одного юань-ти проклинателя 3 вида. Они следуют за персонажами в Ому и следят за ними на улицах. Их цель – застать персонажей врасплох и захватить хотя бы один из них. Если они останутся незамеченными, юань-ти начнут свою атаку, когда персонажи попытаются провести свой первый продолжительный или короткий отдых в городе.

Сокровище

Проклинатель 3 вида носит искусно вырезанный длинный лук, стилизованный под змею, с крошечными янтарными драгоценными камнями в глазах. Оружие стоит 250 зм, его можно продать как объект искусства.

2. Окружённый стенами комплекс

Дым лениво поднимается из окружённого стеной комплекса. Ворота разбиты, а на зданиях видны следы огня. Недалеко от центра комплекса находится площадь, усеянная обугленными человеческими трупами. Один из трупов разорван стаей диких собак.

Красные Волшебники захватили этот комплекс в качестве опорной базы в Ому, но юань-ти атаковали и почти уничтожили их. Тридцать трупов разбросаны по всему комплексу – останки трёх Красных Волшебников, двадцать человеческих наёмников и семь носильщиков, нанятых в Порту Нянзару. Юань-ти забрали все ценные предметы, которые смогли найти, и забрали оружие своих врагов. Шесть диких собак (используйте параметры **шакалов**) поглощают останки одного из Красных Волшебников. Собаки не представляют угрозы, если персонажи держатся на расстоянии.

Духовный столб

Юань-ти сожгли своих мёртвых товарищей и сложили из их костей духовный столб. Персонажи, которые исследуют комплекс, обнаруживают это сооружение:

Глефа воткнута в остатки сгоревшего костра. Обгоревшие змеиные черепа и почерневшие нечеловеческие позвоночники сложены у древка. На стене рядом золой начертан символ: змея, свернулась спиралью, сжимает круг в своих челюстях.

При успешной проверке Интеллекта(Религия) Сл 15 персонаж понимает символ, изображённый на стене, олицетворяет Дендар Ночную Змею, пожирающего мир.



Орвекс Окраммус

Орвекс Окраммус

Во время атаки, под обрушившейся частью стены, взрывом был похоронен член экспедиции Красных Волшебников. Орвекс умирает от жажды и истощения. Когда персонажи проводят поиск поблизости, они слышат, как он кричит о помощи из-под щебня. Если персонажи освобождают Орвекса, он просит присоединиться к их группе, пока не найдёт убежище.

Орвекс служит писарем и переводчиком для Красных волшебников. Он прагматичный, лысеющий человек, ему около сорока, он служил Красным Волшебникам, потому что, как он выразился, они хорошо платят. У Орвекса параметры **шпиона**, с этими изменениями:

- Орвекс нейтрален.
- У него осталось 3 хита, а также у него 3 уровня истощения (см. приложение А *Книги игрока* для описания эффектов истощения).
- Он говорит на Общем и Грунгском.

Если персонажи подружились с Орвексом, он может помочь им заключить перемирие с любыми оставшимися в живых Красными Волшебниками. Орвекс может перевести Древнеомуанский, и его исследования в Ому дали ему знание «Сказание о девяти богах» (см. «Сказание о девяти богах», стр. 92), Орвекс с удовольствием поделится этим сказанием, как только полностью исцелится и отдохнёт.

Несмотря на очевидные риски, Орвекс с нетерпением ожидает исследования оставшейся части города и раскрытия его секретов. Если он все ещё с персонажами, когда они находят все девять загадочных кубов, он очень хочет сопровождать их при их спуске в Гробницу девяти богов.

3. Святыня Кубазана

Прямоугольный бассейн с тёмной водой расположен перед этой святыней, обвитой лозой. Верёвочные мосты, которые когда-то были натянули над водой, плавают на поверхности, спутавшись с другим мусором. Осколки обрушенного монолита образуют ступеньки к середине бассейна, где над водой возвышается статуя каменной лягушки.

Святыня хитроумного бога Кубазана (представленного как лягемот) содержит один из девяти загадочных кубов, необходимых для входа в Гробницу девяти богов.

3A. Бассейн лягемота

Этот бассейн глубиной 6 футов заполнен грязью и водорослями. Персонаж, преуспевший в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 14, замечает глаз **лягемота** (см. приложение D), торчащий из бассейна. Лягемот атакует любого, кто побеспокоит воду или попытается добраться до святыни, вырвавшись из бассейна, чтобы преследовать добычу.

Разрушенный монолит скользкий и порос мхом, гнилые верёвочные мосты тонут, как только кто-то наступит на них. Любой персонаж, который перепрыгивает через ступеньки, должен успешно пройти проверку Ловкости (Акробатика) Сл 10, чтобы не упасть в бассейн.

Каменный ключ. Персонаж, который исследует статую лягушки, находит каменный ключ в углубление на языке статуи. Этот ключ открывает запертые ворота в зоне 3B.

3B. Запертые ворота

Над этими запертыми воротами видна надпись, написанная на Древнеомуанском: «Кубазан призывает нас идти без страха и отдать столько, сколько мы возьмём». Персонаж, который обратить внимание на слова, получает некоторое представление о том, что его ждёт в область 3C.

Чтобы вскрыть замок, персонаж с воровскими инструментами должен преуспеть в проверке Ловкости Сл 20. Независимо от того, успешна ли проверка или нет, срабатывают *охранные руны [glyph of warding]*, с нацеленным на персонажа заклинанием *ужас [fear]* (Сл спасброска 15). Руна не срабатывает, если дверь открыта с использованием каменного ключа из бассейна лягемота (зона 3A).

3C. Палата храбрости

Ступеньки спускаются на выступ с видом на яму с заточенными кольями. В нише на дальней стене находится постамент с лежащим на нём каменным кубиком. Рельеф, высеченный в задней части ниши, показывает чудовищную лягушку с щупальцами, сражающуюся с журавлём. Деревянные балки торчат из стен на высоте пола, между балками – четырёхфутовые зазоры. Резные лягушачьи головы виднеются над балками.

Барельеф на стене изображает Кубазана (лягемота), сражающегося с Папазотлем (эблис). Надпись, написанная на Древнеомуанском, рассказывает, как Кубазан получил свои щупальца у бога Убтао (см. «Сказание о девяти богах», стр. 92).

Шипованная яма. Яма глубиной 30 футов. Существо, попавшее в яму, получает 10 (3к6) урон от падения и должно пройти спасбросок Ловкости Сл 12. В случае неудачи 1к4 шипов прокалывают существо, нанося дополнительный 1к6 колющего урон за каждый шип.

Деревянные балки. Существо может перемещаться по периметру комнаты, перепрыгивая от балки к балке. Чтобы прыгать на балку без падения, существо должно преуспеть в проверке Ловкости (Акробатика), Сл которой составляет 5 + расстояние (в футах) между двумя балками. После того как на балку попадает вес, а затем убирается с неё, балка убирается и становится заподлицо со стеной, не позволяя снова ею воспользоваться. Балки возвращаются в исходное положение после того, как все они убрались в стены.

Загадочный куб. Если куб Кубазана убрать с его пьедестала, то ворота в зоне 3B захлопываются и запираются. Проверки, сделанные для того, чтобы открыть запертые ворота изнутри святыни проводятся с помехой. В то же время лягушки, вырезанные на стенах, открывают рты и выпускают ядовитый газ, заполняющий святыню, после этого рты закрываются. Размещение объекта равного весу загадочного куба (1/2 фунта) на пьедестале предотвращает закрытие ворот и выпуск газа.

Газ заполняет святыню в течение 1 минуты, затем рассеивается. Любое существо, которое начинает свой ход внутри святыни, пока там присутствует газ, должно преуспеть в спасбросок Телосложения Сл 12 или получит 10 (3к6) урона ядом. Газ воздействует на всех существ, даже если они задерживают дыхание или не нуждаются в дыхании.

4. Святыня Шагомби

Разрушенная святыня стоит в центре этого обнесённого стеной комплекса. Высокие монолиты примыкают ко входу, украшенные изображениями ягуара с шестью змеями, растущими из его плеч. В ход в святыню знаменует каменная дверь.

Святыня хитроумного бога Шагомби (представленную как камадан) содержит один из девяти загадочных кубов, необходимых для входа в Гробницу девяти богов.

Два **камадана** (см. приложение D) используют телегу в задней части святыни в качестве своего логова. Если они слышат, как вторженцы приближаются к святыне, камаданы пытаются заманить их в засаду. Камаданы сражаются с зубами и когтями, чтобы защитить своих троих молодых детёнышей. Камаданские детёныши не опасны и выглядят как детёныши леопарда и вырастаю во взрослую особь в течение года. Змеи из плеч детёнышей не прорастут ещё 6 месяцев. Персонажи могут захватить детёнышей и потратить месяцы, пытаясь одомашнить их, но камаданы нападут на своих потенциальных хозяев, как только они достигнут совершеннолетия через год.

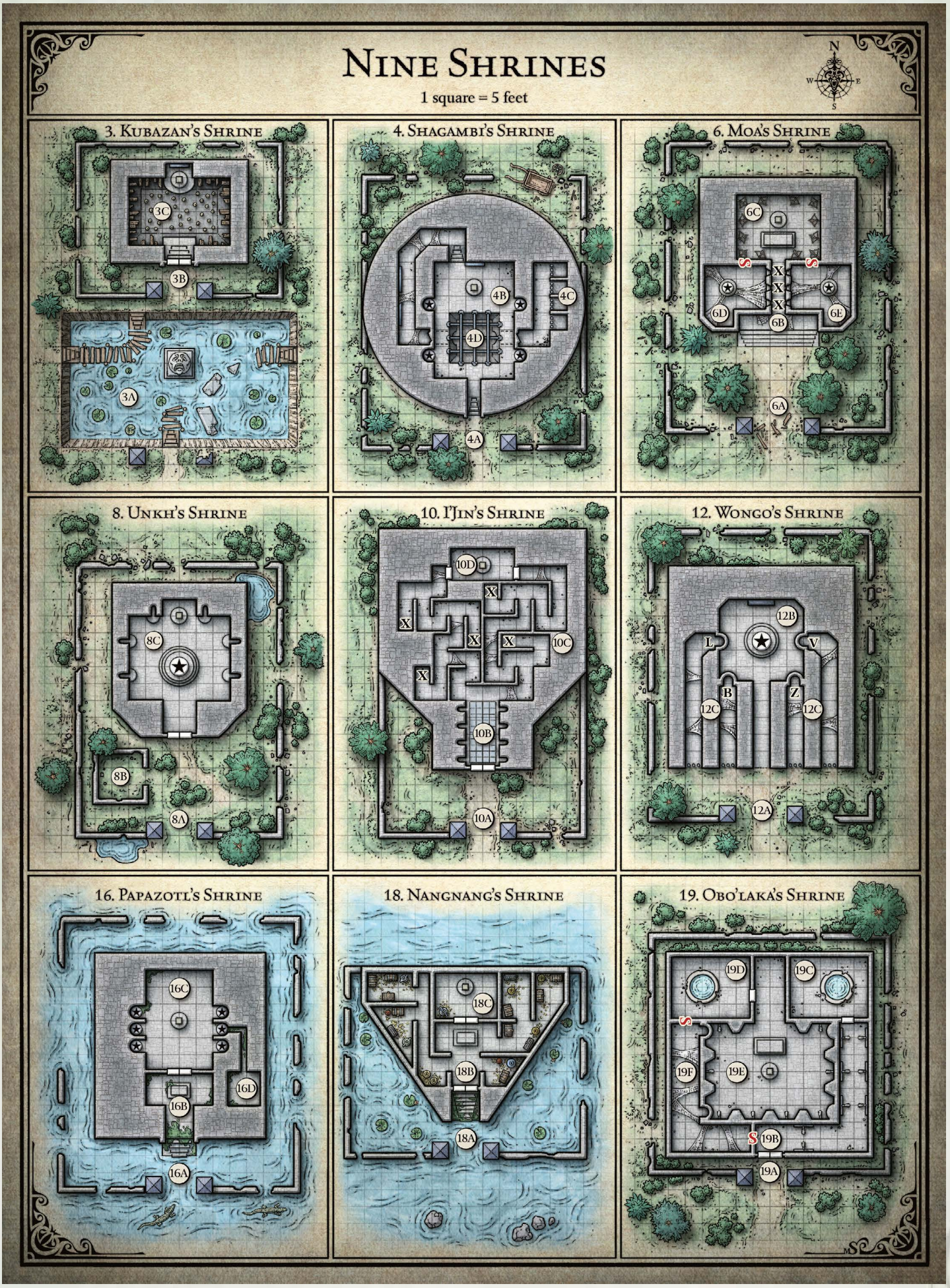
4A. Вход в святыню

Рядом со входом находятся два каменных монолита, каждый из которых высотой 15 футов и опутан лозами. Персонажи, рассматривающие монолиты, обнаруживают надпись, написанную на Древнеомуанском: «Шагомби учит нас бороться со злом с честью». Рельефы на монолитах показывают, что Шагомби наблюдает за чультскими воинами, когда они тренируются с копьями и мечами.

Дверь в святыню не заперта и крепко висят на петлях. Она весит 600 фунтов, поэтому один или несколько персонажей должны иметь суммарный показатель Силы 20 или выше, чтобы открыть её.


Omu
The Forbidden City
N
W
E
S
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20A
20
20B
50
0
100
250
500
1000
feet

Карта 3.1: Ому



Карта 3.2: Девять святынь Ому

4B. Галерея арены

Когда один или несколько персонажей входят в святыню, прочитайте:

> Ступеньки ведут в комнату, покрытую мхом, высота потолка которой пятнадцать футов. Четыре статуи омуанских воинов стоят в нишах с обеих сторон, в центре комнаты виднеется зарешеченная гладиаторская яма. Каждая статуя выглядит так, будто она должна была держать копье, но её оружие отсутствует. На дальней стороне комнаты виден каменный постамент. Рельеф на стене позади него изображает чудовищного ягуара с шестью змеями, растущими из его плеч, отбивающегося от приземистого, похожего на лягушку гуманоида, вооружённого копьём. Слева от рельефа расположен узкий тоннель с лестницей, ведущей вниз.

Статуи не могут быть перемещены из своих ниш, и они невосприимчивы к урону и заклинаниям. Туннель на северной стене спускается вниз к нижней части гладиаторской ямы (зона 4D) и выводит к клеткам (зона 4C).

Рельеф на стенах изображает Шагомби (камадан), сражающуюся с Нангнанг (грунг). Ниже, надпись, написанная на Древнеомуанском, рассказывает историю о том, как Нангнанг украла копье Шагомби (см. «Сказание о девяти богах», стр. 92). С успешной проверкой Мудрости (Восприятие) Сл 15 персонаж замечает крошечные отверстия в рельефе. Набивка отверстий тканью или воском предотвращает выпуск ядовитого газа, когда пьедестал будет потревожен (см. ниже).

Пьедестал. Пьедестал – каменный цилиндр высотой 4 фута, который невосприимчив к повреждениям и заклинаниям. Тщательный осмотр позволяет заметить каменный люк в верхней части. Любая физическая попытка заставить люк открыться освобождает облако газа через отверстия в резьбе на стене. Газ заполняет 15-футовый куб прямо перед рельефом. Существа, находящиеся в этой области, должны пройти спасбросок Телосложения Сл 12, получая 14 (4к6) урона ядом при неудачном спасброске или половину этого урона при успехе. Газ воздействует на всех существ, даже если они задерживают дыхание или не нуждаются в дыхании. Газ сразу же выветривается.

Загадочный куб. Чтобы получить загадочный куб Шагомби, персонажи должны получить четыре бронзовых копья от монстров в зоне 4C и поместить оружие в руки четырёх статуй-воинов. Только побеждая монстров в гладиаторской яме, можно получить копья. Когда все четыре копья окажутся в руках статуй, прочитайте:

> Пьедестал начинает поворачиваться на месте, а из люка в его верхней части появляется украшенный каменный куб.

Как только он появляется из пьедестала, загадочный куб Шагомби можно безопасно забрать.

4C. Гладиаторские клетки

В этом коридоре находятся четыре тесные клетки с железными опускными решётками. Решётки зафиксированы и могут быть подняты только при применении заклинания открывание [knock] или путём нажатия на нажимную пластину в зоне 4D. В каждой клетке находится чультский гладиатор, сделанный из расписной глины. Каждый гладиатор – это големоподобное существо с бронзовым копьём в одной руке и деревянным щитом в другом. У него параметры **гладиатора** с этими изменениями:

- Глиняный гладиатор – это конструкт без мировоззрения с Классом Доспеха (17) (природный, щит).
- У него есть скорость лазанья 30 футов, и он может передвигаться по сложным поверхностям, включая хождение по потолку, без необходимости выполнять проверки характеристик.
- Он невосприимчив к урону ядом, а также не может быть очарован, испуган и отравлен. Ему не нужно есть, пить, спать или дышать.
- Он не разговаривает.
- Он не может проводить дальнобойные атаки и не может быть обезоружен.

Глиняный гладиатор сражается, если его атакуют или зовут в гладиаторскую яму (зона 4D). Если его хиты уменьшены 0 за пределами гладиаторской ямы, гладиатор исчезает вместе со своими вещами, и снова появляется в своей клетке при полном здоровье с копьём и щитом в руке и возвращается в гладиаторскую яму, если это возможно. Если он побеждён в гладиаторской яме, гладиатор рассыпается оставляет своё копьё, а сам появляется в своей клетке. Затем копье можно перенести в зону 4B. Если вынести копьё из святыни, оно исчезает и появляется в руке гладиатора.

Гладиаторы могут перемещаться по всей святыне, но не могут его покинуть. Когда внутри святыни нет других существ, гладиаторы возвращаются в свои клетки, а решётки за ними опускаются.

4D. Гладиаторская яма

Эта яма глубиной 20 футов, а прутья решётки, закрывающей её, расположены на расстоянии 2 фута друг от друга. Среднее или меньшее существо может легко протиснуться между прутьями, но стены ямы слишком гладкие, чтобы подняться без помощи комплекта для лазания или магии.

В нижней части ямы две шестифутовые арки расположены напротив друг друга, пол ямы представляет собой одну большую нажимную пластину. Если на пластину попадает вес 50 фунтов или более, то решётки клеток в зоне 4C подниматься с громким грохотом, после чего глиняные гладиаторы выходят из своих клеток и быстро оказываются в яме.

5. Великий разлом

> Разрушенные здания прижимаются к краю разлома, откуда открывается вид на озеро кипящей лавы.

Существо, которое упадёт с вершины скалы в лаву, получит 70 (20к6) дробящего урона от падения и 55 (10к10) урона огнём от лавы. Существо, которое начинает ход в лаве, снова получает урон от огня.

Огненное жертвоприношение

Когда персонажи впервые прибывают к разлому, они обнаруживают небольшое племя вегепигмеев, готовящихся принести **грунга** (см. приложение D) в жертву разлому. Грунг Имбок связан лианами. Пока грунг пытается вырваться, вегепигмеи окружают его и исполняют странный ритуальный танец. Если персонажи не вмешиваются, вегепигмеи сбрасывают своего пленника с края скалы. Пара вегепигмеев прыгает за ним в порыве религиозного рвения.

Племя состоит из одного **вегепигмея вождя**, восьми **вегепигмеев** и питомца вождя – **колючки**. Параметры всех этих существ описаны в приложении D. Их пленник-грунг – любимый сто восьмидесятый сын вождя грунг Йорба. Если персонажи освободят Имбока, он будет навечно им благодарен. Он не говорит на Общем, но обещает озолотить благодетелей, если они сопроводят его обратно в отцовскую святыню (зона 18). Обещание Имбока пусты, но ему больше нечего предложить своим спасителям.

6. Святыня Моа

Эта святыня расположена на вершине скалы, расположенной над большим разломом (зона 5).

Каменная колонна возвышается на 200 футов над лавой. На вершине расположены обнесённые стеной руины, заросшие пальмами.

В самой узкой точке пропасть между святыней и остальной частью города составляет 60 футов в ширину. Персонажи с верёвкой и крюком-кошкой могут натянуть канат в этом пространстве над пропастью.

Святыня хитроумного бога Моа (представленного как джакули) содержит один из девяти загадочных кубов, необходимых для входа в Гробницу девяти богов.

6A. Вход в святыню

Пальмы растут перед этим приземистым зданием, а изношенные ступени поднимаются к арке, которая образует вход. Рельефы свёрнутых змей расположены справа и слева от входа.

Четыре **джакули** (см. приложение D) прячутся во дворе, используя свою маскировку, свернувшись вокруг стволов деревьев. Если персонажи войдут во двор, джакули выходят из своих укрытий и атакуют.

6B. Проход с ловушками

Стены этого коридора, усыпанного щебнем, украшены змеями, а бойницы расположены вдоль стен каждые 5 футов. Паутины заполняют бойницы и свисает, словно шторы, с потолка коридора. Над входом, на каменной табличке виднеется надпись.

В сообщении на табличке, написанном на Древнеомуанском, говорится: «Моа учит нас, что секреты скрывают правду». Исследователи должны прислушаться к этому сообщению, чтобы найти загадочный куб в святыне.

Бойницы шириной 6 дюймов, высотой 2 фута и глубиной 1 фут. Персонаж, осматривающий бойницу после очистки паутины, может видеть комнату за ней (зона 6D), если у него есть источник света, или он может видеть в темноте.

Ямы. Три замаскированных ямы расположены вдоль коридора в местах, обозначенных X на карте святыни. Их крышки остаются заблокированными до тех пор, пока загадочный куб остаётся на пьедестале в области 6C. После этого существо, наступающее на яму, вызывает срабатывание ловушки и падает вниз, если только ему не удастся пройти спасбросок Ловкости Сл 15. Каждая яма имеет глубину 10 футов и имеет участок зелёной слизи (см. главу 5 *Руководства Мастера*) внизу.

Персонаж, осматривающий пол в коридоре на ловушки, находит ямы-ловушки, успешно пройдя проверку Мудрости (Восприятие) Сл 15. Крышки искусно сконструированы и могут быть обездвижены только с помощью магии, такой как заклинание *волшебный замок [arcane lock]*.

Из Руководства Мастера

Существо, вступившее в контакт с зелёной слизью, получает урон кислотой 5 (1к10). Существо получает этот же урон каждый раз в начале каждого своего хода, пока слизь не будет соскоблена или уничтожена. Дереву и металлу слизь каждый раунд причиняет урон кислотой 11 (2к10), и немагическое деревянное или металлическое оружие или инструмент, использованные для соскабливания слизи, фактически, уничтожаются.

6C. Палата обмана

В центре этой комнаты, каменный куб покоится на простом каменном пьедестале. Статуи двенадцати воителей племени расположены вдоль стен, они целятся луками на пьедестал. На полу перед пьедесталом видна мозаика, изображающая чудовищного змея, сжимающего бешеную обезьяну. Лишайник скрывает большую часть деталей.

Мозаика изображает Моа (джакузи), сражающуюся с Вонго (су-монстром). Если персонаж убирает лишайник в сторону, то обнаруживает следующее сообщение, написанное на Древнеомуанском: «Обманутый вор вознаграждается смертью. Истина исходит из уст змеи». Ещё одна надпись окружает пол и рассказывает историю о том, как Моа рассказал правду Убтао и предал доверие Вонго (см. «Сказание о девяти богах», стр. 92).

Загадочный куб на пьедестале иллюзорен, хотя он осязаем на ощупь. При использовании заклинания обнаружение магии или подобного эффекта обнаруживается аура Иллюзии вокруг куба. Когда его выносят из святыни, он исчезает в клубе зелёного дыма. Если существо забирает загадочный куб с пьедестала или пытается повредить одну из статуй, лучники оживают и открывают огонь по всем существам в комнате. Лучники могут обнаружить присутствие существ, даже если они невидимы. Перед тем, как они открывают огонь, стрелы волшебным образом появляются в их луках. Лучники остаются оживлёнными в течение 1 часа, после чего они возвращаются в их неодушевлённое состояние.

Двенадцать лучников действуют по значению инициаторов 20. В свою очередь, статуя стреляет одной стрелой (+6 к попаданию). Существо, поражённое стрелой, получает 5 (1к8 + 1) колющего урона. Каждая статуя представляет собой Средний объект с КД 17; 30 хитами; иммунитет к дробящему, колющему и рубящему урону от немагических атак; и иммунитет к урону ядом и психическому урону.

Секретные двери. Персонажи, осматривающие стены для обнаружения секретных дверей, находят по одной с каждой стороны от входного туннеля, успешно пройдя проверку Мудрости (Восприятие) Сл 12.



Мешок Гвоздей

6D. Западная секретная комната

> Статуя свернувшегося змея возвышается над этой заполненной паутиной комнатой. У статуи отсутствует голова, которая лежит разрушенная на полу рядом с каменным кубом.

Статуя высотой 7 футов без головы. Загадочный куб, лежащий на полу рядом с разрушенными остатками головы, является поддельным и исчезает в клубе зелёного дыма, когда его выносят из святыни. Если его занести в зону 6C, то это активирует статуи.

6E. Восточная секретная комната

> Большая статуя свернувшегося змея возвышается над этой заполненной паутиной комнатой. В челюсти статуя сжимает каменный куб.

Статуя высотой 8 футов и безвредна.

Загадочный куб. Куб – загадочный куб Моа. Его можно легко достать из челюстей статуи и вынести из святыни.

7. Упавшее дерево

> Упавшее дерево перекинулось через реку, образовав импровизированный мост. Его ствол шириной более 5 футов, а длиной более 100 футов. На обоих берегах находятся разрушенные здания.

Престарелый табакси-охотник, которого зовут Мешок Гвоздей устроил засаду на персонажей и атакует, если они попытаются перейти реку.

Упавший ствол достаточно широкий, чтобы два Средних существа могли безопасно, рядом пройти по нему. Сразу за деревом вода водопадом обрушивается вниз с высоты 200 футов. Существо, которое падает в реку или пытается её переплыть, должно пройти проверку Силы (Атлетика) Сл 14, чтобы добраться до берега. Если проверка завершилась неудачей, ток течение уносит существо к водопаду со скоростью 50 футов в раунд.

Мешок Гвоздей

Мешок Гвоздей жаждет смерти охотника. Его состояние укрепляется старческим маразмом, и теперь он рассматривает всех существ как свою добычу.

Когда персонажи прибывают, Мешок Гвоздей прячется в разрушенном здании на восточном берегу реки, в 150 футах от упавшего дерева. Чтобы обнаружить его, персонаж должен преуспеть в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 22. Когда персонаж пересекает мост, Мешок Гвоздей открывает огонь. После каждого выстрела он перемещается по крышам на новую огневую позицию и пытается спрятаться.

Мешок Гвоздей – **наёмный убийца [assassin]** табакси, с следующими изменениями:

- Мешок Гвоздей хаотично-нейтральный.
- Его скорость лазанья составляет 20 футов, также он обладает Кошачьим проворством (см. ниже).
- Он обладает тёмным зрением в радиусе 60 футов.
- Он знает Общий, Дварфский и воровской жаргон.
- В качестве действия он может совершить рукопашная атака оружием с помощью своих когтей (+3 к попаданию), нанося урон 1к4 режущего урона при попадании.
- Он использует длинный лук вместо арбалета (дальность 150/600 футов).

Кошачье проворство. Когда табакси двигается в бою в свой ход, он может удвоить свою скорость до конца хода. Использовав эту черту, табакси не можете использовать её снова, до тех пор, пока он не переместится на 0 футов за один из своих ходов.

Если количество хитов Мешка уменьшится до половины его максимума, он сдаётся своим врагам, ведёт их в своё логово (разрушенный подвал) и предлагает им тушёное мясо в знак дружбы. Раздавая чаши тушёного мяса, он объясняет, что он пришёл в Ому, чтобы найти легендарное сокровище под названием «Лунное яйцо» (см. главу 5). Он надеялся воспользоваться его предполагаемой силой, чтобы найти своего потерянного сына, но он давно отказался от надежды найти этот камень. Успешная проверка Мудрости (Проницательность) Сл 15 показывает, что табакси не намерен позволить персонажам покинуть свой дом живыми. Он подмешал в тушёное мясо полуночные слёзы [midnight tears] (см. «Яды» в главе 8 *Руководства Мастера*).

> **Из Руководства Мастера**
>
> Полуночные слёзы (Поглощаемый). Существо, проглотившее этот яд, до полуночи ни от чего не страдает. Если до этого момента яд не был нейтрализован, существо должно преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 17, получая урон ядом 31 (9к6) при провале или половину этого урона при успехе.

Сокровище

Персонажи, обыскивающие логово табакси-охотника, находят пять доз полуночных слез в полой тыкве и достаточно снаряжения, чтобы собрать набор путешественника [explorer's pack].

8. Святыня Унк

Закрученная резьба украшают два обелиска у входа в эту святыню. Заросший двор находится в тени высоких пальм. Каменные двери запечатывают вход в безоконную святыню, а рядом стоит небольшая разрушенная постройка.

Святыня хитроумного бога Унк (представленный как цеповая улитка) содержит один из девяти загадочных кубов, необходимых для входа в Гробницу девяти богов.

8A. Вход в святыню

Над дверями есть надпись на Древнеомуанском: «Унк призывает нас рассмотреть все варианты, прежде чем действовать». Священники Унк были задумчивыми, но склонными к нерешительности. Их послание связано с решением головоломки святыни. Двери в святыню не заперты и крепко висят на петлях. Каждая дверь весит 600 фунтов, поэтому один или несколько персонажей должны иметь суммарный показатель Силы 20 или выше, чтобы открыть их.

8B. Разрушенная мастерская

Крыша этой мастерской давно рухнула, и теперь среди щебня растёт масса растений. Через мох вы видите сотни железных ключей, висящих на стене. Некоторые из них согнуты и сломаны, а другие ржавеют без ухода. Остальные выглядят исправными.

Один из ключей отпирает пьедестал в зоне 8C. Если персонажи знают, какой ключ искать, они находят его через несколько минут поиска.

8C. Палата созерцания

Перед вами возвышается статуя гигантской улитки. Вместо антенн у него есть пять псевдопод, заканчивающиеся каменными палицами. Вдоль стен, в небольших нишах над каменными постаментами, висят шесть железных ключей. За статуей, в широкой нише, установлен резной пьедестал и в его основании виднеется замочная скважина.

Статуя высотой 9 футов и изображает хитроумного бога Унк как цеповую улитку. За ним скрываются три **вурдалака** (чульты, превращённые в нежить). У каждого вурдалака есть символ Рас Нси – маленький синий треугольник, вытатуированный на лбу. Вурдалаки выпрыгивают из-за статуи и атакуют, как только персонажи входят в комнату.

Ни один из ключей в этой комнате не способен отпереть пьедестал. Однако все они похожи по размеру. Если персонаж снимает все шесть ключей и накладывает их друг на друга, их перекрывающиеся зубы образуют определённый узор. Поиск разрушенной мастерской (зона 8B) даёт возможность найти один ключ, соответствующий этому шаблону. Этот ключ отпирает пьедестал.

Загадочный куб. Загадочный куб Унк спрятан внутри пьедестала. Если персонаж вставляет правильный ключ в замочную скважину и поворачивает его на четверть оборота по часовой стрелке, загадочный куб появляется из скрытого люка:

Пьедестал поворачивается на месте. По мере того как он поворачивает, резной каменный куб поднимается вверх из скрытого люка на его вершине.

Теперь загадочный куб можно безопасно снять с пьедестала.

Используя воровские инструменты, персонаж может взломать замок на пьедестале, успешно пройдя проверку Ловкости Сл 25. Персонаж, проваливший проверку на 5 или более, случайно вызывает срабатывание ловушки.

Ловушка. Если персонаж вставляет неправильный ключ в замочную скважину у основания пьедестала или неудачно пытается взломать замок, раковина статуи цеповой улитки начинает излучать ослепительный лучи света, которые стреляют во всех направлениях. Когда это произойдёт, каждое существо в святыне должно пройти спасбросок Ловкости Сл 18. В любое существо, которое провалило спасбросок, попадает луч, и оно получает 33 (6к10) урона излучением. Статуя не может испускать лучи, если полностью или частично находится в области *преграды магии [antimagic field]*.

9. Лагерь авантюристов

Среди руин виднеется заброшенный лагерь. Рваные рюкзаки и гнилое снаряжение разбросано по земле вокруг трёх трухлявых палаток. В центре лагеря на грубом деревянном флагштоке висит клочок грязной жёлтой ткани.

Этот лагерь был создан Компанией Жёлтого Знамени, группой исследователей, прибывших в Ому более полугода назад. Все исследователи теперь мертвы. Для получения дополнительной информации см. главу 5.

Персонажи, которые осматривают область, обнаруживают заплесневелый пергамент, застрявший в подкладке одной из палаток; выдайте игрокам копию раздаточного материала 13 (см. приложение E). Лидер компании Лорд Брикстон оставил это письмо для пропавшего товарища. Остальная часть лагеря была разграблена.

Развитие событий

Если персонажи останутся в лагере на час или более, на них натыкается случайно определённый Красный Волшебник (см. «Красные Волшебники Тэя», стр. 93). Красный Волшебник сопровождается двумя наёмниками и ищет омуанские святыни. Битва неизбежна, если группа не заключит союз с Загмирой, и в этом случае Красный Волшебник предлагает объединить силы с группой.

10. Святыня Ай'джин

Треснувшие монолиты ознаменовывают вход в эти руины. Во дворе между разбитыми плитами растут папоротники. Двухстворчатая каменная дверь обеспечивает вход в большие руины с плоской крышей.

Святыня хитроумного бога Ай'джин (представленную как альмираж) содержит один из девяти загадочных кубов, необходимых для входа в Гробницу девяти богов

10A. Вход в святыню

Безвредный **альмираж** (см. приложение D) живёт в норе под внутренним двором и уходит под землю, как только ощущает вторженцев. Когда персонаж подходит к двери, прочитайте:

> Двери этого храма украшают скульптурные рельефы. Резьба изображает рогатого кролика, кричащего на маленького дикого медведя с острыми когтями. Клинописное сообщение вырезано над дверями.

Сообщение написано на Древнеомуанском и гласит: «Ай'джин учит нас идти наименее ожидаемым путём». Ай'джин учила своих последователей жить непредсказуемыми жизнями, всегда меняя курс и никогда не придерживаясь плана. Персонажам хорошо бы прислушаться к её посланию, если они собираются внутрь святыни.

Более мелкая надпись скрыта под резьбой, она рассказывают историю о том, как Ай'джин (альмираж) заработала гнев Обо'лака (зорбо), испортив тушёное мясо, приготовленное для бога Убтао. Подробнее см. «Сказание о девяти богах», с. 92.

10B. Головоломка

> Десятифутовый коридор уходит во мрак. Резные плитки, изображающие разных зверей, украшают пол коридора.

Дайте игрокам копию раздаточного материала 14 в приложении E.

Тридцать две плитки покрывают коридор 20×10 футов. Каждая плитка имеет площадь 5 футов, а плитки расположены в восемь рядов по четыре. Звери, изображённые на плитах, – альмиражи (см. приложение D), стрекозы, орлы, жирафы, обезьяны, тигры, бородавочники и зебры.

Ядовитые дротики. Чтобы безопасно пересечь коридор, персонаж должен избегать наступления на одного и того же животного более одного раза. Если на неправильную картину воздействует вес 20 фунтов и более, четыре ядовитых дротика выстреливают из отверстий в стенах. Каждый дротик делает дальнобойную атаку оружием (+5 к попаданию) против случайной цели в пределах 10 футов от сработавшей плитки. Одно существо может быть атаковано несколькими дротиками. Существо, поражённое дротиком, получает 2 (1к4) колющего урона и должно преуспеть в спасброске Телосложение Сл 15, получая 7 (2к6) урона ядом при неудачном спасброске или половину этого урона при успехе. Персонаж может обнаружить отверстия, из которых вылетают дротики, успешной пройдя проверку Мудрости (Восприятие) Сл 13. Заполнение отверстий тканью или воском предотвращает запуск дротиков.

Персонажи могут избежать ловушки, пролетев по коридору или телепортировавшись, или используя заклинания *паук [spider climb]*, чтобы пройти по стене или потолку. В противном случае стены слишком гладкие карабкаться по ним.

Плитки с альмиражами. Заклинание *обнаружение магии [detect magic]* позволяет обнаружить ауру Ограждения вокруг каждой плитки с альмиражем. Существо, которое наступит на плитку альмиража, получает 2к10 временных хитов. Как только плитка дарует это преимущество, она теряет свою магию до следующего рассвета. Тот же эффект имеет применение на плитку заклинания *рассеивания магии [dispel magic]*.

10C. Лабиринт

Этот пыльный лабиринт напичкан ловушками. Скрытые нажимные плиты в полу расположены в местах, обозначенных X на карте святыни. Если на нажимной плите наносится вес более 20 фунтов, то заточенное лезвие топора появляется из скрытого отсека в потолке.

Лезвие совершает рукопашную атаку оружием (+6 к попаданию) против любого существа, стоящего на нажимной плите. При попадании цель получает 8 (1к8 + 4) рубящего урона. Персонаж, ищущий ловушки, видит нажимную плиту и отсек на потолке, если успешно пройдёт проверку Мудрости (Восприятие) Сл 16. Железный шип или другой предмет снаряжения, способный зафиксировать плиту, предотвращает срабатывание ловушки. Используя воровские инструменты, персонаж может демонтировать лезвие топора, успешно пройдя проверку Ловкости Сл 15. Персонаж, проваливший проверку на 5 или более, случайно вызывает срабатывание ловушки, а лезвие проводит атаку против персонажа с помехой.

10D. Загадочный куб

Двери этой комнаты не заперты и без ловушек.

> Столб естественного света разливается из крошечного квадратного отверстия в потолке на резной каменный пьедестал. Резной каменный кубик покоится на его поверхности.

Куб – загадочный куб Ай'джин. На нём нет ловушки и он может быть безопасно снят с пьедестала.

11. Фургон чвинги

> Перевёрнутый фургон лежит посреди улицы. Гниющие лепестки цветов устилают землю вокруг него, а пчелы устроили улей в его сломанных колёсах. Свежесрезанная гирлянда из цветов висит на гребне фургона.

В фургоне находится **чвинга** (см. приложение D). Вегепигмеи в этой области боятся чвингу и приносят ей в дар цветы, чтобы успокоить его гнев. По правде говоря, чвинга безвредна.

Чвинга использует свою магию, чтобы спрятаться в покрытом мхом каменном диске под тележкой (см. «Указ королевы» ниже). Персонажи, приближающиеся к тележке, замечают, что эта область необычайно плодородная и полна жизни. Если они оставляют приношение, чвинга робко выходит к ним. Если нет, естественное любопытство чвинги заставляет его скрытно наблюдать за персонажами.

Запах мёда предвещает появление чвинги, и безобидные пчелы следуют за ним. Он увлечён гуманоидными волосами и, вероятно, западёт на бородатого дварфа или персонажа с вьющейся шевелюрой. Пока чвинга сопровождает группу, любой вегепигмей, встреченный группой, убежит, как только почует присутствие чвинги. Родство чвинги с миром природы удерживает его от следования за персонажами в святыни или подземелья.

Указ королевы

Если персонажи заглядывают под фургон, прочитайте:

> Покрытый мхом каменный диск, наполовину похороненный в грязи, лежит под фургоном. Концентрические кольца надписей покрывают его поверхность – некоторые из них написаны на Общем, а другие выглядят как клинопись.

Табличка – это обращение королевы Ому к её противникам в Мезро. Мезроанцы не могут читать на Древнеомуанском, поэтому на табличке одно и то же сообщение написано на двух языках: на Древнеомуанском и Общем. В нем говорится: «Королева Напака заявляет, что свободные люди Ому ничего не боятся. Храбрые новые боги защищают нас, как это раньше делал Убтао. Ому воскреснет, и Напака вернёт всё, что принадлежит ей, по праву завоевания».

Используя табличку, персонажи смогут переводить любое сообщение, написанное на Древнеомуанском. Диаметр таблички 3 фута и весит она 200 фунтов, но персонажи с чернилами и пергаментом могут скопировать её. Если персонажи забирают табличку из фургона, они в конечном итоге берут с собой и чвингу.

12. Святыня Вонго

> Резные обезьяны, висящие на хвостах, украшает два треснувших обелиска, которые стоят перед святыней, окружённой сломанными стенами. Пройдя мимо обелисков, вы выходите во двор, заросший хвощем и водяными лилиями. Пять арочных проходов уходят во тьму у основания руин. Над центральной аркой установлена каменная табличка с клинописной надписью.

Святыня хитроумного бога Вонго (представленного как су-монстр) содержит один из девяти загадочных кубов, необходимых для входа в Гробницу девяти богов. Надпись над центральной аркой написана на Древнеомуанском и гласит: «Лучше быть другом Вонго, чем его врагом».

Опускные решётки. Опускные решётки подняты в перемычки над четырьмя из пяти входных коридоров. Когда персонаж уносит загадочный куб из области 12B, решётки опускаются, закрывая эти коридоры. Каждая решётка весит 600 фунтов и может быть поднята одним или несколькими персонажами с суммарным показателем Силы 20 и выше. Персонаж может помешать закрытию решётки, зафиксировав её, по крайней мере, двумя железными шипами.

12A. Треснувшие обелиски

Существа, которые проходят между этими двумя обелисками, слышат в своих головах какофонию визжащих обезьян. Звук исчезает, как только существа перемещаются в другое место. Крики раздражают, но они безвредны. Обелиски не волшебны, и их эффект нельзя развеять.

12B. Испытание дружбы

> Десятифутовая каменная статуя злой обезьяны, балансирующей на своём хвосте, стоит на каменном постаменте в центре этой комнаты с 20-футовым потолком. Конечности статуи разведены в стороны, а в руках и ногах расположены чашки. На стене, позади статуи, виден барельеф, изображающий обезьяноподобное существо, сражающееся с гигантской змеёй. Клинописные надписи выгравированы на стене выше и ниже рельефа. Четыре каменные, окрашенные маски выступают из стен; на них изображены головы льва, зебры, кабана и стервятника.

Рельеф на стене изображает хитроумного бога Вонго (су-монстр), сражающегося со своим ненавистным противником, Моа (джакули). Надписи на Древнеомуанском объясняют, как Моа предал Вонго, рассказав богу Убтао его секрет (см. «Сказание о девяти богах», стр. 92).

Статуя и загадочный куб. При использовании заклинания обнаружение магии [detect magic] или подобного эффекта становится видна аура Вызова вокруг статуи, на которую легко забраться. Персонаж, осматривающий основание статуи, находит следующую надпись, написанную на Древнеомуанском: «Друг Вонго знает куда налить воду». «Друга» Вонго (стервятник) можно идентифицировать, сложив все части логической головоломку, написанной над масками в коридорах (зона 12C).

Когда персонаж выливает пинту (или больше) воды в правую руку статуи или одну из её чашевидных ног, жидкость шипит и превращается в 1к3 **паровых мефитов**, которые сражаются пока не будут уничтожены. Статуя может создать до шести паровых мефитов, после этого мефиты не появляются до следующего рассвета. Если хиты парового мефита уменьшаются до 0, он теряет свою форму и исчезает.

Если вылить пинту (или больше) воды в левую руку статуи, загадочный куб Вонго появляется по волшебству на голове статуи. Когда появляется загадочный куб, выливший воду персонаж слышит рычащий, бесплотный голос, который говорит: «Возьми приз и прокляни своих друзей или зразись с моими детьми, чтобы претендовать на него. Каков твой выбор?» Если персонаж забирает загадочный куб, маски на стенах доставляют свои проклятия (см. зону 12C). Если ни один персонаж сразу не берет куб, опускные решётки закрываются, блокируя выход из коридоров в области 12A, а четыре **су-монстра** (см. приложение D) телепортируются в комнату, цепляясь за статую, как испуганные дети к своему родителю. Су-монстры прыгают вниз и атакуют. Как только появляются су-монстры, взятие загадочного куба не вызывает проклятия масок. Вызываемые су-монстры реальны, и их тела не исчезают, когда они умирают.

Маски. Персонажи, которые осматривают каменные маски на стенах, видят, что их глаза – открытые отверстия, позволяющие заглядывать в соседние коридоры (зона 12C). Маски являются частью стен и не могут быть удалены без их уничтожения.

12C. Смотровые коридоры

Каждый из этих четырёх коридоров заканчивается встроенной каменной маской, которая выступает в зоне 12B. Заклинание обнаружение магии [detect magic] показывает ауру Преобразования вокруг каждой маски. Надписи на Древнеомуанском вырезаны в стенах над масками с этой стороны.

Маска льва (L). Надпись над этой маской гласит: «Я съел одного из друзей кабана». Через эту маску персонаж видит, что луч синего света падает на правую руку статуи в зоне 12B.

Маска кабана (B). Надпись над этой маской гласит: «Стервятнику повезло, что он жив». Через эту маску персонаж видит, как луч синего света падает на левую ногу статуи в зоне 12B.

Маска зебры (Z). Надпись над этой маской гласит: «Мой единственный друг умер от голода». Через эту маску персонаж видит, как луч синего света падает на правую ногу статуи в зоне 12B.

Маска стервятника (V). Надпись над этой маской гласит: «У одного из других нет друзей». Через эту маску персонаж видит, что луч синего света падает на левую руку статуи в зоне 12B.

Умозаключения переводчиков

- **Лев** нам говорит, что у **Кабана** много друзей.
- **Зебра** говорит, что у неё был друг.
- **Стервятник** практически однозначно указывает, что у **Льва** друзей нет.
- Значит друзьями **Кабана** может быть **Зебра**, **Стервятник** и **Вонго**.
- **Стервятник** жив, об этом говорит **Кабан**. **Вонго** неприкосновенен. Значит из его друзей **Лев** мог съесть только **Зебру**.
- **Зебра** говорит, что у неё был один друг и он умер от голода. Значит кроме **Кабана** (по обратной связи) друзей у неё нет, а саму зебру съел **Лев**.
- В живых остались только **Лев** без друзей, **Вонго** и **Стервятник**.

Когда маски доставляют свои проклятия (см. зоне 12B), любой персонаж, который смотрел через маску последним, должен преуспеть в спасброске Телосложения Сл 15 или будет превращён в существо, изображённое на маске, через которую он смотрел. Это проклятие действует как заклинание превращение [polymorph] и заканчивается через 24 часа.

Зебра имеет те же параметры, что и **верховая лошадь**. Параметры **кабана**, **лева** и **стервятника** можно узнать в Бестиарии.

13. Амфитеатр

Над окружающими зданиями возвышается разрушенный амфитеатр. Лианы цепляются за его ступени, а статуи животных выстраиваются в линию у его трибун. Грязная земля снаружи лишена растительности. Жуткая тишина повисла над этой областью. Птицы не поют, насекомые не стрекочут, ничего не шевелится.

Амфитеатр – это логово Короля Перьев, могучего тираннозавра рекса, обладающего магическими способностями. Когда персонажи приближаются к амфитеатру, они не могут не заметить гигантские следы когтистых лап в грязи. Длина каждого следа от пятки до когтистого пальца составляет более 5 футов. Ближе к руинам они находят длинные тонкие перья алого, оранжевого и зелёного цветов и кучи навоза, достаточно большие, чтобы похоронить дварфа.

Амфитеатр представляет собой полукруглое строение под открытым небом с многоуровневыми сиденьями и с видом на разрушенную сцену. Омуанцы использовали его для публичных дебатов и разыгрывали комичные и трагичные представления. Узкие проходы и усыпанные щебнем комнаты расположены под трибунами. Этот мрачный лабиринт является домом для пяти дейнонихов (см. приложение D). Пока тираннозавр охотится, дейнонихи покидают своё логово и рыскают по всему амфитеатру, атакуя других существ, если увидят. Их логово усыпано Омуанскими реликвиями (см. «Сокровище» ниже).

Да здравствует Король

В течение дня есть шанс 50%, что Король Перьев отдыхает в амфитеатре. Ночью этот шанс уменьшается до 25%. Если зверь находится на охоте, то каждый час есть шанс 20%, что он вернётся. Король Перьев – это пернатый **тираннозавр рекс** с этими изменениями:

- Король Перьев – это монстр с 200 хитами.
- Он может видеть невидимых существ и объекты, как если бы они были видимы.

Король Перьев

Чудовищный тираннозавр, известный как Король Перьев, является бесспорным правителем Ому. Большинство других жителей Запретного города живут в страхе перед его грозным приближением и держатся подальше от амфитеатра – его логова.

Короля Перьев можно встретить в любом месте Ому. Держите персонажей в напряжении, например, они могут заметить его силуэт в тумане или услышать его рёв, который оглушительным эхом проносится по руинам. Он может показаться, когда персонажи исследуют руины или отдыхают. В качестве альтернативы, он может прервать бой и уйти, если столкновение с ним оказалось слишком лёгким (или слишком трудным).

- Благодаря врождённому колдовству он может по желанию использовать туманный шаг [misty step], не требуя никаких компонентов. Его заклинательная способность – Мудрость.
- У него так есть особенность: Легендарного сопротивления и действие: Призывающего роя (см. ниже). Он не может использовать действие Призывающего роя, когда он хватает существо своими челюстями.

Легендарное сопротивление (3/день). Если Король Перьев проваливает спасбросок, он может вместо этого сделать спасбросок успешным.

Призыв роя (перезарядите 5-6). Король Перьев выдыхает **рой насекомых (ос)**, который появляются в свободном пространстве в пределах 20 футов от него. Рой действует как союзник Короля Перьев и начинает свой ход сразу после него. Рой рассеивается через 1 минуту.

Сокровище

Обыск комнат под амфитеатром позволяет найти электриумовое блюдо с изображениями праздничных ритуалов чультов (25 зм), Омуанскую маску смерти из окрашенного золота (250 зм) и *шлем телепатии [helm of telepathy].*

14. Гробница девяти богов

Обелиск, обвитый лианой, знаменует вход в Гробницу девяти богов. Подробную информацию см. в главе 5.

15. Разрушенный рынок

Заброшенный зал рынка стоит на углу улицы впереди. Изношенные, тканные тенты лохмотьями висят над широкой аллеей, усыпанной торговыми лавками.

Кобольды живут в скрытых подвалах под разрушенным рынком и установили шесть ловушек на рынке. На каждую минуту, что персонаж потратит на осмотр рынка, есть шанс 20% наткнуться на ловушку. Когда ловушка найдена, попросите персонажа выполнить проверку Мудрости (Восприятие) Сл 15. Если проверка завершилась успешно, персонаж видит ловушку (скрытую, подпружиненную катапульту) и её механизм запуска (растяжку или нажимную пластину), не запуская его. Как ловушка обнаружена, её легко обезвредить или обойти (проверка не требуется). Неудачная проверка Мудрости указывает на то, что персонаж случайно вызвал срабатывание ловушки, которая работает также как специальная атака кобольда изобретателя – «Изобретённое оружие» (см. приложение D).

После того, как персонажи находят три ловушки, они замечают **кобольда**, исчезающего по хорошо скрытой лестнице на окраине рынка. Если они следуют за существом, он ведёт их в подвалы под рынком.

Подвалы кобольдов

Кобольды живут в подвалах, не отмеченных на карте 3.1. Все, кроме одной из лестниц, ведущих в их логово, были перекрыты или заблокированы кучами мебели. Пока персонажи пробираются через подвалы, прочитайте:

> Небольшие факелы отбрасывают тусклый свет под сводами винного погреба площадью примерно 20×20 футов. Потрескавшийся потолок находится на высоте 8 футов. В нише, на дальней стороне комнаты, куча сокровищ поблёскивает в свете факелов. Вокруг неё собираются кобольды.

Какарол (**кобольд чешуйчатый чародей**) отдыхает на куче сокровищ. Также здесь есть два **кобольда изобретателя** и десять **кобольдов**. Параметры для кобольда чешуйчатого чародея и кобольда изобретателя описаны в приложении D.

Кобольды сбиваются в кучу для защиты Какарола. Пока они сражаются с нарушителями, Какарол и его изобретатели совершают дальние атаки с тыла. Если сражение проходит не в их пользу, Какарол просит пощады.

Сокровище

Какарол носит разорванный шестифутовый гобелен с изображением попугая, украшенный гранатовыми бусами, в качестве плаща (75 зм). Среди его клада можно найти 30 зм, 250 см, 1800 мм, цветную стеклянную статуэтку стрекозы (25 зм), четыре кровавых камня (по 50 зм каждый) и *зелье большего лечения.*

Развитие событий

Какарол считает, что Ацерерак собирается превратить его в дракона. Таким образом, кобольд высокомерен, жаден и тщеславен, эти качества могут быть использованы против него. Он ничего не знает о истинных целях Ацерерака, и ему не рассказывали о Поглотителе душ. Кобольды Какарола следят за большинством других фракций в городе. Если ему подарить достаточное количество сокровищ, то его кобольды он могут стать полезной системой раннего предупреждения для авантюристов.

16. Святыня Папазотля

> Крокодилы валяются в этом грязном озере, из которого возвышаются обнесённые стеной руины. Две колонны знаменуют вход, на них вырезаны изображения длинноногой птицы с игольчатым клювом. В передней части здания скользкие ступени поднимаются к входной арке.

Святыня хитроумного бога Папазотля (представленного как эблис) содержит один из девяти загадочных кубов, необходимых для входа в Гробницу девяти богов

16A. Вход в святыню

На табличке, над входом в святыню, виднеется надпись на Древнеомуанском: «Папазотль учит нас не склоняться не перед кем». Персонажи, которые помнят девиз культа, получают преимущество, когда они исследуют гробницу Папазотля в главе 5.

В затопленном внутреннем дворе храма прячутся четыре голодных **крокодила**. Эти существа – детёныши **гигантского крокодила**, который устроился в задней части святыни. Если персонажи атакуют крокодилов, их мать присоединяется к битве через 2 раунда.

16B. Мозаичный пол

> Мох цепляется за каменную кладку по всему залу. Мозаичный пол изображает длинноногую птицу, используя свой длинный, заострённый клюв, чтобы вытащить чудовищное лягушачье существо со щупальцами, растущими с его плеч. На дальней стене видны массивные каменные двери.

На мозаике изображён хитроумный бог Папазотль (эблис), сражающийся с его противником, Кубазаном (лягемотом). Надписи на Древнеомуанском окружают мозаику. Если персонажи переводят их, они узнают историю о том, как Кубазан ослушался Папазотля и был проклят (см. «Сказание о девяти богах», стр. 92).

Двери в святыню не заперты и крепко висят на петлях. Каждая дверь весит 600 фунтов, поэтому один или несколько персонажей должны иметь суммарный показатель Силы 20 или выше, чтобы открыть их.

16C. Палата командования

> В середине этой комнаты стоит пустой пьедестал. Шесть статуй стоят в нишах у стен. Они изображают обнажённых людей с головами разных животных. Слева направо головы похожи на головы ящерицы, ягуара, омара, тукана, летучей мыши и лягушки.

Персонаж, который исследует пьедестал, находит загадку, написанную на его основании. (Дайте игрокам копию раздаточного материала 15 в приложении E.) В отличие от других надписей в пробных комнатах эта загадка написана на Общем:

> С рассветом приходит,
> Скрывается в ночь,
> Кусать не спешит,
> Во тьме сгинет прочь,
> Всегда ходит с теми, кто ею владеет,
> Покинуть хозяина сил не имеет.

Ответ на загадку («тень») – ключ к поиску секретной комнаты (область 16D). Если персонаж держит источник света рядом со статуей с головой летучей мыши, в его тени появляется лаз. Вход в коридор скрыт за иллюзорной стеной, которая может быть развеяна заклинанием *рассеивание магии [dispel magic].* Лаз шириной 2 фута и высотой 3 фута ведёт к зоне 16D.

Загадочный куб. Если персонаж осматривает пьедестал, они обнаруживают контур каменного люка на его верхней поверхности. Как бы ни старались герои, они не смогут открыть люк. Загадочный куб Папазотля внутри, и появляется только тогда, когда всем шести статям завяжут глаза (см. зону 16D). Когда это произойдёт, прочитайте:

> Пьедестал вращается, и из люка на его вершине появляется резной каменный куб.

Теперь персонажи могут безопасно забрать куб.

16D. Скрытая комната

Странная сетка выгравирована на дальней стене этой каменной комнаты.

Когда персонаж входит в эту комнату, дайте игрокам копию раздаточного материала 16 в приложении E. Эта сетка – это головоломка. Если буквы из загадки в зоне 16C нанести на сетку (исключая пробелы и знаки препинания), буквы в затемнённых квадратах составят словосочетание «прикрои глаза» [cover eyes]. Эта фраза даёт подсказку к получению загадочного куба в зоне 16C.

По сути вы можете использовать любой шаблон для второй части этой загадки, например:

с рассветом приходит,
*скрывается в **Н**очь,*
*кус**А**ть не **С**пешит,*
*во тьме сгинет п**Р**очь,*
*всегда ход**И**т с теми, кто ею **ВЛАД**еет,*
*п**О**ки**Н**ут**Ь** хозяина сил не имеет.*

Главное подготовьте соответствующую сетку 13*9, чтобы игроки могли разгадать ваше послание.

17. Водопад

Река течёт через скалистый овраг и падает с высоты 50 футов, прежде чем погрузиться в 30-футовый бассейн. Существо, которое спускается по водопаду, должно пройти спасбросок Ловкости Сл 10, получив 12 (5к4) дробящего урон при провале, при успехе существо не получает урон. От вершины водопада до города внизу не существует безопасного пути.

Видение Ацерерака

Первый персонаж, который видит весь город со скалы возле водопада, видит видение падения ому:

Перед тобой открывается вид на город, состоящий из великолепных, побеленных зданий. Солнечный свет отражается от стеклянных куполов и окон, но не всё хорошо. По всему городу поднимаются чёрные клубы дыма от пожаров, трупы разбросаны по улицам, а призраки летают над крышами, как стервятники. Сфера непроглядной тьмы вырастает из сердца города, поглощая свет по мере расширения. Ты на мгновение отворачиваетесь, а, когда вы поворачиваетесь назад, тьма исчезнет. Город снова выглядит как полузасушливое, заросшее руины.

Пока персонаж, который видел видение, находится в Ому, ему снится тот же мрачный сон, когда он или она отдыхает. Во сне персонаж стоит в городе во время его уничтожения и видит, как скелетная фигура идёт одна по мёртвым улицам. Фигура носит рваные одежды и держит в руках посох с черепом в качестве навершия, а в его глазницах видны точки мёртвого света. С каждым сном фигура (Ацерерак) становится всё ближе.

18. Святыня Нангнанг

Монолиты, украшенные скачущими лягушачьими фигурами, поднимаются из болота. За ними, в мутной воде виднеется разрушенное здание в форме наконечника стрелы. Кусты и деревья растут с крыши. У заострённой передней части здания ступеньки поднимаются к каменной двери, покрытой слизью.



Вождь Йорб

Святыня хитроумного бога Нангнанг (представленную как грунг) содержит один из девяти загадочных кубов, необходимых для входа в Гробницу девяти богов

18A. Вход в святыню

Святыня – дом для золотокожего **элитного воина грунгов** по имени Вождь Йорб. Йорб, его одомашненный **гадрозавр** и четыре оранжевокожих **элитных воинов грунгов** плавают в затопленном дворе. Один краснокожий **дикий грунг** и семь зелёнокожих **грунгов** прячутся на крыше святыни, высота которой составляет 20 футов. См. приложение D, чтобы узнать параметры этих существ.

Грунги на крыше используют луки, чтобы отогнать вторженцев. Если вторженцы оказывают сопротивление, то к сражению присоединяются ещё зелёнокожие **грунги**, вылезая из близлежащих зданий, с интенсивностью – 1к4 в конце каждого раунда, до того момента пока их не станет двадцать.

Грунги нервозны и недоверчивы к незнакомцам. Йорб в первую очередь намерен отпугивать вторженцев, чем в разговоре с ними. Если персонажи спасают его любимого сына в зоне 5 и имеют средства для общения с вождём, Йорба соглашается на разговор с ними. Он даже не заметил, что его сын пропал.

Грунги поклоняются мёртвому хитроумному богу Нангнанг. Если персонажи вступают в переговоры с Йорбом, он может рассказать о полную легенду о девяти богах Ому (см. «Сказание о девяти богах», стр. 92).

Двери святыни. Двери в святыню приоткрыты. Если сражение для Вождя Йорба складывается неудачно, он отступает в святыню со своими элитарными стражами и запирает двери. Персонаж может силой открыть открытые двери успешно пройдя проверку Силы Сл 25.

18B. Палата жадности

Факелы освещают эти комнаты, наполненные сокровищами: сундуки с монетами, полированные амфоры, жемчужные бусы и богато украшенные доспехи. Всё это лежит на полу перед другой двойной дверью, на которой видна мозаика, изображающая гуманоидную лягушку, сражающегося леопардом, у которого из плеч растут змеи. Рядом батальной сценой виднеются клинописные надписи.

Надписи написаны на Древнеомуанском. Одина над мозаикой гласит: «Нангнанг учит нас служить только самим себе». В надписях ниже рассказывается, как Нангнанг (грунг) украл копье, принадлежащее Шагомби (камадан). Подробнее см. «Сказание о девяти богах», с. 92.

Пока сокровища остаются в храме, они выглядят и кажутся настоящими. Если персонаж выносит сокровище из святыни, иллюзия падает, а сокровище возвращается в свою истинную форму: золотые монеты становятся дисками из олова, серебряные амфоры превращаются в глиняные кувшины, а сверкающая броня становится ржавым металлоломом. Заклинание обнаружение магии [detect magic] показывает, что сокровища излучают ауры Иллюзии, находясь в святилище. Все «сокровища» – обычный хлам.

Запертые двери. Каменные двери в зону 18C заперты, но на них не видно ни замочной скважины, ни ручки. Над двойными дверями вырезана надпись на Древнеомуанском, в которой говорится: «Самый богатый из вас принесёт мне свои дары». Вождь Йорб по сей день не смог узнать, что находится за дверьми. Заклинание *обнаружение магии [detect magic]* позволяет обнаружить ауру Прорицания вокруг дверей. Двери откроются, если к ним подходит существо, неся одно или несколько сокровищ, найденных в храме. Однако, если таких существ будет несколько, то двери останутся закрытыми. Заклинание *открывание [knock]* так же открывает двери.

18C. Загадочный куб

Посреди этой пыльной комнате, на пьедестале стоит резной каменный с изображением гуманоидной лягушку.

Загадочный куб Нангнанг можно безопасно снять с пьедестала.

19. Святыня Обо'лака

Пара игловидных колон, знаменуют вход в разрушенные руины. Во дворе, сразу за колоннами, виднеется приземистое здание, опутанное корнями баньяна. На каменных дверях, запечатывающих вход, вырезаны изображениями рычащих медведей с длинными острыми когтями.

Святыня хитроумного бога Обо'лака (представленную как зорбо) содержит один из девяти загадочных кубов, необходимых для входа в Гробницу девяти богов

19A. Вход в святыню

Над входом в святыню находится табличка с надписью на Древнеомуанском: «Обо'лака учит нас осторожно шагать и оставаться на свету». Это сообщение проливает свет на то, как получить загадочный куб Обо'лака. Двери слегка приоткрыты, но петли заржавели, и при открытии издают визжащий звук.

Когда персонажи приходят к святыне, четыре **зорбо** (см. приложение D) прячутся по периметру святыни. Звук визжащих дверей привлечёт их внимание, но они не будут атаковать большие группы, предпочитая нападать на одиночек и отставших.

19B. Галерея картин

Стены этого тёмного коридора покрыты разрисованными рельефами, изображающими деятельность Омуанцев: они охотятся, собирают фрукты, сажают урожаи, изготавливают оружие, пируют, сражаются, ткут и свежуют животных. Восемь пустых держателей для факелов выступают из стен под рельефами.

Чтобы обезвредить ловушку загадочного куба в зоне 19E, волшебные факелы из зоны 19E должны быть помещены в кронштейны в этом зале.

Закрытая секретная дверь. Если персонаж, осматривающий стены, преуспевает в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 17, то находит секретную дверь прямо у входа. Дверь закрыта с западной стороны. Она не может быть открыта с этой стороны, хотя три заклинания *открывание [knock]* справятся с задачей.

19C. Солнечный бассейн

Великолепное солнце высечено на потолке, сразу над бассейном с неподвижной водой. На потолке, отражённом в бассейне, вместо солнца видно луну.

Бассейн – волшебный портал, который соединяется с бассейном в области 19D. Персонажи, которые нырнёт в бассейн, выплывет в зоне 19D.

19D. Лунный бассейн

Если персонажи попадут в эту комнату через бассейн, прочитайте:

Здесь, прямо над бассейном, на потолке высечена полная луна. Стены украшены рельефами Омуанцев, выполняющих ежедневные обязанности.

На потолке, отражённом в бассейне, вместо луны видно солнце. Чтобы вернуться в зону 19C, персонаж должен нырнуть в бассейн.

Запертая секретная дверь. Чтобы найти секретную дверь в южной стене требуется успешная проверка Мудрости (Восприятие) Сл 15. Даже когда она найден, нет очевидного способа, позволяющего её открыть, но заклинание открывание [knock] сделает это без труда.

Персонаж, который изучает рельефы на стенах и преуспевает в проверке Интеллекта (Расследование) Сл 10, замечает, что одна из фигур на стене держит ключ. Если персонаж нажимает ключ, секретная дверь открывается, предоставляя проход пыльный туннель, заполненный паутиной (зона 19F).

19E. Палата таинств

Восемь факелов освещают эту комнату. Свет омывает напольную мозаику, изображающую противостояние двух существ: маленького медведя с острыми когтями и кролика со спиральным рогом на лбу. В центре комнаты, рядом с пьедесталом, стоит фигура в робе стоит, на пьедестале покоится каменный куб. Фигура – лысый человек, положивший одну руку на куб. Через некоторое время вы понимаете, что лысая фигура – статуя.

Мозаика на полу изображает Обо'лака (зорбо), сражающуюся с Ай'джин (альмираж). В надписи на Древнеомуанском, под мозаикой рассказывается, как Ай'джин разрушил попытку Обо'лака успокоить Убтао (см. «Сказание о девяти богах», стр. 92).

Статуя – окаменевший Красный Волшебник (ЗЗ человек Тэйский **маг**), которого зовут Водж. Он не смог обезвредить ловушку загадочного куба, прежде чем прикоснуться к нему, магия ловушки превратила его в камень. Если на Воджа сотворить заклинание высшее восстановление [greater restoration] или подобную магию, он возвращается в своё исходное состояние, поняв, что он не один он атакует всех, кто мешает ему забрать куб.

Водж подчиняется Загмире и знает легенду Обо'лака и Ай'джин. Если персонажи побеждают его, то они находят некоторые ценности на его теле (см. ниже «Сокровище»), которые невозможно забрать пока Водж превращён в камень.

Загадочный куб. Любое существо, которое касается загадочного куба, должно пройти спасбросок Телосложения Сл 15 или окаменеть. Даже при успехе, существо, держащее куб, должно повторить спасбросок в конце каждого своего хода, пока загадочный куб не будет вынесен из святыни. Если факелы из этой комнаты установить в пустые кронштейны в зоне 19B, загадочный куб Обо'лака можно безопасно взять в руки.

Факелы. Каждый факел горит пламенем, которое не поджигает свою деревянную ручку. Факелы могут быть погашены, но они разгораются каждый раз, когда возвращаются в это помещение. Повторное зажигание факела любым другим способом оказывается невозможным. Если все восемь факелов будут установлены в пустые кронштейны в зоне 19B, загадочный куб можно безопасно взять в руки.

Сокровище. Водж владеет *неподвижным жезлом [immovable rod],* кожаным мешочком с тремя драгоценными камнями – тигровый глаз (по 10 зм каждый) и книгой заклинаний из красной кожи, содержащую все заклинания, которые он подготовил.

19F. Секретный проход

Этот тёмный проход заполнен пылью и паутиной. Сразу же становится понятно, что никто не был здесь много лет.

Проход по этому секретному проходу – самый простой способ транспортировки факелов из зоны 19E в зону 19B, бассейнах факелы потухнут. Секретная дверь, ведущая к зоне 19B, имеет три деревянных засова. Если убрать эти засовы, дверь легко открывается.

20. Королевский дворец

Тысячи летучих мышей кружатся над огромными руинами. За 15-футовой круглой стеной вы видите разрушающиеся галереи, статуи, оплетённые лозой, пустые площади и здания, заросшие корнями баньяна. Не затопленные улицы усыпаны щебнем.

Дворец выглядит заброшенным, сокровища в нём разграблены. Змеи, ползающие по улицам, в основном, безвредны (но см. ниже зоны 20A и 20B). Летучие мыши, летящие над руинами, также безвредны.

Под дворцом расположен Храм Ночного Змея (см. главу 4). Есть два входа: главный вход на севере (зона 20A) и скрытый вход на юге (зона 20B). Каждый вход охраняют три **юань-ти проклинателя** 1 вида в форме змей. Они выходят из укрытия, превращаются к своим истинным формам и атакуют всех, кого не сопровождают юань-ти.

20A. Главный вход в Храм

Северный вход в Храм Ночного Змея легко найти:

Здесь под землю уходит вниз прорытый тоннель. Следы телеги в грязи ведут внутрь и выходят из него.

Туннель выводит в зону 1 храма юань-ти (см. главу 4).

20B. Секретный вход в Храм

Южный вход в Храм Ночного Змея скрыт пальмами и терновыми кустами. Юань-ти, которые проходят здесь, всегда стараются скрыть свои следы. Чтобы найти вход, персонаж должен преуспеть в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 15 или Мудрости (Выживание) во время поиска в окрестностях.

Отодвигая в сторону пальмовые листья, вы обнаруживаете узкий, естественный проход, спускающийся под землю.

Этот проход выводит в зону 23 храма юань-ти (см. главу 4).





Глава 4: Храм Ночного Змея

Под разрушенным дворцом, в Ому находится храм юань-ти, посвящённый апокалиптическому богу, известному как Дендар Ночная Змея. Первоначально храм был частью дворца, но на протяжении многих лет юань-ти расширяли и модифицировали его в соответствии со своими потребностями. Когда Рас Нси крадёт один из загадочных кубов Ому (см. главу 3), персонажи вынуждены спуститься в храм, чтобы забрать её. Персонажи, пленённые юань-ти, также попадают сюда.

Иерархия юань-ти

Перед проведением этой главы просмотрите информацию о юань-ти в *Бестиарии*. Дополнительная информация представлена в *Справочнике Воло по монстрам*.

Рас Нси

Рас Нси возглавляет юань-ти Ому, преследуя божественную миссию по освобождению Дендар Ночной Змеи и вызову конца света (см. приложение D для получения дополнительной информации о Рас-Нси и его злобных планах). Его версия апокалипсиса не неизбежна, так как Рас Нси отвлекается от своей миссии, опасаясь за собственную жизнь. Он стал жертвой проклятия смерти и с каждым днём становится все слабее, и ни он, ни его жрецы юани-ти не смогли выяснить причину или найти средство, чтобы снять проклятие. Пока власть Рас Нси ослабевает, его оппоненты готовятся избавиться от него и продолжить свою святую миссию.

Ацерерак обещал помочь юань-ти, если они будут охранять Гробницу Девяти Богов. Рас Нси не знает, что Ацерерак обманывает его. Если персонажи убедят Рас Нси, что Ацерерак – общий враг, он не станет стоять у них на пути, если они пообещают уничтожить Поглотитель душ. Прежде всего Рас Нси ценит свою жизнь.

Фенсаза

Фенсаза – жестокая юань-ти проклинатель, в иерархии логова юань-то она вторая, сразу же после Рас Нси, она служит первосвященником храма. Как одна из «говорящих в кошмарах» Дендара, она интерпретирует сны о змеином боге и наслаждается пытками жертв.

Фенсаза уже давно не довольна Рас Нси из-за того, он цепляется за свою человеческую натуру. Теперь её видения предрекают гибель, если власть останется у Рас Нси, и она активно строит заговор против него. В своих снах она увидела некое сокровище, под названием Корона чёрного опала, которая находится в Гробнице Девяти Богов. Она убеждена, что корона – это ключ освобождению Дендар Ночной Змеи. Фенсаза желает убить Рас Нси и заполучить корону из гробницы. Жрица терпелива и хитра, она не будет в открытую выступать против Рас Нси, если шансы на победу малы. Пойманные персонажи станут её орудием в захвате власти.

Население храма и подкрепления

Если юань-ти обнаруживают злоумышленников внутри храма, не являющихся заключёнными, они пытаются позвонить в гонг в зоне 9. Таблица «Население храма» описывает местоположение юань-ти в логове и то, как они реагируют, когда обнаружат вторженцев или услышат гонг.

Как только прозвучит сигнал тревоги, начните отслеживать, сколько времени персонажи проводят в храме. В конце каждого часа бросьте процентные кости и сверьтесь с таблицей «Подкрепления в храме», чтобы узнать, какие прибывают подкрепления. Подкрепления входят в храм из зоны 1 или 23 и ведут себя по вашему желанию.

Храм – это живое сообщество. Вне боя жители перемещаются между помещениями, питаются, умываются, отдыхают и участвуют во всех злодеяниях жизни юань-ти. Вы можете использовать таблицу «Подкрепления в храме», чтобы имитировать это.

Попадание внутрь

Два входа в храм юань-ти расположены среди руин королевского дворца Ому (см. главу 3, зона 20). На карте 4.1 вы можете увидеть, как выглядит храм. Главный вход ведёт в зону 1 на карте, а секретный вход ведёт в зону 23.

Приключенцы, скорее всего, проникнут в храм в качестве вторженцев или пленников. Если они заключили союз с Красными Волшебниками в главе 3, они будут искать шпиона Загмиры в храмовом гареме (зона 10).

Проникновение в храм

Человеческие персонажи могут замаскироваться под чистокровных юань-ти, если они оденутся и будут действовать соответствующим образом, и могут даже провести других персонажей в храм в качестве пленников. Они должны обмануть охранников юань-ти. Проклинателей легче всего одурачить: присущее им пренебрежение к низшим слоям общества юань-ти означает, что они мало обращают внимание на чистокровных, передвигающихся в храме.

У обитателей храма есть расовые особенности, которым трудно подражать, они говорят на диалекте, которая объединяет Общий и Драконий языки. Чтобы не вызвать подозрений в разговоре, персонаж-человек, маскирующийся под чистокровного юань-ти, должен преуспеть в проверке Харизмы (Обман) Сл 15.

Нелюдям гораздо труднее замаскироваться под юань-ти без помощи магии. Нечеловеческие персонажи, пытающиеся замаскироваться под чистокровные юань-ти, имеют помеху на любые проверки характеристик, сделанных для маскировки.

Захваченные юань-ти

Персонажей, захваченных юань-ти, лишают своего снаряжения, заковывают в оковы (одними связывают запястья, а другими – лодыжки) и помещают в яму в зоне 8. Их снаряжение хранится в зоне 13 до тех пор, пока оно не будет осмотрено и инвентаризовано стражником кладовой, Ази Масом. Если персонажам не удаётся сбежать в течение 1 часа их навещает главный шпион юань-ти Яхру и его телохранители (см. зону 17). Яхру задаёт вопросы об их миссии. Затем он и его телохранители сопровождают персонажей к Рас Нси или Фенсазе.

Яхру пользуется политическими играми и использует персонажей, чтобы настроить Рас Нси и Фенсазу друг против друга. Если персонажи будут отвечать на вопросы Яхру злобно и высокомерно, он отведёт их к Рас Нси. Если они отреагируют спокойно и будут вести себя цивилизованно, то их отведут к Фенсазе.

Аудиенция с Рас Нси

Рас Нси встречается с пленниками в тронном зале (зона 11). Он хочет знать, почему персонажи вторгались в Ому. Если он находит их ответ неудовлетворительным, он считает их опасными и их немедленно казнят. Если Рас Нси узнаёт, что они пришли, чтобы положить конец проклятию смерти, он заинтригован. Если они расскажут о том, что причина находится в Гробнице Девяти Богов, он освобождает их, передаёт им все недостающие загадочные кубы, которые им необходимы, чтобы войти в гробницу, и позволит им безопасно покинуть Ому, если им удастся уничтожить Поглотитель душ. В дальнейшем он не будет помогать, поскольку это может спровоцировать восстание юань-ти.

Аудиенция у Фенсазы

Фенсаза встречается с пленниками в своей комнате (зона 5). Она рассматривает персонажей как пешек в своём заговоре по свержению Рас Нси. Чтобы определить, можно ли им доверять, она заставляет их работать в качестве рабов под руководством надсмотрщика Иссара (зона 19). Иссар назначает каждому персонажу работу, определяемую броском кости к100 и таблицей Рабская деятельность. (Одна и та же работа может быть назначена более чем одному персонажу.) Когда они выполняют работу, персонажи узнают, как функционирует храм, и могут найти способы убежать.

Рабская деятельность

к100	Деятельности	Развитие событий
01-15	Уберите навоз за динозавром в зоне 2.	Персонаж узнаёт, что Нахт (зона 1) берёт взятки.
16-40	Помогите Ази Масу рассортировать содержимое кладовой.	Ази Мас делится своими подозрениями, что Фенсаза планирует переворот.
41-60	Помогите Зопалу с перегонкой яда.	Зопал отправляет персонажа, без сопровождения, собирать грибы в зоне 22.
61-75	Чистка купальни юань-ти в зоне 16.	Персонаж узнаёт, что Фенсазе периодически снится сон о Короне чёрного опала, сокровище, которое по мнению юань-ти может пробудить Дендар Ночную Змею.
76-90	Очистить гнёзда юань-ти в зоне 18.	Персонаж подслушивает, как один юань-ти шепчет другому слова на Общем: «Белое перо, чёрная маска» Значение этих слов смотри в зоне 4.
91-00	Накормите гидру в зоне 21 мёртвым пленником.	Персонаж находит сложенный кусок пергамента, спрятанный у мёртвого пленника. На одной из сторон пергамента нарисована грубая схема храма.

Население храма

Зона	Существа	Заметки
1	Нахт (**юань-ти проклинатель** 1 вида), 4 **стража выводка юань-ти**, 3 **роя ядовитых змей**	Юань-ти остаются здесь, вызвав подкрепление из зоны 2. Рои змей находятся в яме.
2	Соакош (**чистокровный юань-ти**), 4 **стража выводка юань-ти**, 2 **василиска**, 1 **трицератопс**	Если тут начнётся битва, то один из стражей выводка попытается ударить в гонг в зоне 9, оповестив весь храм о нарушителях. Если в гонг ударит кто-то другой, то все юань-ти и василиски пойдут узнать, что случилось. Трицератопс убегает в зону 1, если будет атакован или припугнут огнем.
4	1 **костяная нага**, 2 **скелета минотавра**	Нежить остаётся здесь.
5	Фенсаза (**юань–ти говорящая в кошмарах**), 2 **юань-ти проклинателей** (2 вида), 1 **воздушный элементаль**	В случае опасности они вызывают подкрепление из зоны 6. Элементаль остаётся в своей урне, пока Фенсаза не освободит его.
6	4 **стража выводка юань-ти**	Стражи выводка остаются здесь, пока их не привлекут звуки битвы из зоны 5.
7	3 **юань-ти проклинателей** (3 вида)	Проклинатели остаются здесь.
10	1 **доппельгангер**, 11 **чистокровных юань-ти**, 2 **стража выводка юань-ти**	Доппельгангер поможет персонажам, работающим с Красными Волшебниками Тэя. Стражи выводка защищают чистокровных.
11	**Рас Нси** (только днём), Секелок (вариант **чемпиона**), 2 **юань-ти проклинателей** (1 вида) 3 **стража выводка юань-ти**, 4 **упыря**	Если Рас Нси угрожает опасность он отступает в зону 12. Если они услышат гонг из зоны 9, то Секелок, проклинатели и стражи выводка, пойдут узнать – что случилось, а упыри останутся здесь.
12	**Рас Нси** (находится здесь только ночью или, когда вынужден бежать из зоны 11)	Рас Нси убегает или пытается договориться, если его превосходят по силе.
13	Ази Мас (пробуждённый **гигантский удав**)	Змея остаётся здесь.
14	Зопал (**чистокровный юань-ти**), 5 **зомби**	Юань-ти и зомби остаются здесь.
15	**Рои ядовитых змей**	Змеи находятся в яме.
16	2 **юань-ти проклинателей** (2 вида), 4 **чистокровных юань-ти**	Если они услышат гонг из зоны 9, то пойдут узнать, что случилось. Если здесь начнётся битва, то из зоны 17 придёт подкрепление.
17	Яхру (**юань-ти проклинателей** 1 вида), 2 **гладиатора**	Если они услышат гонг из зоны 9 или звуки битвы в зоне 16, то пойдут узнать,что случилось.
18	6 **юань-ти проклинателей** (по 2 каждого вида: 1, 2 и 3), 6 **чистокровных юань-ти**	Если они услышат гонг из зоны 9, то пойдут узнать – что случилось. В противном случае они здесь отдыхают.
19	Иссар (**юань-ти проклинатель** 3 вида), 3 **стража выводка юань-ти**	Юань-ти остаются здесь.
20	4 **стража выводка юань-ти**	Юань ти охраняют секретный вход. Если здесь начнётся битва, то один из них побежит в зону 19, чтобы сообщить о нарушителях. Вторженцев, пойманных в этой зоне, отправляют в зону 19 для допроса.
21	1 **гидра**	Гидра атакует пловцов, а также существ, которые плывут на север от зоны 18. Если звонит колокольчик, гидра появляется через 1к6 раундов и атакует, если её не накормили.

Подкрепления в храме

к100	Существа
01-15	1к4 **чистокровных юань-ти** в сопровождении **юань-ти проклинателя** 3 вида.
16-30	1к4+1 **чистокровных юань-ти** в сопровождении 2к4 пленников (мужчины и женщины, чульты, люди, любого мировоззрения).
31-45	2к4 **чистокровных юань-ти** возвращаются в храм после экспедиции или патрулирования.
46-60	4 **стража выводка юань-ти** (см. приложение D) несут **юань-ти проклинателя** 2 вида на носилках.
61-70	1 **юань-ти проклинатель** возвращается в храм. Бросьте к6 чтобы определить его вид: 1-2: 1 вид, 3-4: 2 вид, 5-6: 3 вид.
71-75	1 **отродье юань-ти** прибывает в храм, чтобы сразиться с Рас Нси за лидерство. Если Фенсаза жива, она использует своё влияние, чтобы уничтожить Рас Нси и отродье в храме (зона 9). Если Фенсаза недееспособна или мертва, то отродье пробивает свой путь в тронный зал Рас Нси, где его убивают.
76-85	2к4 безумных **фанатика культа** (НЗ мужчины и женщины, люди или другие расы) ищут аудиенции у Рас Нси, чтобы поклясться в своей верности Дендар Ночной Змее. Фанатики культа приносят подношения в виде сокровищ (совершите один бросок по таблице «Сокровищница: Показатель опасности 0–4», которая находится в главе 7 Руководства Мастера).
86-00	2к6 **воителей племени** (Н мужчины и женщины, Чульты люди) принесли дань Рас Нси. Эта дань состоит из еды, напитков и сокровищ (совершите один бросок по таблице «Сокровищница: Показатель опасности 0–4», которая находится в главе 7 Руководства Мастера).

Если персонажи совершают свою работу без инцидентов или жалоб в течение 1 дня, они снова предстают перед Фенсазой. Она обещает освободить их, если они согласятся свергнуть Рас Нси. Она также готова отдать им загадочные кубы, хранимые Рас Нси. Если они согласятся, она даёт им секретные фразы (см. зону 4) и призывает их организовать восстание рабов. Она также предлагает ритуально трансформировать персонажей-людей в чистокровных юань-ти, чтобы они могли приблизиться к Рас Нси (см. зону 9). Пока персонажи сеют путаницу, она собирает своих охранников и священников (см. зоны 6 и 7), чтобы устроить засаду на Рас Нси и попытаться убить его.

Если переворот провалится, Фенсаза и её подручные будут казнены. Если всё сложится удачно, Фенсаза приходит к выводу, что персонажи изжили свою полезность и попытаются их устранить. Если персонажи убегут, прежде чем она сможет их предать, Фенсаза отправит своего воздушного элементаля (см. зону 5), чтобы выследить и убить их.

Места в Храме

На карте 4.1 показана схема всего храма. В храме есть следующие общие особенности.

Потолки

Если не указано иное, потолки помещений высотой 20 футов, а потолки коридоров – 10 футов.

Двери

Двери изготовлены из обработанного камня, с отверстиями под дверью размером 4 дюйма, чтобы позволить средним и меньшим змеям пройти. Двери не заперты, если не указано иное.

Освещение

Масляные лампы обеспечивают тусклый свет во всём комплексе. Каждая лампа горит зелёным пламенем, ярким, как факел.

Опускные решётки

Железные опускные решётки ограждают некоторые участки храма. Прутья решёток толщиной 1 дюйм и расположены на расстоянии 4 дюйма друг от друга. Решётку можно поднимать или опускать с помощью железного рычага поблизости. Если это невозможно сделать при помощи рычага, то несколько персонажей, с суммарным показателем Силы 30 и более, могут передвинуть решётку вверх или вниз, но это сломает механизмы, которые препятствуют опусканию решётки. Заклинание *открывание [knock]* также поднимает закрытую решётку.

Уклоны

Вместо лестниц в храме есть каменные уклоны, змееподобным юань-ти по ним гораздо легче перемещаться.

Телепорты

Рас Нси создал пять магических телепортов (в зонах с 8 по 12), которые никто кроме него не может использовать. Каждый выглядит как парящий, чуть светящийся каменный диск с змеевидной руной, высеченным на вершине. Если сотворить заклинание *обнаружение магии [detect magic]*, каждый диск излучает ауру школы вызова.

Если Рас Нси встанет на один из этих дисков, он может продолжить движение с любого другого диска в храме. Персонаж, владеющий навыком Магия, может сделать то же самое, встав на телепорт и выполнив проверку Интеллекта (Магия) Сл 20. Если проверка завершается успешно, но персонаж не знает где находится другой диск, он или она появляется в случайном месте.

1. Главные врата

Если персонажи приближаются к области с севера зачитайте:

> Широкий проход ведёт вниз к бронзовым дверям. Спиральные змеи украшают металл со смотровой заслонкой на уровне головы. Отверстия шириной в четыре дюйма находятся в основании каждого двери.

Когда бронзовые двери открываются, они скрываются в нишах стены по обе стороны туннеля. Чтобы раздвинуть двери, стражи выводка юань-ти-под командованием Нахта перетаскивают тяжёлые цепи на южную сторону от ворот. Чтобы обойти двери, не открывая их, юань-ти проклинатели превращаются в змей и проскальзывают сквозь отверстия в нижней части дверей.

Юань-ти проклинатель 1 вида по имени Нахт и четыре **стража выводка юань-ти** (см. приложение D) защищают главные ворота. Незнакомцам запрещается вход, если они не сопровождаются одним или несколькими юань-ти.

Нахт жадный. После того, как персонажи пройдут через ворота, он требует взятки в виде пищи (предпочтительно мяса) или сокровища (минимум 10 зм). Если персонажи отказываются платить, Нахт затевает драку с ними. Бой здесь привлекает подкрепления из зоны 2.

Ямы со змеями

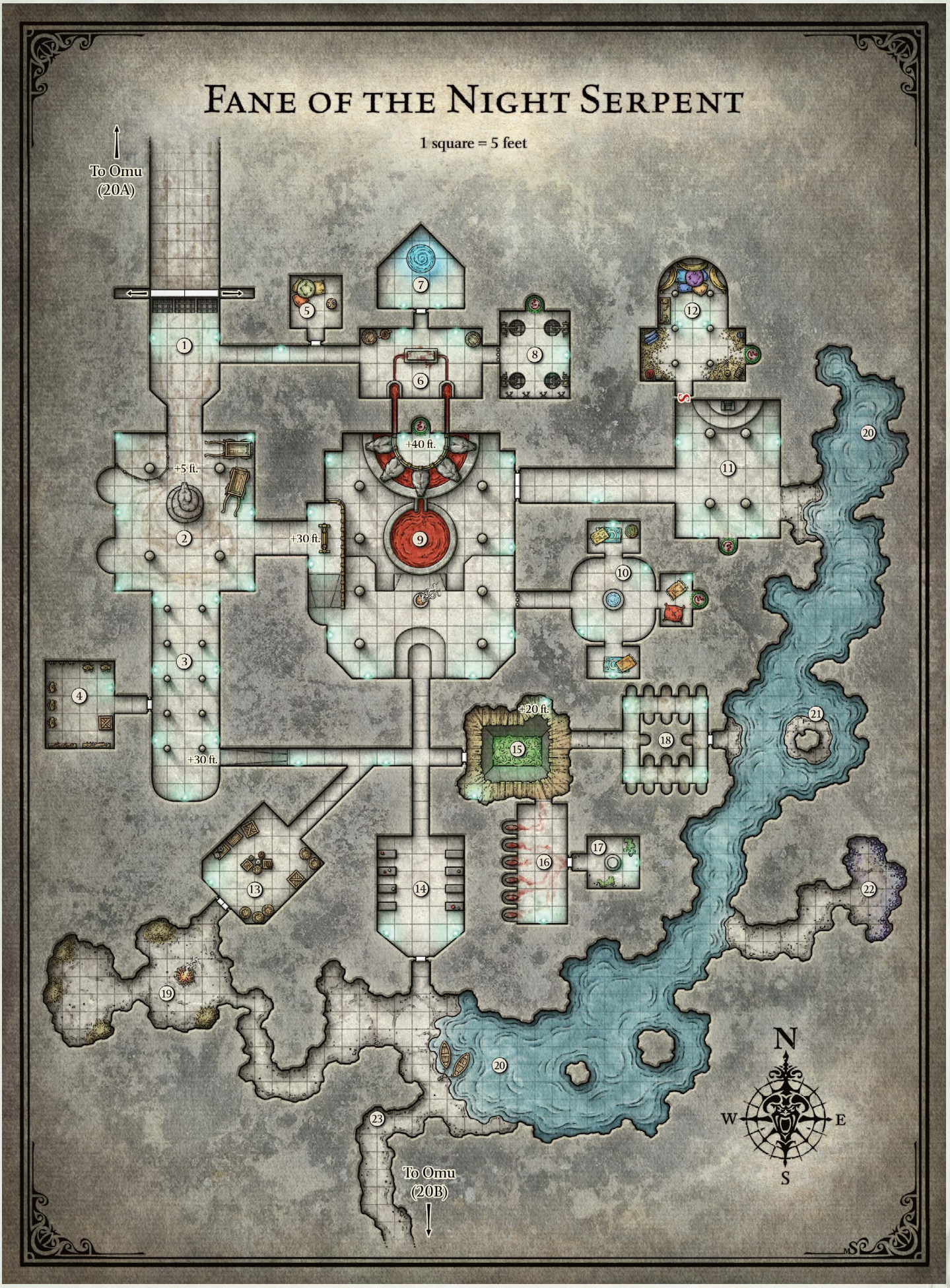
За главными воротами находятся три ямы, покрытые железными решётками. Когда враги атакуют, стражи выводка открывают решётки и выстраиваются в оборонительной линии на южной стороне открытых ям. Каждая яма составляет 5 футов в ширину, 10 футов в глубину и заполнена **роем ядовитых змей**. Стены каждой ямы слишком гладкие, чтобы подняться без помощи снаряжения или магии. Существо может схватиться за края ямы с успешной проверкой Ловкости (Акробатика) Сл 10, но падает, если проверка не удалась. Существо может также попытаться выбраться ямы прыжком с места или прыжком с разбега (см. *Книгу игрока* для правил прыжков), при условии, что вдоль края не будет стражей выводка.

Сокровища

У Нахта есть кожаный мешочек из крокодиловой кожи, содержащий 28 зм, он также носит золотые церемониальные браслеты, похожие на летучих мышей (150 зм за пару).

2. Чертог войны

> Четыре колонны, украшенные рельефами змей, поддерживают 20-футовый потолок этой большой комнаты, в середине которой находится 18-футовая статуя свёрнутой кобры, обращённая на север. Факелы зелёным пламенем мерцают на стенах, а воздух пахнет навозом. В одном углу припаркованы две телеги, а в другом, в металлическом загоне, находится трицератопс. На западе видна пара тёмных ниш, а на юг уходит широкий зал с колоннами.



Карта 4.1: Храм Ночного Змея

Этот зал – место сбора войск юань-ти перед отправкой в город. Если он не ушёл в другое место, здесь находится **чистокровный юань-ти** по имени Соакош и четыре **стража выводка юань-ти** (см. приложение D). Два **василиска**, прикованы в западных нишах, они обучены не смотреть в глаза своим хозяевам юань-ти. Обглоданные куски камня (остатки окаменевших жертв) разбросаны по полу в нишах. **Трицератопс**, заперт в металлическом загоне в северо-западном углу, он спокоен, пока ему не угрожают. Юань-ти используют его, чтобы таскать телеги снабжения.

Соакош заплыл жиром и имеет раздвоенный язык. Его редко можно увидеть без мешка с его любимой едой под рукой: засахаренные сырые яйца.

Если прозвучал сигнал тревоги, Соакош приказывает стражам выводка освободить василисков из ниш и отправить их в бой в качестве гончих. Если сигнал тревоги не прозвучал, но здесь идёт битва, один из охранников бежит ударить гонг в зоне 9.

Если трицератопсу угрожает огонь или кто-то пытается ранить его, он пробивает стены загона и направляется в зону 1.

Статуя гигантской кобры

Статуя не опасна. Персонаж может забраться на неё, успешно пройдя проверку Силы (Атлетика) Сл 15.

Телеги

Телеги снабжения в северо-восточном углу пусты.

3. Чертог змей

На стенах этого зала с колоннами изображены рельефы гигантского змея и его почитателей юань-ти, совершающих ужасные вещи.

Рельефы на стенах описывают легенду о Дендар Ночной Змее и о возвышении Рас Нси. Персонажи, которые их изучают, видят следующие картины:

- Гигантские свернувшиеся змеи в подземном мире, пожирающие сны спящих существах.
- Юань-ти вселяют страх в чультов, скармливая их кошмары огромному змею.
- Юань-ти проклинатель (Рас-Нси), держит пылающий меч, его голову венчает золотая корона с чёрным опалом, он ведёт змееподобных людей к большой двери в подземный мир.
- Дверь в подземный мир открывается, освобождая змея. Он пожирает солнце и погружает мир в ужас и тьму.

Персонаж, осматривающий рельефы, может сделать проверку Мудрости (Восприятие) Сл 15, чтобы обнаружить, что чёрный опал в короне Рас Нси – это каменная кнопка. Если результат проверки выше 15 на 5 или более, персонаж также замечает крошечные дыры, скрытые среди чешуек Ночной Змеи.

Если персонаж нажимает кнопку в короне Рас Нси, резные фигуры Ночного Змея выпускают наркотический газ, который заполняет коридор и задерживается на 1 минуту. Любое существо, которое заходит в газовое облако или начинает свой ход внутри него, должно пройти спасбросок Телосложения Сл 13. Газ не влияет на существ, которые нельзя отравить, а существа, провалившие спасбросок, падают без сознания на 1 час. Используя ткань или воск, персонажи могут заткнуть сотни отверстий и предотвратить выброс газа.

4. Оружейная

Бронированная дверь заперта заклинанием *волшебный замок [arcane lock]*, наложенным на неё. Официально, только Рас Нси, Секелок и Фенсаза знают командную фразу, чтобы обойти заклинание («белое перо»). Если произнести командную фразу, находясь в пределах 5 футов от двери, она подавляет магию на 1 минуту, в течение которой дверь нормально открывается. Дверь также может быть принудительно открыта с помощью заклинания *открывание [knock]* или успешной проверкой Силы (Атлетика) Сл 25.

Когда персонажи заглядывают внутрь, прочитайте:

Сверкающие скимитары, змеиные шлемы и чешуйчатые доспехи заполняют стеллажи этого хранилища. Большие кости и рогатые черепа лежат на полу, а на дальней стене висит щит из панциря черепахи.

Большой скелетный змей высовывается из-за стойки, поднимает голову и говорит на Общем: «Они скажут нам фразу! Так сказал Укурлахму».

Костяная нага по имени Укурлахму имеет приказ защищать оружейный склад от воров, но он не может запоминать лица. Он атакует только существ, которые не могут произнести правильную фразу. Текущая кодовая фраза – «чёрная маска». Персонажи получают три возможности произнести правильную фразу до нападений Укурлахму. Прежде чем атаковать, нага использует бонусное действие, чтобы произнести волшебное командное слово, из-за которого два **скелета минотавра** собираются из костей на полу. Скелеты подчиняются наге.

Укурлахму говорит странно. Когда он задаёт вопрос или что-то просит, он начинает каждое предложение «Он будет ...» или «Они будут ...» (например, «Он скажет нам, почему он здесь и что он хочет»). Когда он делает заявление или отвечает на вопрос, он всегда заканчивает свои предложения словами «... так сказал Укурлахму».

Сокровища

Арсенал содержит десять комплектов чешуйчатых доспехов, пятьдесят скимитаров, двадцать длинных луков, двадцать коротких луков и пятьдесят колчанов, каждый из которых содержит по двадцать стрел. Заклинание *обнаружение магии [detect magic]* позволяет обнаружить ауру Преобразования вокруг щита, висящего на стене. Щит обладает незначительным магическим свойством: слова, произносимые носителем щита, усиливаются и звучат в десять раз громче, чем обычно.

Щит сделан из черепашьего панциря и принадлежит Секелоку, и только ему разрешено прикасаться к нему. Если персонаж удаляет щит со стены, Укурлахму холодно требует, чтобы его вернули на крючок, атакуя, если эта инструкция игнорируется.

5. Покои Фенсазы

В коридоре у двери этой комнаты стоят два **юань-ти проклинателя** 2 вида. Битва в коридоре предупреждает стражей выводка юань-ти в зоне 6, которые прибывают за 1 раунд. Комната может быть описана следующим образом:



Фенсаза

Помещение заполнено дымкой ладана. Выцветшие фрески украшают стены, а ковры и подушки разложены по полу. В одном из углов, рядом с каменной урной, покрытой резьбой со змеями, находится резной сундук. Посередине комнаты находится существо с головой и верхней частью тела темнокожей женщины, а нижняя часть – змеиная.

Фенсаза, **юань-ти говорящая в кошмарах** (см. приложение D), находится здесь. Если поднимется тревога, Фенсаза будет полагается на своих охранников, защищающих её, пока она освобождает существо, запечатанное в каменной урне (см. ниже). Фенсаза пытается вывести из строя нарушителей и пленить их в зоне 8. Особенно опасный враг может быть скован на алтаре в зоне 6, где она может мучить его на досуге.

Она одна из самых влиятельных фигур в храме, Фенсаза управляла юань-ти после того, как умер их лидер – отродье юань-ти, и она провела ритуал, который превратил Рас Нси в проклинателя. Недавно её видения заставили её усомниться в возможностях Рас Нси. В свою очередь, Рас Нси начал уступать власть своему чемпиону Секелоку (зона 12).

Каменная урна

Каменная урна высотой 4 фута и весит 250 фунтов. Его каменная крышка весит 25 фунтов. В урне запечатан – **элементаль воздуха**, который подчиняется Фенсазе. Если кто-то, кроме Фенсазы, снимет крышку с урны, элементаль вылетит и атакует.

Фенсаза использует элементаля, чтобы выслеживать и убивать беглых заключённых. Как только он выполнил свою задачу, элементаль всегда возвращается к своей владычице.

Сокровища

Фенсаза носит связку ключей, которые открывают наручники и кандалы, которые носят заключённые в зоне 8. На шее она носит святой символ Дендар Ночную Змею (25 зм).

Сундук не заперт и содержит 200 зм, чёрный кожаный колчан, вышитый кварцевой звёздной картой (75 зм) и церемониальный кинжал в золотых ножнах, с тиснением сцены паническое бегства животные джунглей (25 зм).

6. Жертвенное помещение

Если они не будут привлечены звуками битвы в зоне 5, в этом помещении находятся четыре **стража выводка юань-ти** (см. приложение D), по одному в каждом углу.

В центре этой комнаты стоит окровавленный алтарь. На нём видны кандалы, прикрученные к верхней части, а на его боку видны ниши. В каждой нише расположен человеческий череп. Борозды проходят по алтарю и спускаются в кровосток на полу, отводя кровь в стены. Глиняные урны переполнены влажными костями и кровью.

Фенсаза регулярно приносит в жертву пленников на алтаре. Когда они умирают, их кровь стекает в бассейн в зоне 9. Пленённый персонаж, который оскорбляет или иным образом раздражает Фенсазу, может оказаться здесь, привязанным к алтарю.

Пение черепов

У алтаря шесть ниш (по одной на каждом углу и две на каждой длинной стороне). Человеческий череп в каждой нише излучает ауру магии ограждения при использовании заклинания *обнаружение магии [detect magic]*. Если здесь идёт битва, черепа начинают петь на языке Бездны. Черепа перестают петь, если их убрать из своих ниш или, когда заканчивается бой. У каждого черепа КД 9 и 1 хит, а также иммунитет к урону ядом и психическому. Пока один или несколько черепов поют, все юань-ти в комнате получают следующие преимущества:

- Сопротивление к дробящему, колющему и режущему урону от немедленных атак
- Преимущество на спасброски против заклинаний и других магических эффектов

Опускная решётка

Опускная решётка преграждает вход в зону 8. Бронзовый рычаг установлен на стене к югу от ворот, вне поля зрения из зоны 8. Если поднять рычаг вверх, то это поднимет решётку, а если потянув рычаг вниз, то решётка упадёт.

Пленники юань-ти

Пленники юань-ти, не занятые работой, содержатся в тюрьме в камерах, пока их не принесут в жертву Дендар Ночной Змее. Ниже описаны десять вариантов заключённых, но вы можете создавать и других. Все заключённые носят кандалы на запястьях и лодыжках (подробности см. в разделе 8). Они были лишены своих доспехов и оружия, если не указано иное. Все они хотят покинуть храма и найти дорогу к себе домой или вернуться к цивилизации.

- Тахво, десятилетний мальчик (ЗД мужчина чульт человек, не может сражаться, КД 10 и 2 хита), носит цветочную гирлянду и постоянно молится Тиморе.
- Сев, **чистокровный юань-ти**, который выглядит как человек, за исключением разветвлённого языка, поддался лихорадке безумной обезьяны и содержится здесь, пока не восстановит своё здравомыслие. Бросьте кубик согласно разделу «Долгосрочное безумие» в главе 8 Руководства Мастера, стр. 260, чтобы определить форму безумия Сева.
- Олома Аухдамар (ХД женщина человек Тёрами **разведчик**) – бывший член команды Звёздной Богини (см. главу 2). Она выпрыгнула из иллюминатора, когда корабль разбился, и юань-ти захватил её в джунглях. Олома скрытно носит кинжал.
- Керамический Осколок, **табакси-менестрель** (см. приложение D), был похищен во время поездки из Порта Нянзару в Форт Белуриан.
- Горвакс, **огненный тритон воин** (см. приложение D), хочет убежать и вернуться в долину Утерянной Доблести.
- Арфист по имени Ломар Драл (ЗД мужчина человек Тёрами **маг**, без ячеек заклинаний). Во время поиска Артуса Симбера в Порту Нянзару его опоила наркотиком юань-ти по имени Салида, а проснулся он уже как узник в Ому.
- Мунг, **гоблин** батири, был пойман юань-ти во время охоты в джунглях. Он голоден и страдает от трёх уровней истощения (см. приложение A в Книге игрока).
- Кануш Натомб (Н мужчина чульт человек **воитель племени**), по глупости, отправился в Ому, чтобы доказать свою ценность другому человеку. Кануш голоден и страдает от 4 уровней истощения.
- Зилла Атази (ЗЗ женщина чультка человек **разбойник**) была пиратом на борту Клыка дракона. Капитан Элок Джахарвон бросил Зиллу за борт за неподчинение. Юань-ти захватил её после того, как она выбралась на берег.

7. Злой Оракул

Пар поднимается из каменного бассейна, заполненного вязкой черно-фиолетовой жидкостью. Три змееподобных существа стоят у бассейна. У каждого из этих существ голова и верхняя часть темнокожей женщины, а нижняя часть змеи.

Священники юань-ти используют бассейн, чтобы общаться с Дендар Ночной Змеёй. Три священника по имени Аракити, Культа и Нисс находятся здесь всегда. Они лояльны к Фенсазе и относятся к 3 виду **юань-ти проклинателей**, с этими изменениями:

- Добавьте в список заклинаний, которые юань-ти может врождённо использовать по желанию: *мистический заряд [eldritch blast]* (2 луча: +5 к попаданию, 1к10 + 3 урона силовым полем за луч), *малая иллюзия [minor illusion]* и *ядовитые брызги [poison spray]*.
- У них нет луков.

Бассейн Оракула

Ил в бассейне способствует видениям о Дендар Ночной Змее. Существо, которое входит в бассейн или начинает свой ход в нём, получает 5 (1к10) психического урона.

Любое существо, которое смотрит в бассейн более чем несколько секунд, получает кратковременное кошмарное видение. В этом видении существо целиком проглатывается гигантской змеёй. Когда видение заканчивается, существо должно пройти спасбросок Мудрости Сл 15. При неудачном спасброске существо получает 5 (1к10) психического урона и получает случайную форму долговременного безумия (см. «Безумие» в главе 8 *Руководства Мастера*, стр. 260).

8. Ямы Заключённых

Железная решётка запечатывает эту комнату. Рычаг для поднятия находится в зоне 6.

Здесь содержат персонажей, захваченных юань-ти. Если персонажи приходят в сознание здесь, прочитайте:

Зловоние пота наполняет влажный воздух. Вы прикованы к стене сырой, частично затопленной ямы. Другие заключённые хныкают неподалёку, освещённые слабым факелом из отверстия выше.

Если персонажи входят в эту комнату через опускную решётку, используйте это описание:

Приглушённые рыдания и стоны доносятся из четырёх ям с круглыми железными решётками, поверх них. Цепь, закреплённая на каждой решётке, протянута над шкивом, прикреплённым болтами к потолку, и намотана на железную лебёдку, установленную у соседней стены. Железные кандалы свисают с крючков на южной стене. На севере слегка светящийся каменный диск лежит на полу пустой ниши, на верхней части диска вырезан змеевидный символ.

В комнате находится четыре ямы, каждая из которых имеет колоколообразную камеру глубиной 10 футов и 10 футов в диаметре. Ямы частично затоплены, глубина воды 3 фута. Каждую яму закрывает 600-фунтовая круглая железная решётка, для поднятия которой требуется один или несколько персонажей с суммарным значением Силы не менее 20. В качестве альтернативы персонаж может использовать железную лебёдку возле каждой ямы, чтобы поднять или опустить её крышку, успешно пройдя проверку Силы DC 12. Чтобы забраться по скользкой, наклонной стене ямы требует пройти проверку Силы (Атлетика) Сл 25.

Новых заключённых заковывают в наручники и бросают в случайную яму. Юань-ти лишает всех заключённых их вещей, вещи хранятся в кладовой (зона 13), пока они не будут надлежащим образом инвентаризированы. Если юань-ти нужно вытащить заключённого из ямы, они отсоединяют крюк от крышки и используют его, чтобы вытащить заключённого наружу.

Каждая яма содержит 1к3 заключённых, во врезка «Пленники юань-ти» те, кого могут встретить персонажи. Если персонаж игрока умирает, вы можете ввести замещающего персонажа здесь в качестве заключённого, надеющегося быть спасённым.

Пленники вынуждены носить кандалы на запястьях и лодыжках. Кандалы создают определённые неудобства, что выражается как помеха на проверки характеристик, сделанных, чтобы карабкаться или плыть. Кандалы также уменьшают скорость передвижения узника наполовину и накладывают помеху на проверках характеристик, сделанных для прыжка. Фенсаза (см. Раздел 5) хранит ключи от кандалов. См. «Снаряжение» в главе 5 *Книги игрока* для того, чтобы узнать, как высвободится из наручников (и кандалов).

Телепорт

Резной каменный диск в северной нише – один из волшебных телепортов Рас Нси (см. «Телепорты», стр. 114).

9. Храм

Перед вами предстаёт подземный собор. На одном конце, скульптурный балкон опирается на пять каменных змей. Кровь вытекает из челюстей змей и попадает в полукруглый бассейн, а оттуда течёт по наклонному жёлобу в широкую каменную чашу, установленную в полу. К югу от чаши находится мезонин, расположенный на возвышении, на котором стоит заметный котёл с кипящим бульоном, который источает мясистые запахи. На западе, на втором балконе стоит огромный гонг, на котором вырезаны змеиные узоры.

Во время ритуалов храм заполняют юань-ти, но снаружи комната не охраняется. Звон гонга можно услышать по всему храмовому комплексу. Один удар объявляет о начале змеиного ритуала: на этот звук в течение получаса собираются все юань-ти в храмовом комплексе. Два или более быстрых ударов в гонг сигнализируют о тревоге: в этом случае все юань-ти стремятся добраться сюда как можно быстрее (см. таблицу Население храма).

Кровавый бассейн

Кровь, пролитая в зоне 6, направляется в эту комнату, а центральный бассейн заполнен на 3к6 дюймов вязкой кровью от предыдущих жертвоприношений. Время от времени юань-ти купаются в крови, а иногда рабов приводят сюда, чтобы они были съедены заживо сумасшедшими гуляками или превращены в юань-ти (см. «Ритуалы юань-ти» ниже).

Котёл

Тушёное мясо из варёной плоти булькает в котле, который нагревается вулканическими трубами в полу под ним. Поднятие котла – это действие, требующее успешной проверки Силы Сл 15. Когда котёл опрокинут, каждое существо, стоящее на полу в 15-футовом конусе от котла должно пройти спасбросок Ловкости Сл 12, получив 4 (1к8) огненного урона при провале или половину этого урон при успехе.

Северный балкон и телепорт

Рас Нси и Фенсаза используют северный балкон, чтобы общаться с подчинёнными. Чтобы подняться наверх, персонаж должен преуспеть в проверке Силы (Атлетика) Сл 13. Перила вокруг балкона обеспечивают половину укрытия от дальних атак, совершаемых из нижней части помещения.

На задней стене расположена ниша с резным каменным диском на полу – один из волшебных телепортов Рас Нси (см. «Телепорты», стр. 114).

Опускная решётка

Опускная решётка преграждает вход в зону 10. Бронзовый рычаг установлен на стене к северу от решётки, вне поля зрения из зоны 10. Подъем рычага поднимает решётку, а если потянуть рычаг вниз, решётка опустится.

Ритуалы юань-ти

Раз в десять дней юань-ти собираются в храме для проведения мерзкого ритуала. Церемония проводится в течение одной ночи, а остальная часть храмового комплекса в эти периоды охраняется бригадой скелетов.

Во время проведения ритуала завораживающий ладан сжигается в настенных светильниках. (Дополнительную информацию о благовониях см. в разделе 13.) Фенсаза ведёт проповедь для собравшихся с северного балкона. Когда церемония достигает своего пика, она присоединяется к гулякам в бассейне крови, чтобы полакомиться рабами, прежде чем вернуться в свои покои. Иногда во время этих ритуалов человеческие рабы превращаются в чистокровных юань-ти или стражей выводка. Чтобы претерпеть изменения, рабы должны купаться со змеями в крови жертв, находясь под воздействием храмовых наркотиков. После преобразования каждый кто прошёл ритуал получает 1к6 уровней истощения. После того, как они сбросили свою старую кожу, те, кто пережил этот процесс, отправляются в свой новый дом в гнёзда юань-ти (зона 18) для восстановления сил. Тех, кто умирает, скармливают гидре в зоне 21.

Фенсаза может предложить пленённым человеческим персонажи превращение в чистокровных юань-ти, чтобы они могли свободно перемещаться внутри храмового комплекса и приблизиться к Рас Нси. Преобразование может быть отменено только заклинанием *исполнение желаний [wish]* или божественным вмешательством. Персонажи, пережившие ритуал, получают случайную форму бессрочного безумия (см. «Безумие» в главе 8 *Руководства Мастера*, стр. 260). Человек, который пройдёт и переживёт ритуал, сохраняет свои расовые особенности и получает следующие расовые особенности юань-ти.

Тёмное зрение. На расстоянии в 60 футов вы при тусклом освещении можете видеть так, как будто это яркое освещение, и в темноте так, как будто это тусклое освещение. В темноте вы не можете различать цвета, только оттенки серого.

Врождённое колдовство. знаете заговор *ядовитые брызги [poison spray]*. Вы можете накладывать *дружбу с животными [animal friendship]* неограниченное количество раз используя это свойство, но только на змей. При достижении 3 уровня, вы также можете накладывать *внушение [suggestion]* используя это свойство. Наложив его таким образом, вы не можете сделать это ещё раз до завершения продолжительного отдыха. Базовой характеристикой для этих заклинаний является Харизма.

Сопротивление магии. Вы получаете преимущество на спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Иммунитет к яду. У вас иммунитет к урону ядом и состоянию «отравлен».

10. Гарем

Железная решётка закрывает вход в это помещение. Чтобы поднять её, существо должно поднять рычаг в зоне 9.

> Фонтан с прохладной водой пузырится впереди. Запах лилий наполняет воздух, а шёлковые шторы лениво покачиваются от разницы температур. Арки ведут в затенённые кабины, заполненные подушками и подносами с засахаренными сладостями. Около десятка полураздетых гуманоидов со змеиными глазами и пятнами чешуи на руках, ногах, шеях и спинах бездельничают в этой комнате. За ними наблюдают пара нечеловеческих двуногих рептилий.

Наложницы Рас Нси живут в роскоши в этих палатах. Одиннадцать **чистокровных юань-ти** и **доппельгангер**, замаскированный под чистокровного, – население гарема. Два **стража выводка юань-ти** (см. приложение D) охраняют гарем всё время.

Рас Нси много времени проводил здесь, наслаждаясь прелестями гарема. Но с тех пор как им овладело проклятие смерти, он предпочитает отдыхать в другом месте. Чистокровные не помогают и не мешают персонажам, они боятся Рас Нси, поэтому добровольно не пойдут на предательство. Несмотря на попытки Рас Нси скрыть последствия проклятия смерти, наложницы знают, что он болен и умирает.

Чемпион Рас Нси – юань-ти, Секелок (зона 11), влюблён в наложницу Ниму и украдкой, приходит к ней глубокой ночью. Нима запугала других наложниц, чтобы те не рассказали её секрет.

Шпион доппельгангер

Доппельгангер проник в храм, убив и приняв форму мужской особи чистокровного юань-ти по имени Ишмакаль. Сюда его отправила Красный Волшебник Загмира, чтобы шпионить за Рас Нси. К сожалению, для своих работодателей у доппельгангер было немного контактов с Рас Нси с момента прибытия в Храм; однако он узнал несколько вещей, подслушав интимные разговоры Секелока и Нимы.

Ишмакаль выглядит как красивый человек Чульт со змеиными глазами. Если персонажи вступают в контакт с доппельгангером от имени Красных Волшебников, он предлагает помощь в краже загадочных кубов из логова Рас Нси (зона 12). Ишмакаль знает планировку храма и знает, что где-то в тронном зале (зона 11) есть секретная дверь, которая ведёт к логову Рас Нси. Доппельгангер также знает, что в логово Рас Нси можно попасть с помощью храмовых телепортов, хотя он не знает, как их активировать. Он предлагает персонажам ворваться в логово, когда Секелок придёт в гарем.

Ишмакаль тайно подумывает о том, чтобы переметнуться к юань-ти. Если всё пойдёт не по плану, доппельгангер раскроет свою истинную суть Рас Нси или Секелоку и предупреждает его о вторженцах.

Телепорт

В восточной кабине есть ниша, в которой на полу лежит светящийся каменный диск, с выгравированным змеевидным символом. Это один из волшебных телепортов Рас Нси (см. «Телепорты», стр. 114).

Сокровище

Решившие разграбить это помещение алкоголики-смертники получают следующее: тиару из белого золота, изготовленную в виде двух переплетённых гадюк с топазами в глазах (750 зм), шкатулку с нефритовым безделушкой, напоминающую мухоловку с вьющимися золотистыми листьями (250 зм) и два золотых подсвечника в виде кобры (75 зм каждый).

11. Тронный зал

> Четыре колонны поддерживают сводчатый потолок, а ступени ведут к железному трону, вырезанному по подобию гидры. На стене позади него краской изображён большой синий треугольник. В нише на юге установлен резной камень. Десятифутовый пролом в восточной стене ведёт к затопленной пещере.

Обстоятельства определяют обитателей этой комнаты:

- В течение дня **Рас Нси** (см. приложение D) «сидит» на троне, общаясь с двумя **юань-ти проклинателями** 1 вида, которые обычно консультируют его. В центре комнаты стоит защитник-чемпион Рас Нси, Секелок (см. ниже) и три **стража выводка юань-ти** (см. приложение D). За троном прячутся четыре **упыря**, которые подчиняются командам Рас Нси. У каждого упыря есть синий треугольник, вытатуированный на лбу.
- Ночью Рас Нси уходит в зону 12, оставив других юань-ти (включая Секелока) и упырей здесь. Секелок иногда пробирается в гарем (зона 10).
- Если прозвучит гонг в зоне 9, Секелок и другие юань-ти отправляются узнать – что случилось, упыри скрываются за троном, а Рас Нси уходит в зону 12.

Секелок

Секелок – высокий, мускулистый чистокровный юань-ти. У него параметры **чемпиона** (см. приложение D), с этими изменениями:

- Секелок – нейтрально-злой.
- У него нет доспехов, но его чешуя такие же прочная, как сталь (КД 18).
- Он невосприимчив к урону ядом и отравленному состоянию.
- Он обладает тёмным зрением в радиусе 60 футов.
- Он разговаривает на языке Бездны, Общем и Драконьем.
- Он обладает преимуществом на спасброски против заклинаний и других магических эффектов.
- Он обладает чертой Врождённое колдовство.

Врождённое колдовство. Базовой характеристикой Секелока является Харизма (Сл спасброска заклинаний 13). Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь материальных компонентах

Неограниченно: *дружба с животными* (только змеи) *[animal friendship], ядовитые брызги [poison spray]*
3/день: *внушение [suggestion]*

Секелок – доверенный телохранитель Рас Нси и с мрачным удовольствием убивает врагов своего хозяина. Рас Нси с удовольствием принуждает тех, кто его оскорбляет участвовать в дуэли с Секелоком, дуэль обычно продолжается либо до первой крови, либо до смерти.

У Секелока есть тайный роман с Немой, одной из наложниц Рас Нси (см. зону 10). Он несколько смущён сложившейся ситуацией: он одновременно остаётся верным Рас Нси, обман подпитывает его эго. Если Рас Нси узнает об этом романе, он заживо сдерёт с них кожу за их предательство и скормит их своей домашней гидрой (см. зону 21).

Секретная дверь

Секретная дверь в западном углу северной стены ведёт к логову Рас Нси (зона 12). Чтобы найти секретную дверь, персонаж должен преуспеть в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 16 во время поиска в стенах. Если персонажам рассказывают о секретной двери, они получают преимущество над проверкой навыков.

Телепорт

Резной каменный диск в южной нише – один из волшебных телепортов Рас Нси (см. «Телепорты», стр. 114).

12. Логово Рас Нси

Тени танцуют над этой роскошной спальней. Подушки лежат в одном углу, а декоративные щиты развешены на стенах. Сокровища наводняют эту комнату: золотые и серебряные монеты; позолоченная арфа; украшенная драгоценностями винная фляга; подушки из шёлка; отличная одежда, накинутая на деревянные манекены. В восточной нише, на полу расположен светящийся каменный диск. На западе прямоугольная стальная пластина, висящая на стене, отполирована до зеркального блеска.

Ночью **Рас Нси** (см. приложение D) отдыхает здесь, ослабленный проклятием смерти, которое его медленно убивает. Если Рас Нси угрожает опасность, щиты срываются со стен, чтобы защитить его (см. ниже «Летающие щиты»). В дневное время Рас Нси возвращается сюда только в том случае опасности.

Если персонажи побеждают Рас Нси и допрашивают его, он раскрывает следующую информацию, чтобы спасти свою жизнь:

- Рас Нси медленно умирает. Он не знает причины своего состояния и не имеет возможности вылечить его.
- Прежде чем он умрёт, Рас Нси хочет выпустить Дендар Ночную Змею и уничтожить мир.
- Юань-ти полагает, что есть закрытые ворота где-то под Пиками Пламени, которые не позволяют Дендару войти в мир. Ацерерак обещал помочь Рас Нси отворить врата и выпустить Ночного Змея. В замен Рас Нси защищает Гробницу Девяти Богов.
- Девять каменных загадочных кубов необходимы для входа в Гробницу Девяти Богов. Рас Нси не знает, как использовать кубы, чтобы открыть гробницу.
- Вход в гробницу отмечен обелиском. (Рас Нси может предоставлять указания и/или сопровождение.)
- Ацерерак убил девять богов Ому до порабощения жителей города, которых он использовал для постройки своей гробницы.

Летающие щиты

В качестве бонусного действия Рас Нси может произнести командное слово («Ссилум»), которое заставляет пять щитов слетать со стен и левитировать вокруг него. Пока они активны, Рас Нси получает бонус +10 к своему КД. Если атака, которая обычно попадает в Рас Нси, блокируется щитами, один из щитов поражается и отключается, когда он падает на пол, уменьшая бонус Рас Нси к КД на 2. Если активных щитов нет, то эффект заканчивается, и Рас Нси не может снова использовать эту способность, пока не закончит продолжительный отдых. *Обнаружение магии [detect magic]* или подобный эффект обнаруживают ауру преобразования вокруг щитов. Только Рас Нси может активировать щиты, и эффект ограничивается этой комнатой.

Телепорт

Резной каменный диск в восточной нише – один из волшебных телепортов Рас Нси (см. «Телепорты», стр. 114).

Сокровища

Рас Нси владеет длинным мечом *язык пламени [flame tongue]* и носит *камень послания.* Второй камень находится у Салиды (см. «Поиск проводника», стр. 33).

В логове Рас Нси находятся сокровища из далёких земель. Коллекция включает в себя винную фляжку из Сембии (50 зм); украшенный драгоценными камнями амнианский дублет с подходящим мешком для денег (75 зм); прекрасный плащ из Кормира (100 зм); позолоченную арфу из Муншае (250 зм); и три больших подушки из шелка Турами (по 25 зм каждая). Под одной из подушек спрятана книга заклинаний Рас Нси, в кожаном переплёте, которая содержит все заклинания, подготовленные им (см. приложение D). Кроме того, в его сокровищнице, в глиняной урне находится тридцать драгоценных камней по 50 зм; 150 пм в незапертом деревянном сундуке; 350 зм и 900 см, разбросанных по полу; статуэтка лягемота из окрашенного дерева с тремя аметистами вместо глаз (по 100 зм каждый).

Загадочные кубы. Если Рас Нси забрал один или несколько загадочных кубов из святилищ Ому, их можно найти среди предметов в его сокровищнице.

13. Кладовая

Двустворчатая дверь на юго-западе заперта. Используя воровские инструменты, персонаж может вскрыть замок с успешной проверкой Ловкости Сл 15.

Штабеля крепких деревянных ящиков, рулоны ткани и глиняные амфоры лежат на полу.

Припасы, собранные из мира на поверхности, хранятся в этом помещении. Пробуждённый **гигантский удав** по имени Ази Мас служит хранителем кладовой. Когда приходят свежие товары, Ази Мас лично их проверяет и мысленно каталогизирует. Остальное время он проводит в тени, свернувшись в клубок. Змее скучно, он любит общаться с юань-ти посетителями. Если другие существа войдут с юго-запада, Ази Мас попытается внезапно напасть на них и пленить. Если его победить, он скулит и умоляет о пощаде.

Давным-давно, друид из джунглей использовал заклинание *пробуждение разума [awaken]* на Ази Маса, дав ему 10 Интеллекта и способность говорить на Общем. Он служил друиду пока не закончилось действие заклинания, после этого змея уползла и нашла путь в Ому. У Ази Маса отличная память; он может запоминать имена и лица и быстро предупредить своих хозяев, если мимо него пройдёт юань-ти, которого он раньше не видел.

Сокровища

В кладовой содержится пятьдесят рулонов ткани; шесть клеток с бронзовыми прутьями; три бочки соли и специй; и три сундука, содержащие верёвку, масло, фонари, бумагу и одеяла. Из предметов снабжения персонажи могут собрать достаточно снаряжения, чтобы сделать пять наборов путешественника.

Завораживающий ладан. Также присутствует запечатанный ящик, содержащий десять блоков храмового благовония. Поджигание блока создаёт туманное облако, которое заполняет сферу диаметром 20 футов и движется вместе с блоком. Любое существо, которое начинает свой ход в облаке и дышит воздухом, должно преуспеть в спасброске Телосложения Сл 16 или попасть в сонный ступор, пронизанный кошмарными видениями. Даже если существо разбудить оно останется отравленным. Даже юань-ти уязвимы к этому эффекту, который длится 1 час после того, как существо покидает облако, или пока на него не сотворят заклинание *малое восстановление [lesser restoration]* или подобную магию.

14. Ядовитая винокурня

Южная дверь заперта, и замок содержит ловко спрятанную ловушку с ядовитой иглой. Чтобы вскрыть замок, персонаж, используя воровские инструменты, должен преуспеть в проверке Ловкости Сл 15. Поиск ловушки требует успешной проверки Мудрости (Восприятие) Сл 20; после обнаружения, ловушку можно обезвредить с успешной проверкой Ловкости Сл 12. Персонаж, который пытается вскрыть замок без предварительного обезвреживания ловушки, должен пройти спасбросок Ловкости Сл 16. При неудачном спасброске персонажа укалывает иглой, он получает 5 (1к10) урона ядом и ослеплён. Слепота является постоянной, но может быть излечена с заклинанием *малое восстановление [lesser restoration]* или подобной магией.

> Воздух здесь влажный и липкий. Естественный свет проникает из трещин в потолке, а грязь покрывает пол. Каменные верстаки заполнены глиняными бутылками различных форм и размеров. Среди беспорядка растут ядовитые грибы и растения, питаемые водой, просачивающейся сверху. Рядом с растениями стоит безволосый мужчина с чешуйчатой кожей и бронзовым шприцем. В тени вокруг него прячутся пятеро сутулых людей, пахнущих гнилью.

Юань-ти использует это помещение для извлечения яда у змей. Зопал, **чистокровный юань-ти**, собирает и смешивает яд, создавая новые, смертельные штаммы. Пять людских **зомби** служат Зопалу в качестве рабочих.

У Зопала в руке бронзовый шприц, содержащий три дозы ядовитого коктейля. В качестве действия он может атаковать шприцем как рукопашной атакой оружием (+3 к попаданию), который при попадании наносит 1 колющего урона и вводит одну дозу яда. Любое существо, которое получает дозу яда, должно пройти спасбросок Телосложения Сл 14, получая 10 (3к6) урона ядом при провале, или половину этого урона при успехе. Кроме того, существо становится отравленным на 1 час независимо от того, успешен ли спасбросок.

Зопал считает, что его судьба – трансформироваться в гораздо более мощную форму юань-ти, и эта метаморфоза произойдёт только, когда он выработает яд настолько сильный, что даже врождённый иммунитет к яду не сможет остановить его. Зопал использует зомби в качестве испытуемых; как только он преодолеет их иммунитет, он планирует провести дальнейшие тесты на живом юань-ти.

Бутилированный яд

Наличие большого количества ядов делает бой в этой комнате опасным. Если верстак подвергается воздействию взрывной силы, такой как та, что генерируется заклинанием *волна грома [thunderwave]* или *огненный шар [fireball]*, бутылки разбивают и создают сферу ядовитых паров радиусом 15 футов, которая остаётся на 1 минуту. Любое существо, которое входит в эту область первый раз за ход или начинает свой ход в пределах сферы, должно сделать спасбросок Телосложения Сл 15, получая 18 (4к8) урона ядом при провале. Под влияние паров попадают все существа, даже если они задерживают дыхание или не дышать.

Среди ядов находится закупоренный бронзовый жбан, используемый для ферментации корней джунглей в усыпляющий газ. Снятие стопора высвобождает газ, который заполняет сферу радиусом 15 футов, с центром на жбане. См. зону 3, чтобы узнать – как действует усыпляющий газ.

Сокровища

У Зопала при себе имеется бронзовый ключ, отпирающий южную дверь.

Персонажи, осматривающие верстаки могут найти двадцать доз змеиного яда [serpent venom], пять доз эссенции эфира [essence of ether] и пять доз ступора [torpor] (см. «Яды» в Главе 8 *Руководства Мастера*).

15. Змеиная яма

> Шаткие деревянные мостки расположены вдоль стен глубокой ямы. Снизу поднимается неприятный запах. Где-то во мраке под вами роятся тысячи змей.

Несмотря на внешность, шаткая деревянные мостки безопасны. Юань-ти иногда бросают непослушных рабов в яму, чтобы покормить змей. Яма глубиной 50 футов и заполнена ядовитыми змеями. Когда существо падает или спускается в яму, вокруг него образуется **рой ядовитых змей** и нападает. Таким образом можно создать практически неисчерпаемое количество роёв. Рой, которому нечего атаковать, перестаёт существовать, когда составляющие его змеи расползаются.

Что взобраться по влажным стенам помещения, персонаж должен преуспеть в проверке Силы (Атлетика) Сл 15.

16. Кровавые бани

> Железный запах крови наводняет это помещение. Вдоль одной из стен в пол расположено несколько заполненных кровью бассейнов. Между бассейнами видны капли крови и кровавые следы.

После пробуждения юань-ти ежедневно принимают ритуальные кровавые ванны. Кровь, содержащаяся в этих каменных ваннах и подогревается вулканическими трубами, расположенными под каждой из них. Когда входят в это помещение, в тёплых ваннах находятся четыре **чистокровных юань-ти** и два **юань-ти проклинателя** 2 вида. Пять рабов в набедренных повязках (мужчины и женщины Чульты люди обыватели с разным мировоззрением) прислуживают юань-ти. При необходимости дайте рабам имена (см. врезку «Чультские имена» во введении книги).

Залитые кровью юань-ти хранят своё оружие в задней части каждой ниши. Если они услышат звук сигнала тревоги гонга, юань-ти приказывает своим рабам остаться здесь, пока они вооружаются и быстро направляются в зону 9. Если здесь начнётся бой, подкрепление из зоны 17 прибудет в течение 1к3 раундов.

17. Сауна

Жар исходит от огромного овального камня, установленного на пол этого помещения. Сброшенные шкуры разбросаны вокруг него, а на полках под ним расставлены банки. Змееголовый юань-ти сбрасывает свою кожу, а два крепких, обнажённых человека с копьями наблюдают за процессом.

Овальный камень высотой 8 футов и изготовлен из пористой породы. Находясь на вулканической трубе, он равномерно распределяет жар по всему помещению. Юань-ти приходят сюда, чтобы сбросить свою кожу и отполировать свою чешую.

Тридцать банок расставлены на полках под овальным камнем, и каждая из них содержит ароматическую мазь, которую юань-ти используют, чтобы сохранять свою кожу эластичной и облегчить процесс линьки. Мазь не ценна.

Если они не сражались и не были побеждены в другом месте, двое порабощённых мужчин (НЗ мужчины Чульты люди **гладиаторы**) наблюдали за Яхру, **юань-ти проклинатель** 1 вида, пока он сбрасывает кожу (этот процесс может занимать около часа). Яхру – главный шпион Рас Нси, и он не любит, когда его беспокоят. Персонажам, выдающим себя за чистокровных юань-ти, сразу же приказывают покинуть помещение. Персонажам, которых поймали и превратили в рабов, приказано втирать мазь в кожу Яхру, чтобы ускорить процесс линьки.

Яхру ненавидит физический бой, и он слишком ценит своих телохранителей, чтобы рисковать их жизнями в бесцельной битве. Если персонажи не нападут первыми, он пытается узнать больше о них, а также пытается выведать все секреты, которыми они могут обладать, предоставляя как можно меньше информации. Если Яхру получит информацию, которая, несомненно, принесёт пользу Рас Нси или Фенсазе, он сделает выбор между военачальниками, с максимальной выгодой для себя. Яхру доставляет удовольствие настраивать их друг против друга.

Если его телохранители были побеждены, а он находится на пороге смерти, Яхру предлагает поделиться информацией в обмен на обещания свободы. Помимо схемы храма и расположения его защитников, Яхру знает следующее:

- Рас Нси командует юань-ти Ому, но его власть на ними сомнительна. Первосвященник, Фенсаза, – главным соперник Рас Нси.
- Рас Нси медленно умирает от магической болезни, которая не поддаётся лечению.
- Рас Нси заключил договор с могущественным личом по имени Ацерерак, который несколько лет назад уничтожил Ому и построил гробницу под городом. Вход в гробницу отмечен обелиском. (Яхру рассказать где именно она расположена)
- Ацерерак убил девять богов Ому, прежде чем поработить жителей города, после чего использовал их для постройки своей гробницы.

18. Гнёзда юань-ти

Эти сырые катакомбы были превращены в спальные помещения. Стены выложены нишами, которые теперь служат гнёздами для Юань-ти.

Когда сюда приходят персонажи, двенадцать из восемнадцати ниш заняты шестью **юань-ти проклинателями** (по два каждого из видов 1, 2 и 3) и шестью **чистокровными юань-ти**. Остальные шесть ниш в настоящее время не используются. Пройти мимо, не будучи обнаруженным, невозможно, если только персонажи не используют магию, чтобы скрыть себя.

Если прозвонит гонг в зоне 9, все юань-ти в этой комнате собирают своё оружие и отправляются узнать – что случилось.

19. Рабский грот

Костёр освещает эту пещеру тёплым светом. Кучи сена и пальмовых листьев разбросаны по углам, а на грязном полу видны следы.

Когда они не работают, здесь живут 2к10 рабов (**обыватели** разных рас, мировоззрения и пола). Если вы хотите дать им имена, то воспользуйтесь врезкой «Чультские имена» во введении книги. Три **стража выводка юань-ти** (см. приложение D) охраняют рабов для надсмотрщика Иссара, **юань-ти проклинатель** 3 вида, в красном головном уборе. Иссар больше заинтересован в своём отражении в карманном зеркале, нежели в том, чтобы заставлять рабов работать.

Иссар слишком величествен, чтобы говорить с «мясом» под его командованием. Вместо этого он выбрал мальчика-раба-чульта по имени Хоти, чтобы тот переводил его деликатные, молчаливые жесты. Подёргивание хвоста может быть истолковано как приказ принести воду, а щелчок языка – одобрение. По правде говоря, Хоти игнорирует большую часть того, что он видит. Иссару на это безразлично, главное – чтобы к нему относились с почтением. Если перед Иссаром появляются незнакомцы, Хоти задаёт им вопросы от имени своего хозяина.

Рабы

Под наблюдением Иссара рабы должны расширять эти пещеры, чтобы создать новые спальные помещения для юань-ти. Однако прогресс идёт медленно. Рабы износили или сломали большую часть своих инструментов, и Иссар ждёт поставки новых инструментов.

Рабы физически здоровы, но их воля сломлена душевными травмами и наркотиками. Их эмоции проявляются только во время отдыха, когда кошмары с участием Ночного Змея заставляют их кричать во сне.

Рабы не скованы цепями. Если им представится возможность бежать, большинство из них застынут в нерешительности. Чтобы сломить их страх потребуется внушительная речь и успешная проверка Харизмы (Убеждение или Запугивание) Сл 17. Вооружённые рабы, которые приходят в себя, пытаются убить как можно больше юань-ти. Они знают где расположены защитники и общую схему храма, за исключением зон 11 и 12 (в которых они никогда не были).

Сокровище

Иссар носит железный ключ, который открывает двойную дверь в зону 13. В его красный головной убор вышит малахитовыми драгоценными камнями (250 зм), и он постоянно смотрится в золотое ручное зеркало (75 зм).

20. Подземная река

Перед вами открывается вид на подземную реку. Сталактиты свисают над её поверхностью, а звук капающей воды откликается эхом в темноте.

Река соединяет различные участки комплекса. Глубина воды колеблется от 5 до 30 футов, а течение недостаточно сильное, чтобы представлять опасность для пловцов. На севере и юге река спускается в подводные туннели, раскинувшиеся на километры под джунглями.

Лодки

Когда сюда приходят персонажи, пара лодок пришвартована к берегу около туннеля в зону 23 (см. главу 5 Руководства Мастера для получения дополнительной информации о лодках). Колокольчик свисает с крючка на носу каждой лодки. Звонок колокольчика привлекает гидру в зоне 21, которая появляется через 1к6 раундов.

Стражи выводка юань-ти

Здесь находятся четыре **стража выводка юань-ти** (см. приложение D), они охраняют лодки и наблюдение за секретным входом (зона 23). Если они обнаружат вторженцев, не замаскированных под юань-ти, один из них бежит, чтобы предупредить юань-ти, находящихся в зоне 19, в то время как другие пытаются задержать нарушителей.

Стражи выводка останавливают и задают вопросы персонажам, замаскированным под чистокровных юань-ти. Чтобы обмануть их и пройти мимо охранников, персонажи должны преуспеть в групповой проверке Харизмы (Обман) Сл 10. Если групповая проверка будет успешной, стражи выводка пропустят их, не проверяя их историю. Если групповая проверка терпит неудачу, стражи выводка сопровождают их к надсмотрщику Иссару в зону 19.

21. Логово гидры

Подземная река расширяется, образуя затопленный грот. На западном, усыпанном щебнем, берегу видна дверь, утопленная в стене пещеры. Недалеко от центра озера видны кости, лежащие на берегу, у скалистого столба.

Гидра скрывается под водой в этой области. Рас Нси держит монстра в качестве своего домашнего питомца и регулярно кормит его рабами, заключёнными и подчинёнными, которые бросили ему вызов. Жертв гидры связывают и переправляют на лодках до самой глубокой части реки. Чтобы вызвать монстра, тюремщики звонят в колокольчик и бросают связанную жертву (или жертв) в воду.

Пока гидра сыта, она игнорирует все лодки, подплывающие к (и от) её логову. Когда звонит колокольчик, гидра появляется на поверхности в течение 1к6 раундов. Если её сразу же не кормят, она атакует лодку. Гидра атакует любые лодки, плывущие на север от зоны 18. Пловцы также рассматриваются как закуска.

22. Грибная пещера

Проход расширился в пещеру, заполненную грибами. Стены и пол покрывают поганки, дождевики и другие грибы. У дальней стены лежит искажённый скелет, похоронный под пластом плесени. На шее висит латунный ключ.

Участок зелёной слизи (см. главу 5 *Руководства Мастера*) цепляется за потолок над входом и падает на первое существо, которое проходит под ним.

Участок жёлтой плесени (см. главу 5 *Руководства Мастера*) покрывает скелет. Если существо касается плесени, оно выпускает облако смертельных спор.

Из Руководства Мастера

Жёлтая плесень. Если к плесени прикоснуться, она испускает облако спор, заполняющее куб с длиной ребра 10 футов, исходящий от плесени. Все существа в области спор должны преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 15, иначе они получат урон ядом 11 (2к10) и станут отравленными на 1 минуту. Будучи отравленными этими спорами, существо получает урон ядом 5 (1к10) в начале каждого своего хода. Существо может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе в случае успеха.

Солнечный свет или любой урон огнём мгновенно уничтожает один участок жёлтой плесени.

Зелёная слизь. Существо, вступившее в контакт с зелёной слизью, получает урон кислотой 5 (1к10). Существо получает этот же урон каждый раз в начале каждого своего хода, пока слизь не будет соскоблена или уничтожена. Дереву и металлу слизь каждый раунд причиняет урон кислотой 11 (2к10), и немагическое деревянное или металлическое оружие или инструмент, использованные для соскабливания слизи, фактически, уничтожаются.

Труп принадлежит Кукуге, чистокровному юань-ти, который тайно поклонялся Заггтмой [Zuggtmoy] (Демонической Королеве Грибов). Кукуга придумал грибковое зелье, которое превратило бы его тело в форму, более близкую к форме его демонической хозяйки. В итоге это привело к его внезапной и ужасной смерти. Зопал (зона 14) изредка наведывается в пещеру, чтобы собрать ядовитую плесень с его трупа.

Чтобы забрать латунный ключ и не потревожить плесень, персонаж должен преуспеть в проверке Ловкости (Ловкость рук) Сл 12. Ключ отпирает дверь ядовитой винокурни (зона 14).

23. Секретный вход

Если персонажи входят в этот туннель с поверхности, прочитайте:

Проход уходит под землю. Воздух влажный и липкий, а стены скользкие от сырости. Безобидные сороконожки разбегаются в стороны пока вы спускаетесь.

Туннель протяжённостью около 100 футов. Персонажи, которые поднимаются по туннелю к поверхности, появляются среди руин королевского дворца Ому (см. главу 3, зона 20B).



Глава 5: Гробница девяти богов

Ацерерак построил Гробницу девяти богов не только для размещения останков хитроумных богов Ому, но и для убийства вторженцев. Однако сегодня мало кто помнит о существовании гробницы, и, таким образом, она остаётся загадкой. Редкие слухи привлекают авантюристов к её воротам, а её ужасы остаются не-задокументированными в библиотеках Кэнделкипа. Причина этого проста: ни один человек, вошедший в гробницу, не смог рассказать свою историю.

История гробницы

По мере того, как персонажи будут пробираться в глубь Гробницы девяти богов, они получат намёки о её пугающем прошлом.

Модификация гробницы

После того, как Ацерерак убил богов Ому, он поработил Омуанцев и заставил их построить огромную гробницу под одной из скал, окружающих город. Архилич разработал жестокие испытания для каждой погребальной камеры и напичкал гробницу загадками и иллюзиями, чтобы вводить в заблуждение вторженцев. Когда строительство было закончено, он завёл своих рабов в смертельную ловушку, чтобы проверить её эффективность. Архилич превратил некоторых из своих жертв в нежить и мясных големов, а затем запер их в гробнице, чтобы те охраняли её. Затем Ацерерак возобновил свои странствия.

В отсутствие Ацерерака гробница сгубила множество авантюристов из всех уголков мира и собрала их души, подпитывая филактерию архилича, которая оставалась спрятанной на другом плане. Каждые несколько десятилетий Ацерерак возвращался, чтобы модифицировать ловушками подземелья, добавить сокровища в свои хранилища и пожинать накопленные души. Его планарные странствия повлияли на архитектурные решения гробницы и позволили заселить её странными и смертоносными монстрами.

Вскармливание атропала

В одном из своих путешествий по планам Ацерерак наткнулся на атропала (см. приложение D). Он перенёс его на Торил, построил в своей гробнице для него инкубатор и начал кормить его некротической энергией, надеясь превратить его в божество, способное получить власть над смертью. Развернувшись на Ториле, новорождённый Бог смерти поглотит всю жизнь, пока в мире не останется никого, кроме мёртвых.

Для того, чтобы вырастить атропала, Ацерераку понадобилось неисчислимое количество душ. Архилич заключил сделку со Сшитыми сёстрами, шабашем ночных карг, которых боялись во всех нижних планах. Соблазнённые перспективой получения почти бесконечного количества душ, карги присоединились к Ацерераку в его гробнице. С их помощью архилич создал «Поглотитель душ» – неромантическое устройство, которое могло собирать души умерших на Ториле и скармливать их атропалу. Оставив Сшитых сестёр в качестве нянек, Ацерерак покинул свою гробницу, чтобы наблюдать за возвышением бога смерти издалека.

Исследование гробницы

Чтобы пережить ужасы гробницы, игровым персонажам придётся использовать всю имеющуюся у них волю и смекалку.

Общие особенности

Следующие особенности являются общими для всей гробницы. Некоторые уровни гробницы имеют дополнительные особенности, описанные в начале соответствующих разделов.

Потолки

Если не указано иное, то высота потолков в коридорах составляет 8 футов, а высота помещений – 12 футов.

Лазы

До некоторых участков гробницы можно добраться только через узкие туннели. Эти лазы высотой 3 футов и шириной 2 фута.

Освещение

Все участки гробницы не освещены, если не сказано иное.

Секретные двери

Большинство секретных дверей в гробнице отъезжают в сторону на каменных колёсиках. Рычаги, которые их отпирают, скрыты среди рельефной резьбы на стенах, по большей части они находятся внутри челюстей черепов.

Секретная дверь может быть замечена любым персонажем с расстояния 5 футов от неё при пассивной проверке Мудрости (Восприятие) Сл 20 и выше или успешной проверкой Мудрости (Восприятие) Сл 20.

Лестницы

Лестницы в гробнице вырезаны прямо в скале, и поверх каждой ступени лежит плита резного камня. Черепа и кости мёртвых омуанцев заполняют ниши вдоль стен каждой лестницы. Лестницы между каждым уровнем гробницы длиной 25 футов.

Следы

Недавно исследователи проникли в гробницу, а также Витерс и его дварфы гробницы часто патрулируют её залы. Их следы пересекаются между собой, что делает выслеживание их по следам очень трудной задачей. Самые свежие следы принадлежат скелетным ключам (см. «Обитатели гробницы» ниже). Любой персонаж, который пытается следовать по следу скелетного ключа, может это сделать, успешно пройдя проверку Мудрости (Выживание) Сл 12, найдя путь к ближайшему неизведанному месту, отмеченному символом черепа на карте подземелья.

Обитатели гробницы

Пугающее разнообразие монстров обитает в гробнице, ожидая возможности поприветствовать новых посетителей.

Витерс и Дварфы гробницы

Витерс, хранитель гробницы Ацererака, присматривает за бригадой нежити, обслуживающей ловушки гробницы. Чтобы собрать эту бригаду, Ацererак похитил дварфов-шахтёров и превратил их в умертвий, чтобы использовать их опыт в подземном строительстве. Витерс выступает в качестве прораба для дварфов и отчитывается Ацererаку, когда архилич посещает гробницу. Используя свой пруд прорицаний в зоне 25, Витерс может управлять горгульями Ому и разговаривать с агентами в мире на поверхности.

Витерс и его команда используют лестницу в зоне 26, чтобы беспрепятственно перемещаться по многочисленным уровням гробницы. Когда их работа завершается, они уходят на свою секретную базу на 2 уровне гробницы (зоны 27 и 28). Витерс избегает контакта с персонажами, если это возможно, уверенный, что ловушки Ацererака прикончат их.

Легендарные монстры

В гробнице Ацererака обитают два легендарных монстра: беходлер, охраняющий хранилище сокровищ (зона 44) и аболет, скрывающийся в подземном озере (зона 65). Эти существа не могут использовать действия логова в гробнице, а региональные эффекты логова каждого существа присутствуют только уровнях, на которых они обитают.

Несмотря на то, что он создатель гробницы, Ацererак не считает Гробницу девяти богов своим логовом. Следовательно, архилич не может использовать действия логова или региональные эффекты в этом приключении.

Скелетные ключи

Чтобы открыть последние врата Поглотителя душ – авантюристы должны раздобыть пять скелетных ключей – оживлённые скелеты с резными черепами, которые бродят по гробнице. Персонажи могут пленить и контролировать этих скелетов или просто оторвать череп с позвоночника.

Каждый из скелетных ключей имеет параметры **скелета** за следующими отличиями:

- Скелетный ключ не имеет мировоззрения
- Он имеет скорость лазанием 30 футов и может лазать по труднопроходимым поверхностям, в том числе вверх ногами по потолку, не проходя проверок характеристик.
- Он обладает парой кинжалов и может совершать две рукопашные атаки оружием (+4 к попаданию) за действие. Каждая атака кинжалом наносит 4 (1к4 + 2) колющего урона.
- При уменьшении его хитов до 0 скелетный ключ разваливается, хотя его череп и кости остаются нетронутыми.
- Скелетный ключ не вызывает срабатывание ловушек, помещённых в комнату или на дверь гробницы.

На черепе каждого скелетного ключа имеется нарост, вырезанный в определённой форме. Эти формы соответствуют замочным скважинам скелетных врат в логове Сшитых сестёр (зона 71). Таблица «Скелетные ключи» описывает местоположение и форму каждого ключа.

Поиск скелетного ключа. На каждом из первых пяти уровней гробницы находится определённый скелетный ключ. Скелетный ключ можно встретить в любом из мест, отмеченных символом черепа на карте уровня. Вы выбираете местоположение скелетного ключа. Вы также можете изменить свой выбор и переместить скелетный ключ, чтобы сделать задачу по его поиску сложнее или проще.

Помимо отпирания скелетных врат в зоне 71, у скелетных ключей нет других функций. Когда персонажи войдут в зону, где находится скелетный ключ, он может стоять посреди комнаты, стоя в углу, ходить по потолку или цепляться за стену. Основная цель скелетного ключа – избежать захвата или уничтожения, поэтому он убегает, если это возможно.

Скелетные ключи

Уровень гробницы	Форма ключа
1	Треугольная
2	Квадратная
3	Пятиугольная
4	Шестиугольная
5	Восьмиугольная

Сшитые сёстры

На самом нижнем уровне гробницы находится шабаш ночных карг, которые ухаживают за атропалом. См. зону 71 и врезку «Сшитые сёстры» рядом с этим разделом для получения дополнительной информации о каргах.

Стражи гробницы

Авантюристы, погибшие в гробнице, были сшиты друг с другом дварфами гробницы и закованы в доспехи. После завершения этого слияния, этих големов отправляют в гробницу для охоты на вторженцев.

Страж гробницы – это **мясной голем**, закованный в броню, дающую ему КД 17. Один или два стража гробницы должны появляться всякий раз, когда вы чувствуете необходимость усложнить бой. По мере того, как персонажи спускаются в гробницу, они должны хорошо изучить этих монстров.

Духи хитроумных богов

Духи девяти хитроумных богов Ому населяют гробницу. И хотя они не могут покинуть её, они могут поселиться в искателях приключений, находящихся в гробнице (см. «Духи девяти хитроумных богов», стр. 129).

Легендарные сокровища

Среди множества сокровищ, спрятанных в гробнице, четыре легендарных произведения искусства представляют особую ценность. Ацерерак использует их, чтобы заманить искателей приключений.

Любой персонаж, владеющий навыком История, увидевший одно из этих сокровищ, может вспомнить историю, связанную с ним, преуспев в проверке Интеллекта (История) Сл 20.

Корона чёрного опала

Корону чёрного опала когда-то носил архимаг Садамор из Нетерила [Sadamor of Netheril]. Легенда гласит, что Садамор увидел всю глубину человеческого зла в опале своей короны. Это разбило ему сердце, и он создал устройство судного дня – *сферу аннигиляции [sphere of annihilation]* – чтобы оно поглотило мир, но сам был поглощён своим творением.

Фенсаза [Fenthaza], говорящий с кошмарами юаньти (см. главу 4), полагает, что Корона чёрного опала может пробудить Дендар Ночную Змею. Если персонажи обнаружат корону, Фенсаза попытается убить их прежде, чем они покинуть Чульт вместе с ней. Корона находится в лабиринте смерти (область 49).

Око Залтека

Четыре века, этот рубин размером с кулак венчал Великую Пирамиду [Great Pyramid] в Нексале [Nexal], столице Мацтикской Империи [Maztican Empire]. Самоцвет является реликвией культа Залтека [Zaltec], а его кинжалоподобное острие бесчисленное количество раз пронзало сердца жертв.

Группа авантюристов, известная как Компания Жёлтого Знамени, вошла в Ому, чтобы найти Око Залтека, но они разделились и больше не встретились. Око Залтека охраняет каменный джаггернаут (зона 62).

Лунное яйцо

Говорят, что оно было вырезано из куска луны, этот полированный яйцевидный камень был подарен правящей силь-пашей из Калимпорта его матросской дочери. Говорят, что любой, кто держит камень, всегда может найти дорогу домой или к своим близким.



Табакси-охотник Мешок Гвоздей (см. главу 3) прибыла в Ому в поисках Лунного яйца, но не нашёл его. Лунное яйцо установлено в маятник дедушкиных часов внутри секретной комнаты (зона 56).

Изменённые заклинания

Заклинания	Эффекты
Преграда магии [antimagic field]	Это заклинание не мешает духам хитроумных богов вселяться в носителей. Заклинание также не влияет на Поглотитель душ.
Магические врата [arcane gate]	Любое существо, которое пытается проникнуть в гробницу или уйти из неё с использованием этого заклинания, появляется в зоне 57.
Проекция в астрал [astral projection]	Это заклинание терпит неудачу, если его сотворить в гробнице или если его цель находится внутри гробницы.
Гадание [augury]	Это заклинание даёт ложную информацию, если оно произнесено в гробнице.
Изгоняющая кара [banishing smite]	Любое существо, изгнанное этим заклинанием, появляется в зоне 57.
Изгнание [banishment]	Тот же эффект, что и у изгоняющей кары [banishing smite].
Подсматривание [clairvoyance]	Это заклинание терпит неудачу, если сенсор должен появиться внутри гробницы.
Общение [commune]	Это заклинание не возвращает никакого ответа, если вы накладываете его в гробнице.
Переносящая дверь [dimension door]	Тот же эффект, что и у магических врат [arcane gate].
Предсказание [divination]	Тот же эффект, что и у гадания [augury].
Эфирность [etherealness]	Заклинатель входит в Пограничный Эфир, но не может проходить через твёрдые поверхности или двери гробницы. Эфирные персонажи могут встретить одну или несколько Сшитых сестёр.
Поиск ловушек [find traps]	Это заклинание не срабатывает, если сотворено внутри гробницы.
Врата [gate]	Любое существо в гробнице, которое проходит через врата, созданные этим заклинанием, появляется в зоне 57.
Создание прохода [passwall]	Это заклинание не позволяет проходить через твёрдые поверхности или двери гробницы.
Уход в иной мир [plane shift]	Тот же эффект, что и у магических врат [arcane gate].
Изменение формы камня [stone shape]	Это заклинание не имеет эффекта на поверхности, двери, саркофаги, каменные блоки или статуи в гробнице.
Телепортация [teleport]	Тот же эффект, что и у магических врат [arcane gate].
Круг телепортации [teleportation circle]	Тот же эффект, что и у магических врат [arcane gate].
Путешествие через растения [transport via plants]	Тот же эффект, что и у проекции в астрал [astral projection].
Древесный путь [tree stride]	Тот же эффект, что и у проекции в астрал [astral projection].
Исполнение желаний [wish]	Это заклинание нельзя использовать для того, чтобы покинуть гробницу.
Слово возврата [word of recall]	Тот же эффект, что и у магических врат [arcane gate].

Чаша-череп Ч'гакара

Этот драгоценный кубок был изготовлен из черепа давно-умершего Омуанского короля и служил символом власти королевской ветви Ому. Говорят, что легендарный чультский герой Ч'гакара обезглавил короля после побега из Девяти преисподней на мастодонте.

Принцесса Мваксанаре (см. «Кир Сабаль», стр. 50, и приложение D) стремится вернуть Чашу-череп Ч'гакара в рамках своих претензий на трон Ому. Чтобы получить её, персонажи должны сначала пережить опасности зала золотого мастодонта (зона 67).

Ограничения заклинаний

Некоторые заклинания меняют свои эффекты при их применении в Гробнице девяти богов, включая те, что произносятся из магических предметов или артефактов, и классовые способности, которые дублируют эффекты заклинаний. Магия Ацерерака и магия *амулета чёрного черепа* (см. приложение C) не подвержены влиянию гробницы.

Заклинания, которые обычно позволяют существам переноситься в гробницу и выходить из неё, либо терпят неудачу, либо переносят своих заклинателей в зону 57. Заклинания, которые обычно позволяют пройти через камень, терпят неудачу, а заклинания гадания, сотворённые в гробнице, дают ложные сведения. Заклинания, предназначенные для общения на больших расстояниях, также терпят неудачу. Эти изменения кратко описаны в таблице «Изменённые заклинания». Заклинания, не включённые в таблицу, могут также претерпеть изменения, по вашему усмотрению.

Магия, призывающая существ или объекты из других планов, функционирует нормально, как и магия, которая включает в себя создание экстрапланарного пространства. Любые заклинания, произнесённые в экстрапланарного пространстве (например, созданном трюком с верёвкой [rope trick]), подчиняются тем же ограничениям, что и магические заклинания в гробнице.

Замена мёртвых персонажей

Если персонаж умирает в Гробнице девяти богов, и вам нужна зацепка, чтобы представить нового члена группы, выберите из приведённых ниже вариантов или пообщайтесь с игроком, чтобы придумать что-то подходящее:

- «Персонаж на замену» проник в гробницу несколько сотен лет назад, но был заключён в магическую гравюру. Когда один из персонажей случайно опирается на эту гравюру, новый персонаж освобождается из плена.
- «Персонаж на замену» родом из другого мира (Атас, Крынн, Оэрт, средневековая Земля или любая другая среда по вашему выбору) и находится в стазисе в гробнице в качество одного из трофеев Ацерерака. Если к нему прикоснуться, связывающая магия архилича развеивается.
- «Персонаж на замену» – клон павшего искателя приключений. Карги в зоне 71 создали и пытали клона, чтобы получить информацию о присутствии авантюристов в гробнице. Сбежав, новый персонаж страдает от амнезии, а его воспоминания о каргах практически отсутствуют. Клон имеет снаряжение, подобранное у мёртвых авантюристов.
- «Персонаж на замену» – единственный выживший из группы авантюристов, проникнувших в гробницу, чтобы найти и уничтожить Поглотитель душ.

Духи девяти хитроумных богов

Ацерерак заточил духи девяти хитроумных богов Ому в гробнице, построенной в их честь, и они недовольны этим. Духи не ориентируются в гробнице и не знают кто её охраняет, но они предоставляют советы и магические способности тому, кем овладевают. Конечно, их помощь имеет цену.

Духовная одержимость

Духи заточены внутри магических предметов, разбросанных по всей гробнице. Когда существо гуманоидного типа касается такого предмета, хитроумный бог, заточённый в предмете, попытается завладеть этим существом. Успешно пройдя спасбросок Харизмы Сл 16, существо сопротивляется божественной силе, а этот бог не может пытаться вселиться в то же существо до конца приключения. В случае неудачного спасброска, или если существо решит отказаться проходить спасбросок, дух Бога вселяется в тело существа. Хитроумные боги могут определить, является ли существо гуманоидным, и они не хотят вселяться в существ другого типа.

Пока носитель одержим, хитроумный бог ведёт себя как властный пассажир. Носитель по-прежнему контролирует свои действия, но получает божественную слабость, а также особую силу. Когда хитроумный бог вселяется в игрового персонажа, дайте игроку карточку этого бога (см. приложение F). До тех пор, пока хитроумный бог не вселится в персонажа в первый раз, персонаж не знает какую силу и слабость он получит от этого бога. И слабость, и сила пропадают, когда дух покидает носителя.

Покидание носителя

Хитроумный бог никогда не покидает хозяина, но его дух вытесняется, если хозяин умирает или покидает гробницу, или если хозяин становится целью заклинания *рассеивания добра и зла [dispel evil and good]*. Хитроумный бог также может быть вытеснен другим хитроумным богом (см. ниже «Борьба за носителя»).

Когда дух хитроумного бога вытесняют из носителя, он возвращается в магический предмет, к которому он привязан, и не может снова вселиться в этого носителя до конца приключения. Если предмет уничтожен или вынесен из гробницы, дух хитроумного бога находит в гробнице другой предмет. Духи хитроумных богов не могут быть уничтожены и никогда не покинут гробницу.

Борьба за носителя

Когда дух одного хитроумного бога вселяется в носителя, который уже одержим хитроумным богом, оба божества сражаются за право оставаться в хозяине. Назначьте «чёт» одному богу и «нечет» другому, затем бросьте любой кубик. Результат определяет, какой бог побеждает, а проигравший бог вытесняется из носителя. Носитель никак не может повлиять на то, какой из богов победит или проиграет.

Отыгрыш духов

Хитроумный бог может использовать чувства носителя-персонажа и мысленно общаться с ним. Персонаж сохраняет своё Я и может самостоятельно мыслить. Однако, если у персонажа есть слабость, который противоречит слабости хитроумного бога, слабость персонажа заменяется на слабость бога пока дух хитроумного бога не покинет тело персонажа.

Хитроумные боги

Дух	Мировоз.	Личность	Приобретённая слабость	Враг	Сила
Ай'джин (женский)	ХН	Непостоянная и непредсказуемая	«Я никогда не придерживаюсь плана».	Обо'лака	Показатель Ловкости носителя становится 23, если он уже не выше.
Кубазан (мужской)	ХД	Безумный и энергичный	«Я бесстрашный и не боюсь рисковать».	Папазотль	Показатель Силы носителя становится 23, если он уже не выше.
Моа (мужской)	ЗД	Правдивый и добрый	«Я всегда должен говорить правду».	Вонго	Носитель может использовать действие, чтобы стать невидимым. Всё, что он несёте или носите, становится невидимым, пока остаётся у него. Эффект оканчивается, если он совершаете атаку, накладывает заклинание или заставляет пройти спасбросок, чтобы нанести урон.
Нангнанг (женский)	НЗ	Эгоистичная и жестокая	«Я не буду делиться с другими».	Шагомби	Носитель может перемещаться вверх и вниз по вертикальным поверхностям, ходить вверх ногами по потолку, оставляя руки свободными. Он также получаете скорость лазанья, равную его скорости ходьбы.
Обо'лака (женский)	ЗН	Нервозная и навязчивая	«Я питаю отвращение к риску, я раб рутины».	Ай'джин	Носитель может настроиться на ещё один магический предмет. Когда Обо'лака покидает носителя, он теряете настройку на все магические предметы, на которые был настроен.
Папазотль (мужской)	ЗЗ	Практичный и потворствующий	«Я не склонюсь ни перед кем и ожидаю, что другие поступят так, как я прикажу».	Кубазан	Носителя невозможно застать врасплох, он получает преимущество на все проверки Мудрости, а также он никогда не получите урон от падения.
Шагомби (женский)	НД	Благоразумная и целомудренная	«Я никогда не проявляю милосердия к злодеям».	Нангнанг	Если носитель в свой ход совершаете действие Атака, он можете сделать одну дополнительную атаку.
Унк (женский)	Н	Эгоцентричная и нерешительная	«Я неспособен принимать решения».	Нет	Показатель Телосложения носителя становится 23, если он уже не выше.
Вонго (мужской)	ЗД	Вспыльчивый и невменяемый	«Я действую, не заботясь о благополучии других».	Моа	Носитель может использовать своё действие, чтобы псионически подавить волю существа, которое он может видеть в пределах 60 футов от себя. Цель должна преуспеть в спасброске Мудрости Сл 16 или станет ошеломлена до конца своего следующего хода.

Вы можете отыгрывать голоса хитроумных богов в голове персонажей, но игроки должны сами отыгрывать приобретённые слабости своих персонажей. Если игрок пренебрегает отыгрышем слабости хитроумного бога, выставьте всё так, как будто дух божества пытаться заставить персонажа вести себя согласно своей воле. Вы можете присудить вдохновение игроку, который особенно хорошо отыгрывает слабость хитроумного бога.

Все хитроумные боги жаждут отомстить Ацererаку. Они могут предоставить лишь небольшую помощь относительно гробницы и её обитателей, но они побуждают персонажей искать других духов хитроумных богов и предоставляют сверхъестественную помощь в финальной битве с архилича.

У каждого хитроумного бога (кроме Унк) есть свой враг в гробнице, которого он предпочёл бы избегать. Омуанцы слагали красочные легенды, чтобы объяснить эти антипатии, но, по правде говоря, духи просто занимают противоположные места на осях мировоззрения. Когда соперничающие духи вселяются в разных персонажей одной группы, они пытаются заставить своих носителей спорить и соперничать друг с другом, когда это возможно.

Уровень 1. Гнилые залы

Карта 5.1 показывает, как выглядит уровень этого подземелья. Воздух здесь несвежий и влажный. Мох покрывает стены, украшенные кричащими черепами и свисающими, гниющими корнями деревьев и мёртвыми лианами.

Потолочные трещины

Тонкие лучи дневного и лунного света пробиваются через крошечные трещины в камне, образуя области естественного света, как показано на карте 5.1. Крошечное существо может использовать эти узкие трещины для входа и выхода из гробницы.

Подземная река

Мутная дождевая вода просачивается из джунглей на поверхности, и течёт через гробницу как спокойная подземная река, которая считается труднопроходимой местностью. Глубина воды 3 фута, а потолок тунеля над ней колеблется от 6 дюймов до 3 футов над поверхностью воды. Вода непригодна для питья.

1. Предупреждение Ацерерака

У подножия скал стоит пятнадцатифутовый обелиск из потрескавшегося камня, он покрыт лианами и чёрным мхом. За ним вы видите тёмный проход, затенённый засохшими лианами. Второй, меньший туннель уходит в основание скалы на восток.

Туннель, ведущий к истинному входу гробницы (зона 4), затенён растительностью и не может быть обнаружен, если персонажи не ищут его. Однако любой персонаж, который преуспевает в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 10, осматривающий область вокруг ложного (зона 2) или открытой галереи (зона 3), замечает нечто большее:

Три каменные горгульи наблюдают за вами с узких уступов, вырезанных на отвесной скале. Их лица похожи на дьявольские, чьи уста застыли в безмолвном крике.

Три **горгульи** расположились на выступах, смотрящих на обелиск, в точках, обозначенных буквой G на карте 5.1. Выступы расположены на высоте 30 футов над землёй, их ширина составляет 5 футов, глубина – 2 фута, они расположены на расстоянии 25 футов друг от друга. Горгульи нападают и атакуют любого, кто пытается повалить или повредить обелиск, или если кто-то нападает на них первым.

Обелиск

Обелиск излучает сильную ауру Ограждения, если он находится в области заклинания *обнаружение магии [detect magic]* или подобной магии, а паладин, используя Божественное Чувство, может обнаружить дьявольское присутствие в обелиске. Очистка южной стороны обелиска от лиан и мха позволяет увидеть надпись, вырезанную в нем на Общем. (Дайте игрокам копию раздаточного материала 17 из приложения Е.). Сообщение читается следующим образом:

Бойтесь ночи, когда забытый получит мантию смерти,
и моря высохнут, и мёртвые восстанут, и я, Ацерерак
Вечный, устрою жатву в мире живых. Те, кто осмелится
войти, учтите:

Обиду таят друг на друга враги,
Нейтрален меж ними один.
Во мраке скрывается зверь из глубин.
Иль маску надень, иль беги.
Правды не выдержит обречённая кроха.
Ключ изнутри поверни без подвоха.

Предупреждения, которые Ацерерак разместил на обелиске и на главной лестнице (зона 7), дают ключи к преодолению некоторых проблем гробницы. Подсказки обелиска относятся к особенностям и локациям 1 уровня гробницы, в частности, к истинному входу (зона 4), к лицу дьявола (зона 5B), к склепу Обо'лака (зона 10), к склепу Моа (зона 14) и к склепу Вонго (зона 16).

Несколько персонажей с суммарной Силой 60 или более могут опрокинуть обелиск, сломав его у основания. Разрушение или уничтожение обелиска высвобождает облако чёрного дыма, которое превращается в демона **нальфешни**. Демон появляется в незанятом пространстве в пределах 30 футов от обелиска и атакует тех, кто несёт ответственность за осквернение обелиска. Через 1 минуту демон исчезает и возвращается в Бездну.

Функция телепортации эбонитового бассейна (зона 81) возвращает персонажей к обелиску, даже если он опрокинут или уничтожен.

2. Галерея Хитрецов

Вдоль стен узкого туннеля видны несколько ниш, в каждой из них находится статуя животного, стоящего или сидящего над бассейном с маслом.

Статуи изображают девять хитроумных богов, каждая из пар статуй, стоящих в нишах друг напротив друга, посвящены двум хитроумным богам, враждующих друг с другом. Двигаясь по коридору с запада на восток, персонажи видят следующие пары статуй: Моа (джакули) и Вонго (су-монстр), Ай'джин (альмираж) и Обо'лака (зорбо), Папазотль (эблис) и Кубазан (лягемот) и Нангнанг (грунг) и Шагомби (камадан).

Каждая статуя высотой 3 фута и не может быть перемещена с пьедестала. Когда кто-либо из персонажей, несущий загадочный куб (см. главу 3), входит в туннель, в масляном бассейне, соответствующем божеству загадочного куба, вспыхивает пламя. При использовании заклинания *обнаружение магии [detect magic]* или подобного эффекта вокруг статуй обнаруживается аура Прорицания. Масляные бассейны излучаю ауру Вызова.

Изначально видны только восемь хитроумных богов; статуя Унк (цеповая улитка) скрыта за секретной дверью в конце туннеля, хотя статуя функционирует так же, как и другие. Если внести загадочный куб Унк в туннель, жаровня Унк тоже разгорается, предоставляя персонажам преимущество в проверках способностей, сделанных для поиска секретной двери.

Сокровище

На статуе Унк висит золотой кулон, похожий на глаз. Он стоит 25 зм и излучает ауру Прорицания. Если персонаж, несущий кулон, проходит в пределах 10 футов от обелиска в зоне 1, кулон ведёт персонажа в сторону скрытого входа в гробницу (зона 4). Кулон также используется в зоне 79.

3. Ложный вход

Через 20 футов дверь-головоломка закрывает небольшую камеру за пределами этого ложного входа в гробницу.

> Короткий туннель заканчивается плитой из обработанного камня, по краям которой находится барельеф, изображающий ухмыляющихся черепов. Четыре линии, выгравированные в центре плиты, пересекают друг друга, образуя решётку, на обоих концах каждой линии расположена кубическая полость. Всего видно восемь полостей.

Каждая полость сделана так, чтобы вместить один из загадочных кубов, найденных в святынях Ому (см. главу 3). Тем не менее, загадочных кубов девять, а полостей всего восемь.

Если загадочные кубы, представляющие каждого хитроумного бога, кроме Унк, вставляются в полости таким образом, что кубы враждующие боги расположены друг напротив друга, на входе в туннель медленно опускается каменный блок, запечатывая его. Любой персонаж в туннеле должен решить, оставаться или бежать, побег требует успешной проверки Силы (Атлетика) Сл 10. Персонажи, оставшиеся в туннеле или провалившие проверку, оказываются в ловушке, когда каменный блок перекрывает вход в туннель. Как только туннель запечатан, едкий газ начинает выходить из ртов черепов на барельефе. Любое существо, пойманное в ловушку в туннеле, должно преуспеть в спасброске Телосложения Сл 15, или получит 5 (1к10) урона ядом и 5 (1к10) урона кислой. Пока любое затронутое существо остаётся в туннеле, оно должно повторять спасбросок в начале каждого своего хода. После 10 раундов газовые клапаны закрываются, а каменный блок снова поднимается в потолок. Все загадочные кубы, находящиеся в их полостях, выталкиваются, а ловушка перезаряжается.

Если любой персонаж, осматривающий туннель на ловушки, замечает поднятый каменный блок, успешно пройдёт проверку Мудрости (Восприятие) Сл 16. Вес блока не позволяет препятствовать его опусканию. Если любой персонаж, осматривающий дверь головоломки, успешно пройдёт проверку Мудрости (Восприятие) Сл 14, замечает отверстия в ртах черепов. Если заткнуть отверстия тканью или воском, то это предотвращает выпуск газа. Делать это, пока ловушка активна, – сложно, для этого требуется шести успешных проверок Ловкости Сл 10, каждая из которых требует действия [action].

За ложной дверью находится камера, заполненная газом. Любое существо, которое начинает свой ход в этой области, получает 11 (2к10) урона ядом и 11 (2к10) урона кислой.

4. Настоящий вход

Плотная растительность скрывает истинный вход в Гробницу девяти богов. Любой персонаж, осматривающий основание скалы в этом месте, находит вход, если успешно пройдёт проверку Мудрости (Восприятие) Сл 10.

> Убрав в сторону плотный кустарник, вы видите арку в скале. Каменные черепа выглядывают из арочного проёма, а старые кости разбросаны на пороге. Когда вход освещается, изнутри вырывается рой летучих мышей.

Летучие мыши безвредны. Хищники джунглей используют этот туннель в качестве укрытия, а среди костей можно найти кости грунга и велоцирапторов. Если кто-то из персонажей ищет следы в этом месте, обнаруживает отпечатки обуви, ведущие в гробницу. Следы здесь уже давно и принадлежат последней группе искателей сокровищ, что вошли внутрь.

4А. Первая дверь-головоломка

> Плита из обработанного камня блокирует заросший туннель в двадцати футах от входа. Ухмыляющиеся черепа расположены по краям плиты, а её в центре находятся девять кубических полостей. Три ряда, по три полости.

Выдайте игрокам копии символов богов из раздаточного материала 11 (приложения Е). Каждый квадрат можно вырезать, чтобы игроки могли расположить их по своему усмотрению, или они могут просто делать заметки на бумаге.

Чтобы открыть дверь, персонажи должны заполнить полости всеми девятью загадочными кубами, найденных в святынях Ому (см. главу 3), но в правильной последовательности. Кубы, представляющие хитроумных богов, должны быть размещены так, чтобы каждый бог был напротив куба своего соперника, а Унк (нейтрален и не имеет соперников) посередине. Например, загадочный куб, вставленный в угол сетки, должен стоять напротив своего соперника в диагонально противоположном углу. Схема 5.1 показывает одну из возможных конфигураций, хотя другие конфигурации тоже сработают, если Унк находится между Ай'джин (ХН) и Обо'лака (ЗН), между Кубазаном (ХД) и Папазотлем (ЗЗ), между Моа (ЗД) и Вонго (ХЗ), а также между Нангнанг (НЗ) и Шагомби (НД).

Если загадочный куб установлен неправильно, то все, ранее установленные, кубы выскакивают. Молния вырывается из неправильно установленного куба, нанося 18 (4к8) урона электричеством всем существам, находящимся в пределах 20 футов от двери. Для установки кубов можно использовать заклинание *волшебная рука [mage hand]*, это позволит избежать удара молнией.

При использовании заклинания *обнаружение магии [detect magic]* или подобного эффекта вокруг каждой из полостей обнаруживается аура Воплощения. Если персонажи устанавливают кубы правильно, прочитайте:

Девять кубов вспыхивают светом, а затем исчезают. С рыком, как у злобного зверя, плита начинает подниматься.

Когда дверь открывается, загадочные кубы телепортируются обратно в свои святыни в Ому. Как только дверь полностью откроется, она остаётся открытой в течение 1 часа, прежде чем медленно опуститься на место. Персонажи, находящиеся снаружи, когда дверь закрывается, должны вернуться в город, чтобы снова добыть кубы.

4В. Вторая дверь-головоломка

Когда персонажи проходят через первую дверь, прочтите:

Другая плита блокирует коридор в двадцати футах от первой двери. На двери установлен железный рычаг, а над ним выгравирован злобный каменный череп.

Когда персонажи добираются до средины коридора, прочтите:

Челюсти черепа открываются, и изнутри появляется скелетная рука, держащая кристальные песочные часы. С щелчком часы переворачиваются, и песок начинает падать в нижнюю часть.

Медленно начните отсчёт с 10, и пусть игроки расскажут вам, делают ли что-то их персонажи в это время. Если персонажи не потянут рычаг к моменту, когда вы закончили обратный отсчёт, рычаг и песочные часы убираются, когда дверь опускается в пол, открывая зону 5 за её пределами. Песочные часы нельзя перевернуть или повредить.

Дверь остаётся открытой в течение 1 часа, после чего медленно поднимается, чтобы снова закрыть проход. Персонажи могут заклинить дверь железным шипом или подобным предметом, препятствуя её подъёму. Ловушка перезаряжается, когда дверь возвращается в закрытое положение. Дверь невозможно открыть с северной стороны.

Яма-ловушка. Опускание рычага заставляет пол между двумя дверями разомкнуться вдоль центрального шва. Каждое существо, стоящее на полу, когда опущен рычаг, падает в яму глубиной 20 футов, усеянную отравленными шипами. Благодаря успешному спасброску Ловкости Сл 15 персонаж, который потянул рычаг, может не упасть, повиснув на нём. Яма остаётся открытой, пока рычаг не будет возвращён в исходное положение.

Каждое существо, упавшее в яму, получает 11 (2к10) дробящего урона от падения и натыкается на 1к4 шипов, каждый из которых наносит 3 (1к6) колющего урона и 5 (1к10) урона ядом. Любое существо, которое получает ядовитый урон от одного или нескольких шипов, становится отравленным на 24 часа или до тех пор, пока состояние не будет удалено заклинанием *малое восстановление [lesser restoration]* или подобной магией.

Для того, чтобы заметить стык на полу требуется успешная проверка Мудрости (Восприятие) Сл 15. Персонажи могут зафиксировать пол, при помощи железных шипов (из-за размера и веса пола нужно по крайней мере десять шипов), чтобы предотвратить его открытие.



Схема 5.1: Пример конфигурации загадочных кубов

5. Коридор с ловушкой

За второй дверью открывается коридор, покрытый мхом. Корни деревьев свисают с провисающего потолка, а воздух пахнет гнилью и сыростью. В конце коридора, на Т-образном перекрёстке, виден барельеф в виде лица бородатого дьявола. Открытый рот дьявола – это колодец абсолютной тьмы.

5А. Ядовитые дротики

Каждый «Х» на карте обозначает 5-футовую нажимную плиту, срабатывающую, если на неё попадёт вес 20 фунтов или более. Когда плита срабатывает, четыре отравленных дротика вылетают из подпружиненных трубок в стенах. Каждый дротик совершает дальнобойную атаку оружием (+8 к попаданию) против случайной цели в пределах 10 футов от нажимной плиты. Любое существо, в которое попал дротик, получает 2 (1к4) колющего урона и должно пройти спасбросок Телосложения Сл 15, получив 14 (4к6) урона ядом при провале или половину этого урона при успехе.

Мох заслоняет крошечные отверстия в стенах, через которые вылетают дротики, но их можно обнаружить с помощью успешной проверки Мудрости (Восприятие) Сл 15. При тщательном осмотре пола и успешной проверке Мудрости (Восприятие) Сл 15 персонаж замечает нажимные плиты на полу. Установка железного шипа или аналогичного предмета под плиту предотвращает запуск дротиков. Если заткнуть отверстия на стене рядом с нажимной плитой с помощью ткани или воска, то это предотвращает запуск дротиков.

5B. Дьявольское лицо

Волшебная *тьма [darkness]* и постоянное заклинание *тишина [silence]* заполняют рот дьявола и большую полость за ним. Лицо вырезано из камня и плавно сливается с окружающей стеной, а его рот достаточно широк, чтобы Среднее или меньшее существо могло проползти внутрь. При использовании заклинания *обнаружение магии [detect magic]* или подобного эффекта за лицом обнаруживается аура Иллюзии.

Полость за дьявольским ртом является домом для **теневого демона**, который без труда может видеть в волшебной *тьме [darkness]*. Если какое-то существо залезает в рот, демон делает атаку против него с преимуществом, после чего продолжает атаковать, если любое существо входит в его обитель.

Успешное заклинание *рассеивание магии [dispel magic]* (Сл 16), наложенное на логово демона, рассеивает магическую тьму и тишину. Если тьма рассеивается, теневой демон вылезает и сражается, пока его хиты не уменьшатся до половины или меньше, после этого он убежит в более тёмную область гробницы.

5C. Люк в полу

> В полу коридора установлена ржавая железная решётка. Через неё вы видите медленно текущую грязную воду.

Прутья решётки не могут быть согнуты или сломаны, но они расположены достаточно широко, что Маленькое существо могло протиснуться через них. Одно или несколько существ могут поднять решётку, если их суммарный показатель Силы составит 24 или более. Любое существо, которое проходит сквозь люк, падает в медленно текущую подземную реку, которая течёт к зоне 17.

6. Кристальное окно

> Лианы и лозы цепляются за стены этого коридора, в конце которого находится арочное кристальное окно, шириной в шесть футов и высотой в десять футов. Сквозь него можно увидеть тёмное помещение.

Кристаллическое окно открывает вид на склеп Обо'лака (зона 10), оно не может быть открыто и блокирует все звуки между зонами 6 и 10. Окно имеет КД 5, порог повреждения 15,10 хитов и иммунитет к яду и психическому урону.

Когда какой-то из приближается к кристальному окну и заглядывает в него, прочитайте текст из зоны 10, опустив последнее предложение об окне.

Если персонажи входят в область 10 через разбитое окно, не предпринимая соответствующих шагов, чтобы скрыть себя, нежить в склепе Обо'лака атакует их (дополнительную информацию см. в разделе 10).

7. Главная лестница

> Огромное помещение открывается впереди, пятьдесят футов в поперечнике и уходит глубоко вниз, в темноту. Каменный балкон опоясывает стены стен, соединяя четыре арки. Внизу видны другие уровни балкона, коридоры уходят во всех направлениях. На севере находится каменная лестница, ведущая на нижние уровни.

Главная лестница соединяет первые четыре уровня гробницы, каждый из которых находится на 25 футов ниже предыдущего уровня. Балкон имеет ширину 5 футов.



Дварф гробницы

7A. Мы не одни

Первый персонаж, который добирается до этого места на карте замечает дварфа гробницы на уровне ниже:

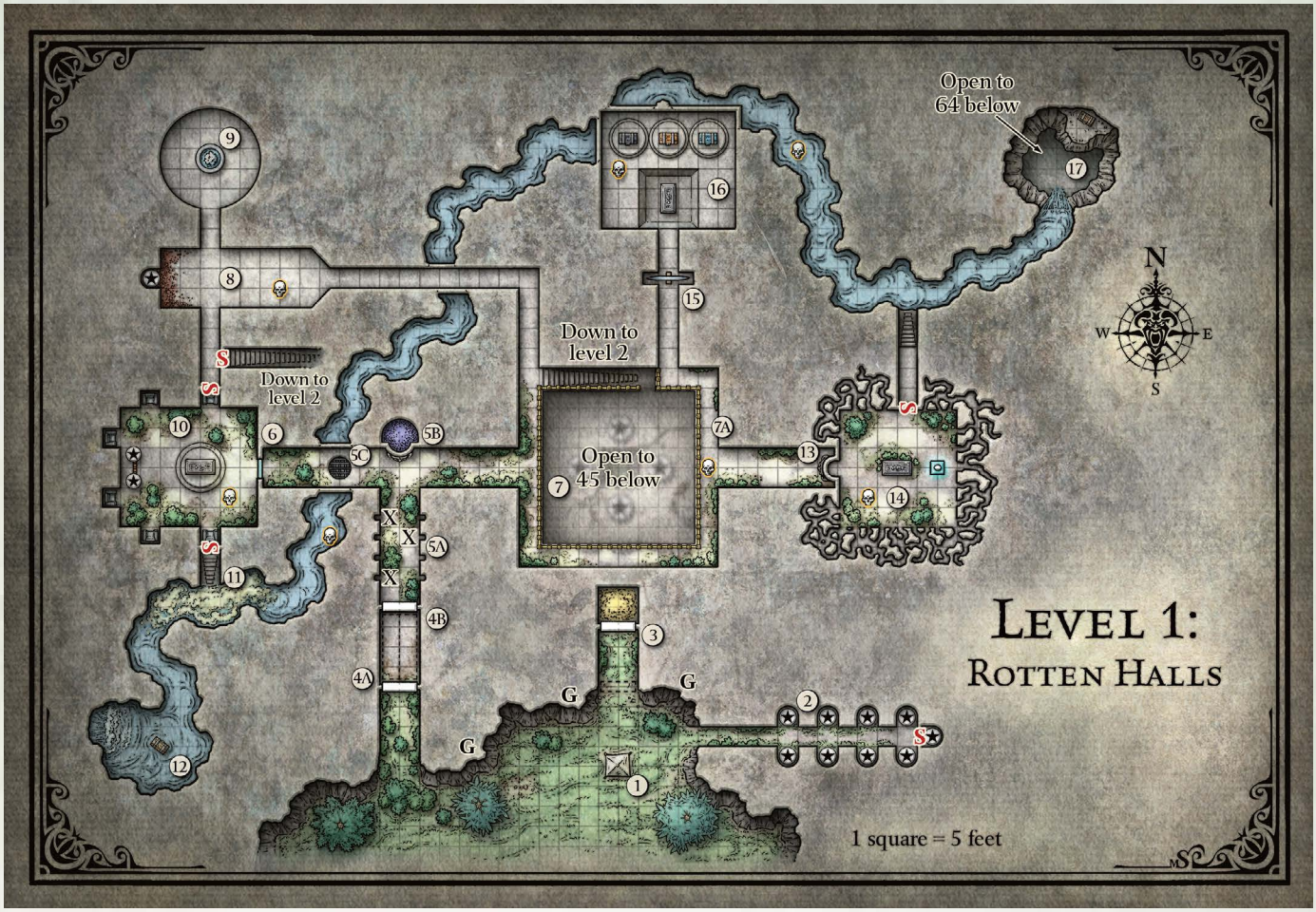
> Сгорбленная фигура смотрит на вас с балкона внизу, на её лице есть маска, которая является копией дьявольского лица на входе в гробницу. Не говоря ни слова, это существо уходит из поля зрения.

Если персонажи сразу предпримут какие-то действия, то они смогут поймать дварфа гробницы. Дварф гробницы использует параметры **умертвия**, за исключением того, что у него есть боевой топор и лёгкий арбалет. Если её не ловят, тварь бесшумно уходит через секретную дверь в зону 25. Любому персонажу, наклонившемуся над балконами, чтобы увидеть, куда идёт фигура, кажется, что она исчезает в воздухе.

7B. Второе предупреждение Ацерерака

Бронзовая табличка прикреплена к восточной стене балкона на уровне 2, на ней, на Общем выгравировано другое загадочное предупреждение Ацерерака. (Дайте игрокам копию раздаточного материала 18 из приложения E.) Оно гласит:

> В гробницу иную ведёт вас кольцо.
> Солнечный свет отпугнёт мертвецов.
> Мёртвого бога используй завет.
> Лягушку смирить может лишь самоцвет.
> Спускайся во тьму и ищи там ответ.



Карта 5.1: Гнилые залы

Подсказки на этой табличке относятся к локациям 2 уровня гробницы, в частности к гравитационному кольцу (зона 19), ложному склепу (зона 20), склепу Нангнанг (зона 24), склепу Папазотля (зона 22) и дьявольской яме (зона 18).

7C. Третье предупреждение Ацерерака

Другая бронзовая табличка находится на северной стене балкона на уровне 3. (Дайте игрокам копию раздаточного материала 19 из приложения Е.) Это предупреждение гласит:

> С оружьем в руке через воду бреди.
> Свою тень из купели водой напои.
> На первый ваш шаг стервятник укажет.
> Богов поверни.
> Подсказку стены истории скажут.

Подсказки на этой бронзовой табличке относятся к особенностям и локациям 3 уровня гробницы, в частности к отражённому залу (зона 31), магическому фонтану (зона 33), склепу Ай'джин (зона 35), яму голема (зона 39) и склепу Кубазана (зона 42).

7D. Четвёртое предупреждение Ацерерака

Последнее предупреждение находится на бронзовой табличке, находящейся на западной стене балкона на уровне 4. (Дайте игрокам копию раздаточного материала 20 из приложения Е.). Оно гласит:

> Пламени смерть; иль съешь, иль тони;
> Воздух так ценен; падут вниз пески.
> Армия грозная спит в тишине.
> Зеркало держит двенадцать в тюрьме.
> Скипетру должен быть найден двойник.
> Ключ саркофага хранит лабиринт.

Подсказки на этой бронзовой табличке относятся к особенностям и локациям 4 уровня гробницы, в частности к элементальным ловушкам (зона 47), склепу Шагомби (зона 48), *зеркалу похищения жизни* (зона 50), скипетру в крипте Солнечной королевы (зона 53) и склепу Унк (зона 55).

8. Магическое притяжение

> Ржавая статуя рыцаря стоит в дальнем конце этого зала, сжимая большой железный щит. Осколки и стружка ржавого металла покрывают пол у ног статуи.

Волшебное поле вокруг статуи притягивает металлические предметы любого вида (а не только черные металлы). Любой металлический предмет, который входит в непосредственный контакт со щитом, распадается, падая на пол ржавым порошком. Артефакты невосприимчивы к этой коррозии. Любой металлический предмет, если он весит 150 фунтов или меньше, и его никто не несёт или носит, при попадании в эту комнату, мгновенно притягивает-

ся к щиту. Любое существо, носящее или несущее металлические предметы, которое входит в комнату или начинает свой ход внутри, может почувствовать притяжение статуи и должно пройти проверку Силы (Атлетика) Сл 10, чтобы противостоять ей.

При неудаче существо теряет равновесие, пролетает через всё помещение и врезается в статую, получая 1к6 дробящего урона за каждые 10 футов, которые оно пролетело. Если персонаж носит металлическую броню, проверка проходится с помехой. Щит разрушает только металлические предметы, которые вступают в прямой контакт с ним, поэтому металлический предмет, хранящийся в рюкзаке, будет защищён от разрушения.

При использовании заклинания *обнаружение магии [detect magic]* или подобного эффекта на щите обнаруживается аура Преобразования. Статуя и щит рассматриваются как один большой объект с КД 17; 40 хитами; иммунитетом к колющему, дробящему и режущему урону от немагических атак; и иммунитет к яду и психическому урону. Если статуя и щит уничтожены, ловушка отключается. Успешное заклинание *рассеивание магии [dispel magic]* (Сл 17), наложенное на статую, приостанавливает действие этого поля на 1 час

9. Волшебный фонтан

Посреди круглой комнаты возвышается большой фонтан, покрытый мхом. В фонтане стоят три мраморные девы, держащие кувшины, из которых течёт вода.

Совет от духов

Любые персонажи, одержимые духами Обо'лака или Вонго, получают совет при входе в эту область:

- Осторожная Обо'лака советует никому не пить из фонтана.
- Невменяемый Вонго призывает своего хозяина выпить из фонтана.

Волшебный фонтан

Любое существо, которое пьёт из фонтана, испытывает случайный магический эффект, определяемый путём броска к4 согласно таблице «Эффекты волшебного фонтана». Если набрать воду из фонтана и хранить в непроницаемой ёмкости, то она сохраняет свои магические свойства, и каждый раз, когда кто-то выпивает из ёмкости, возникает разный эффект. При использовании заклинания *обнаружение магии [detect magic]* или подобного эффекта фонтан излучает ауру Преобразования.

Эффекты волшебного фонтана

к4	Эффект
1	Существо, пьющее воду, должно пройти спасбросок Телосложения Сл 12, получив 44 (8к10) некротического урона при провале или половину этого урона при успехе. Если этот урон уменьшает хиты существа до 0, оно умирает и превращается в пыль.
2	Существо, пьющее воду, теряет способность говорить на 8 часов. Заклинание *малое восстановление [lesser restoration]* или подобная магия снимают этот эффект.
3	Существо, пьющее воду, волшебным образом меняет пол. Заклинание *высшее восстановление [greater restoration]* восстанавливает первоначальный пол существа. Если при выпивании воды выпадет снова этот результат, то существо снова поменяет пол.
4	Существо, пьющее воду, получает 2к10 временных хитов.

10. Склеп Обо'лака

Этот склеп со сводчатым потолком зарос мхом и лианами. Каменный саркофаг покоится на ступенчатом помосте в середине помещения. На стене за саркофагом две большие статуи медведей держат бронзовый диск диаметром в пять футов, на котором выгравирована дюжина открытых глаз.

Шесть высушенных трупов восседают на тронах, стоящих в нишах вдоль стен. Каждый труп носит чёрную маску из папье-маше и перьев. Арочное кристальное окно на востоке предоставят вид на туннель за его пределами.

См. зону 6 для описания кристаллического окна.

Трупы, восседающие на тронах, – шесть бездействующих **умертвий**. Если глаза на бронзовом диске обнаруживают вторженцев в склепе (см. «Диск с глазами»), они поднимаются и атакуют. Умертвия также атакуют, если один или несколько из них получают какой-либо урон. Они не покинут склеп, чтобы преследовать вторженцев. Как только все вторженцы умрут или уйдут, умертвия вернуться на свои троны и снова заснут.

Диск с глазами

Любой персонаж, который осматривает диск, замечает, что глаза на нём двигают своими бронзовыми зрачками назад и вперёд, сканируя склеп на наличие вторженцев. Эти глаза обладают тёмным зрением в радиусе 30 футов. Если глаза видят какого-либо гуманоида внутри гробницы, то умертвия пробуждаются и атакуют. Диск с глазами не может обнаружить гуманоида, который наденет одну из масок папье-маше, которую носят умертвия, диск так же не может видеть сквозь магическую тьму [darkness] или если его плотной тканью или аналогичным предметом.

Бронзовый диск весит 250 фунтов. Статуи медведя крепко держат диск в своих каменных лапах, так что его нельзя убрать, не разбивая статуи. Каждая статуя представляет собой Большой предмет с КД 17; 45 хитами; иммунитетом к дробящему, колющему и режущему урону от немагических атак; и иммунитет к яду и психическому урону. При использовании заклинания *обнаружение магии [detect magic]* или подобного эффекта вокруг диска обнаруживается аура Прорицания.

Саркофаг

Любое существо, носящее одну из масок папье-маше, может оттолкнуть крышку саркофага с успешной проверкой Силы (Атлетика) Сл 13. Для всех других существ крышка волшебным образом заперта и не может быть открыта без заклинания *открывание [knock]* или с помощью воровских инструментов и успешной проверки Ловкости Сл 20.

Секретные двери

Секретные двери находятся в задней части двух ниш – одна на севере, а другая на юге. Края секретной двери на юге сделаны из кремня. Открытие этой двери создаёт искры, которые поджигают зловонный газ в зоне 11 (подробности см. в описании этой зоны).

Сокровище

Кости зорбо (животная форма Обо'лака, см. приложение D) лежат кучкой в пыльном саркофаге. Поверх кучки лежит *кольцо защиты [ring of protection]*. Кольцо превращается в пыль и разрушается, если оно покидает Гробницу девяти богов (но см. «Потерянные сокровища», стр. 188).

Дух Обо'лака. Дух Обо'лака пытается вселиться любого персонажа, который касается кольца (см. «Духи девяти хитроумных богов», стр. 129). Когда дух Обо'лака появляется, прочитайте:

> Когда вы касаетесь кольца, пыль поднимается и обретает форму маленького, дикого, похожего на медведя существа, которое рвётся к вам с призрачным рёвом.

Если дух успешно вселяется в персонажа, дайте игроку карточку Обо'лака (см. приложение F). Если попытка не удалась, дух возвращается в кольцо и ждёт, пока другой персонаж коснётся его.

11. Газовый карман

Этот участок подземной реки содержит накопление легковоспламеняющегося газа, который имеет тухлый запах. Если в этой области появляется факел, фонарь или другое открытое пламя, или если открыта секретная дверь в зоне 10, газ взрывается. Каждое существо в зоне газового кармана или в пределах 15 футов от него должно пройти спасбросок Ловкости Сл 15, получив 22 (4к10) огненного урона при провале или половину этого урона при успехе. Взрыв сжигает весь газ, который снова накапливается через 8 часов.

12. Сундук с ловушкой

> Вода просачивается из трещин и швов в грубых стенах этой пещеры, пол здесь представляет собой грязный бассейн, который смывается в туннель позади. Чуть выше поверхности воды на ржавых цепях, закрепленные к потолку, висит большой сундук.

Сундук длиной 6 футов, шириной 3 фута, высотой 3 фута и подвешен на 1 фут над поверхностью воды, глубина воды здесь 5 футов. Замочная скважина, похожая на хохочущую голову демона, украшает переднюю часть крышки. Вокруг замочной скважины имеется крошечная надпись на Общем, она гласит: «Я пожираю всех, кроме величайших воров».

Сундук заперт и, похоже, без ловушек. Однако под воздействием заклинания *обнаружение магии [detect magic]* или подобного эффекта становится видна аура Воплощения вокруг него. Для вскрытия замка требуется успешная проверка Ловкости Сл 22, сделанная с использованием воровских инструментов. Это также обезвреживает волшебную ловушку замка, позволяя безопасно открывать сундук.

Если проверка провалилась, демонический череп перекусывает воровские инструменты, уничтожая их. Если проверка завершится неудачей на 5 и более, магическая ловушка телепортирует персонажа, совершающего проверку внутрь запертого сундука, после чего персонаж становится опутан [restrained]. Цепи, удерживающие сундук, обрываются, а сундук падает в воду, где он опускается на дно бассейна. Даже если сундук вытащить из воды, у персонажа, пойманного в ловушку, после 5 раундов заканчивается воздух (см. «Удушение» в главе 8 *Книга игрока*).

Сундук – средний объект с КД 13, 30 хитами и иммунитетом к яду и психическому урону. Любой персонаж, который пытается взломать замок или ударить сундук рукопашной или дальнобойной атакой оружием, пока сундук под водой, делает это с помехой.

Сокровище

Внутренняя часть сундука выстлана свинцом и содержит 300 зм, золотую кружку с выгравированным грустным лицом, которое улыбается, когда кружка заполнена (250 зм), и костяной тубус для свитков, содержащий свиток заклинания *снятие проклятия [remove curse]*.

13. Каменный череп

> Гигантский каменный череп, покрытый мхом, выступами из конца прохода. Внутри каждой из глазниц мерцает пламя, а сквозь раскрытую пасть черепа можно увидеть следующую комнату.

Любой персонаж, который заглядывает в пасть черепа, может видеть в зону 14 (см. описание ниже). Челюсти черепа раскрыты достаточно широко, чтобы позволить Среднему или меньшему существу проползти через них.

Каждый раз, когда существо пролезает через челюсти черепа, один из огней в глазницах черепа вспыхивает. Когда существо пролезает в третий раз, челюсти сжимаются, совершая рукопашную атаку оружием (+10 на попадание). При попадании существо получает 22 (4к10) дробящего урона и становится схваченным [grappled] (Сл высвобождения 19). Пока существо остаётся схваченным, оно получает 5 (1к10) дробящего урона в начале каждого своего хода. Когда этому существу удаётся освободиться из челюстей, пламя в глазницах черепа снова начинает мерцать, челюсти открываются, а ловушка перезаряжается.

Пламя в глазницах не выделяет тепла или дыма, и его нельзя загасить, за исключением описанного выше способа. Любой персонаж, осматривающий череп и преуспевающий на проверке Мудрости (Восприятие) Сл 15, замечает, что нижняя челюсть установлена на шарниры. Крепкий предмет, зажатый в челюсти черепа, удерживает рот открытым до тех пор, пока предмет может выдержать урон. При использовании заклинания *обнаружение магии [detect magic]* или подобного эффекта вокруг черепа обнаруживается Преобразования.

14. Склеп Моа

> Черепа, покрытые сухой грязью, выгравированы на стенах этого склепа. Каменный саркофаг стоит в центре помещения, его крышка украшена барельефом свернувшегося змея. За саркофагом, на мраморном постаменте, находится декоративная хрустальная коробка с небольшим гуманоидным черепом, парящим внутри.

Если персонажи войдут в эту гробницу из секретного прохода с реки, они видят вогнутую внутреннюю поверхность каменного черепа в зоне 13.

Стены по углам испещрены лабиринтами крошечных нор, и любой персонаж, преуспевший в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 10, может услышать слабый, но причудливый шорох насекомых внутри. Сотни пауков-нежити, размером с тарантула, ползают по этим норам.

Череп Непартак

Череп в хрустально коробке принадлежит Непартак, 10-летней внучке Напаки, последней королевы Ому. Магия хрустальной коробки сохраняет её сознание, но столетия одиночества и ужаса заставили её разум забыть детали её тяжёлого положения. Непартак телепатически взывает к первому персонажу, вошедшему в склеп:

> Голос маленькой девочки раздаётся в твоём разуме: «Что происходит? Почему я ничего не вижу?»

Непартак волшебным образом ощущает присутствие вторженцев, и использует телепатию, чтобы говорить со всеми персонажами. Отыгрывайте её как испуганного ребёнка, потерявшегося в темноте. В панике она может задать любой из следующих вопросов:

- «Где я? Как я сюда попала?»
- «Почему я ничего не вижу?»
- «Вы друзья моего отца? Он ищет меня?

Чтобы безопасно исследовать эту область, персонажи должны успокоить Непартак, не раскрывая её истинного затруднительного положения. Чтобы её обмануть требует успешная проверка Харизмы (Обман) Сл 12. Если персонажи расскажут ей, что она – бестелесный череп, или если они не справятся с тремя проверками Харизмы, чтобы обмануть её, или если они просто игнорируют её, Непартак становится более встревоженной, а затем влетает в кровавую ярость.

> Голос вскрикивает от ужаса, когда глазницы черепа вспыхивают зелёным пламенем. Со звонким дребезгом, хрустальная коробка разлетается на куски, и череп поднимается в воздух.

Непартак имеет параметры **пылающего черепа** [flameskull], но пламени вокруг головы нет, и может телепатически общаться в радиусе 30 футов. Когда она атакует, рои мумифицированных пауков выползают из ниш в начале следующего раунда.

Норы пауков-нежити

В стенах склепа обитают шесть роёв пауков-нежити. Они используют параметры **роя насекомых (пауков)**, за исключением того, что они восприимчивы к эффектам, которые могут навредить нежити.

Норы слишком узкие для Средних и более крупных существ, но Маленькие существа могут пролезть, если будут протискиваться (см. «Перемещения и позиция» в главе 9 *Книги игрока*). Крошечные существа могут свободно перемещаться по норам. Рои атакуют любые существ, которые входят в норы или любых существ в склепе Моа, если Непартак впадает в ярость.

Сокровище

Каменный саркофаг не заперт и может быть открыт с успешной проверкой прочности Силы (Атлетика) Сл 15. Внутри, клубок выцветшей ткани завёрнуты змеевидные кости джакули (животная форма Моа, см. приложение D). *Посох питона [staff of the python]* лежит на этих останках. Посох превращается в пыль и разрушается, если он покидает Гробницу девяти богов (но см. «Потерянные сокровища», стр. 188).

Дух Моа. Дух Моа пытается вселиться любого персонажа, который касается посоха (см. «Духи девяти хитроумных богов», стр. 129). Когда дух Моа появляется, прочитайте:

> Зелёный дым вырывается из посоха, обвиваясь вокруг вас, как змея. В вашем ухе раздался шипящий голос: «Позвольте мне помочь вам! Я обещаю быть хорошим.»

Если дух успешно вселяется в персонажа, дайте игроку карточку Моа (см. приложение F). Если попытка не удалась, дух возвращается в посох и ждёт, пока другой персонаж коснётся его.

15. Туннель ветра

> Барельефы птиц парят по стенам этого коридора. Проход, вблизи северного конца коридора, блокирует большой адамантовый пропеллер с пятью острыми лопастями.

При успешной проверке Мудрости (Восприятие) Сл 15 персонаж обнаруживает, что весь пол коридора представляет собой одну нажимную плиту. Адамантовый пропеллер имеет КД 20, 30 хитов и иммунитет ко всему урону, кроме урона силовым полем. Он приходит в движение, когда на пол коридора попадает вес в 20 фунтов и более. После активации пропеллер разгоняется до полной скорости за 6 секунд. Если этот вес убирается с пола, лезвия замедляются и через минуту полностью останавливаются.

Пока пропеллер разгоняется или замедляется, существо может перепрыгнуть через промежуток между двумя лезвиями с успешной проверкой Ловкости (Акробатика) Сл 20. При неудачной проверке персонаж получает 33 (6к10) режущего урона при прохождении через лезвия.

На полной скорости пропеллер наносит 66 (12к10) режущего урона любому существу, которое проходит через него, а лезвия вращаются слишком быстро, чтобы существо перепрыгнуть между ними. Быстро вращающийся пропеллер также создаёт эффект аэродинамической трубы, так что любое существо, которое находится на расстоянии 10 футов от пропеллера или начинает там свой ход, должно преуспеть в спасброске Силы Сл 15. Существо, провалившее спасбросок, сдувает к северу в яму в зоне 16. Если это вынужденное движение заставляет существо пройти через пропеллер, то это существо получает урон от вращающихся лезвий.

Пропеллер можно заклинить, установив *неподвижный жезл [immovable rod]* между двумя лезвиями. Другие магические предметы, зажатые между лопастями, отбрасываются, когда винт поворачивается. Пропеллер разрушает все немагические предметы, расположенные между его вращающимися лезвиями.

Пока пропеллер неподвижен, существо, которое не является недееспособным, может остановить механизм своей силой. Когда винт начнёт поворачиваться, существо должно выполнить проверку Силы (Атлетика) Сл 20. Если проверка успешна, пропеллер неподвижен до начала следующего хода существа, после этого существо может использовать своё действие для повторения проверки. Существо, которое терпит неудачу или отпускает пропеллер, чтобы уйти, получает 11 (2к10) режущего урона и выталкивается к северу от пропеллера.

Если пропеллер удерживать в течение трёх раундов подряд, его механизм разрушается и становится нефункциональным. На рассвете следующего дня Витерс посылает дварфов гробницы для починки и возвращения ловушки в рабочее состояние.

16. Склеп Вонго

У входа в этот склеп находится глубокая яма с каменным саркофагом, покоящимся внизу. Рычащее обезьяноподобное существо украшает крышку саркофага. За ямой, на каменных постаментах, находятся три сундука. Сундук слева сделан из чёрного оникса, сундук в центре сделан из ржавого железа, а сундук справа сделан из серебра и блестит от инея.

Яма глубиной 20 футов. Чтобы открыть саркофаг Вонго, персонажи должны повернуть три ключа, спрятанные внутри сундуков.

Сундуки

Каждый сундук 5 футов в длину, 3 фута в ширину и 3 фута в высоту. Все три не заперты и (по большей части) пусты. Сундуки не могут быть перемещены, и они невосприимчивы к урону и заклинаниям.

При открытии любого сундука, становится виден 3-дюймовый золотой ключ, выступающий из адамантовой замочной скважины, установленной в нижней части крышки сундука. Ключ нельзя вынуть, а адамантовые зажимы не позволяют его поворачивать, пока сундук открыт. Когда крышка сундука закрывается, изнутри крышки доносится приглушённый щелчок, это зажимы вокруг ключа отпускают его. Любой персонаж, который лезет внутрь сундука и закрывает его крышку, может легко повернуть свой золотой ключ.

Если ключ сундука повёрнут, когда сундук закрыт, фиксаторы сундука и зажимы снова защёлкиваются на ключе. Любой персонаж, находящийся при этом внутри сундука, попадает в ловушку. В то же время на крышке саркофага Вонго волшебным образом появляется.

Саркофаг

На крышке саркофага находится барельеф, изображающий Вонго в его форме су-монстра (см. приложение D), и она соединена с остальной частью саркофага мощной магией. Следовательно, крышка не может быть снята. Каменный саркофаг невосприимчив к урону и заклинаниям.

Как только один из трёх сундуков заперт, резная кнопка волшебным образом появляется на крышке саркофага над чудовищным изображением Вонго. Материал каждой кнопки соответствует материалу сундука сундуку: ониксу, ржавому железу или серебру. Нажатие на кнопку одновременно отпирает соответствующий сундук и вызывает срабатывание ловушки внутри:

- Нажатие ониксовой кнопки заставляет любое существо внутри ониксового сундука пройти спасбросок Телосложения Сл 15, при провале существо получает 75 (10к6 + 40) урона силовым полем. Существо, чьи хиты от этого урона уменьшаются до 0, превращается в кучку пыли, оставляя только снаряжение, которое оно держало или носило.
- Нажатие ржавой железной кнопки приводит к тому, что любые немагические металлические предметы внутри ржавого железного сундука (включая предметы, которые держит или носит существо в сундуке), превращаются в бесполезный ржавый хлам. Объекты, частично выполненные из металла, также разрушаются, так как их металлические компоненты уничтожаются.
- Нажатие серебряной кнопки заставляет любое существо внутри серебряного сундука пройти спасбросок Телосложения Сл 15, получив 45 (10к8) урона холодом провале или половину этого урона при успехе.

Когда все три кнопки на крышке саркофага будут нажаты, прочитайте:

Каменный саркофаг превращается в прозрачный кристалл, и вашему взору предстаёт мумифицированное обезьяноподобное существо. В своих иссушенных когтях он сжимает зловещую булаву.

Когда саркофаг превращается в кристаллический, он становится хрупким, имеет КД 5, 10 хитов, уязвимость к дробящему урону и урону звуком, а также иммунитет к яду и психическому урону. Он разрушается, если его хиты уменьшаются до 0, после чего мумифицированный су-монстр внутри оживает и атакует. В первом раунде боя **мумия** активирует свою *булаву ужаса [mace of terror]*, чтобы испустить волну ужаса на персонажей. После этого она совершает рукопашные атаки оружием с помощью булавы или своих гниющих кулаков.

Сокровище

Мумия Вонго держит в когтях *булаву ужаса [mace of terror]*. Булава разрушается и превращается впыль, если её вынести из Гробницы девяти богов (но см. «Потерянные сокровища», стр. 188).

Дух Вонго. Дух Вонго связан с булавой. Если булава попадает атакой или каким-либо другим образом вступает в контакт с любым персонажем, дух Вонго пытается вселиться этого персонажа (см. «Духи девяти хитроумных богов», стр. 129). Когда дух Вонго появляется, прочитайте:

Красный дым вырывается из навершия булавы, образуя силуэт обезьяны с длинным хвостом. С рёвом дымчатый призрак прыгает на тебя, крича: «Впусти меня!»

Если дух успешно вселяется в персонажа, дайте игроку карточку Моа (см. приложение F). Если попытка не удалась, дух возвращается в булаву и ждёт, пока другой персонаж коснётся её. Мумия дружелюбна к любому персонажу, одержимому духом Вонго, рассматривая этого персонажа как союзника.

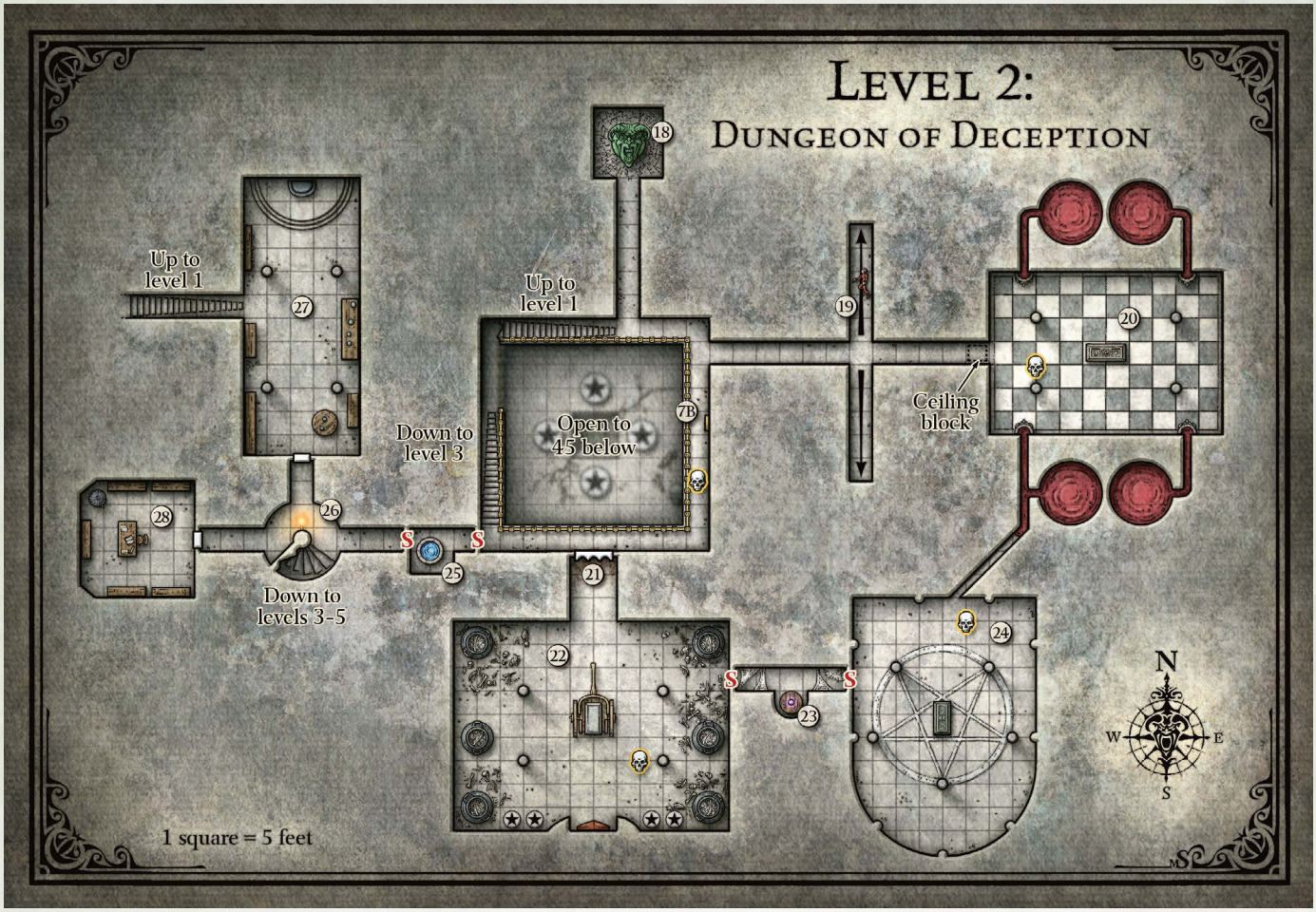
17. Подземный водопад

Подземная река падает в тёмную скалистую пропасть. Холодный воздух поднимается снизу вверх, как дыхание какого-то чудовищного существа. Сквозь мрак вы обнаруживаете богато украшенный сундук, лежащий на выступе, напротив.

Сундук – это **мимик**. Если какое-то существо коснётся его, то мимик атакует в облике предмета.

Уступ

Уступ находится в 15 футах от края водопада. Чтобы доползти до него по стене, требуется успешная проверка Силы (Атлетика) Сл 14, чтобы подняться на выступ.



Карта 5.2. Подземелье обмана

Уступ скользкий и неровный. Любое существо, которое получает урон находясь на уступе, должно преуспеть в спасброске Ловкости Сл 10 или упадёт в разлом, со 100 футов, попав в воду в зоне 64. Падение наносит 35 (10к6) дробящего урона от падения, но если существо успешно пройдёт ещё один спасбросок Ловкости Сл 10, то оно не получит урона от падения.

Уровень 2. Подземелье обмана

Карта 5.2 показывает, как выглядит уровень этого подземелья. Насмешливые дьявольские лица выгравированы на стенах, а воздух пахнет гниющей плотью. Без света, чтобы питать её, растительность, которая заполняет большую часть 1 уровня, здесь не растёт.

18. Дьявольская яма

Стены и пол этой квадратной 15-футовой комнаты покрыты трещинами и барельефами, изображающими ужасных гуманоидов. В центре комнаты, на полу, расположен каменный барельеф бородатого дьявольского лица, окрашенный в зелёный цвет. Отчаянные крики доносятся эхом из чёрной пустоты его зияющей пасти.

Во рту дьявольского лица, находится колодец диаметром 5 футов, который спускается на 10 футов выходит на потолке в зоне 35. Магическая *тьма [darkness]* заполняет рот и колодец. При использовании заклинания *обнаружение магии [detect magic]* или подобного эффекта в колодце обнаруживается магическая аура Вызова и Иллюзии.

Успешное заклинание *рассеивание магии [dispel magic]* (Сл 16), наложенное на тьму, рассеивает её. Если тьма рассеивается, её исчезающая сущность волшебным образом сливается в **рой летучих мышей**, которые вылетают из колодца и атакуют любых существа в комнате.

19. Гравитационное кольцо

На четырёхстороннем перекрёстке северный и южный коридоры уходят вверх, но без поручней или ступеней, чтобы пройти по ним. Труп получеловека, полукозла в мантии лежит у стены в 10 футах от вас, в северном коридоре. Он держит посох с бронзовой козлиной головой.

Изгибающийся коридор образует идеальный круг, наполненный магической гравитацией, которая удерживает существ, идущих по полу. При использовании заклинания *обнаружение магии [detect magic]* или подобного эффекта внутри коридора обнаруживается аура Преобразования.

Труп принадлежит Девлину Баширу, калишитскому волшебнику и члену Компании Жёлтого Знамени. Козлиные черты Девлина являются результатом проклятия, он был убит дварфами гробницы после того, как отделился от своих спутников. Любая проверка его останков показывает, что причиной смерти стали раны от топоров и арбалетных болтов. В облитой чернилами мантии Девлина находится дневник, который даёт подсказки о тайнах гробницы (см. «Дневник Девлина» ниже). Осмотр трупа также позволяет найти более ценные вещи (см. ниже «Сокровище»).

Совет от духов

Любые персонажи, одержимые духами Папазотля или Шагомби, получают совет при входе в эту область:

- Практичный Папазотль призывает своего носителя приказать другому персонажу, вперёд по круглому коридору.
- Мудрый Шагомби предупреждает своего хозяина, что посох, принадлежащий падшему волшебнику, может быть проклят.

Зеркальная гробница

На полпути кругового коридора, прямо «над» пересечением, есть невидимые планарные ворота, которые не могут быть обнаружены с помощью магии. Любое существо, проходящее через эти ворота, появляется в параллельной реальности. Персонажи, которые проходят по круговому коридору, замечают, что тела Девлина больше нет, как и его товарищей, оставшихся ждать. Если они пройдут через ворота снова, они вернутся в свой мир.

Чтобы проверить свои ловушки, Ацерерак создал «зеркальную гробницу» и спрятал её внутри демиплана. Эта зеркальная гробница идентична реальной гробнице, так как она выглядела ровно год назад. Все предметы и существа, встречающиеся в зеркальной гробнице, кажутся реальными, но они исчезают, если их пронести в реальный мир. Зеркальная гробница обладает той же магической защитой, что и настоящая гробница, и любой персонаж, который умирает в демиплане, попадает в ловушку Поглотителя душ.

Каждый день на рассвете магия Ацерерака заменяет зеркальную гробницу свежей фальсификацией. Убитые монстры вновь появляются в своих первоначальных местоположениях, а перемещённые предметы телепортируются обратно туда, где они были найдены. Когда это происходит, персонажи внутри зеркальной гробницы видят странное искажение в воздухе.

Дневник Девлина

Когда персонажи найдут дневник Девлина, выдайте игрокам копию раздаточного материала 21 из приложения Е, в которой будет показана последняя запись дневника. В более ранних записях рассказывается о подвигах Компании Жёлтого Знамени в Чульте. Компания высадилась в бухта Китчер и последовала по реке Олунг до озера Луо, прежде чем отправиться юго-запад в джунгли к Ому. Дневник описывает ужасающие столкновения, поиск загадочных кубов в Ому, их встречу с юань-ти и открытие настоящего входа в гробницу. Только в последней записи упоминается их опыт в гробнице, но упоминаний о посохе Девлина нет (см. ниже «Сокровище»).

Любой персонаж, который тратит 10 минут на изучение дневника, может отметить несколько кратких упоминаний о других членах компании: лорде Брикстоне (кормирском рыцаре), Бравусе Боулдерборне (золотом дварфе жреце Мурадина), Сьюарда (чондатанском следопыте) и Сефириусе (драконорождённом паладине, часто называемом «Сеф»).

Сокровище

При осмотре тела Девлина также можно найти чернильницу, в которой никогда не закончатся чернила (100 зм), и книгу заклинаний, содержащую следующие заклинания:

1 уровень: *сигнал тревоги [alarm], понимание языков [comprehend languages], обнаружение магии [detect magic], поспешное отступление [expeditious retreat], опознание [identify], невидимое письмо [illusory script], усыпление [sleep], Тензеров парящий диск [Tenser's floating disk]*
2 уровень: *волшебный замок [arcane lock], облако кинжалов [cloud of daggers], пылающий шар [flaming sphere], открывание [knock]*
3 уровень: *рассеивание магии [dispel magic], огненный шар [fireball]*

Посох Девлина – *посох ударов [staff of striking]*, но любой персонаж, который настраивается на него, в течение 3 дней превращается в гибрид козла и гуманоида. Тифлинги невосприимчивы к этому проклятию. В течение первого дня шерсть начинает расти по всему телу проклятого персонажа. Через 24 часа глаза персонажа становятся козлоподобными, а изо лба прорастают загнутые рога. В последний день пальцы на руках и ногах персонажа превращаются в копыта, а рога вырастают до полной длины. Это преобразование не мешает персонажу использовать оружие или заклинания. *Снятие проклятия [remove curse], высшее восстановление [greater restoration]* или любой другой эффект, который снимает проклятие, восстанавливает первоначальный внешний вид персонажа, но только заклинание *исполнение желаний [wish]* может избавить посох от его проклятия, преобразовывающего тех, кто настроился на него.

20. Ложный склеп

В потолке западного туннеля находится каменный блок. Персонаж, осматривающий туннель, видит блок, если успешно пройдёт проверку Мудрости (Восприятие) Сл 15. Блок является частью ловушки комнаты (см. ниже «Ловушка»).

> В этом склепе пахнет вином. На шахматном мраморном полу позолоченный саркофаг сверкает солнечным светом, струящимся вниз от сводчатого потолка склепа, который выгибается на 12-футовой высоте. Четыре огромные каменные головы горгульи открытыми ртами, выступают из стен.

Магия иллюзии генерирует солнечный свет, который сияет над саркофагом. Этот свет воспринимается как реальный солнечный свет, он также оказывает влияние на существ, восприимчивых к солнечному свету. Голова горгульи размером 5 х 5 футов, её рот диаметром 2 фута. За каждой головой находится герметичный каменный клапан, блокирующий лаз. Клапаны остаются закрытыми до тех пор, пока ловушка комнаты не активируется, хотя заклинание открывание [knock] или успешная проверка Силы (Атлетика) Сл 25 могут открыть клапан. Заклинание рассеивание магии [dispel magic], наложенное на иллюзорный солнечный свет, рассеивает его и предотвращает активацию ловушки.

Совет от духов

Любые персонажи, одержимые духами Кубазана или Моа, получают совет при входе в эту область:

- Импульсивный Кубазан пытается убедить своего носителя открыть крышу саркофага и отмутузить всё, что внутри.
- Правдивый Моа говорит, что эта гробница не соответствует символике ни одного из его божественных коллег.

Ловушка

Закрытый саркофаг прилеплен к полу *превосходным клеем [sovereign glue]* и имеет откидную крышку. При использовании заклинания *обнаружение магии [detect magic]* или подобного эффекта вокруг саркофага обнаруживается аура Ограждения. Деревянная табличка внутри саркофага гласит: «Утолите свои печали» на Общем.

Если иллюзорный солнечный свет, падающий с потолка, освещает табличку, когда открыт гроб, каменный блок в коридоре на входе в помещение медленно опускается, запечатывая его через 6 секунд. Существо, которое хочет покинуть склеп или остаться в нем, может сделать это, двигаясь до своей скорости. Если существо заканчивает своё движение под блоком, оно должно сделать спасбросок Ловкости Сл 15. Если спасбросок успешен, то существу удастся выбраться из-под блока, который надвигается на него. Если спасбросок неудачен, существо получает 55 (10к10) дробящего урона. Если этот урон уменьшает хиты существа до 0, оно раздавлено и превращается в тонкое, кровавое месиво: в противном случае существо выталкивается в склеп. Блок невосприимчив к повреждениям и заклинаниям. Когда он полностью опущен, блок герметичен и отказывается сдвинуться с места.

Четыре огромные цистерны, наполненные красным вином, спрятаны в стенах за головами горгульи. Когда каменный блок запечатывает вход, клапаны за головами горгулий открываются, и вино начинает выливаться из их ртов и ноздрей. Вино наводняет гробницу со скоростью 1 фут за раунд. Чтобы попытаться залезть в рот горгульи, пока из него вылетает вино, требуется успешная проверка Силы (Атлетика) Сл 25.

Когда вино начинает заливаться в комнату, все находящиеся внутри существа должны бросить инициативу. Отслеживайте прохождение раундов:

- В начале третьего раунда три винные аномалии (используйте параметры **водной аномалии**) заплывают в склеп с северо-западной, северо-восточной и юго-восточной цистерн. Аномалии атакуют всех в склепе и невидимы пока находятся в вине.
- После 12 раундов вино заполняет склеп. Используйте правила подводного боя в главе 9 *Книги игрока*, чтобы справиться с боевыми действиями в этих условиях. Видимость в вине ограничена 5 футами.

Способность дышать водой не помогает персонажу, тонущему в вине. Когда пройдёт 10 минут, каменный блок, запечатывающий склеп, поднимается в свою нишу в потолке. Вино бурным потоком сливается вниз по западному туннелю, заливая лестницу (зона 7). На рассвете на следующего дня Витерс посылает дварфов гробницы, на уборку помещения и туннеля, после чего винные цистерны волшебным образом пополняются, и ловушка перезаряжается.

Туннель для побега

Юго-западный проход позволяет пройти в зону 24. Когда склеп заливает вином, жидкость доходит до наклонного участка прохода.

21. Дверь зомби

Авантюристы на балконе слышат гортанные стоны, выходящие из-за этой двери.

> Три овальных отверстия, на уровне человеческого роста, вырезаны в каменной двери высотой девять футов шириной девять футов. Когда вы приближаетесь, из отверстий торчат три гуманоидные головы, каждая из которых покрыта гнилой плотью и скрежещет зубами по железной уздечке, прикреплённой к цепи.

Головы принадлежат трём **зомби**, прикованным к шкиву под потолком с южной стороны двери. Шкив установлен таким образом, что, когда все три зомби отходят от двери, они открывают её. Зомби не будут двигаться, пока свежее мясо соблазняет их с балкона, но если на них успешно применить «изгнание нежити», они поднимут дверь, когда убегут на юг.

Дверь весит 1000 фунтов. Несколько персонажей должны иметь суммарный показатель Силы 33 или более, чтобы поднять дверь. Зомби атакуют любых существа, до которых смогут добраться. Витерс и его дварфы гробницы заменяют уничтоженных зомби в течение 24 часов.

22. Склеп Папазотля

> Шесть стеклянных баков, наполненных гуманоидными костями, расставлены вдоль стен этой гробницы, в центре которой стоит древняя колесница с бронзовым саркофагом с сокровищами, разложенными на нём. На боку колесницы изображена высокая птица с длинным острым клювом. На южной стене висит бронзовый щит, на котором отчеканено изображение чультского воина, держащего копьё, ниже щита находится надпись, которая гласит: «Преклоняюсь перед никем». Четыре бронзовые статуи стоят на постаментах по обе стороны от щита. Они изображают чультских воинов: у одного в руках меч, двое с копьями, а у одного не хватает лица.

Кости Папазотля находятся в саркофаге, но они хорошо защищены (см. «Стеклянные баки» и «Бронзовый щит» ниже).

Совет от духов

Любые персонажи, одержимые духами Нангнанг или Обо'лака, получают совет при входе в эту область:

- Жадная Нангнанг призывает своего носителя забрать себе часть сокровищ с колесницы.
- Нервозная Обо'лака предупреждает своего хозяина, что в баках лежат кости самых преданных фанатиков Папазотля, которые даже в смерти могут попытаться защитить его.

Стеклянные баки

Если колесница, саркофаг или сокровище потревожены, двенадцать **скелетов** вылезают из стеклянных баков (по два на бак). Все скелеты действуют по одной и той же инициативе. Из каждого бака, вначале каждого хода скелетов, появляется один дополнительный **скелет**, пока бак не будет уничтожен или склеп не будет очищен от вторженцев. Когда врагов не остаётся, все оставшиеся скелеты возвращаются в баки.

Уничтожение баков останавливает поток скелетов, как и поклон перед безликой статуей («Преклоняюсь перед никем»). Каждый бак представляет собой Большой объект с КД 15, 22 хитами, уязвимостью к дробящему урону и урону звуком, а также иммунитетом к яду и психическому урону. При использовании заклинания обнаружение магии [detect magic] или подобного эффекта вокруг котлов обнаруживается аура Вызова. Пустой бак весит 500 фунтов.

Бронзовый щит

Бронзовый щит висит на стене на кожаных ремнях. При использовании заклинания *обнаружение магии [detect magic]* или подобного эффекта он излучает ауру Вызова.

Если колесница, саркофаг или сокровище потревожены, или если щит снят со стены, охотник, выгравированный на нём, оживает. Каждый раунд по инициативе 20, он бросает магическое копье силы в ближайшего персонажа, которого он видит, игнорируя любое существо, которое склонилось перед безликой бронзовой статуей. Охотник не видит существ с обратной стороны щита. Когда он бросает копье в существо, охотник делает дальнобойную атаку заклинанием (+10 к попаданию) и наносит 18 (4к8) урона силовым полем. Существо, чьи хиты уменьшаются до 0 от этой атаки, уничтожается и превращается в пыль.

Чтобы остановить атаки щита, персонаж должен ослепить его, накинуть что-то непрозрачное на щит (например, мешок или плащ) или повернуть его лицом к стене. Щит также может быть уничтожен; он имеет КД 15,10 хитов и невосприимчив ко всему урону, кроме урона силовым полем. Если его вынести из комнаты, щит исчезнет и снова появится на стене между статуями.

Саркофаг

В саркофаге находится хрупкие череп и кости эблис (животная форма Папазотля, см. приложение D).

Сокровище

На крышке саркофага разложены следующие сокровища: золотой браслет (250 зм), три золотых чашки (по 75 зм каждая), пять золотых булавок (по 25 зм каждая) и *амулет здоровья [amulet of health]*. Амулет превращается в пыль и разрушается, если он покидает Гробницу девяти богов (но см. «Потерянные сокровища», стр. 188).

Дух Папазотля. Дух Папазотля пытается вселиться любого персонажа, который касается *амулета здоровья* (см. «Духи девяти хитроумных богов», стр. 129). Когда дух Папазотля появляется, прочитайте:

> Странные тени сдвигаются со стен, образуя контур длинноногой птицы. Она бьёт вас клювом, после чего вы слышите голос, отражающийся эхом: «Вы сделаете, как я прикажу!»

Если дух успешно вселяется в персонажа, дайте игроку карточку Папазотля (см. приложение F). Если попытка не удалась, дух возвращается в амулет и ждёт, пока другой персонаж коснётся его.

23. Джинн в бутылке

> Древняя паутина заполняет этот узкий коридор, в середине которого имеется арочная ниша. Внутри ниши на столе стоит пыльная бутылка.

Бутылка закупорена и содержит **дао** по имени Кешма аль-Вазир, которая была поймана Ацерераком в ловушку много веков назад. Любой, кто изучает бутылку, видит, как джин извивается изнутри и слышит её приглушенный голос. Кешма говорит только на Терране. Сначала она приказывает персонажам освободить её. Если они отказываются, она пытается уговорить их (см. ниже «Отыгрыш Дао»). Будучи пойманным в ловушку внутри бутылки, Кешма не может атаковать или произносить заклинания. Как только она освободится, она может сотворить заклинание *языки [tongues]*, чтобы лучше общаться с её освободителями.

Если бутылка сломана или откупорена, дао появляется в вихре песка. Она выполнит любое обещание, которое она дала персонажам в обмен на её свободу, затем сотворяет *уход в иной мир [plane shift]*, чтобы вернуться на Стихийный План Земли. (Попытка, естественно, не получается, и она попадает в ловушку в зоне 57.)

Совет от духов

Любые персонажи, одержимые духами Моа, Нангнанг или Папазотля, получают совет, когда видят бутылку гения:

- Правдивый Моа советует своему носителю не нарушать никаких обещаний, данных дао.
- Жадная Нангнанг советует своему носителю заключить только те сделки с дао, которые принесут пользу только носителю и ей.
- Практичный Папазотль побуждает своего носителя относится к дао, как к рабу-подхалиму.

Отыгрыш Дао

Десятилетия заключения не смогли изменить властный характер Кешма. Как и подобает дао, она считает персонажей низшими существами и торгуется с ними только в том случае, если они отказываются выполнять её команды.

Сначала Кешма обещает персонажам богатство в обмен на свободу – сапфиры, вплетённые в её волосы и платиновые повязки (см. ниже «Сокровище»). Такие безделушки мало значат для дао, но она симулирует грусть, отдавая их. Если персонажи нажимают больше, Кешма обещает отправить их в любое место мультивселенной. Наконец, она предлагает сопровождать их в гробнице и трижды помогать им своими заклинаниями.

После освобождения Кешма остаётся верной своему слову. Тем не менее, она не потерпит ни малейшего принижения её достоинства. Если её оскорбить, она атакует персонажей и пытается поработить их.

Дао может стать «шилом в жопе» будучи на стороне персонажей или прекрасным союзником. Её незнание защиты гробницы заточит её в зоне 57, если она сотворит *уход в иной мир [plane shift]*. Если она сбежит из зоны 57, она ожидает, что персонажи помогут ей найти безопасный выход из гробницы. Когда она узнаёт о хитроумных богах, Кешма призывает персонажей искать и использовать их, чтобы победить Ацерерака.

Сокровище

Дао носит два сапфировых ожерелья (по 1,250 зм каждое), две платиновые повязки, с гравировкой в виде сражающихся драконов (по 750 зм каждая), и пупочный пирсинг, инкрустированный топазом (500 зм).

Страж гробницы



24. Склеп Нангнанг

Воздух здесь пахнет серой. На полу этого помещения видна пентаграмма, сделанная солью, она окружает богато украшенный саркофаг, на крышке видны несколько фигурок прыгающих лягушачьих гуманоидов.

Невидимый **серый слаад** находится внутри пентаграммы из соли. Магические ограничения не позволяют слааду нарушить пентаграмму или покинуть пределы круга. Если другое существо атакует слаада, или войдёт в область пентаграммы, или прервет любую часть круга или пентаграммы, сметая или отбрасывая соль, слаад освобождается. Жаждущий крови слаад выплёскивает всю ярость на персонажей, прежде чем покинуть комнату в поисках камня управления, не зная, что он хранится в зоне 28.

Совет от духов

Любые персонажи, одержимые духами Обо'лака или Вонго, получают совет при входе в эту область:

- Осторожная Обо'лака думает, что пентаграмма не закончена и нужно использовать больше соли, и призывает своего носителя добавить соли, если она есть. (Это не нарушает ограничений, которые удерживают слаада.)
- Бесстрашный Вонго не очень заботится о соляных пентаграммах, и он призывает своего носителя разрушить символ и посмотреть, что произойдёт.

Саркофаг

На крышке саркофага расположены двенадцать окрашенных деревянных статуэток, изображающих грунгов. Они милые, но бесполезные. Крышку саркофага можно снять и отодвинуть в сторону с успешной проверкой Силы (Атлетика) Сл 17. Внутри – лакированная урна из глины, содержащая череп и кости грунга (животная форма Нангнанг, см. приложение D), а также ряд ценностей (см. ниже «Сокровище»).

При использовании заклинания *обнаружение магии [detect magic]* или подобного эффекта вокруг глиняной урны обнаруживается аура Очарования. Первое существо, которое прикасается к урне или забирает её содержимое, должно преуспеть в спасброске Мудрости Сл 21 или будет затронуто заклинанием *неудержимая пляска Отто [Otto's irresistible dance]*. Пока действие не закончится, существо также получает 11 (2к10) психического урона в конце каждого своего раунда, так как диссонирующая, перкуссионная музыка переполняет его разум. Любое существо под действием заклинания *сокрытие разума [mind blank]* или подобной магии не слышит эту музыку или не получает психический урон. Успешное заклинание *рассеивание магии [dispel magic]* (Сл 17), наложенное на урну, позволяет безопасно трогать её.

Сокровище

Внутри саркофага находится *зелье яда [potion of poison]*, выглядящее как зелье превосходного лечения и окаменевшее яйцо грунга, которое функционирует как *жемчужина силы [pearl of power]*. Заклинатель, который настраивается на яйцо, также получает сопротивление урону ядом. Яйцо превращается в пыль и разрушается, если он покидает Гробницу девяти богов (но см. «Потерянные сокровища», стр. 188).

Дух Нангнанг. Дух Нангнанг пытается вселиться любого персонажа, который касается яйца (см. «Духи девяти хитроумных богов», стр. 129). Когда дух Нангнанг появляется, прочитайте:

Когда вы касаетесь яйца, струйка слизи поднимается с его поверхности и превращается в лягушачью голову, которая тянется к вам. В вашем сознании звучит квакающий голос; «Сейчас Нангнанг поможет тебе».

Если дух успешно вселяется в персонажа, дайте игроку карточку Нангнанг (см. приложение F). Если попытка не удалась, дух возвращается в яйцо и ждёт, пока другой персонаж коснётся его.

25. Пруд прорицаний

За секретной дверью находится каменная купель, заполненная водой.

Витерс использует этот пруд, чтобы общаться с существами вне гробницы и связаться с его стражами гробницы. При использовании заклинания *обнаружение магии [detect magic]* или подобного эффекта на воде обнаруживается аура Прорицания. Когда какой-то из персонажей заглядывает в пруд прочитайте:

> Когда вода начинает завихрятся, жуткий свет исходит изнутри пруда. На поверхности воды медленно начинает появляться изображение.

Те, кто смотрит в пруд, могут видеть глазами случайного стража гробницы, когда он патрулирует подземелье. Выберите случайный уровень (или бросьте к6) и опишите путь стража через него. Страж полагается на тёмное зрение, поэтому изображения в пруду черно-белое. Изображения исчезают и эффект прорицания заканчивается, если персонаж не смотрит в воду.

Если один из персонажей, смотрящих в пруд, не одел *амулет чёрного черепа* (см. приложение С и зону 28), страж гробницы через 1 минуту узнает о том, что группа использует прорицание. Когда это произойдёт, прочитайте:

> Водная поверхность взрывается, и из фонтана поднимается неуклюжая фигура в доспехах и шлеме.

Страж гробницы – **мясной голем**, одетый в латы (КД 17). Когда он выходит из пруда, он атакует всех в помещении, сражаясь насмерть. Когда появляется страж, пруд теряет свою силу до следующего рассвета.

26. Винтовая лестница

> Три арки выходят в круглое помещение, где винтовая лестница спускается в темноту. На стенах лестницы видны не горящие факелы в железных кронштейнах, закреплённых в нишах, усыпанных гуманоидными черепами и костями.

Эта лестница соединяет 2, 3, 4 и 5 уровни, каждый уровень на 25 футов ниже предыдущего. Кости и черепа в нишах принадлежат мёртвым Омуанцам, которых Ацерерак принёс в жертву, чтобы построить гробницу. Витерс и его дварфы гробницы используют эту лестницу для перемещения между уровнями.

Факелы можно снять с кронштейнов и забрать с собой.

27. Кузня дварфов гробницы

> На старых деревянных скамейках и полках, расположенных вдоль стен этого помещения, разложены шестерни, цепи, детали ловушек и клетки, заполненные крысами. Помещение освещают железные жаровни, висящие на цепях с потолка. У северной стены находится ступенчатый постамент с громоздким приспособлением: железная дева, прикреплённая ко множеству дымящихся поршней, трубок и чанов с кипящей кровью. Пять дварфов в масках управляют этим приспособлением.

Когда персонажи приходят сюда, в помещении работают пять дварфов гробницы. Каждый из них использует параметры **умертвия**, за исключением того, что у них есть боевой топор и лёгкий арбалет. Если авантюристы покидают эту область, есть шанс 50%, что 1к4 других дварфов гробницы, бродивших в подземелье, будут здесь, когда персонажи вернуться.

Любой персонаж, обыскивающий кузню, находит достаточное количество снаряжения для комплектования: двух наборов воровских инструментов, набора инструментов ремесленника, набора инструментов алхимика, набора инструментов каменщика и набора инструментов кузнеца. Крысы используются для проверки ловушек.

Железная печь

Дварфы используют железное приспособление на постаменте, чтобы изготовить стражей гробницы из трупов убитых авантюристов. Когда персонажи приходят сюда, дварфы гробницы находятся в процессе изготовления своего нового творения.

> Открываясь, железная штуковина вздрагивает и выпускает шипящее облако пара. Сквозь клубящийся пар видна бронированная фигура в шлеме.

Существо, появившееся из устройства, является стражем гробницы – **мясной голем**, закованный в латы (КД 17). Этот страж был создан с останков Сьюарда, авантюриста из Компанией Жёлтого Знамени и ряда других несчастных вторженцев. Теперь это безмозглая нежить, он атакует все персонажей в поле зрения.

Сокровище

Любой персонаж, обыскивающий кузню, находит *призрачный фонарь [ghost lantern]* (см. приложение С), который когда-то принадлежал Сьюарду. Он лежит на скамье рядом с некоторыми инструментами.

Дух колдуньи лунной эльфийки, известной как Старфален, находится внутри *призрачного фонаря*. Если кто-то из персонажей касается фонаря, то может увидеть духа внутри него. Дух иллюзорный, ему нельзя навредить, и он не может причинить вред. Он говорит и понимает Общий, Эльфийский и Сильван. Если фонарь уничтожен, дух попадает в Поглотитель душ.

Старфален была убита почти тысячу лет назад фоморианом. После смерти её душа обитала в фонаре. Компания Жёлтого Знамени нашла фонарь и начала искать способ вернуть Старфален к жизни. Говорят, что легендарное Око Залтека обладал способностью воскрешать древних мертвецов. Компания отследила артефакт до гробницы и была уничтожена, даже не найдя его.

Дух Старфален со временем ослабел и стал забывчивым. Она мало помнит о своём прошлом или путешествиях с Компанией Жёлтого Знамени, но некоторые вещи могут подстегнуть её память. Если игроки не знают, что делать, вы можете использовать Старфален в качестве средства для предоставления подсказок, чтобы вести приключения в нужном направлении.

28. Кабинет Витерса

> Свечи тускло освещают загромождённый кабинет. Скелет певчей птицы хрипит на вас из грязной клетки в углу. Среди прочих удобств здесь есть деревянный письменный стол и стул с высокой спинкой. Анатомические рисунки, нарисованные углём, висят на стене за столом. В кресле сидит сморщенный труп гуманоида в заплесневелых одеждах и бронзовой маске, сделанной так, чтобы выглядеть как хмурое лицо. На шее фигуры висит чёрный амулет с черепом, а несколько отрубленных рук ползают по столу и полу вокруг него.

До того, как он превратился в нежить, Витерс был Омуанским инженером по имени Горра. Как и все Омуанцы, Горра был порабощён и поставлен на работу по строительству гробницы. Когда Ацерерак принёс рабов в жертву своему подземелью, ловушки Горры показали лучший результат. Это порадовало архилича, что он превратил Горру в **умертвие**, с этими изменениями:



Витерс

- Интеллект Витерса 16 (+3).
- Он носит *амулет чёрного черепа* (см. приложение С) и у него нет длинного лука.
- У него есть черта «Использование заклинаний», описанная ниже.
- У него Опасность 4 (1100 опыта).

Использование заклинаний. Витерс является заклинателем 9 уровня. Его базовой характеристикой является Интеллект (Сл спасброска от заклинания 13, +5 к попаданию атаками заклинаниями). У него подготовлены следующие заклинания волшебника:

Заговоры (неограниченно): *брызги кислоты [acid splash], волшебная рука [mage hand], малая иллюзия [minor illusion], фокусы [prestidigitation]*
1 уровень (4 ячейки): *обнаружение магии [detect magic], поспешное отступление [expeditious retreat], падение пёрышком [feather fall], волна грома [thunderwave]*
2 уровень (3 ячейки): *тьма [darkness], удержание личности [hold person], трюк с верёвкой [rope trick]*
3 уровень (3 ячейки): *рассеивание магии [dispel magic], молния [lightning bolt]*
4 уровень (3 ячейки): *усыхание [blight], огненная стена [wall of огненный]*
5 уровень (1 ячейка): *телекинез [telekinesis]*

Когда приходят персонажи, Витерс работает за своим столом. Семь **ползающих рук** [crawling claws] следуют за ним и подчиняются его командам.

Витерс безоговорочно верен Ацерераку. Его страсть к обучению осталась с ним даже после превращения в нежить, наоборот это предоставило ему редкий шанс получать знания вечно. Стены его кабинета покрыты документами по естественной истории и анатомии, и он использует пруд в зоне 25 для изучения природного мира глазами горгулий Ому.

Когда он встречается с персонажами, Витерс хочет узнать всё, что может, прежде чем убить их. Его особенно интересуют текущие дела в Чульте и в истории чужих земель. Если персонажи с подозрением к нему относятся, он ведёт себя доброжелательно, когда они отвечают на его вопросы. Затем, с некоторым сожалением, он наконец объявляет, что им пора умирать. Витерс скорее убежит, чем будет уничтожен или захвачен, поэтому он использует свои заклинания, чтобы отступить, если битва идёт не в его пользу, он использует *стену огня [wall of fire]*, чтобы отсечь преследователей, когда будет убегать.

Дневники

Витерс – прилежный писарь. Его заплесневелые дневники описывают историю Ому и Гробницы девяти богов, а также подробно рассказывают о приходе атропала и о строительстве Поглотителя душ. Любой персонаж, который проводит 10 минут, просматривая дневники, находит одну выделяющуюся запись. Дайте игроку этого персонажа копию раздаточного материала 22 из приложения Е. Для дальнейшего изложения журналов см. раздел «История Ому» в главе 3 и «История гробницы» ранее в этой главе.

Сокровище

У Витерса достаточно оборудования на столе, чтобы собрать набор учёного. *Справочник по големам* (глиняный) *[manual of golems (clay)]* лежит на его столе рядом с книгой заклинаний, содержащей все заклинания, которые он подготовил. На внутренней стороне обложки книги заклинаний есть то, что кажется именем: Хомара Блекфаер. «Хомара» и «Блекфаер» на самом деле являются командными словами для *зеркала похищения жизни [mirror of life trapping]* в зоне 50.

Ящик стола содержит полупрозрачный серый камень, размером с кулак, который излучает ауру Очарования при использовании заклинания *обнаружение магии [detect magic]* или подобного эффекта. Этот камень – камень управления серым слаадом в зоне 24. Для получения дополнительной информации о камнях управления см. раздел «Слаады» в *Бестиарии*.

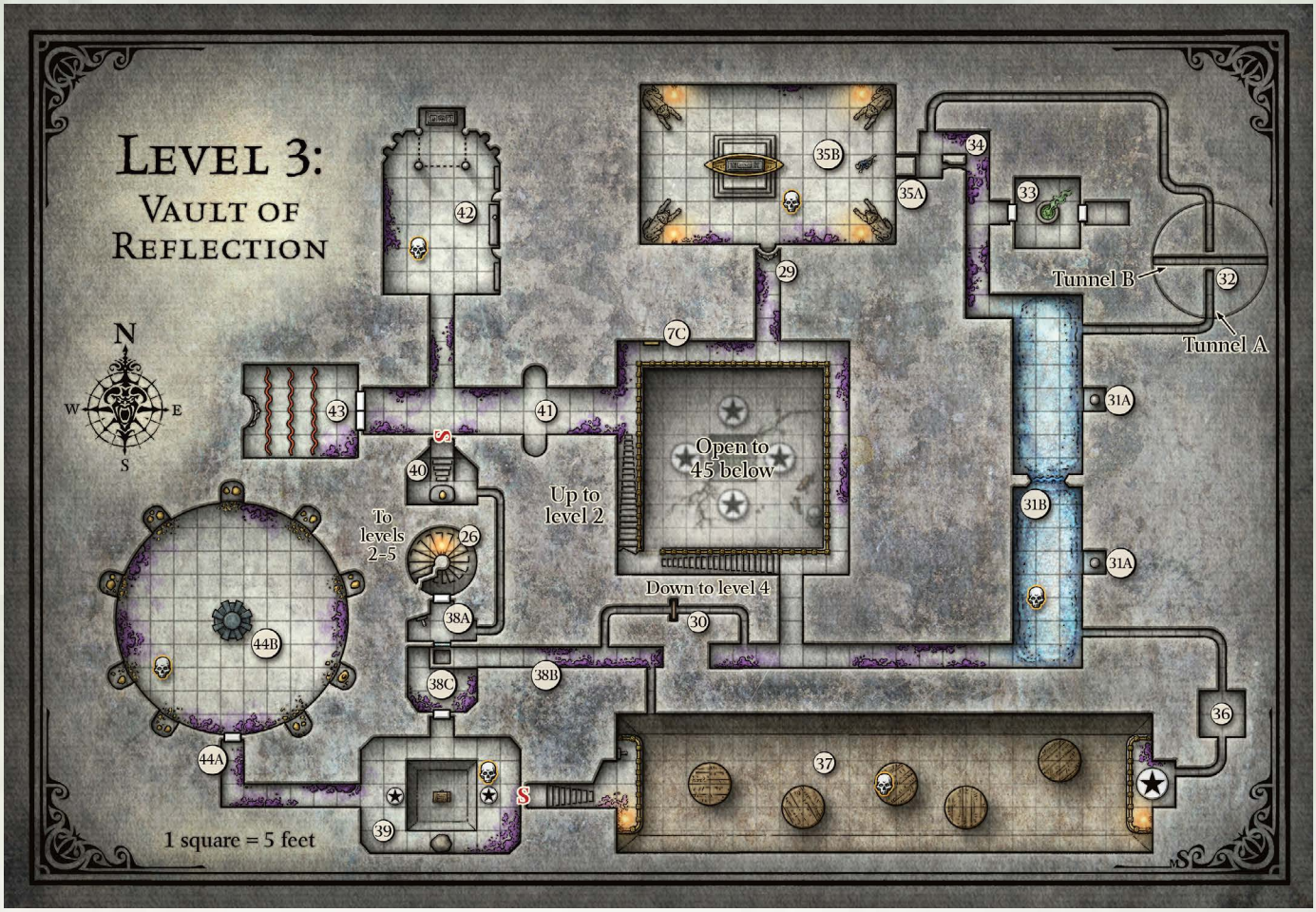
Скелет певчей птицы Витерса приручён, но сварлив. Он не может летать, но он может быть продан в Порту Нянзару за 75 зм. Бронзовая маска Витерса стоит 25 зм.

Уровень 3. Подземелье отражения

Карта 5.3 показывает, как выглядит уровень этого подземелья, который невидимый бехолдер по имени Белкорж Невидимый (см. зону 44) называет своим домом. Он не может использовать действия в логова и региональные эффекты; вместо этого он заразил свой дом странной инородной порослью.

Инородная поросль

Аберрантное влияние бехолдера пронизывает камень на этом уровне гробницы, заставляя пурпурную плесень прорастать из пола, стен и потолков. Плесень пахнет гниющими трупами и иногда высвобождает облако безвредных спор. По мере того, как персонажи перемещаются по зонам с инородной порослью, крошечные глазные яблоки высовываются из плесени, чтобы тщательно их рассмотреть. Белкорж может видеть этими глаза и использовать их для отслеживания передвижений группы.



Карта 5.3. Подземелье отражения

Любой эффект, наносящий огненный урон, некротический урон или урон излучением, разрушает инородную поросль при контакте. Однако бехолдер не потворствует разрушению плесени. Когда инородная поросль уничтожается, из следующего ближайшего участка вырастает небольшое глазное яблоко, которое выпускает случайно определённый «луч из глаза» в ближайшего персонажа. (Бросьте к10 и сверьтесь со стат-блоком бехолдера, чтобы определить, какой луч он выпускает.) После совершения этой атаки глазное яблоко быстро исчезает обратно в плесень.

29. Маска шакала

Огромный барельеф головы рычащего шакала выступает из стены в конце этого коридора. Через щели между его клыками видно помещение.

Расстояние между зубами шириной всего 2 дюйма, но любой персонаж, который смотрит через них, может видеть зону 35:

Четыре факела освещают каменных сфинксов, расположенных по углам этого помещения высотой 15 футов. Факелы отбрасывают мерцающий свет на иероглифы, вырезанные на кафельном полу. В центре комнаты, на трёхэтажном каменном возвышении, стоит инкрустированная золотом похоронная ладья. На палубе ладьи стоит маленький золотой саркофаг, украшенный рогатыми кроликами. Тёмная дыра виднеется в потолке прямо над ладьёй.

Это вид – волшебное окно в прошлое. Тот, кто смотрит через челюсти шакала, видит как выглядел склеп Ай'джин (зона 35) до того, как в неё вошёл последний человек. Через несколько мгновений видение показывает фигуру, входящую в комнату.

Каменная плита на восточной стене внезапно уходит вниз, а дварф, одетый в тюрбан и кольчугу, заходит в склеп. Он размахивает щитом перед собой, осторожно ступая по полу.

Здесь магия показывает последние моменты Бравуса Боулдерборна, члена Компании Жёлтого Знамени. Дварф игнорирует любые попытки персонажей общаться с ним.

Раздаётся громкий щелчок, когда дварф наступает на одну из плит. Затем появляется оглушительное жужжание, когда саранча вырывается из уст статуй сфинксов, быстро поглощая его. Он пытается отбиваться от их, но безрезультатно. Когда облако насекомых исчезает, от дварфа ничего не остаётся, кроме его костей и снаряжения.

Если все персонажи отворачиваются, видение перезаряжается. Когда кто-то из персонажей снова заглядывает через маску, карлик снова появляется в склепе Ай'джин.

Маска шакала излучает ауру Прорицания при использовании заклинания *обнаружение магии [detect magic]* или подобного эффекта. Если кто-то из персонажей использует *телепорт [teleportation]* или другую магию, чтобы обойти зубы и войти в склеп, он обнаруживает тлеющий скелет дварфа зоне 35.

30. Железный барьер

Перед вами лицо рычащего минотавра выгравировано на железной пластине, которая разделяет пополам этот лаз. В его глазах есть прорези, позволяющие вам видеть сквозь пластину, за которой лаз продолжается дальше.

Лицо минотавра выгравировано на обеих сторонах железной пластины толщиной в 1 дюйм, блокирующей лаз. Отверстия вместо глаз шириной 2 дюйма. Персонажи могут использовать заклинания, такие как *газообразная форма [gaseous form]* и *туманный шаг [misty step]*, чтобы пройти через железную пластину.

Любой персонаж, осматривающий пластину, обнаруживает, что её можно сдвинуть вверх. Пружины обеспечивают сопротивление, и для подъёма пластины требуется успешная проверка Силы (Атлетика) Сл 17. Если проверка завершается успешно, скрытая защёлка фиксирует пластину на месте, позволяя существам пролезть под ней. Если её заклинить на месте с железным шипом, крепким оружием или подобным предметом, через 1 минуту защёлка открывается, а пластина снова запечатывает лаз. Любое существо, находящееся под пластиной, когда открывается защёлка, должно преуспеть в спасброске Ловкости Сл 15 или получит 44 (8к10) дробящего урона. Любое существо, чьи хиты уменьшены до 0 этим уроном, разрезается на две части.

31. Отражённый зал

Занавес воды разделяет два коридора, которые являются зеркальными изображениями друг друга. Когда персонажи входят в первый зал, прочитайте:

Большие лужи воды покрывают пол этого коридора, ширина которого 15 футов. На гладких и влажных стенах расположены фрески, изображающие бронированных гуманоидов с головами животных, большинство из которых, похоже, держат настоящее оружие, висящее на стенах. Лаз диаметром в три фута находится на восточной стене на одном уровне с полом. В дальнем конце зала вы видите подрагивающий прозрачный водный занавес, заполняющий каменную арку. За занавесом вы видите другой коридор, похожий на тот, в котором вы стоите.

Потускневшее оружие, висящее на стенах, находится в плохом состоянии и удерживается на месте крючками, чтобы они выглядели так, как будто нарисованные воины держат их.

В каждом зале по двенадцать нарисованных фигур, шесть на западной стене и шесть на восточной стене, они стоят прямо напротив друг друга. Фигуры на фресках являются идеальным отражением друг друга.

Южный зал. С юга на север воины и оружие в этом зале:

- Мужчины с головами аистов вооружены ручными топорами (между ног фигуры на восточной стене есть лаз к зоне 36)
- Женщины с головами ящериц вооружены булавами
- Мужчины с головами пантер вооружены духовыми трубками
- Женщины с головами ястребов – не вооружены (восточная фреска иллюзорна, см. зону 31A)
- Мужчины с головами козлов вооружены серпами
- Женщины с головами лягушек вооружены трезубцами

Северный зал. С юга на север воины и оружие в этом зале:

- Женщины с головами лягушек вооружены трезубцами
- Мужчины с головами коз вооружены серпами
- Женщины с головами ястребов – не вооружены (восточная фреска иллюзорна, см. зону 31A)
- Мужчины с головами пантер вооружены духовыми трубками
- Женщины с головами ящериц вооружены булавами
- Мужчины с головами аистов вооружены ручными топорами (между ног фигуры на восточной стене есть лаз к зоне 32)

31A. Скрытые ниши

Эти две ниши, каждая из них 5 футов в ширину и 8 футов в высоту, скрыты иллюзией влажных каменных стен, на которых изображены воины-женщины с головами ястребов. Прикосновение к поверхности любой секции стены показывает, что изображения на них – иллюзии.

В каждой нише находится постамент с хрустальным глазом диаметром 1 дюйм: бледно-фиолетовым глазом на юге и ярко-зелёным глазом на севере.

Хрустальные глаза. Немагические хрустальные глаза – два из десяти ключей, необходимых для открытия логова бехолдера (зона 44).

31B. Водный занавес

Прозрачная вода образует занавес между двумя коридорами: 1 фут толщиной, 7 футов высотой, 10 футов шириной. Вода излучает ауру Вызова при использовании заклинания *обнаружение магии [detect magic]* или подобного эффекта. Успешное заклинание *рассеивание магии [dispel magic]* (Сл 17), наложенное на занавес, заставляет его исчезнуть, оставив арку открытой. Занавес волшебным образом появляется через 1 час.

Если какое-либо существо проходит сквозь занавес воды с трезубцем, ничего не происходит. Подойдёт любой трезубец, а не только те, что в коридорах.

Если какое-либо существо проходит сквозь занавес без трезубца, вода превращается в сокрушительную волну, направляющуюся на север и юг. Всех существ в залах накрывает волной, и они должны пройти спасбросок Силы Сл 15. При неудачном спасброске существо получает 14 (4к6) дробящего урона от удара о стену и смывается в конец зала с такой большой силой, что падает навзничь. Существо, которое преуспевает на спасброске, получает половину урона и падает, но не сметено. Оружие, висящее на стенах, остаётся там, где оно есть.

Вода из занавеса, исчезает, прежде чем она выйдет за пределы коридоров. Вода также не проникает ни в скрытые ниши (зона 31A), поэтому существа там находятся в безопасности от эффекта волн.

Вода из занавеса, вытекает из зала через крошечные трещины в полу, оставляя лужи.

32. Вращающиеся лазы

Любой персонаж, ищущий ловушки или секретные двери в этом туннеле, замечает узкий шов в каменной кладке, успешно пройдя проверку Мудрости (Восприятие) Сл 15. Этот шов обозначает один конец вращающегося участка длиной 25 футов (обозначен «Туннель А» на карте 5.3). Если проверка превышает сложность на 5 или более, персонаж может сделать вывод, что шов представляет место, в котором две секции туннеля могут отсоединяться друг от друга.

Когда на полу в средней точке туннеля А попадает вес 50 фунтов или более, механизм заставляет туннель быстро повернуться на 90 градусов по часовой стрелке и опуститься на 5 футов во время вращения. Оба конца туннеля немедленно обрезаются, запирая существ внутри. В то же время второй лаз, перпендикулярный первому (обозначенный «Туннель В» на карте 5.3), поворачивается на 90 градусов по часовой стрелке и встаёт на место, где раньше был туннель А. Летающие персонажи или те, кто используют заклинание газообразная форма [gaseous form], или иным образом становятся невесомыми, не вызывают срабатывание ловушки и могут безопасно пройти по туннелю.

Вращающийся туннель

Прочитайте следующий текст игрокам, когда персонажи первый раз попадают во вращающийся туннель:

> С громким скрежетом, этот участок лаза начинает вращаться, немедленно отсекая выходы вперёд и позади. Вы чувствуете, что по мере того как проход поворачивается, он опускается примерно на пять футов. Через несколько секунд он останавливается и скрежет стихает.

Когда туннель В соединяется с остальной частью лаза, образуется новый проход, идущий с севера на юг. Туннель В поворачивается аналогично туннелю А, за исключением того, что оба туннеля поднимаются на 5 футов, когда они поворачиваются на 90 градусов против часовой стрелки, когда ловушка срабатывает. Единственный способ вернуть туннель А в исходное положение – вызвать срабатывание ловушки из туннеля В и наоборот.

Персонажи, попавшие в секцию туннеля, не соединённую с остальной частью лаза, не имеют чётких средств спасения. Туннель воздухонепроницаем. Одно существо расходует весь воздух туннеле в течение 24 часов, несколько существ разделяют это количество воздуха между собой. Например, четыре существа, оказавшиеся в туннеле, могут выжить в течение 6 часов, прежде чем они начнут задыхаться.

Скелетные останки

Любой персонаж, который может видеть туннель В, замечает тело неудачливого авантюриста.

> Когда новый туннель встаёт на место, вы видите скелетный труп, лежащий на полу этого туннеля, примерно в десяти футах от края.

Труп принадлежит Сефириусу, драконорождённому паладину Компании Жёлтого Знамени. Обыск тела позволяет обнаружить несколько интересных предметов (см. «Сокровище» ниже).

Сокровище

Сефириус не носил доспехов, но у него есть *иклва +1* (см. «Покупка особых предметов» в главе 1 для получения дополнительной информации об этом оружии), набор исследователя подземелий, кошелёк с 8 зм, сломанную, костяную чесалку для спины, напоминающую коготь динозавра (25 зм), священный символ Багамута (25 зм) и красный хрустальный глаз, диаметром 1 дюйм.

Хрустальный глаз. Немагический хрустальный глаз – один из десяти ключей, необходимых для открытия логова бехолдера (зона 44).

33. Палата противостояния

> В этом помещении находится каменная купель, заполненная испаряющейся зелёной жидкостью. За ней, у открытой двери на дальней стороне комнаты, стоит тёмная фигура. Фигура стоит спиной к вам.

Каменная купель прикреплена к полу и не может быть перевёрнута. Она также невосприимчива к урону и заклинаниям. Кажется, она содержит 40 пинт (5 галлонов) горячего супа, но жидкость иллюзорна. Если дотронуться до жидкости, то обнаруживается, что жидкость не осязаема, а купель суха.

Тёмная фигура – волшебный, иллюзорный двойник того, кто открыл дверь в комнату. Она копирует движения персонажа, позволяя проницательному игроку использовать двойника для осушения купели. Теневой дневник имеет параметры **обывателя** и невосприимчив к урону ядом. Он идеально повторяет движениям персонажа, который его создал, всегда сохраняя обратную связь со своим создателем, как будто это проецируемое изображение на 15 футов вперёд.

Если персонаж, создавший теневого двойника, движется назад, дубликат перемещается к купели. Если персонаж имитирует питьё из купели, двойник пьёт «суп» со скоростью 5 пинт в раунд, осушая купель за 8 раундов. После того, как весь иллюзорный суп из купели будет выпит, то там появляется сокровище, которого раньше там не было (см. ниже «Сокровище»). Заклинание *рассеивание магии [dispel magic],* наложенное на купель заставляет иллюзорный суп исчезнуть, но сокровище не появляется. Иллюзорный суп снова появляется через 1 минуту.

Теневой двойник не может воздействовать на объекты и проходит через любые препятствия, которые появляются у него на пути. Заклинание *рассеивание магии [dispel magic],* наложенное на фигуру, заставляет её исчезнуть. Двойник не реагирует на получение урона, но исчезает, если его хиты до 0 или должен покинуть помещение. Если закрыть дверь в помещение и снова её открыть, создаётся новый двойник того, кто открыл дверь. Одновременно может быть только один теневой двойник.

У теневого двойника есть ужасная и смертельная особенность. Любое существо, которое посмотрит ему в лицо, видит ужасающий лик, застывший в молчаливом крике, и должно преуспеть в спасброске Мудрости Сл 15 или его хиты уменьшатся до 0. Существо, которое не может быть испуганным, автоматически преуспевает на спасброске.

Сокровище

Если теневой двойник выпивает весь иллюзорный суп в купели, на дне купели появляется глаз диаметром 1 дюйм, изготовленное из ярко-оранжевого хрусталя, и его можно легко забрать. Если глаз забрать из купели, а затем положить обратно, он исчезает, и эффект иллюзорный супа перезаряжается.

Хрустальный глаз. Немагический хрустальный глаз – один из десяти ключей, необходимых для открытия логова бехолдера (зона 44).

Пустой шкаф

К востоку от купели находится пыльная, пустая комната.

34. Глазок

Если один или несколько персонажей подходят к этой зоне с юга, прочитайте:

> Коридор резко поворачивается влево. На углу, перед самым поворотом, в каменной стене на высоте 6 футов вырезан глазок.

Глазок - это прорезанное сквозное в стене отверстие длиной 5 футов. Увеличивающие линзы, установленные по всей трубке, дают всем, кто смотрит в него, рассмотреть золотой медальона в зоне 35A и иероглиф, видимый на циферблате позади него. Кроме того, существо, смотрящее глазок, может телепатически общаться с существами в зоне 35B. Используя глазок, персонаж может определить правильную последовательность плит на полу, чтобы войти в зону 35B и передать эту информацию всем в склепе Ай'джин.

35. Склеп Ай'джин

Персонажи могут попасть сюда, спустившись в зоне 18; опустить каменный блок в восточной стене (зона 35A) или проскользнуть между зубами шакала в зоне 29.

35A. Каменный блок

5 футов шириной, 5 футов толщиной, 12 футов высотой каменный блок закрывает дверной проем, ведущий к склепу Ай'джин (зона 35B). Со стороны склепа блок абсолютно ровный, и он невосприимчива к повреждениям и заклинаниям. Если персонажи подходят к блоку с востока, прочитайте:

> Коридор перекрывает каменный блок, на котором виден барельеф, изображающий семифутового гуманоида с головой шакала, у него на шее висит круглый золотой медальон. Вокруг гуманоида выгравировано несколько насекомых, похожих на саранчу.

Детальный осмотр показывает, что одно из резных насекомых – это кнопка, которую можно нажать. Когда это произойдёт, каменный блок опускается в пол, создавая открытый проход к склепу (зона 35B).

«Медальон», который носит изображение шакалоголового, представляет собой золотой диск диаметром 6 дюймов, на который выгравировано лицо рогатого дьявола с открытым ртом. За этим диском находится глиняный циферблат, на котором выгравированы восемь иероглифов. Один иероглиф (стервятник) виден через отверстие, которое образует открытый рот дьявола, но циферблат зафиксирован, а оставшиеся семь иероглифов скрыты за медальоном.

Если кто-то из персонажей наступит на плиту с иероглифом стервятника в зоне 35B, циферблат повернётся, открывая новый иероглиф: змея. Один иероглиф за один раз. Циферблат показывает правильную последовательность напольных плит, которая позволяет безопасно дойти до саркофага: стервятник, змея, дверь, тростник, скарабей, скипетр, нога и урна. Если наступить на плиту, соответствующую иероглифу на циферблате, это заставляет циферблат повернуться, показывая следующий иероглиф в последовательности.

Золотой медальон приклеен к каменному блоку *превосходным клеем [sovereign glue]*, и для его удаления требуется *универсальный растворитель [universal solvent]*. Тем не менее, можно просто уничтожить медальон, чтобы добраться до циферблата за ним. Удаление или уничтожение позволяет увидеть весь циферблат и восемь иероглифов на нём.

Если убрать медальон, циферблат можно легко снять со спицы внутри каменного блока. Однако снятие циферблата приводит к выбросу коррозионного газа из ловушки внутри блока. Газ выходит через крошечные отверстия, скрытые за циферблатом, и заполняет 5-футовое пространство к востоку от блока. Любое существо, находящееся в этой области, когда газ высвобождается, должно пройти спасбросок Телосложения Сл 14, получив 44 (8к10) урона кислотой при провале или половину этого урона при успехе. Персонаж, который ищет ловушки, может обнаружить отверстия, скрытые за циферблатом, если успешно пройдёт проверку Мудрости (Восприятие) Сл 25; после обнаружения эти отверстия можно перекрыть воском перед удалением циферблата, что предотвращает утечку газа.

35B. Склеп

> Четыре факела освещают каменных сфинксов, расположенных по углам этого помещения высотой 15 футов. Факелы отбрасывают мерцающий свет на иероглифы, вырезанные на кафельном полу. В центре комнаты, на трёхэтажном каменном возвышении, стоит инкрустированная золотом похоронная ладья. На палубе ладьи стоит маленький золотой саркофаг, украшенный рогатыми кроликами. Тёмная дыра виднеется в потолке прямо над ладьёй, а на юге, через множество клыков, вырезанных в стене, виден коридор.
>
> Скелет дварфа лежит на полу к востоку ладьи, он одет в потрёпанный жёлтый тюрбан и пыльную кольчугу, в руке он сжимает бронзовый щит.

Чтобы отпереть саркофаг Ай'джин, необходимо пройти по восьми напольным плитам в правильной последовательности (см. «Пол с иероглифами» ниже и раздаточный материал 23 из приложения E). Наступание на плиты в неправильном порядке, запускает ловушку (см. «Статуи сфинксов», ниже).

Скелетные останки были когда-то Бравусом Боулдерборном, золотым дварфом жрецом Мурадина и бывшим членом Компании Жёлтого Знамени. Бравус умер в результате наступания на плиты в неправильном порядке, и его тело лежит поверх плиты, изображающей иероглиф «нога». При осмотре тела можно найти некоторые ценности (см. «Сокровище» ниже).

Склеп освещают четыре факела. Оставясь в своих кронштейнах, они никогда не потухнут. Если факел снят с кронштейна, он сгорает как обычно.

Совет от духов

Любые персонажи, одержимые духами Нангнанг или Шагомби, получают совет при входе в эту область:

- Трусливая, но жадная Нангнанг хочет, чтобы её носитель обобрал труп мёртвого дварфа, прежде чем кто-то ещё это сделает.
- Мудрый Шагомби предполагает, что поблизости может быть намёк на то, какие плиты на полу безопасны для прохода.

Пол с иероглифами

Пол вокруг возвышения и статуй покрыт каменными плитами, каждая плита представляет собой квадрат со стороной 5 футов, и на каждая из них выгравирован иероглиф. Дайте игрокам раздаточный материал 23 из приложения E.

Персонажи могут избежать срабатывания напольных плит, пролетая над ними или передвигаясь по стенам и потолку. Чтобы лезть по стене, требуется успешная проверка Силы (Атлетика) Сл 20. Те, кто идёт по плитам, должны наступать на них в правильной последовательности или будут страдать от последствий.

Если кто-то из персонажей наступает на плитку и проход на востоке открыт, то каменный блок в области 35A поднимается, чтобы запечатать проход. Любое существо, стоящее на блоке, когда оно поднимается, должно преуспеть в спасброске Ловкости Сл 7, чтобы отпрыгнуть в одном из направлений. При провале существо получает 55 (10к10) дробящего урона. Любое существо, чьи хиты были уменьшены до 0 этим уроном, раздавлено и превращается в тонкое, кровавое месиво. Если существо выжило, то его заталкивает в склеп.

Правильная последовательность напольных плит соответствует порядку, в котором иероглифы появляются на глиняном циферблате в зоне 35A: стервятник, змея, дверь, тростник, скарабей, скипетр, нога, урна. Каждый раз, когда персонаж наступает на правильную напольную плиту, циферблат поворачивается, открывая новый иероглиф, этот иероглиф может увидеть любой персонаж, использующий глазок в зоне 34. Циферблат показывает все иероглифы в правильном порядке. Если кто-то из персонажей на неправильный иероглиф, статуи реагируют, как описано в «Статуи сфинксов». Наступание на неправильную плиту не сбрасывает последовательность.

Если наступить на заключительную плиту в последовательности, сразу происходят следующие вещи:

- Саркофаг Ай'джин открывается.
- Каменный блок в зоне 35A опускается в пол, создавая открытый проход на восток.
- Любая саранча, вызванная статуями сфинксов, рассеивается.
- Пол с иероглифами отключается. Через 24 часа Витерс отправляет 1к4 дварфов гробницы, чтобы перезарядить ловушку.

Статуи сфинксов

Каждая из этих статуй изображает гинофинкса в натуральную величину, все четыре статуи излучают ауры Ограждения и Вызова при использовании заклинания *обнаружение магии [detect magic]* или подобного эффекта. Статуи невосприимчивы к урону и заклинаниям.

Когда какое-либо существо наступает на неправильную напольную плиту, все четыре статуи открывают рот, выпуская волшебную саранчу. Саранча образует единое облако, которое заполняет 15-футовый куб, с центром над неправильной напольной плитой. Каждое существо, оказавшееся в облаке, в момент его формирования, а также любое существо, которое впервые попадает в облако в свой ход или начинает свой ход внутри, получает 44 (8к10) колющего урона. Любое существо, чьи хиты были уменьшены до 0 этой ловушкой, убито и обглодано саранчой до костей. Облако висит 1 минуту или пока не будет создано другое облако саранчи.

Саркофаг

Золотой саркофаг Ай'джин может быть открыт только после прохода по напольным плитам в правильном порядке. Саркофаг целиком стоит 7,500 зм, но он весит 75 фунтов. Снятие его с погребальной ладьи приводит к тому, что появляются четыре стены от стены до потолка (например, созданные заклинанием *стена силы [wall of force]*) и окружают возвышение со всех четырёх сторона. Стены остаются на месте пока не будут уничтожены или до тех пор, пока саркофаг не будет возвращён на ладью.

Внутри саркофага находится хрупкие кости альмиража (животная форма Ай'джин, см. приложение D), а также его спиральный рог, который функционирует как *волшебная палочка чудес [wand of wonder]*. Рог превращается в пыль и разрушается, если он покидает Гробницу девяти богов (но см. «Потерянные сокровища», стр. 188).

Дух Ай'джин. Дух Ай'джин пытается вселиться любого персонажа, который касается рога (см. «Духи девяти хитроумных богов», стр. 129). Когда дух Ай'джин появляется, прочитайте:

> Из кончика рога исходят потоки света. Они начинают кружиться вокруг вас и превращаются в призрачного кролика с рогом на лбу. Вы слышите шепчущий женский голос: «Быстро, быстро, впусти меня! Мы должны остановить Ацерерака!»

Если дух успешно вселяется в персонажа, дайте игроку карточку Ай'джин (см. приложение F). Если попытка не удалась, дух возвращается в рог и ждёт, пока другой персонаж коснётся его.

Сокровище

Жёлтый тюрбан Бравуса инкрустирован драгоценным камнем – перидотом (500 зм). Осмотр трупа Бравуса также позволяет обнаружить немагический щит и поясной кошель, содержащий бриллиант стоимостью 500 зм (материальный компонент заклинания *оживление [raise dead]*) и два хрустальных глаза диаметром 1 дюйм: один синий и один ярко-фиолетовый.

Хрустальные глаза. Немагические хрустальные глаза – два из десяти ключей, необходимых для открытия логова бехолдера (зона 44).

36. Палата передышки

Хранители гробницы почти забыли эту крошечную комнату, находящуюся между двумя лазами. Персонажей, которые решат укрыться здесь, во время отдыха никто не побеспокоит.

37. Ветра Пандемониума

> Два балкона расположены друг напротив друга по краям огромной ямы. Между балконами стоят пять деревянных платформ, каждая из которых образует площадку диаметром десять футов. Каждый балкон освещён одним факелом. На восточном балконе стоит грубая, пятнадцатифутовая статуя несуразного исчадия со сложенными крыльями и сжатыми кулаками. В стене на западном балконе находится ржавый рычаг, рычаг поднят.

Чтобы лезть по стене, требуется успешная проверка Силы (Атлетика) Сл 15. В северо-западном углу, на той же высоте, что балконы и платформы, находится лаз. Ещё один лаз уходит от восточного балкона. В задней части западного балкона есть лестница, которая поднимается на 10 футов, выводя в коридор и к секретной двери.

Совет от духов

Любые персонажи, одержимые духами Ай'джин или Кубазана, получают совет при входе в эту область:

- Непредсказуемая Ай'джин призывает своего носителя потянуть рычаг. Какой вред он может причинить?
- Бесстрашный Кубазан настаивает на том, чтобы его носитель прыгнул на платформы, даже если другие лучше приспособлены для этого.

Вращающаяся комната (зона 38)

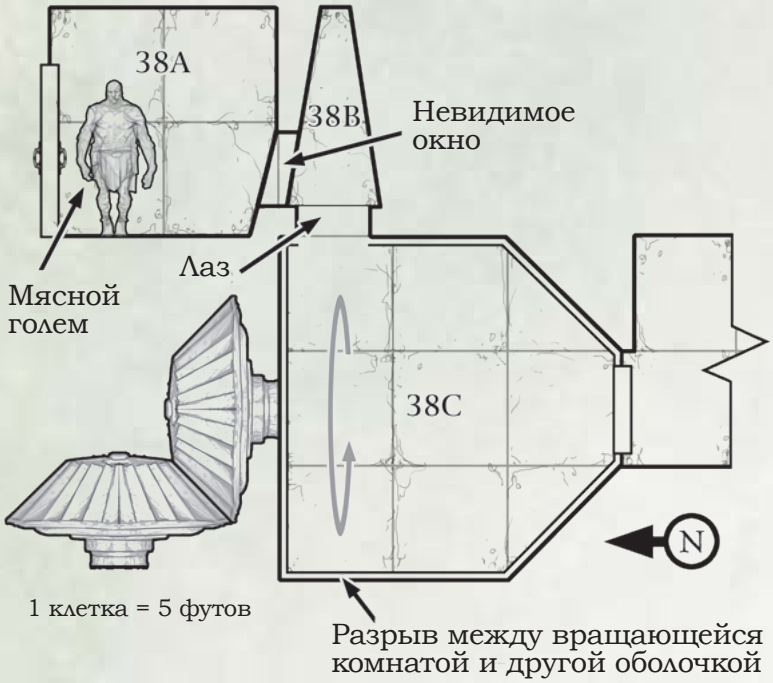


Схема 5.2: Вращающаяся комната ловушка

Парящие платформы

Круглые деревянные платформы имеют диаметр 10 футов и расположены в 6 и 12 футах друг от друга, как показано на карте 5.3. Они парят на той же высоте, что и балконы, расстояние до потолка составляет 15 футов, а до пола – 60 футов. При использовании заклинания *обнаружение магии [detect magic]* или подобного эффекта вокруг каждой платформы обнаруживаются ауры Ограждения и Преобразования. Каждая платформа достаточно широка, чтобы персонажи могли взять 10-футовый разбег перед прыжком (см. «Передвижение» в главе 8 *Книги игрока*). Платформы слегка качаются, когда что-то приземляется на них, как будто они плавают на воде. Любое существо, которое падает с платформы на дно ямы, получает 21 (6к6) дробящего урона. Сотворение заклинания *рассеивание магии [dispel magic]* на платформу, заставляет её упасть.

Завывающие ветра

Если потянуть рычаг на западном балконе, дьявольская статуя разжимает кулаки, показывая на каждой ладони небольшой предмет, похожий на шарик (см. ниже «Сокровище»). Одновременно с этим появляется завывающий ветер, наполняя помещение. Возврат рычага в исходное положение приводит к тому, что ветер стихает, а кулаки статуи закрываются.

Попросите всех членов группы бросить инициативу, когда начнёт дуть ветер. Пока ветер дует, любое существо, не стоящее на плавучей платформе, которое начинает свой ход в этом помещении, должно преуспеть в спасброске Мудрости Сл 20 или получить случайную форму кратковременного безумия, определяемого случайным образом по таблице «Кратковременное безумие» в главе 8 *Руководства Мастера*. Конструкты и нежить невосприимчивы к этому безумию. Кроме того, ветра заставляют существ в помещении получить помеху на все проверки характеристик, основанных на Силе, включая проверки, сделанные для перепрыгивания на плавучие платформы и обратно, а также проверки, сделанные, чтобы лезть по стене.

Статуя

Любой персонаж, который преуспевает в проверке Интеллекта (Магия) Сл 15, понимает, что статуя изображает никалота [nycaloth]. При использовании заклинания *обнаружение магии [detect magic]* или подобного эффекта на кулаках статуи обнаруживаются ауры Преобразования.

Статуя весит 15000 фунтов и невосприимчива к повреждениям и заклинаниям. Наложение заклинания *открывание [knock]* на статую заставляет один из кулаков разжаться на 1 раунд, в течение которого объект в этой руке можно безопасно забрать.

Сокровище

Статуя держит жемчужно-белый хрустальный глаз диаметром 1 дюйм в левой руке и алый хрустальный глаз аналогичного размера в правой руке.

Хрустальные глаза. Немагические хрустальные глаза – два из десяти ключей, необходимых для открытия логова бехолдера (зона 44).

38. Вращающаяся комната ловушка

В эту часть гробницы входят три отдельных участка: комната управления (зона 38A), туннель доступа (зона 38B) и поворачивающаяся смертельная ловушка (зона 38C). На диаграмме 5.2 изображено как эти зоны выглядят сбоку.

38A. Комната управления

> Эта комната тёмная и пыльная. На западе стоит несуразная фигура с закрытым шлемом на голове, одна из её рук расположена железном рычаге, вмонтированным в стену. Южная стена скошена и имеет большое прямоугольное окно размером 5×7 футов. Через окно можно увидеть коридор, где через прямоугольное отверстие в полу коридора, внизу видно хорошо освещённое помещение цилиндрической формы, наклонённое набок.

Фигура в шлеме – страж гробницы: **мясной голем**, одетый в латы (КД 17). Его задача – потянуть рычаг, когда он увидит, что авантюристы входят в зону 38C. Страж гробницы сражается только в целях самообороны, Витерс дал ему приказ: не покидать диспетчерскую. Если он становится берсерком, он игнорирует эти приказы.

Окно. Окно в южной стене – камень, магически прозрачный с этой стороны. Успешное заклинание *рассеивание магии [dispel magic]* (Сл 17), наложенное на камень, заставляет его потерять свою прозрачность. Если страж гробницы не может видеть в зоны 38B и 38C, он не потянет рычаг.

Железный рычаг. Рычаг выступает из вертикальной щели, разрезанной на северо-западной стене. Он находится в поднятом положении. Опускание рычага вниз активирует ловушку в зоне 38C.

38B. Туннель доступа

Этот коридор 10 футов в высоту и 5 футов в ширину. Если персонажи попадут в туннель через лаз из зон 30 или 37, прочитайте:

> Стены этого туннеля наклонены, сужая туннель к потолку, который находится на высоте 10 футов. Участки плесени облепили стены и пол в восточной половине туннеля. Дыра в западном конце коридора представляет собой прямоугольное отверстие 3 фута в ширину и 4 фута в длину, из отверстия вырывается яркий свет.

Любой персонаж, стоящий рядом с отверстием, может заглянуть в цилиндрическую комнату (зона 38C), изогнутый пол которой находится в 15 футах ниже отверстия.

Стена к северу от отверстия действует как одностороннее окно, но она ничем не отличается от остальной части туннеля с этой стороны. Существа в зоне 38A могут видеть этот туннель, но существа в туннеле не могут видеть зону 38A. Заклинания, такие как *обнаружение магии [detect magic]* и *истинное зрение [true seeing]*, не позволяют обнаружить окно с этой стороны.

38C. Проворачивающийся барабан

Персонажи могут попасть в эту комнату через прямоугольное отверстие в потолке (зона 38B) или через каменную дверь в южной стене.

> Эта комната имеет форму барабана или цилиндра, лежащего на боку, а его южный конец сужается к небольшой каменной двери. Барельеф, изображающий демонов, украшает каменные стены, внутри глаз демонов мерцает пламя.

Мерцающее пламя, заполняющее комнату ярким светом, было создано заклинанием *вечный огонь [continual flame]*.

Если опустить рычаг в зоне 38A, три скрытых замка запирают южную дверь, заклинание *каменная стена [wall of stone]* блокирует прямоугольное отверстие в потолке (отрезая проход к зоне 38B), и комната начинает вращаться. Когда это произойдёт, все находящиеся внутри существа должны бросить инициативу.

Любое существо, которое не вцепилось в стену, не летает или не находится под действием заклинания *газообразная форма [gaseous form]* или подобной магии, сбито с ног и кувыркается во время вращения комнаты. Существо должно проходить спасбросок Ловкости Сл 15 в начале каждого своего хода, получая 11 (2к10) дробящего урона при провале или половину этого урона при успехе.

Эффекты вращающейся комнаты

к20	Эффект
1-6	Демонические лица выпускают струи усыпляющего газа, который быстро рассеивается. Каждое существо в комнате, у которого не иммунитета к состоянию Отравлен, должно преуспеть в спасброске Телосложения Сл 15 или упадёт без сознания. Бессознательное существо может повторять спасбросок каждый раз, когда оно получает урон, заканчивая эффект при успехе.
7-12	Демонические лица выпускают струи искрящейся пыли, которая ослепляют любое существо в комнате, не прошедшее спасбросок Мудрости Сл 15. Слепота существа длится до тех пор, пока оно не будет излечено заклинанием малое восстановление [lesser restoration] или подобной магией.
13-18	Каменные шипы длиной 6 дюймов магическим образом появляются из стен. Любое существо, которое получает урон от комнаты в начале своего хода, получает дополнительные 11 (2к10) колющего урона от шипов. Шипы убираются, когда срабатывает следующий эффект комнаты.
19-20	Демонические лица выпускают струи воспламеняющегося газа, который быстро вспыхивает, заполняя комнату огнём. Каждое существо в комнате получает 45 (10к8) огненного урона.

Пока комната вращается, новый эффект срабатывает после значения инициативы 10. Бросьте к20 и сверьтесь с таблицей «Эффекты вращающейся комнаты».

Комната останавливается, если рычаг в зоне 38A поднят, или если южная дверь открыта или уничтожена. Дверные замки спрятаны в стенах и не могут быть вскрыты с помощью воровских инструментов, и для их вскрытия требуется три отдельных заклинания *открывание [knock]*. Дверь также может быть открыта с успешной проверкой Силы (Атлетика) Сл 26. Или её можно уничтожить: КД 17; 50 хитов; и иммунитет к огню, колющему урону, урону ядом, психическому урону, рубящему урону и урону звуком.

39. Яма голема

> В центре этого помещения находится квадратная яма: 15 футов в ширину и 15 футов в глубину. На дне ямы, рядом с каменным сундуком, неподвижно стоит восьмифутовая глиняная фигура. У фигуры на шее, на верёвке, висит серебряный ключ.
>
> Две каменные статуи высотой в девять футов стоят на постаментах по обе стороны от ямы. Третий постамент у южной стены пуст. Одна из статуй изображает бородатого мужчину в капюшоне, указательный палец его левой руки указывает вверх. Другая изображает бронированного рыцаря, ладонь его правой руки лежит на груди.

Невидимая стена силы (созданная заклинанием *стена силы [wall of force]*) покрывает верхнюю часть ямы, защищая **глиняного голема** и сундук внизу. Поворачивая статуи, персонажи могут телепортировать голема наверх или отправить одного из группы в яму.

Совет от духов

Любые персонажи, одержимые духами Моа или Папазотля, получают совет при входе в эту область:

- Внимательный Моа предупреждает, что необходимо адамантовое или магическое оружие для нанесения урона глиняному голему.
- Властный Папазотль настаивает на том, чтобы кто-то встал на третий постамент. («Он пуст по какой-то причине!»)

Статуи богов

Две статуи, стоящие перед ямой, изображают Азута (бог волшебства) и Торма (бог мужества и самопожертвования). Это можно определить при успешной проверке Интеллекта (Религия) Сл 12. При использовании заклинания *обнаружение магии [detect magic]* или подобного эффекта вокруг каждой статуи обнаруживается аура Ограждения.

Исследование постаментов позволяет обнаружить, что каждая статуя стоит на вращающейся, подпружиненной шестерне. Если статую Азута повёрнута вправо, одно существо из ямы телепортируется на третий постамент, оттесняя в сторону любое другое существо, стоящее там. Если в яме находятся несколько существ, то телепортируемое существо определяется случайным образом. Если статую Торма повернуть вправо, то всё, что находится на третьем постаменте телепортируется в яму. Даже если на третьем постаменте ничего нет, слышен хлопок воздуха. Если отпустить повёрнутую статую, она возвращается в исходное положение.

У глиняного голема есть приказ атаковать любое существо, которое он видит или может добраться. Если голем уничтожен, Витерс использует свой *справочник по големам [manual of golems]* из зоны 28 для создания нового через 30 дней.

Каменный сундук

Сундук и его петли сделаны из камня. Сундук весит 250 фунтов и оборудован серебряным замком. Для открытия замка требуется серебряный ключ, который висит у голема на шее. При помощи заклинание *волшебная рука [mage hand]* или подобной магии можно снять ключ от шеи голема, не спровоцировав его на атаку. Персонаж, использующий воровские инструменты, может вскрыть замок, если успешно пройдёт проверку Ловкости Сл 20. Однако открытие сундука любыми средствами, кроме серебряного ключа, высвобождает облако газа, которое заполняет 15-футовый куб, с центром над сундуком (заполняя всю яму). Газ мгновенно разъедает и уничтожает весь немагический металл, который вступает в контакт с ним, включая броню и оружие. Металлические предметы, находящиеся в герметичных контейнерах, защищены от этого газа.

Сундук – это Маленький объект с КД 12, 10 хитами и иммунитет к яду и психическому урону.

Сокровище

В сундуке находятся два хрустальных глаза диаметром 1 дюйм, лежащих на красной подушке. Один глаз бледно-зелёный, а другой – розовый.

Хрустальные глаза. Немагические хрустальные глаза – два из десяти ключей, необходимых для открытия логова бехолдера (зона 44).

40. Проклятие золотого черепа

Золотой череп лежит на пьедестале в центре этой маленькой, пыльной комнаты.

Этот проклятый человеческий череп, покрытый золотом, – это остатки шута по имени Яка – артист, который когда-то развлекал королевскую семью Ому. Если кто-то из персонажей прикасается к нему, череп поднимается в воздух и начинает следовать за этим персонажем повсюду. Череп никогда не отходит на расстояние больше нескольких футов, телепортируясь к персонажу, если потеряет его (или её) из виду. Пока он следует за персонажем, череп Яки, низким голосом, невозмутимо подшучивает над ним. Если при помощи магии не заставить череп молчать, то его язвительные комментарии заставляют персонажа проходить все проверки характеристик с помехой.

Отыгрывайте череп как жестокого и циничного человека, с мрачным чувством юмора. Он ничего не знает о гробнице, но делает вид, что знает всё. Ацерерак защитил череп мощной магией, сделав его невосприимчивым к урону и заклинаниям. Его проклятие слишком сильное, чтобы его можно было снять любым заклинанием, кроме *исполнения желаний [wish]*, которое может быть использовано для уничтожения черепа или снятия проклятия. Если проклятие снято, но череп не уничтожен, то он телепортируется обратно на свой пьедестал и ждёт, пока другой персонаж коснётся его.

Проклятие также может быть снято путём складирования драгоценных камней в череп, которых он так хочет. Череп пережёвывает и бесследно уничтожает любой немагический драгоценный камень, отданный ему. Как только он уничтожит несколько драгоценных камней на сумму 10000 зм, череп телепортируется обратно на свой пьедестал, а проклятие снимается с этого персонажа.

41. Стражи гробницы

Две несуразных фигуры, лицом друг к другу, стоят в нишах вдоль этого длинного коридора. Броня вживлена в их плоть, их лица скрыты шлемами, а руки – шипастыми перчатками. Их шеи закованы в железные ошейники, которые в свою очередь соединены с шипованной цепью, тянущейся по коридору.

Стражи гробницы в нишах атакуют любое существо, которое нападает на них или пытается мимо них пройти. Это **мясные големы** с этими изменениями:

- Големы одеты в латы (КД 17).
- С помощью шипастых перчаток страж гробница наносит 13 (2к8 + 4) дробящего урона и 7 (2к6) колющего урона при каждой успешной атаке размашистым ударом.
- У каждого стража гробницы Опасность 6 (2300 опыта).

Шипованная цепь

Волшебная шипованная цепь, которая связывает стражей вместе, не позволяет им двигаться более чем на 15 футов друг от друга. Кроме того, до тех пор, пока цепь не повреждена, повреждение, нанесённое одному из стражей, равномерно распределяется между ними. Шипованная цепь может быть атакована отдельно и имеет КД 18, порог урона 10, 5 хитов и иммунитет к яду и психическому урону. Если цепь разрывается, оба стража гробницы мгновенно становятся берсерками.

42. Склеп Кубазана

Четырёх-колонный портик выходит из дальней стены, за ним, в углублении стены, находится каменный саркофаг. Четыре керамические маски лягушек висят в нишах рядом с саркофагом. На полу, под масками разбросаны кости гуманоидов. На восточной стене, над алтарём, находится большой барельеф, изображающий монстроподобную лягушку. На алтаре лежат подношения. Соседние стены украшают четыре прямоугольные фрески.

Чтобы отпереть саркофаг, персонажи должны выполнить простой ритуал в храме, одев маски лягушки. Фрески на стенах рассказывают, что нужно сделать.

Совет от духов

Любые персонажи, одержимые духами Нангнанг, Обо'лака или Шагомби, получают совет при входе в эту область:

- Жадная Нангнанг призывает своего носителя забрать золотые монеты со святыни.
- Осторожная Обо'лака говорит, что не стоит примерять маски.
- Мудрый Шагомби убеждён, что фрески на стенах являются ключом к пониманию силы святыни.

Фрески

Четыре фрески украшают восточную стену склепа, по две на каждой стороне от алтаря.

Фреска 1. Эта фреска показывает время, когда Кубазан использовал свои щупальца, чтобы помочь Омуанцам сломать статую бога Убтао:

> Лягушка-подобный бегемот использует свои щупальца, чтобы помочь людям Ому сломать большую статую. На переднем плане старуха в маске лягушки, бросает пять монет, как будто сеет семена.

Фреска 2. Эта фреска показывает время, когда Кубазан помог группе Омуанских охотников убить гигантского крокодила, который угрожал городу:

> Лягушка-подобный бегемот обвивает свои щупальца вокруг гигантского крокодила, пока Омуанские охотники вонзают в крокодила свои копья. На переднем плане старик в маске лягушки, держит жука у своего открытого рта.

Фреска 3. Эта фреска показывает время, когда Кубазан помог Омуанцам найти пропавшего ребёнка в джунглях:

> Лягушка-подобный бегемот несёт четырёх омуанских охотников, они находят маленького мальчика в джунглях. Охотники радуются. На переднем плане молодая женщина в маске лягушки держит нож в одной руке и безголовый цыплёнок в другой.

Фреска 4. Эта фреска показывает время, когда Кубазан рассердился, и Омуанцы успокоили его сокровищем:

> Лягушка-подобный бегемот купается в неглубоком бассейне, а Омуанцы несут ему подносы с едой и сокровищами в качестве дани. Трещины на фреске скрывают голову человеческой фигуры на переднем плане, но вы можете видеть, что она держит свечу.

Осмотр стен святыни позволяет найти несколько предметов:

- Каменная статуэтка размером 6 дюймов, изображающая лягемота (см. приложение D), статуэтка весит 5 фунтов и имеет надпись на подставе, надпись на Древнеомуанском гласит: «Отблагодари меня, как и другие, с самого начала времён».
- Медная чаша с костями крыс
- Четыре мёртвых таракана
- Зелёная восковая свеча с гибким фитилём
- 5 зм (древние)

Выполнение ритуала

Чтобы открыть саркофаг, один или несколько персонажей должны выполнить Ритуал – стоя перед алтарём и выполнять следующие действия в любом порядке:

- Положить на алтарь по крайней мере 5 зм, надев маска лягушки.
- Зажечь свечу перед алтарём, надев маску лягушки.
- Пролить кровь живого существа в медную миску, надев маску лягушки.
- Съесть жука (живого или мёртвого), надев маску лягушки.

Если какое-то из этих действий выполняется неправильно, из костей на полу поднимаются три **призрака**. Призраки сражаются пока они не будут уничтожены, но не будут преследовать персонажей, покинувших склеп. Когда появляются призраки, любой персонаж, носящий одну из масок лягушки, превращается в **лягушку**, как будто он провалил спасбросок против заклинания *превращение [polymorph].*

Саркофаг

Саркофаг Кубазана лишён украшений, хотя при использовании заклинания *обнаружение магии [detect magic]* или подобного эффекта вокруг него обнаруживаются ауры Ограждения и Воплощения.

Когда ритуал выполняется правильно, крышка саркофага открывается и сдвигается в сторону. В саркофаге находятся кости лягемота (животная форма Кубазана, см. приложение D), а также несколько ценных предметов (см. ниже «Сокровище»). Всё остальное время крышка саркофага закрыта заклинанием *волшебный замок [arcane lock].* Она может быть открыта заклинанием *открывание [knock]* или её можно принудительно открыть успешной проверкой Силы (Атлетика) Сл 25. Однако, если саркофаг открыт любыми способами, кроме ритуала, из стены за саркофагом извергается заклинание *радужные брызги [prismatic spray]* (Сл спасброска 19). Все существа в комнате, а также существа в узком коридоре на юге становятся объектами заклинания.

Сокровище

Внутри саркофага находятся *наручи стрельбы из лука [bracers of archery]* и двадцать хрупких стрел в сгнившем колчане. Каждая стрела разрушается при выстреле и наносит только 1 колющего урона при попадании. Резные фигуры лягемотов украшают наручи, а кожа любого персонажа, настроенного на них, становится пугающе влажной. Наручи превращаются в пыль и разрушаются, если они покидает Гробницу девяти богов (но см. «Потерянные сокровища», стр. 188).

Дух Кубазана. Дух Кубазана пытается вселиться любого персонажа, который касается наручей (см. «Духи девяти хитроумных богов», стр. 129). Когда дух Кубазана появляется, прочитайте:

> Наручи начинают светиться, а по стенам пробегает лёгкая водная рябь. Из саркофага поднимается монстрободобная тень, а воздух наполняется зловонием болота. Грохочущий голос разносится эхом по гробнице: «Вы довольно смелы, чтобы вызвать меня. Вместе мы сокрушим бессмертного!»

Если дух успешно вселяется в персонажа, дайте игроку карточку Кубазана (см. приложение F). Если попытка не удалась, дух возвращается в наручи и ждёт, пока другой персонаж коснётся их.

43. Завесы страха

Это помещение находится за двойной дверью, снаружи которой выгравированы смеющиеся черепа. Двери не заперты и без ловушек, на ржавых петлях они открываются внутрь, открывая комнату за ними.

> В десяти футах от дверей вы видите плотный занавес-гобелен, закрывающий комнату от одной стены до другой. На нём изображена сцена гуляния: дворяне пируют вокруг банкетного стола, жареный кабан лежит на блюде, а слуги наливают вино.

Ещё два занавеса висят за первым, каждый из них изображает одну и туже сцену, переходящую в кошмар. Когда откроется второй занавес, прочитайте:

> Другой гобелен висит позади первого, показывая почти ту же сцену, но что-то изменилось. Дворяне сражаются друг с другом, участвуют в плотских утехах на столе или валяются на полу в лужах рвоты.

За вторым занавесом находится третий:

> Сцена ужаса предстаёт перед вами: дворяне угощают слуг, едят друг друга живьём и поджигают зал. Жареный кабан ожил и на своём блюде.

При использовании заклинания *обнаружение магии [detect magic]* или подобного эффекта третий занавес излучает ауру Очарования. Любое существо, которое смотрит на этот занавес, должно преуспеть в спасброске Мудрости Сл 14 или испугается. Испуганное существо пытается как можно быстрее покинуть помещение и не может вернуться. Выйдя за пределы комнаты, существо может повторить спасбросок в конце каждого своего хода, при успехе оканчивая эффект на себе. После этого существо, прошедшее спасбросок от этого эффекта, не будет затронуто магией завеса и может снова войти в помещение.

Повелитель праздника

Когда последний занавес-гобелен убирается в сторону, страшный Повелитель праздника предстаёт перед персонажами:

> Гниющая голова гигантского хряка висит на стене за последним занавесом. Свежая кровь капает с его бивней, стекая вниз по стене.

Любой гуманоид, который может видеть отрезанную голову кабана, должен преуспеть в спасброске Мудрости Сл 16 или будет очарованным ею. В свой ход, очарованное существо не может ничего делать, кроме как подойти к отрубленной голове и положить свою голову в рот кабана. Единовременно только одна голова может находиться во рту. Если рот кабана уже заполнен, очарованное существо терпеливо ждёт, пока рот не опустеет. Любое существо, которое заканчивает свой ход, положив свою голову в рот кабана, получает 22 (4к10) рубящего урона, когда челюсти кабана сжимаются. Если этот урон уменьшает хиты существа до 0, то оно обезглавлено. Очарованное существо может повторять спасбросок каждый раз, когда получает урон, заканчивая эффект на себя при успехе. Если спасбросок существа был успешным, оно получает иммунитет к этому воздействию на следующие 24 часа.

Уничтожение Повелителя праздника заканчивает эффект очарования для всех существ. Голова кабана – это Средний объект с КД 5 и 22 хитами.

Сокровище

После уничтожение головы кабана между зубами можно найти три предмета: очки в золотой оправе (25 зм), кожаная повязка на глаз, инкрустированная кровавым камнем (50 зм) и платиновая заколка для волос (75 зм).

44. Логово бехолдера

Это круглое помещение – логово невидимого бехолдера. Чтобы попасть сюда, авантюристы должны пройти через запертую дверь.

44А. Глаза бехолдера

> Коридор заканчивается большой дверью с круглым зеркалом, висящим на ней. Вокруг зеркала расположены десять круглых углублений, каждый диаметром примерно в дюйм.

Дверь плотно закрыта и не может быть открыта проверками характеристик или магией. Чтобы открыть дверь, десять хрустальных глаз, найденных в другом месте подземелья (см. зоны 31А, 32, 33, 35В, 37 и 39), должны быть вставлены в углубления. После установки каждый глаз начинает светиться. С каждым вставленным глазом отражения персонажей в зеркале становятся все более нездоровыми – теряют вес, волосы и зубы, в конечном итоге они становятся похожими на нежить.

Когда все десять глаз вставлены на место, они исчезают, а дверь поднимается, оставляя открытой проход.

44В. Внутри склепа

Когда двери откроются, прочтите:

> Дверь логова поднимается вверх, открывая куполообразное помещение высотой пятьдесят футов, освещённое множеством свечей. Мраморный пол отполирован до блеска, из-за чего помещение похоже на сферу. Вдоль стен расположены девять ниш, заполненных сверкающими сокровищами. В середине помещения находится большой сферический объект, парящий под чёрной шёлковой тканью в двадцати футах над полом.

Бехолдер Белкорж парит под потолком помещения. Ацерерак сотворил заклинание *исполнение желаний [wish]*, чтобы сделать Белкоржа невидимым. Успешное заклинание *рассеивание магии [dispel magic]* (Сл 17), наложенное на бехолдера или контакт с *преградой магии [antimagic field]*, снимают с него невидимость. Белкорж реагирует на вторженцев, как описано в разделе «Тактика бехолдера» ниже.

Помещение освещается сотней свечей. Пока свечи остаются внутри него, они горят бесконечно. Если их вынести из этого помещения, они горит как обычно.

Пол в помещении волшебно скользкий. Любое существо, которое войдёт сюда или начнёт свой ход на полу, должно преуспеть в спасброске Ловкости Сл 10 или упадёт. Если непривязанное существо толкнули или оно иным образом перемещается по полу, оно двигается в одном направлении и не останавливается, пока не столкнётся со стенкой или другой преградой.

В нишах лежат сокровища (см. ниже «Сокровище»).

Совет от духов

Любые персонажи, одержимые духами Кубазана, Обо'лака или Вонго, получают следующий совет:

- Импульсивный Кубазан призывает своего носителя атаковать всё, что скрывается под чёрной тканью, без предупреждения или переговоров.
- Осторожная Обо'лака думает, что бехолдер спрятался под чёрной тканью и призывает своего носителя немедленно убежать.

- Когда он узнает о бехолдере, безумный Вонго предлагает своему носителю атаковать другого члена группы, чтобы заставить бехолдера думать, что у него есть союзник.

Чёрная ткань, железная сфера

Чёрная ткань накрывает магическую железную сферу диаметром 6 футов, парящую в 20 футах над полом. На сферу наложено заклинание *Ништулова ложная аура [Nystul's magic aura]*, выдавая её за злую аберрацию для эффектов или магии, которая может получить такую информацию.

Железная сфера полая и неподвижная, и она остаётся инертной, пока накрыта тканью. Белкорж в любое время может использовать свой телекинетический луч для снятия ткани, раскрывая сферу и заставляя её излучать магическое магнитное поле. Каждое существо в комнате, в металлической броне, притягивается к сфере и прилипает к ней, тоже самое происходит со всеми металлическим оружием или предметами, если они не закреплены или их никто не держит. Любое существо, прилипшее к сфере, Опутано [restrained], пока магнитное поле не деактивируется.

Любая дальняя атака, совершаемая в помещении и использующая боеприпасы, которые целиком или частично сделаны из металла, имеет помеху на броске атаки; если атака промахивается, боеприпас прилипает к сфере.

Накрывание сферы чёрной тканью делает её временно инертной, а существа и предметы, примагниченные к ней, падают на пол. Успешное заклинание *рассеивание магии [dispel magic]* (Сл 16), наложенное на сферу, рассеивает заклинание *Ништулова ложная аура [Nystul's magic aura]*, навсегда дезактивируя магнитное поле и заставляет шар рухнуть на пол. От этого на мраморе образуется паутина трещин, разрушая эффект скольжения на полу и позволяя существам перемещаться по нему нормально. Сфера также дезактивируется и падает, если она вступает в контакт с *преградой магии [antimagic field]* или уничтожается.

Сфера – это Большой объект с КД 20; 100 хитами; сопротивлением к урону дробящий, колющий и рубящий от немигающих атак; и иммунитетом к урону ядом и психической энергией. Она весит 1000 фунтов. Пока магнитное поле активно, любая атака, нанесённая по сфере металлическим оружием, автоматически попадает, но оружие примагничивается к сфере после удара.

Тактика бехолдера

Гробница девяти богов на самом деле не является логовом бехолдера, поэтому он не может использовать действия логова.

Невидимый бехолдер старается как можно дольше держать дистанцию между собой и авантюристами, стараясь не задевать сферу железную сферу своим Конусом антимагии.

Белкорж не преследует вторженцев, которые убегут из его логова. Однако, если авантюристы украдут у него хоть одну медную монету, бехолдер будет использовать инородную поросль на этом уровне подземелья против них. Каждый раз, когда персонажи приближаются к скоплению поросли, из неё вырастает глаз и атакует (см. «Инородная поросль», стр. 145).

Бехолдер знает Глубинную речь и Подземный, и он говорит о себе в третьем лице. Надменно и демонстративно, он наслаждается уничтожение расхитителей гробницы, отказываясь уступать. Любой персонаж, который понимает его слова, может перевести некоторые из высказываний Белкоржа:

- «Вы сражаетесь, как фламфы!»
- «Вам не устоять перед ужасными глазными лучи Белкоржа Невидимого!»
- «Какие же вы уродливые, несовершенные твари».

Сокровище

В девяти нишах находятся следующие сокровища:

- 12000 мм, 5000 см и 2200 зм
- Глиняная статуэтка хамелеона, покрытая кристаллическими бусинами, меняющими цвет (25 зм)
- Три окрашенные золотые маски, рассчитанные на детей, маски напоминают летучую мышь, обезьяну и попугая (каждая стоит по 75 зм)
- Золотая корона в форме осьминога с перламутровыми глазами (2500 зм)
- *Зелье уменьшения [potion of diminution]*, *бусина силы [bead of force]* и *бронзовый щит +1 [shield +1]*, похожий на лицо кричащего дьявола

Уровень 4: Палаты ужаса

Карта 5.4 показывает, как выглядит уровень этого подземелья. Эти коридоры и помещения покрыты пылью, а пол усеян щебнем и костями мёртвых омуанцев.

45. Горгульи-стражи

Из тёмной шахты, находящейся в центре пола главной лестницы, эхом доносится механический грохот. Четыре цилиндрических каменных пьедестала окружают шахту, каждый пьедестал десять футов в высоту и пять футов в ширину и имеющий крошечный прорезь на боку. На каждом пьедестале восседает большая четырёхрукая горгулья.

Любой персонаж, смотрящий вниз на помещение с одного из балконов выше или с другой высокой точки зрения, замечает кое-что ещё:

Каждая горгулья стоит на квадратной металлической плите, встроенной в верхнюю часть пьедестала. Начиная с самого северного пьедестала и далее по часовой стрелке, плиты – это медь, серебро, золото и платина.

Четыре гигантских четырёхруких горгульи (см. приложение D) стоят на пьедесталах, каждая стоит на своей квадратной плите из драгоценного металла. Горгульи остаются неподвижными, пока они не спровоцированы.

Отверстия на каждом пьедестале находятся на высоте 4 фута от пола, а их размер примерно со стандартную монету. Все гуманоиды должны заплатить десятину, прежде чем покинуть эту комнату, дабы не спровоцировать гнев горгулий. А именно каждый гуманоид должен вставить монету соответствующего типа в каждый пьедестал (1 мм в северный пьедестал, 1 см в восточный пьедестал, 1 зм в южный пьедестал и 1 пм в западный пьедестал). Горгулья примет более ценную монету, чем требуется, поэтому персонаж, вставляющий платиновую монету в каждый пьедестал, может безопасно выйти из комнаты. Горгулья также примет десятину из нескольких монет равной или большей стоимости (например, 10 мм вместо 1 см на восточном пьедестале). В пьедесталах есть пустотелые полости для хранения монет (см. ниже «Сокровище»).



Горгульи всегда знают, когда их обманывают. Если какой-либо гуманоид покидает комнату, не заплатив достаточно монет, любые обманутые горгульи оживают и нападают на скрягу. Горгулья также оживает и атакует, если она или её пьедестал каким-либо образом повреждены. Металлические плиты могут быть сняты с пьедесталов, но они превратятся в пыль, если их вынести из этого помещения.

Шахта

Шахта в полу представляет собой квадрат со стороной 10 футов, а её глубина 15 футов. Через неё видно зону 58. Для лазанья по гладким стенам шахты персонаж нужен комплект для лазания [climber's kit] или магия.

Сокровище

Каждый пьедестал представляет собой полый каменный цилиндр с 6-дюймовыми стенами. Персонажи с соответствующими инструментами могут разбить камень, чтобы забрать монеты из каждого пьедестала.

Северный пьедестал содержит 5 ми и 100 мм. Восточный пьедестал содержит 1 зм, 120 см и 200 мм. Южный пьедестал содержит 2 пм, 90 зм, 350 см и 500 мм. Западный пьедестал содержит 10 пм, 630 зм, 7200 см, 5000 мм и скелетные останки Омуанского инженера.

46. Логово ящерицы

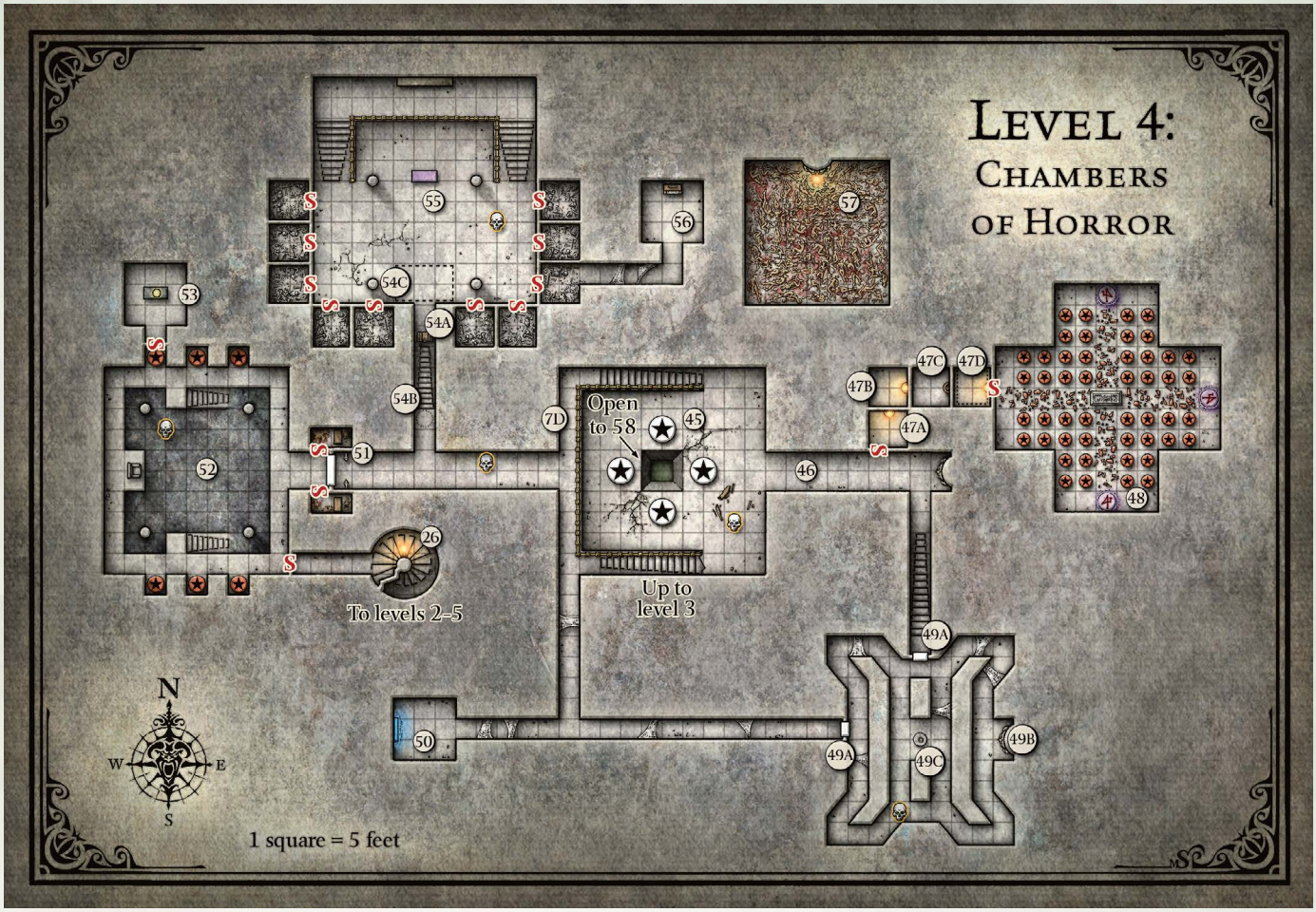
Шестифутовое зелёное дьявольское лицо вырезано в дальнем конце этого коридора, его рот открыт. Фрески на стенах изображают безликие гуманоидные фигуры, которые согнулись от боли, схватившись за свои головы и уши.

Несмотря на зловещие фрески и дьявольское лицо, в этом коридоре нет ловушек. Любой персонаж, осматривающий дьявольское лицо, находит маленькую ящерицу, прячущуюся о рту. Чультский друид сотворил на эту ящерицу заклинание *пробуждение разума [awaken]*, у ящерицы показатель Интеллекта 10, и она говорит на Друидском. Компания Жёлтого Баннера нашла её в Ому и принесла в гробницу, думая, что та может оказаться полезной при обнаружении ловушек. Ящерица же сбежала и оказалась здесь. Она не знает, что стало с её похитителями, и помогает персонажам любым способом, если те пообещают вернуть её в Ому.

47. Элементальные камеры

Чтобы добраться до гробницы Шагомби (зона 48), авантюристы должны пройти через четыре камеры, тематически связанные с огнём, водой, воздухом и землёй. Если персонажи не уничтожили его, Витерс (см. зона 28) почувствует, что открылась секретная дверь в зону 47А, и использует пруд прорицаний в зоне 25, чтобы наблюдать за авантюристами, когда они проходят камеры.

Преграда магии [antimagic field] заполняет каждую камеру, делая магические предметы бесполезными, подавляя длительные магические эффекты и предотвращая все заклинания. Подробную информацию см. в описании заклинания в *Книге игрока*.



Карта 5.4: Палаты ужаса

47A. Камера огня

Волны тепла вырываются из этой тесной камеры. Стены украшены рельефной резьбой, на которой изображены вулканы, поджигающие города. Ряды крошечных отверстий вырезаны в пол и потолке на высоте 10 футов. Человеческий скелет, вмурованный в противоположную стену, держит железный подсвечник с горящей красной свечой.

Скелет – это всё, что осталось от мёртвого омуанского инженера. Пока свеча остаётся в этой камере, она горит бесконечно. Если её вынести из этой области, она сгорает как обычно.

Секретная дверь. Если Витерс наблюдает, он пытается поймать персонажей в этой камере столько, сколько сможет, прошептав командное слово, которое заставляет секретную дверь в южной стене закрыться и заблокироваться. На секретной двери нет никакого замочной скважины или видимого механизма открытия. Секретная дверь остаётся запечатанной до тех пор, пока персонажи не убегут из камеры или не умрут. Для предотвращения закрытия двери можно использовать клин, шип или аналогичный объект.

Лавовая ловушка. Расплавленная лава начинает вытекать из крошечных отверстий в потолке, как только кто-то из персонажей подойдёт ближе чем на 1 фут к свече или снимет её с подсвечника. Лава падает вниз и волшебным образом утекает сквозь дыры в полу. Каждое существо в камере, когда лава начинает падать, должно пройти спасброска Ловкости Сл 20, получив 22 (4к10) огненного урона при провале или половину этого урона при успехе. Любое существо, которое впервые заходит в камеру или начинает свой ход в ней, должно повторить спасбросок. Из-за *преграды магии [antimagic field]* в камере магические предметы и заклинания, которые обеспечивают сопротивление огню, здесь не работают.

Погашение свечи. Если свеча погаснет внутри камеры, *преграды магии [antimagic field]* рассеивается, и все существа в камере телепортируются в одну из других камер, как показано ниже:

- Если пламя свечи облили водой или другой жидкостью, существа в камере телепортируются в камеру воды (зона 47B).
- Если пламя свечи задуто или потушено от недостатка кислорода (в том числе если она затушена об стену или пол), существа телепортируются в камеру воздуха (зона 47C).

47B. Камера воды

Вы оказываетесь в камере, которая пахнет плесенью. Её влажные стены покрыты живыми улитками и устрицами, а барельефами приливных волн, разрушающих прибрежные города и корабли. Скелет мерфолка, встроенный в одну стену, держит железный подсвечник с горящей красной свечой. Внезапно тёплая водой начинает заливаться в камеру через ряды крошечных отверстий в потолке на высоте 10 футов.

Свеча отвлекает внимание и не даёт покинуть камеру. Пока она остаётся в этой камере, она горит бесконечно, до тех пор, пока не будет потушена. Если её вынести из этой области, она сгорает как обычно.

Наводняющая ловушка. Вода заполняет камеру со скоростью 1 фут в раунд, чтобы заполнить камеру нужно 10 раундов. Если свечу оставить в её подсвечнике, то поднимающаяся вода погасит её на четвёртом раунде. Попытка заткнуть или закрыть дыры не предотвращает заполнение камеры водой. Из-за преграды магии [antimagic field] заклинания и волшебные предметы, которые позволяют персонажам дышать под водой, здесь не работают. Любой персонаж, у которого заканчивается воздух, начинает задыхаться (см. «Окружающая среда» в главе 8 *Книги игрока*).

Улитки и устрицы. Есть десятки улиток и устриц, цепляющихся за стены. Персонаж может использовать действие, чтобы снять устрицу или улитку со стены, открыть её и съесть. В первый раз, когда устрица или улитка снимается со стены, *преграда магии [antimagic field]* в камере рассеивается. Поедание устрицы телепортирует персонажа (вместе с его или её снаряжением) в камеру воздуха (зона 47C), в то время как поедание улитки, телепортирует персонажа (вместе с его или её снаряжением) в камеру земли (зона 47D).

Когда последний персонаж покидает камеру, несколько крошечных отверстий открываются в полу, отводя воду со скоростью 1 фут в раунд.

47C. Камера воздуха

> Вы немедленно начинаете задыхаться, когда вас телепортирует в эту камеру без света, без звуков и без воздуха.

Преграда магии [antimagic field] в камере гасит магические источники света, а немагическое пламя гаснет из-за недостатка кислорода в комнате. Существа, которые могут видеть в темноте, видят следующее:

> Барельефы на стенах этой темной камеры изображают торнадо, выкорчёвывающее деревья и разрушающее города. Скелет ааракокры, замурованный в одну стену, держит железный подсвечник с не-горящей красной свечой.

Любое существо, которому нужен воздух для дыхания, немедленно начинает задыхаться, если только не предпринимает меры предосторожности, например, задерживая дыхание, прежде чем телепортироваться сюда (см. «Окружающая среда» в главе 8 *Книги игрока*).

Любой персонаж, который не может видеть, может использовать действие для слепого осмотра камеры прикосновением, а затем выполнить проверку Мудрости (Восприятие) Сл 13. Если проверка завершается успешно, персонаж распознает одну ключевую особенность комнаты: либо резьбу на стене, либо скелет ааракокры, либо свечу.

Кости ааракокры. Скелет ааракокры, замурованный в стену, имеет полые кости, содержащие несвежий, но пригодный для дыхания воздух, каждая представляет из себя пробирку, запечатанную воском. Персонаж с кинжалом или подобным инструментом может использовать действие, чтобы вырвать кость из стены, проткнуть восковую печать и вдохнуть воздух, находящийся внутри. Как только первую кость сорвали со стены, *преграда магии [antimagic field]* в камере рассеивается. Любой персонаж, который вдыхает воздух, телепортируется (вместе с его или её снаряжением) в зону 48.

Поджигание свечи. Свечу невозможно поджечь без воздуха, но пусть персонажи попробуют это сделать. Свеча не является средством, с помощью которого персонажи могут покинуть камеру. Если она так или иначе загорится, свеча горит бесконечно, пока остаётся в этой камере. Если её вынести из этой области, она сгорает как обычно.

47D. Камера земли

> Стены этой каменной камеры покрыты рельефами, на которых пески пустыни поглощают руины цивилизации. Барельеф медузы в мантии доминирует на одной стен. Она носит каменное ожерелье с обсидиановым кулоном и сжимает железный подсвечник с горящей красной свечой. Песок начинает падать из крошечных отверстий, находящихся на потолке, на высоте 10 футов, а вы слышите грохот под полом.

Свечу можно потушить и снова зажечь, но это не поможет персонажам, пытающимся сбежать из этой камеры. Пока она остаётся в этой камере, свеча горит бесконечно, если только не будет потушена. Если её вынести из этой области, она сгорает как обычно.

Любой персонаж, осматривающий камеру и успешно выполнивший проверку Мудрости (Восприятие) Сл 10, замечает стык плит, идущий по середине пола с севера на юг. Стык предполагает наличие ямы-ловушки.

Ловушка. Падающий песок заполняет комнату со скоростью 6 дюймов в раунд, превращая пол в труднопроходимую местность после 1 раунда. Любой персонаж, который может добраться до потолка, может использовать действие, чтобы заткнуть несколько отверстий тканью или воском, замедляя песок на 1 дюйм в раунд. Если песок достигает глубины 12 дюймов, пол распадается вдоль его стыка. Когда яма открывается, половина пола отклоняется вниз на запад, а другая половина падает на восток, а песок перестаёт падать. 6-дюймовый выступ окружает яму со всех сторон. Любое существо, стоящее на полу при его открытии, должно пройти спасбросок Ловкости Сл 15; у стоящих вдоль стен есть преимущество на эту проверку. При успешном спасброске существо находится на выступе. Существо, провалившее спасбросок, падает.

На глубине 10 футов находятся два гигантских каменных ролика с каменными зубьями. Если что-то большее, чем песчинка, попадает между этими роликами, то оно получает 132 (24к10) урона силовым полем. Любое существо, чьи хиты были уменьшены до 0 этим уроном, раздавлено и превращается в тонкое, кровавое месиво. Существо, которое проходит через ролики и остаётся хотя бы с 1 хитом, оказывается на железной решётке, на 5 футов ниже каменных роликов. Каменная кнопка вмонтирована в одну из стен над решёткой и видна только для существ под роликами. При нажатии кнопка заставляет ролики остановиться и втянуться в стены, позволяя существам, выжившим в ужасной ловушке, вылезти оттуда, успешно пройдя проверку Силы (Атлетика) Сл 15.

Яма находится в пределах *преграды магии [antimagic field]* камеры, поэтому заклинания и магические эффекты, которые могли бы позволить персонажу выдержать проход через ролики или не упасть в яму, не сработают.

Секретная дверь. Любой персонаж, который осматривает барельеф медузы и преуспевает в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 11, замечает стыки вокруг резьбы, и догадывается о наличие секретной двери. Успешная проверка также показывает, что обсидиановый кулон медузы – это кнопка. Кнопку невозможно нажать, если яма не будет открыта. Персонаж может попытаться разблокировать кнопку, используя воровские инструменты и успешной пройдя проверку Ловкости Сл 17. Нажатие разблокированной кнопки заставляет замок секретной двери отпереться с глухим лязгом, после чего дверь можно открыть, что позволяет пройти в зону 48 за её пределами. У секретной двери есть пружины, которые заставляют её закрываться автоматически, если она не удерживается или не заклинена. После закрытия дверь запирается и может быть открыта только изнутри камеры.

48. Склеп Шагомби

Каждый персонаж, который телепортируется в этот склеп из зоны 47C, появляется поверх случайно управляемой руны телепортации (см. ниже «Руны телепортации»). Персонажи также могут войти в гробницу через секретную дверь в зоне 47D.

> Этот склеп наполнен терракотовыми воинами, стоящими на коленях аккуратными рядами вокруг гладкого деревянного саркофага. Между воинами четыре прохода, усыпаны осколками глиняных изделий, проходы ведут к саркофагу, на крышке которого изображён леопарда с змеями, прорастающими с его плеч.

Если вторженцы начнут шуметь, терракотовые воины встают на защиту (см. ниже «Терракотовые воины»). Чтобы украсть сокровища Шагомби, персонажи должны двигаться тихо.

Совет от духов

Любые персонажи, одержимые духами Унк или Вонго, получают совет при входе в эту область:

- Нервная Унк предлагает своему носителю немедленно покинуть склеп, используя одну из рун телепортации, хотя она не может решить, какая руна лучше.
- Импульсивный Вонго считает, что самая лучшая мысль – как можно скорее разрушить как можно больше терракотовых воинов.

Руны телепортации

Три руны телепортации находятся на полу у северной, восточной и южной стен склепа. Заклинание *обнаружение магии [detect magic]* или подобный эффект показывает, что каждая руна излучает разную ауру – сильная аура Вызова от восточной руны; мерцающая аура Вызова от северной руны; и сочетание аур Вызова и Преобразования от южной руны.

Каждый раз, когда существо телепортируется в склеп, бросьте к6, чтобы определить, на какой руне оно появляется: 1-2, северная руна; 3-4, восточная руна; 5-6, южная руна. Если более чем одно существо телепортировано на ту же руну, предыдущее существо без вреда смещается с руны, когда появляется новое существо. Кроме того, северная руна неисправна, и любое существо, прибывающее туда, получает 18 (4к8) урона силовым полем.

Любое существо, которое наступает на руну, немедленно телепортируется в зону 50. Существо, использующее южную руну для телепорта, также превращается в случайного зверя, как будто оно провалило свой спасбросок против заклинания *превращение [polymorph]*. Бросьте к4, чтобы определить новую форму: 1-**бабуин**; 2-**летучая мышь**; 3-**летающая змея**; 4-**квипер**.

Терракотовые воины

Сорок восемь терракотовых воинов охраняют склеп. Используйте параметры **оживлённого доспеха** с этими изменениями:

- У каждого терракотового воина есть короткий меч. В качестве действия он может атаковать дважды с оружием (+4 к попаданию), нанося 5 (1к6 + 2) колющего урона при попадании.
- Если по терракотовому воину проходит критический удар, он разрушается и уничтожается.

Терракотовые воины остаются совершенно неподвижными и не представляют угрозы, пока в склепе относительно тихо. Если какой-либо персонаж громко говорит, наступает на керамические осколки или делает любой другой эквивалентный шум, находясь в склепе, прочитайте:

> Все терракотовые воины поворачиваются к вам лицом. Одновременно, они вытаскивают свои мечи на несколько сантиметров из ножен.

После этого единственного предупреждения, терракотовые воины атакуют, если услышат какой-либо другой шум. Без использования магии любое существо, идущее через склеп, должно пройти проверку Ловкости (Скрытность) Сл 12, чтобы не шуметь. Перемещение по керамическим осколкам накладывает помеху на эту проверку. После пробуждения, терракотовые воины атакуют всех существ в склепе.

Саркофаг

Саркофаг Шагомби оборудован ловушкой, но не заперт. Если его крышка будет открыта, активируется музыкальная шкатулка внутри саркофага, пробуждающая терракотовых воинов, если они могут услышать эту навязчивую мелодию (даже если авантюристы молчали до этого момента). Любой персонаж, преуспевший в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 14, аккуратно поднимая крышку гроба, замечает струну, активирующую ловушку, после этого струну можно обрезать воровскими инструментами, при успешной проверке Ловкости Сл 12. Музыкальная шкатулка активируется при неудачной проверке.

Кости камадана (животная форма Шагомби, см. приложение D) вместе с ценностями обмотаны тканью внутри саркофага (см. ниже «Сокровище»).

Сокровище

Следующие сокровища находятся вокруг костей Шагомби: 200 зм, пять лунных камней (по 50 зм каждый), изысканная музыкальная шкатулка, активируемая ловушкой (250 зм), и *инструмент бардов (Мандолина Канаит) [instrument of the bards (Canaith mandolin)]*. Инструмент превращается в пыль и разрушается, если он покидает Гробницу девяти богов (но см. «Потерянные сокровища», стр. 188).

Дух Шагомби. Дух Шагомби пытается вселиться любого персонажа, который касается мандолины (см. «Духи девяти хитроумных богов», стр. 129). Когда дух Шагомби появляется, прочитайте:



> Шесть теневых змей выскальзывают из мандолины и обматываются вокруг твоего тела. Ты слышишь мурлыкающий голос в своей голове: «Я не враг тебе».

Если дух успешно вселяется в персонажа, дайте игроку карточку Шагомби (см. приложение F). Если попытка не удалась, дух возвращается в мандолину и ждёт, пока другой персонаж коснётся её.

49. Лабиринт смерти

Каменные плиты перекрывают входы в этот угол подземелья.

49A. Каменные плиты

Когда персонажи добираются до любого из входов, прочтите:

> Каменная плита блокирует выход из этого коридора. На плите нарисовано изображение тощего мужчины-гуманоида в плаще с капюшоном, на лице которого маска звёзд. Сморщенная левая рука фигуры поднята с вытянутой ладонью.

Каменные плиты невосприимчивы к повреждениям и заклинаниям, и они настолько плотно примыкают к стенам, что даже существа в *газообразной форме [gaseous form]* не могут просочиться мимо них. Если кто-то из персонажей стоит перед плитой и поднимает левую руку с вытянутой ладонью, обе плиты открываются одновременно, независимо от любых усилий, предпринятых для предотвращения этого. Когда это произойдёт, прочитайте:

> Плита погружается в пол, открывая пыльный проход за её пределами. Барельефы на стенах изображает толпу гуманоидов, убегающих от чёрной звезды в небе, а лучи света, исходящие от неё, превращают их в пыль.

Если каменные плиты вновь будут подняты, чтобы снова закрыть заглушки (см. зону 49C), персонажи внутри лабиринта смогут увидеть другое изображение на внутренней поверхности каждой плиты:

> На внутренней стороне плиты изображён мужчина-гуманоид, одетый в плащ с капюшоном, вместо его лица также изображена звезда. Фигура держит правую руку, которая аккуратно отрублена по локоть.

Это изображение видно только тогда, когда плиты находятся в поднятом положении. Изнутри лабиринта персонаж может заставить обе плиты опуститься в пол, стоя перед любой из плит, держа свою правую руку, отрубленную по локоть. Не имеет значения, как была отрезана рука, но засунуть её в *сферу аннигиляции* в зоне 49B – это один из способов сделать это.

> Как я понял, в оригинал. Тут говорится, что для того чтобы можно было открыть дверь нужно держать свою отрубленную руку. Но после говорится, что отсечь руку можно, сунув её в *сферу аннигиляции*.
>
> Но в том-то и прикол что всё что попало в сферу – уничтожается насовсем. Т.е. рука исчезнет.
>
> Из этого следует, что руку нужно отрубить и выбросить (ну или убрать в сумку) и держаться за «обрубок» правой руки.

49B. Зелёное дьявольское лицо

> Зелёное, каменное дьявольское лицо выступает из стены. Рот дьявола открыт и заполнен тьмой.

Лицо дьявола 6 футов в высоту, а рот 2 фута в диаметре. При использовании заклинания *обнаружение магии [detect magic]* или подобного эффекта на лице обнаруживается аура Преобразования.

Тьма во рту – это *сфера аннигиляции*, которую нельзя контролировать или перемещать. Любой персонаж, который стоит в пределах 5 футов от сферы, может слышать слабый шёпот, исходящий от неё. Успешная проверка Мудрости (Восприятие) Сл 12 позволяет персонажу разобрать слова на языке Бездны, которые переводят следующим образом: «Тьма пришла за тобой. Твоя гибель под рукой.»

49C. Корона чёрного опала

В центре этого открытого пространства, на мраморном пьедестале, покоится золотая корона, инкрустированная сверкающим чёрным опалом.

Если какое-либо существо снимает корону с пьедестала, одновременно происходят две вещи:

- Каменные плиты в зоне 49A поднимаются, чтобы запечатать оба выхода из лабиринта.
- Два **бодака** (см. приложение D) волшебным образом выходят из *сферы аннигиляции* в зоне 49B, они явно не затронуты ею и начинают рыскать по лабиринту в поисках добычи. Если бодаки кого-то убьют, то потащат его к сфере аннигиляции и бросят туда тело. Бодаки возвращаются в сферу только, если они убедятся, что в лабиринте не осталось ничего, что можно убить.

Сокровище. Корона чёрного опала стоит 5000 зм, но её цена может быть в четыре раза выше, если она будет продана на аукционе в любом крупном городе. Для получения дополнительной информации об этом предмете см. «Легендарные сокровища», стр. 127.

50. Зеркало похищения жизни

Любое существо, телепортируемое суда из зоны 48, появляется в случайном месте рядом с центром комнаты, лицо существа обращено на запад, что значительно увеличивает опасность ситуации.

Эта пыльная комната представляет собой квадрат со стороной 15 футов и выглядит пустой, за исключением богато украшенного прямоугольного зеркала, висящего на стене напротив выхода в комнату.

Зеркало, прикреплённое к западной стене *превосходным клеем [sovereign glue]*, – *зеркало похищения жизни [mirror of life trapping]*. Любое существо в радиусе 30 футов от зеркала, которое видит своё отражение, должно преуспеть в спасброске Харизмы Сл 15 или будет заключено в зеркале в одной из двенадцати межпространственных ячеек зеркала вместе со всем, что оно носит или держит. Конструкты автоматически преуспевают в этом спасброске.

Зеркало в настоящее время имеет три свободные ячейки. Если зеркало похищает существо, когда его двенадцать ячеек уже заняты, зеркало освобождает одно из похищенных существ, определённое случайным образом, и похищает нового пленника. В таблице «Пленники зеркала» перечислены нынешние пленники зеркала, а также описано, как они реагируют на освобождение. В противном случае, отыгрывайте их так, как вы считаете нужным.

Зеркало имеет два командных слова. Произношение слова «Хомара», в пределах 5 футов от зеркала, деактивирует или реактивирует его. (Зеркало не может ловить существ при деактивации.) Произношение слова «Блэкфаер» вместе с номером ячейки, освобождает существо, оказавшееся в этой ячейке.

Пленники зеркала

Ячейка	Пленник	Заметки	Реакция при освобождении
1	А'тан (ХН мужчина чульт человечек **обыватель**)	Омуанский торговец, заточённый в зеркале вскоре после падения Ому; сошёл сума из-за длительного заточения	Следует за своими освободителями, говоря чепуху
2	—	—	—
3	**Невидимый охотник**	Защитник зеркала	Пытается убить того, кто его выпустил, и исчезает, если у него это получится
4	Заал (**минотавр**)	Пойман Ацерераком вскоре после падения Ому	Нападение на любого, кого увидит, кроме Луканы, которой он подчиняется
5	—	—	—
6	Йаггат (**тролль**)	Сошёл сума из-за длительного заточения	Атакует всё, что может съесть
7	Тлад Золирис (НЗ мужчина **маг дроу**)	Исследователь Ому, который был пойман в ловушку во время строительства Гробницы девяти богов	Помогает своим освободителям или предаёт их, чтобы обеспечить собственное выживание
8	Покс (**доппельгангер**)	Маскируется по мужчину-авантюриста по имени Бифф Лонгстил; последовал за Компанией Жёлтого Знамени в гробницу	Пытается присоединиться к группе и избегать вреда
9	**Гигантская четырёхрукая горгулья** (см. приложение D)	Защитник зеркала	Атакует всех существ, затем остаётся рядом с зеркалом
10	—	—	—
11	Лукану (Н женщина чультка **чемпион**: см. приложение D)	Телохранитель королевы Напаки из Ому, захвачена во время падения города; носит Доспех Скорпиона (см. приложение C)	Помогает освободителям, но не покинет Ому, пока не узнает, что случилось с королевой Напакой (см. зону 53)
12	**Кровопийца**	Был пойман, когда подлетел к зеркалу	Атакует ближайшее теплокровное существо

Наложение заклинания *опознание [identify]* на зеркало показывает его командные слова и магические свойства. Командные слова также записаны в книге заклинаний, найденной в зоне 28.

Уничтожение зеркала

Если зеркало будет уничтожено, все существа, попавшие в него, будут выпущены одновременно. (см. главу 7 Руководства Мастера, чтобы узнать параметры зеркала.) Вместо того, чтобы вести бой с таким количеством существ, обыграйте всё так, что только невидимый охотник и тролль изначально атакуют группу. Другие существа реагируют на своё освобождение, смотря друг друга, убегают или действуют следующим образом:

- Лукану и Заал атакуют горгулью, уничтожая её за 4 раунда, а затем помогают персонажам одолеть невидимого охотника и тролля.
- Кровопийца атакует А'тана, убивая его за 1 раунд. Выпив крови А'тана, кровопийца улетает, чтобы переварить свою еду.
- Доппельгангер пытается убежать, но не уходит далеко, надеясь, что персонажи выживут, и вернётся, чтобы поблагодарить их, если они победят.
- Тлад Золирис использует свою магию, чтобы помочь персонажам, если только не видит, что они близки к поражению, в этом случае дроу атакует персонажей.

51. Дверь вурдалаков

В конце коридора находится большая каменная дверь, но на ней нет ни ручек, ни петель. На стене по обе стороны от двери находятся две одинаковые бронзовые скульптуры, каждая из которых представляет собой змеиную шею и голову с обнажёнными клыками. На балке над дверью выгравировано следующее сообщение: «Горяча словно пламя, холодна у жестоких, неподвижна у мёртвых».

Зловоние гниющей плоти исходит от бронзовых змей. Детальный осмотр позволяет обнаружить крошечные трубки на затылке и высохшую кровь во рту каждой скульптуры. Трубки уходят в секретные комнаты по обе стороны от дверей, где заперты шесть вурдалаков (по три на комнату).

Каменная дверь откроется, если в рот каждого бронзового змея налить пинту или больше свежей крови. Кровь затекает в камеры, где находятся вурдалаки, заставляя их впасть в безумие, которое можно услышать через открытые рты змей. Насытившись кровью, вурдалаки тянут цепи, открывая дверь.

Дверь весит 1000 фунтов. Несколько персонажей должны иметь суммарный показатель Силы 33 или более, чтобы поднять дверь. Если персонажи делают это, то секретные двери по обе стороны коридора отпираются и открываются. Это освобождает голодных вурдалаков, которые будут сражаться до смерти или пока не будут изгнаны. Каждая закрытая секретная дверь может быть открыта с помощью заклинания *открывание [knock]* или же открыта при помощи силы персонажем, преуспевшим на проверке Силы (Атлетика) Сл 22.



Слепой художник

52. Тронный зал

Это помещение со сводчатым потолком имеет отличительную черту: его пол находится ниже на 10 футов и окружён выступами без перил. В нишах вдоль выступов находятся окрашенные деревянные статуи гуманоидных воинов с головами шершней, каждая статуя одета в юбку из травы и держит в руке копьё.

Ужасающий трон, сконструированный из костей и полосок из кожи, стоит на западном выступе. Трон увенчан страшным рогатым черепом, вокруг которого сложены маленькие черепа. Сиденье трона, похоже, сделано из растянутой кожи, на котором лежит металлический скипетр.

По опущенной части помещения перемещаются три иссохшие гуманоидные фигуры в пыльных и покрытых паутиной одеждах, а их глаза и рты зашиты. Держа в руках кисти и глиняник горшки с краской, они рисуют на стенах и столбах мрачные, непонятные картины.

Четыре столба поддерживают потолок, который находится на высоте 15 футов над уступами и на высоте 25 футов над опущенным полом. Деревянные статуи безвредны (их копья декоративны) и весят 150 фунтов каждая.

Совет от духов

Любые персонажи, одержимые духами Обо'лака или Папазотля, получают совет при входе в эту область:

- Осторожная Обо'лака не советует своему носителю беспокоить трон или брать скипетр, но признается, что не знает наверняка, что это опасно.
- Проницательный Папазотль понимает, что трон сделан из костей мёртвых Омуанцев, а череп принадлежит великому Омуанскому минотавру-чемпиону, Карагосу.

Слепые художники

Три существа, бродящие по комнате, – слуги-нежить Ацерерака. Несмотря на их слепоту, каждый обладает магической способностью воспринимать и рисовать сцены боли, резни и смерти, которые произошли в Гробнице девяти богов.

Один из художников в настоящее время работает над сценами, изображающими падение Компании Жёлтого Знамени. Лишь осталось дорисовать образ мужчины (покойного Лорда Брикстона, чьи останки можно найти в зоне 63), задыхающегося от ядовитого газа. Остальные два художника находятся в процессе рисования изображений, которые описывают мучительные события игровых персонажей, происходившие с ними в гробнице до сих пор. Выберите запоминающиеся моменты, когда один или несколько членов группы были тяжело ранены или убиты.

У мёртвых художников параметры **зомби** с следующими изменениями:

- Вместо тёмного зрения каждый художник имеет Слепое зрение в радиусе 30 футов. Художники слепы вне этого радиуса и невосприимчивы к состоянию Ослеплён.
- У них нет эффективных атак, а персонажи получат за них 0 опыта.

Если персонажи изгонят или уничтожат любого из художников, **тираннозавр зомби** (см. приложение D) вырвется из полости под полом и атакует, оставляя дыру диаметром 20 футов и разбитые плитки пола. Хотя он слишком велик, чтобы протиснуться во все коридоры шириной 5 футов, он может легко пройти по более широкому коридору на востоке.

Трон Ацерерака

Трон сделан из кожи и костей убитых омуанских воинов, а черепа омуанских детей сложены вокруг него. Череп на спинке трона когда-то принадлежал минотавр-стражнику Ому по имени Карагос. Любое существо, которое коснётся черепа или сядет на трон, должно преуспеть в спасброске Харизмы Сл 16 или станет проклятым Яростью Карагоса. Проклятое существо получает 50 временных хитов и впадает в ярость. До тех пор, пока проклятие не будет отменено, жертва проклятья вынуждена атаковать ближайшее видимое им существо ближнебойными атаками. Оно не может совершать атаки дальнего боя или сотворять заклинания, и если он не видит существ, которых можно атаковать, он ничего не делает. Проклятие заканчивается, если хиты проклятого существ уменьшаются до 0 или если на него наложено заклинание *высшее восстановление [greater restoration]* или *снятие проклятия [remove curse]*. Когда проклятие заканчивается, временные хиты, предоставленные ему, исчезают.

Скипетр Ацерерака. Скипетр на троне выполнен из твёрдого железа и имеет адамантовое навершие. Он немагический, весит 12 фунтов и может использоваться как булава. Его магический двойник спрятан в зоне 53.

Секретные двери

За статуей в северо-западной нише находится секретная дверь, ведущая в зону 53. Дверь слегка приоткрыта, и любой персонаж, осматривающий нишу, находит её.

Хорошо замаскированная секретная дверь в юго-восточном углу помещения ведёт к винтовой лестнице, идущей вверх и вниз (зона 26).

53. Крипта Солнечной королевы

Стены этой комнаты украшены мозаикой города среди джунглей. Мозаика смешана с фресками цветущих растений, птиц, насекомых и людей, одетых в золотые юбки и несущих копья и богато украшенные кувшины. Потолок расписан так, чтобы выглядеть как чистое голубое небо. Маленький украшенный драгоценными камнями, таракан лежит на саркофаге из черного базальта, стоящем в середине комнаты. Золотой, кованый шар диаметром 2 фута, свисающий на цепи над саркофагом, напоминает улыбающееся солнце.

После того, как Ацерерак убил хитроумных богов Ому и поработил город, Напака, пожилая королева города, предпочла не бежать, а вместо этого предложил себя в жертву в обмен на освобождение своих людей. Ацерерак был впечатлён мужеством королевы – недостаточно, чтобы пощадить её жизнь или выполнить её просьбу, но достаточно, чтобы поместить её в специальную крипту.

При использовании заклинания *обнаружение магии [detect magic]* или подобного эффекта вокруг золотого солнца и украшенного драгоценными камнями таракана (см. ниже «Сокровище») обнаруживаются ауры Воплощения.

На крышке чёрного саркофага виднеется имя, выгравированное на Общем: НАПАКА. Крышка герметизирована полосками расплавленного свинца, которые можно легко убрать. После удаления свинца крышку можно отодвинуть в сторону с успешной проверкой Силы (Атлетика) Сл 15. Внутренняя часть саркофага выстлана свинцом и содержит несколько сокровищ (см. ниже «Сокровище»).

Золотое солнце

Всякий раз, когда солнце или его цепь касаются или повреждают, улыбка на нём исчезает, а выражение его лица становится недоумевающим, и солнце начинает излучать сильный жар в сфере с радиусом 20 футов, с центром на себе. Любое существо, которое начинает свой ход в этой области, получает 10 (3к6) огненного урона. Этот эффект заканчивается, если все существа покидают зону поражения.

В первый раз, когда останки королевы или какие-либо из её сокровищ будут удалены из саркофага, выражение солнца становится злым, пока оно испускает лучи жгучего света. Каждое существо в радиусе 30 футов от солнца, не имеющее полного укрытия от него, должно преуспеть в спасброске Ловкости Сл 14 или в него попадёт луч, который наносит 42 (12к6) огненного урона.

Солнце и его цепь рассматриваются, как единый Маленький объект с КД 15, 22 хитами и иммунитетом к урону огнем, ядом и психическому урону. Солнце теряет свои магические свойства, когда оно стреляет своими лучами или будет разрушено.

Сокровище

Шкатулка для драгоценностей и саркофаг содержат сокровища.

Шкатулка. Золотая шкатулка в виде таракана изготовлена из драгоценных камней (включая крошечные черные жемчужины вместо глаз) и стоит 1500 зм. Она весит 5 фунтов и содержит два предмета: маленький нефритовый ключ, похожий на крокодила (предназначен для установки в замочную скважину в зоне 62B) и ожерелье *огненных шаров [necklace of fireballs]* с восемью бусинами. Ацерерак наложил проклятие на ожерелье, которое может быть обнаружено с помощью заклинания *опознание.*

Когда любое существо надевает проклятое ожерелье, все его бусины моментально взрываются. Каждое существо в радиусе 20 футов в радиусе действия, с центром на ожерелье, должно пройти спасбросок Ловкости Сл 15, получив 56 (16к6) огненного урона при провале или половину этого урона при успехе. Держатель ожерелья автоматически проваливает спасбросок. Заклинание *снятие проклятия [remove curse]* или подобная магии снимает проклятие с ожерелья.

Саркофаг. Саркофаг содержит магически сохранившиеся останки королевы Напаки. На ней одеты рваные остатки чёрного платья и маска шершня из окрашенного золота (250 зм).

В левой руке Напака держит железный скипетр с адамантовым наконечником, который легче, чем кажется (5 фунтов). При использовании заклинания *обнаружение магии [detect magic]* или подобного эффекта обнаруживается аура Преобразования вокруг скипетра, который может быть использована для уничтожения каменного Джаггернаута в зоне 62. Сотворение заклинания *опознание [identify]; знание легенд [legend lore]* или подобной магии на скипетр показывает, что его единственная цель – уничтожить конструкта, названного в честь Напаки.

Если скипетр забрать и сразу не заменить его немагическим близнецом из зоны 52, или если останки Напаки заберут из места её упокоения, труп королевы широко открывает рот и выдыхает гибельный чёрный газ, который заполняет 15-футовый куб с центром на трупе. Каждое существо в этой области должно пройти спасбросок Телосложения Сл 18, получив 45 (7к12) некротического урона при провале или половину этого урона при успехе.

Разговор с Напакой

Королева Напака умерла уже более века назад. При использовании на её труп заклинания *разговор с мёртвыми [speak with dead]*, персонажи могут задавать её вопросы о Ому и получить честные ответы. Напака убеждена, что боги Ому не были поистине божественными существами, а скорее хитроумными духами, которые обманывали людей Ому, чтобы те поклонялись им. Королева помнит, как Ацерерак убивал хитроумных богов и поработил Омуанцев, но она ничего не знает о Гробнице девяти богов, которая была построена после её смерти. Она знает, что несколько членов королевской семьи покинули Ому, но она не знает, что ааракокры укрывают её правнуков в Кир Сабале. Напака знает, что её бабушка, Залкора, томится в руинах Нангалора.

Даже после смерти Напака желает, чтобы Ому возродился и процветал. Однако прежде всего она желает уничтожения Ацерерака.

54. Катящаяся погибель

После десяти футов этот пыльный коридор переходит в лестницу, которая спускается на 15 футов в нижний туннель. На полу в нижней части лестницы находится старый сундук со ржавым встроенным замком. Прямо за сундуком туннель переходит в огромное тёмное помещение.

Сундук (зона 54А) – механизм срабатывания ловушки. Когда сундук или его крышка поднимается, тяжёлый каменный шар (зона 54В) падает вниз и катится по лестнице. Авантюристы, спасающиеся от каменного шара, падают в скрытую яму (зона 54С).

54А. Сундук с сокровищами

Замок на сундуке можно вскрыть, если успешно пройти проверку Ловкости Сл 10, сделанную с использованием воровских инструментов. Внутри сундука находится невидимый ключ длиной 3 дюйма и изготовленный из латуни. Любой персонаж, ощупывающий внутренности сундука, чувствует ключ, который отпирает часы в зоне 56.

Если сундук уничтожен каменным шаром (см. ниже), невидимый ключ погребён среди обломков, но может быть найден при успешной проверке Мудрости (Восприятие) Сл 15.

Использование заклинания *обнаружение магии [detect magic]* или подобного эффекта также позволит обнаружить ключ, либо в сундуке, либо в обломках. Успешное заклинание *рассеивание магии [dispel magic]* (Сл 14), наложенное на ключ, делает его видимым.

54В. Каменный шар

Шар диаметром 5 футов сделан из гранита и находится в секретном отсеке над лестницей. Чтобы найти отсек требуется, персонаж должен осматривая потолок туннеля преуспеть в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 15. Люк можно зафиксировать железным шипом или при помощи воровских инструментов с успешной проверкой Ловкости Сл 20.

Если ловушка сработала, каменный шар катится вниз по лестнице и падает в яму в зоне 54С. Любой персонаж на лестнице или в туннеле ниже может убежать от шара в сторону ямы. Персонаж также может перепрыгнуть через шар с успешной проверкой Ловкости (Акробатика) Сл 15. Любой персонаж, который не пройдёт проверку или не сможет убежать от шара, получает 22 (4к10) дробящего урона и сбит с ног. Шар также разрушает сундук (54А), прокатываясь по нему.

54С. Яма с кислотой

Внутренние стены этой 10-футовой ямы облицованы толстым стеклом, а сама яма заполнена зелёной кислотой до глубины 5 футов. Крышка ямы изготовлена из сцепленных вместе каменных плиток, которые падают вниз если на них попадает вес 100 фунтов и более. Любой персонаж, осматривающий пол, замечает необычную каменную кладку и запах кислоты снизу, если успешно пройдёт проверку Мудрости (Восприятие) Сл 13.

Существо, находящееся над ямой во время разрушения пола, может избежать падения и схватиться за край ямы, если успешно пройдёт спасбросок Ловкости Сл 15. Спасбросок делается с помехой, если персонаж не знал о яме. Любое существо, которое впервые попадает в кислоту или начинает свой ход в ней, получает 66 (12к10) кислотного урона. Стены ямы слишком гладкие, чтобы подняться без помощи магии или снаряжения для лазания.

Кислоту из ямы можно безопасно собрать в стеклянные флаконы, если они есть у персонажа, а затем могут быть использованы в качестве кислоты в главе 5 «Снаряжение» Книги игрока.

55. Склеп Унк

Четыре мраморных колонны поддерживают потолок этого величественного склепа. Двойные лестницы поднимаются на возвышающуюся галерею, где виднеется барельеф в виде гигантского лабиринта. На полу склепа стоит непрозрачный хрустальный саркофаг, который постоянно меняет цвет. Фрески минотавров украшают стены на нижнем уровне склепа.

Стены склепа заполнены секретными дверьми, открытие которых позволит получить доступ в камеры, усеянные костями минотавров – всего десять камер. Одна из этих камер имеет коридор в задней стене, ведущий к зоне 5б.

Совет от духов

Любые персонажи, одержимые духами Ай'джин или Кубазана, получают совет при входе в эту область:

- Непостоянная Ай'джин предлагает подождать, пока саркофаг не станет золотым, прежде чем пытаться его открыть. (Золото – любимый цвет Ай'джин).
- Бесстрашный Кубазан призывает своего носителя осмотреть лабиринтный барельеф и быть первым, кто его коснётся.

Лабиринт

Когда кто-то рассматривает лабиринтный барельеф на стене, прочитайте:

> Замысловатый лабиринтный барельеф двигается на ваших глазах, его конфигурация постоянно меняется. Лабиринт не имеет выходов, а его коридоры освещены крошечными факелами и затянуты туманом.

Любое существо (не нежить), которое касается барельефа, исчезает и снова появляется в межпланарном лабиринте, структура которого совпадает со структурой барельефа. Как только это происходит в первый раз, все секретные двери открываются, а кости минотавров соединяются вместе, образуя десять **скелетов минотавров**, которые выходят из своих камер и атакуют всех в склепе. Все присутствующие существа должны бросить инициативу, включая всех, кто попал в лабиринт. Ключи для открытия саркофага Унк скрыты в лабиринте.

Когда персонаж появляется в лабиринте, опишите ему обстановку следующим образом:

> Вы стоите в проходе, стены которого высотой 15 футов, они сделаны из гладкого, невзрачного камня, проход освещён факелами и окутана туманом. Тут нет потолка, а когда вы смотрите вверх, вы видите искажённый вид комнаты, в которой вы только что были.

Персонажи, стоящие возле барельефа на стене, могут видеть персонажей, оказавшихся в лабиринте, но не могут их слышать. Точно так же персонажи в лабиринте могут видеть гигантские искажённые версии любых существ, стоящих в пределах 10 футов от барельефа на стене, но они ничего не могут слышать за пределами лабиринта.

Структура лабиринта постоянно изменяется, чтобы гарантировать, что персонажи внутри него останутся разделёнными и не смогут найти друг друга. Видимость в лабиринте ограничена 20 футами из-за окутывающего тумана. Заклинания, изменённые в пределах гробницы, аналогично изменены в лабиринте (см. «Ограничения заклинаний», стр. 128),

На стену лабиринта можно забраться, успешно пройдя проверку Силы (Атлетика) Сл 20. Любой персонаж, который поднимается на вершину стен или взлетает над ними, вываливается из лабиринта, получая 22 (5к8) урон силовым полем, появляясь с громким хлопком в незанятом пространстве возле барельефа на стене.

Поиск ключа. Любой персонаж, находящийся в лабиринте может потратить время на его изучение. В конце каждого раунда, проведённого за поисками в лабиринте, бросьте к100 и используйте таблицу «Исследование лабиринта», чтобы определить обнаруживает ли что-нибудь персонаж. Любой персонаж, который находит хрустальный ключ и забирает его, телепортируется в незанятое пространство рядом с саркофагом Унк вместе со всем снаряжением.

Исследование лабиринта

к100	Находка
01-70	Ничего
71-75	Скелетные останки Омуанского ребёнка
76-84	**Минотавр**, который сражается насмерть.
85-87	Голубой кристальный ключ
88-90	Золотой кристальный ключ
91-93	Фиолетовый кристальный ключ
94-96	Зелёный кристальный ключ
97-99	Красный кристальный ключ
00	Чёрный кристальный ключ

Саркофаг

Любой персонаж, который исследует саркофаг, замечает крошечную замочную скважину, вырезанную на крышке. Замочная скважина не проникает внутрь саркофага, и в ней нет механизмов, позволяющих вскрыть замок. Саркофаг невосприимчив к повреждениям и заклинаниям.

Кристальный саркофаг меняет цвет каждые 6 секунд, переходя через следующий повторяющийся цикл: синий, золотой, фиолетовый, зелёный, красный, чёрный. Если кристальный ключ, извлечён из лабиринта и вставлен в замочную скважину, когда саркофаг и ключ имеют один и тот же цвет, крышка саркофага исчезает, и содержимое саркофага становится доступным (см. ниже «Сокровище»). В то же время, персонаж, который извлёк ключ из лабиринта, получает сверхъестественный дар от таинственного благодетеля (см. ниже «Подарок Ацерерака»).

Если кристальный ключ вставлен, когда саркофаг и ключ разных цветов, ключ телепортируется обратно в лабиринт, и саркофаг остаётся запертым.

Сокровище

Саркофаг заполнен солью, среди которой погребены десять опалесцирующих браслетов (по 75 зм каждый), изготовленных из панциря цеповой улитки (животная форма Унк, см. приложение D) и *мантия сияющих цветов [robe of scintillating colors]*. Мантия превращается в пыль и разрушается, если её вынести из Гробницы девяти богов (но см. «Потерянные сокровища», стр. 188).

Дух Унк. Дух Унк пытается вселиться в любого персонажа, который касается мантии сверкающих цветов (см. «Духи девяти хитроумных богов», стр. 129). Когда дух Унк проявляется, прочитайте:

> Слизь вытекает из складок сияющей мантии, чтобы принять форму нескольких, похожих на цеп псевдопод. Женский голос разносится эхом по залу: «Я могу вам помочь. По крайней мере, я думаю, что я должна это сделать.»

Если дух успешно вселяется в персонажа, дайте игроку карточку Унк (см. приложение F). Если попытка не удалась, дух возвращается в мантию и ждёт, пока другой персонаж коснётся её.

Дар Ацерерака

Персонаж, который добыл кристальный ключ, используемый для открытия саркофага Унк, получает сверхъестественный дар от Ацерерака, который варьируется в зависимости от цвета ключа. Персонаж узнает о даре, когда волшебный знак Ацерерака появляется где-то на его или её теле. Источник дара не может быть подтверждён без консультации с высшими силами, но метка может быть удалена с заклинанием *малое восстановление [lesser restoration]* или подобной магией. В противном случае эти дары следуют правилам чар в разделе «Прочие награды», глава 7 *Руководства Мастера*, стр. 277.

Зелёный ключ. Получатель получает *чары опухшей ведьмы.* Эти чары позволяет вам в качестве действия выплюнуть **лягушку**. Лягушка вас понимает и подчиняется вашим командам. После трёх использований вы теряете эти чары.

Золотой ключ. Получатель получает *чары чувства сокровищ.* Пока эти чары действуют, вы можете использовать действие, чтобы точно определить, по запаху, расположение драгоценных металлов и камней, таких как монеты и драгоценные камни, в пределах 30 футов от вас. Этот эффект длиться 3 дня, после чего чары исчезают.

Красный ключ. Получатель получает *чары гуля.* Эти чары позволяет вам использовать действие, чтобы съесть кусок мяса гуманоида, который был мёртв не более 1 дня. Как только вы это сделаете, вы вылечиваете 3к8 + 3 хитов. После трёх использований вы теряете эти чары.

Синий ключ. Получатель получает *чары хрустального сердца.* Эти чары дают вам иммунитет к колющему и режущему урону от немагических атак, но вы получаете уязвимость к дробящему урону. Этот эффект длиться 10 дней, после чего чары исчезают.

Фиолетовый ключ. Получатель получает *чары искалеченных.* Эти чары позволяет вам восстановить потерянную конечность или орган, например, руку, ногу или глаз. После одного использования вы теряете эти чары.

Чёрный ключ. Получатель получает *чары девяти жизней.* Когда ваши хиты должны до 0 в результате получения урона, вы можете вместо этого остаться в 1 Хите. После девяти использований вы теряете эти чары.

56. Часы предков

Любой персонаж, приближающийся к этой комнате, слышит ритмичный тикающий звук изнутри.

> Внутри этой комнаты стоит деревянный шкаф, в верхней части которого находится нумерованный циферблат с двумя декоративными металлическими спицами. Под циферблатом, внутри открытого отсека качается маятник. Конец маятника украшает камень, похожий на яйцо.

Эти длинные часы излучают ауру Преобразования при использовании заклинания *обнаружение магии [detect magic]* или подобного эффекта.

Совет от духов

Любые персонажи, одержимые духами Унк или Вонго, получают совет при входе в эту область:

- Нерешительная Унк поражена технологическим чудом и хочет остаться и восхищаться этой красотой.
- Невменяемый Вонго считает, что тиканье часов странно успокаивает и призывает своего носителя постоять некоторое время.

Часы

Бронзовые колокола бьют в начале каждого часа. Любое существо в радиусе 30 футов от часов, когда они знаменуют начало часа, должно преуспеть в спасброске Телосложения Сл 17 или состарится на 10 лет. Эффект может быть отменен заклинанием *высшее восстановление [greater restoration]*, но только в течение 24 часов после его появления. Когда персонажи впервые заходят в эту комнату, минутная стрелка показывает 5к10 + 5 минут.

Невидимая запертая металлическая дверь защищает отсек, внутри которого находится маятник часов. Эффект невидимости на двери нельзя развеять, но замочную скважину можно найти ощупывание. Невидимый ключ из сундука в зоне 54A открывает замок также, как и заклинание *открывания [knock].* Чтобы взломать замок, персонаж должен использовать воровские инструменты и преуспеть в проверке Ловкости Сл 20. Если персонаж догадается вдуть измельчённый мел, пыль или подобное вещество в замок, чтобы увидеть его механизм, проверка выполняется с преимуществом.

Сокровище

Яйцевидная жемчужина, прикреплённая к кончику маятника, представляет собой легендарное Лунное яйцо. Камень размером с кулак стоит 2,500 зм, но его цена может быть в три раза выше, если он будет продан на аукционе в любом крупном городе. Для получения дополнительной информации об этом предмете см. «Легендарные сокровища», стр. 127.

Если яйцо вынуть из маятника, часы теряют свои магические свойства и перестают работать.

57. Темница

Любое существо, которое пытается магически покинуть гробницу, вместо этого попадает сюда.

> Вы попадаете в комнату, наполовину заполненную гниющими трупами. Из одной из стен выступает большое зелёное дьявольское лицо, его ноздри едва возвышаются над гниющей массой. В кронштейне над лицом установлен мерцающий факел.

На факел наложено заклинание *вечный огонь [continual flame]*, он освещающим гуманоидные трупы, которые заполняют комнату до глубины 6 футов и делают область труднопроходимой. По мере необходимости магия Ацерерака привлекает сюда новые трупы с кладбищ по всему миру, все в разных состояниях разложения.

Отидж питается трупами и в настоящее время находится под кучей в юго-западном углу. Любой персонаж, преуспевший в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 14, обнаруживает щупальце с глазами возвышающееся над гниющей массой. Отидж охотно атакует одинокого персонажа, но избегает конфронтации с несколькими врагами. Если отиджа убить, то новый не появится.

Зелёное дьявольское лицо

8-футовое дьявольское лицо выступает из северной стены. Любой тщательный осмотр показывает, что в его ноздря есть полости, в каждой из которых находится каменный рычаг. Вытянутый рычаг фиксируется на месте и не может быть сдвинут до тех пор, пока он не перезапустится.



Карта 5.5. Шестерни ненависти

Вытягивание рычага в левой ноздре приводит к тому, что дьявольское лицо широко открывает рот, раскрывая пищевод, наполненный непроницаемой тьмой, который затягивает всё в комнате. Все существа в этой области должны бросить инициативу. Любое существо, начинающее свой ход в комнате и не защищённое каким-то образом, должно преуспеть в спасброске Ловкости Сл 11 или его затянет в рот, что приведёт к его уничтожению. Если персонаж провалил спасбросок, другой персонаж, который находится рядом с ним или привязанный к первому персонажу верёвкой, может использовать свою реакцию, чтобы схватить и предоставить первому персонажу возможность перебросить свой спасбросок. Через 1 минуту рычаг с громким звуком перезапускается. Рот остаётся открытым, пока рычаг не перезапускается. Магия не влияет на рот или темноту внутри.

Вытягивание рычага в правой ноздре заставляет глаза дьявола светиться красным, все живые существа в комнате (включая отиджа, если он ещё жив) телепортируются перед дьявольским лицом в зону 5B, вместе с тем, что они носят или держат. После этого рычаг перезапускается.

Если персонажи вернутся в эту комнату позже, эффекты рычагов будут изменены (поменяются местами).

Уровень 5. Шестерни ненависти

Карта 5.5 показывает, как выглядит уровень этого подземелья. Поглотитель душ получает силы от машин на этом уровне. Грохот этого аппарата эхом разносится по всем зонам этого уровня, создавая вибрацию в клёпаных металлических панелях, которыми облицованы большинство стен, полов и потолков. Пагубное влияние аболета также загрязняет этот уровень.

Слизь аболета

Лужи из вязкой серой слизи покрывают пол в некоторых областях, как отмечено на карте 5.5. Эти области труднопроходимы, и любое существо, которое начинает свой ход в луже слизи или впервые контактирует с ней на своём ходу, получает 5 (1к10) психического урона. Лужа слизи уничтожается, если получает урон холодом, излучением или некротической энергией. Слизь невосприимчива ко всем другим видам урона.

Огромные каменные шестерни

Зоны 58, 59, и 60 построены внутри гигантских каменных шестерней. Когда персонажи впервые спускаются на этот уровень, комнаты передач настроены как показано на карте 5.5. После этого комнаты можно поворачивать с помощью элементов управления в зоне 61. Их потолки не соприкасаются со стенами, позволяя помещениям поворачиваться без переориентации потолков или вала в зоне 58.

58. Шестерня разложения

Жуткое зловоние заполняет это пятиугольное помещение, стены которого покрыты проклёпанными листами железа. Дикий сад, полный болезненных растений и гниющего компоста, занимает большую часть внутреннего пространства, а узкая тропинка идёт вдоль стены между двумя выходами. В центре сада торчит шестифутовый ржавый ороситель. В потолке над оросителем видна квадратная шахта, уходящая вверх.

Всякий раз, когда эта комната вращается с помощью элементов управления в зоне 61, ороситель вытягивает воду из подземного озера (зона 65), распыляя её на растения в помещении. Магия сохраняет растения живыми, несмотря на отсутствие солнечного света.

Если шестерни повёрнуты так, что один из дверных проёмов соединится с зоной 63 на севере, газ из этой зоны проникнет в сад, превращая случайные груды компоста в три **ползающие насыпи**, которые сразу же будут атаковать всех других существ в комнате. Через 1 час ползающие насыпи снова превратятся в мёртвый компост.

Шахта в потолке поднимается на 15 футов в зону 45. Для лазания по гладким стенам шахты персонажу необходим комплект для лазания или магия.

59. Шестерня кислоты

Кислотное зловоние заполняет эту пятиугольную комнату, которая имеет два выхода. Стены покрыты проклёпанными листами железа, а в центре на шершавом каменном полу видна большая лужа серой слизи. Фрески на каждой стене, расположенные прямо под потолком, изображают пять чёрных драконов.

Кислота выливается из ртов драконов на фресках, когда эта комната поворачивается элементами управления в зоне 61, но в настоящее время кислотные резервуары в потолке пусты. Следовательно, когда комната поворачивается, ничего не происходит. Любой персонаж, который может приблизиться к потолку, чтобы осмотреть фрески, замечает крошечные отверстия в драконьих ртах.

60. Шестерня крови

Вдоль каменных стен этой пятиугольной комнаты стоят пять шкафов из тикового дерева, каждая из которых имеет дверь с резным изображением или сценой. Лужи серой слизи покрывают части пола. В комнате есть два выхода, северный проход перекрывает адамантовая опускная решётка. В металлической пластине над решёткой находится ряд из пяти красных кристаллов, похожих на капли крови.

Адамантовая опускная решётка невосприимчива к повреждениям и заклинаниям, а её прутья расположены на расстоянии 4 дюйма друг от друга. Крошечное или газообразное существо может легко проскользнуть между прутьями.

Чтобы поднять решётку, нужно вызвать монстров из всех пяти шкафов и убить их в этой комнате. За один раз можно открыть только один шкаф, и пока монстры этого шкафа не будут побеждены, все остальные шкафы в комнате будут заперты. Когда все монстры из шкафа умирают, шкаф исчезает, и один из красных кристаллов над решёткой загорается. Когда все пять кристаллов загорятся, решётка поднимается и остаётся открытой 24 часа. Как только пройдёт 24 часа, решётка опустится на место, кристаллы погаснут, а шкафы снова появятся.

В каждом шкафу находятся односторонние врата на другой план, который деактивируется, если шкаф вынести из этой комнаты или уничтожить. Любое существо, пытающееся пройти через врата шкафа с этой стороны, сталкивается с преградой.

Каждый платяной шкаф весит 250 фунтов, и достигает 6,5 футов в высоту, а также излучает ауру Вызова при использовании заклинания *обнаружение магии [detect magic]* или подобного эффекта. Платяной шкаф – Средний объект с КД 11, 30 хитами и иммунитетом к яду и психическому урону.

Шкаф Ахерона

Сцена на этой двери изображает армию орков, сражающуюся с армией хобгоблинов. Когда дверь открывается, прочитайте:

Пыль и дым вырывается из шкафа, а воздух вокруг вас наполняется с рёвом битвы. За дверями две армии сражаются под кроваво-красным небом, в котором парит железный куб, как огромная далёкая луна. Тучи пепла внезапно вылетают из шкафа, которые на ваших глазах превращаются в кричащих орков.

Открытие шкафа призывает **боевого вождя орков** и семь **орков**. Их тела, доспехи и оружие остаются в этой комнате, когда они умирают.

Шкаф Геенны

На этой двери изображена ухмыляющийся ночная карга, держащая в руках запелёнатого человеческого младенца. Когда дверь открывается, прочитайте:

Дверь открывается над кальдерой действующего вулкана. Осколки чёрного камня плавают над расплавленной магмой. На вершине одного осколка расположены два существа размером с человека с неестественными чертами и четырьмя руками.

Открытие шкафа призывает двух **меззолотов**, которые телепортируются в комнату и атакуют. Когда меззолот умирает, его тело превращается в клубы маслянистого дыма, но его трезубец остаётся.

Шкаф Механуса

На этой двери изображён циферблат богато украшенных часов. Когда дверь открывается, прочитайте:

Огромные взаимосвязанные шестерёнки и винтики тянутся так далеко, насколько хватает взгляда. Внезапно, сферически конструкт с длинными тонкими ногами и маленькими крыльями проходит через открытую дверь.

Открытие шкафа призывает бестолкового, дезориентированного **монодрона**, который приземляется у ног персонажей. Затем он пытается вернуться в шкаф, но магия не пускает его. Монодрон сражается только в целях самозащиты и разрушается, если побеждён.

Шкаф Девяти Преисподней

Сцена на этой двери изображает искривлённые, кричащие гуманоидные лица, закованные в цепи. Когда дверь открывается, прочитайте:

> Вас обдаёт волной тепла, когда дверь открывается, вы видите железную дорогу, ведущую к базальтовой цитадели, окружённой обугленными остатками побеждённых армий. Узники кричат из подвешенных железных клеток, украшающих стены цитадели. Вдруг, один светящийся сгусток вылетает из шкафа и превращается в крылатого, костлявого дьявола с улыбающимся, похожим на череп лицом.

Открытие шкафа призывает **костяного дьявола**. Когда он умирает, его тело превращается в участок вонючего гноя.

Шкаф Царства Теней

Сцена на этой двери изображает упырей, грызущих кости. Когда дверь открывается, прочитайте:

> Вы видите древнее кладбище, его скошенные надгробные плиты, покрытые туманом. Жуткие, голодные фигуры перемещаются среди могил вдалеке. Внезапно в комнате позади вас появляются яркие светящиеся шары.

Открытие шкафа призывает четыре **блуждающих огонька**, которые остаются невидимы, пока они не атакуют. Если их уничтожить, от них ничего не остаётся.

61. Комната управления

> Железная кафедра 4 фута в высоту, 7 футов в ширину стоит в центре этого помещения, покрытого ржавым железом, на наклонной кафедре расположены управления. На панели управления расположены: золотой рычаг с ручкой в виде звезды, два переключателя красного и синего цвета и две кнопки того же цвета. На стене, за панелью управления выгравированы пять групп кругов, под каждой группой в стену вмонтирован кристалл. Кристалл под группой, обозначенной цифрой «3», светится ярко-зелёным. Три трубы из ржавого железа диаметром шесть дюймов выступают из стены над гравюрами.

Когда персонажи дойдут до этой комнаты, дайте игрокам копию раздаточного материала 24 из приложения Е. Он изображает панель управления на железной кафедре, а также гравюры на стенах и ржавые трубы. Осмотр труб позволяет найти следы той же серой слизи, что и в лужах на этом уровне.

Совет от духов

Любые персонажи, одержимые духами Папазотля, Унк или Вонго, получают совет при входе в эту область:

- Проницательный Папазотль утверждает, что синие элементы управления полезны, а красные элементы управления являются гибельными. (Это просто догадки с его стороны.)
- Эгоцентричная Унк считает, что она сможет выяснить, что делают элементы управления, изучив их. Если её носитель разрешает ей час исследовать и размышлять, она приходит к выводу, что элементы управления являются тайной и должны быть оставлены в покое.
- Вспыльчивый Вонго призывает своего носителя атаковать элементы управления.

Скрытый лаз

Скрытый лаз проходит от нижней части кафедры до области 70, но изнутри этой камеры его невозможно найти. Любой персонаж, ползущий по лазу из зоны 70, обнаруживает каменный рычаг на южной стене конце лаза. Опускание рычага сдвигает кафедру в сторону, чтобы открыть место входа.

Панель управления

Панель управления представляет собой Средний объект: КД 15, порог повреждения 10, 15 хитов и иммунитет к яду и психическому урону. Уничтожение панели отключает элементы управления и приводит к кратковременному выбросу электричества от железной кафедры. Каждое существо в комнате должно преуспеть в спасброске Ловкости Сл 16 или попадёт под электрический разряд, получив 11 (2к10) урона электричеством.

Элементы управления на железной кафедре не имеют инструкции, поэтому их предназначение нужно определять экспериментальным методом.

Синий переключатель. Этот переключатель можно поворачивать влево или вправо, и он возвращается исходное положение, если его отпустить. Синий переключатель определяет, какой кристалл на стене горит. В настоящее время горит кристалл под конфигурацией обозначенной цифрой 3. Если переключатель повернут, текущий кристалл продолжает светиться и загорается кристалл слева или справа (в зависимости от направления поворота переключателя).

Синяя кнопка. Нажатие синей кнопки поворачивает комнаты с шестернями (зоны с 58 по 60), чтобы те соответствовали конфигурации, под которой светится кристалл. Весь уровень содрогается, когда гигантские шестерни начинаю вращаться. Если нажать на синюю кнопку во время вращения, или шестерни уже находятся в правильной конфигурации, ничего не происходит.

Золотой рычаг. Рычаг находится в верхнем положении. Если переключить его в нижнее положение, рычаг со щелчком встанет на место и блокируется, а слизь аболета (см. «Слизь аболета», стр. 168) начнёт вливаться в комнату через железные трубы над стеной с конфигурациями. Если трубы были закупорены тканью до того, как кто-то потянул рычаг, слизь не попадёт в помещение, но трубы невозможно заткнуть пока слизь выливается из них.

Слизь покрывает пол на глубину 1 дюйм за раунд. Если лаз до зоны 70 открыт (см. «Скрытый лаз» выше), слизь не накапливается в помещении и вместо этого выливается в лаз.

Персонаж может разблокировать рычаг, если будет использовать воровские инструменты и успешно пройдёт проверку Ловкости Сл 15. Если блокировка снята, рычаг автоматически переключается в верхнее положение, закрывая клапаны в трубах и останавливая поток слизи. Рычаг может быть вырван с консоли успешной проверкой Силы (Атлетика) Сл 15, что приведёт к тому же эффекту.[1]

1 По всей видимости в этом предложении имеется в виду, что если вырвать рычаг из панели управления, то поток слизи из труб прекратится.

Золотой рычаг имеет и другое предназначение, которое описано в зоне 67.

Красная кнопка. Нажатие красной кнопки приводит к тому, что железная стена толщиной 6 дюймов падает с потолка в дверном проёме, закрывая восточный выход. Любое существо, находящийся в дверном проёме, когда падает стена, должно пройти спасбросок Ловкости Сл 15. При успешном спасброске существо может переместиться за барьер или перед ним (по его выбору). В случае неудачного спасброска, существо, придавленное стеной, падает и получает 44 (8к10) дробящего урона. Придавленное существо опутано [restrained], не может встать и получает 11 (2к10) дробящего урона в начале каждого своего хода, пока он не вылезет из-под двери, или другое существо не освободит его, для каждого из вариантов необходимо пройти проверку Силы (Атлетика) Сл 25. Железная стена запечатывает вход в течение 1 часа, после чего она сама по себе поднимается обратно к потолку. Её нельзя поднять или сломать, хотя заклинание *открывание [knock]* заставляет её подняться к потолку. Если железная стена опущена, при нажатии красной кнопки ничего не происходит.

Красный переключатель. Этот переключатель можно поворачивать влево или вправо, и он возвращается исходное положение, если его отпустить. При повороте переключателя влево, устанавливается двусторонняя телепатическая связь между существами в этой комнате и аболетом в зоне 65. Поворот переключатель вправо заканчивается связь. Телепатическая связь с аболетом также заканчивается для любого существа, покидающего комнату управления. Поскольку общение является телепатическим, все участники могут понимать друг друга, даже если они не говорят на одном языке. Для отыгрыша аболета, используйте рекомендации из зоны 65.

Аболет привык говорить только с Витерсом и называет его изначальным именем Горра. Если персонажи активируют телепатическое звено, первая мысль, которую раздражённо посылает аболет: «Что теперь, Горра?» Как только аболет осознает, что он телепатически связан с незнакомцами, то по какой-то причине он хочет разузнать о них всё, удовлетворяя своё любопытство.

Расположение шестерней

Раздаточный материал 24 (см. приложение E) показывает пять различных конфигураций для этого уровня подземелья:

Конфигурация 1. Открытые дверные проёмы, соединяющие зону 58 с зонами 60 и 63. Зона 59 отрезана, как и выходы в зоны 61, 62 и 67.

Конфигурация 2. Открытый дверной проем соединяет зоны 58 и 63, но дверной проем, ведущий в зону 59, упирается в стену. Зона 60 также отрезана, как и выходы в зоны 61, 62, 67 и 68.

Конфигурация 3. Показана на карте 5.5.

Конфигурация 4. Открытый дверной проем соединяет зону 58 с зоной 62. Зоны 59 и 60 отрезаны, как и выходы в зоны 61, 67 и 68.

Конфигурация 5. Открытые дверные проёмы соединяют зоны 59 и 61, а также зоны 60 и 67. Зона 58 отрезана, как и выходы в зоны 62 и 68.

62. Каменный джаггернаут

Эта область является тупиком – в большей степени, чем одним[2].

62A. «Пробуждённая Напака!»

> Этот коридор покрыт пылью и паутиной. Впереди мерцающие огни тускло освещают больший коридор, перпендикулярный этому. Там, где встречаются два зала, на потолке засохшей кровью написаны слова.

Секретная дверь в западной стене уходит в строну, открывая тёмный туннель, соединяющий зоны 26 и 66. На месте, отмеченном X на карте 5.5, на потолке засохшей кровью написаны слова: «ПРОБУЖДЁННАЯ НАПАКА!»

62B. Наклонённый коридор

> Большие лужи серой слизи видны по всему полу этого пологого коридора шириной 10 футов. В закреплённый на стене кронштейнах мерцают свечи, отбрасывая тусклый свет на несколько барельефов, изображающих гуманоидов со звериными головами, которые стоят на коленях перед чёрной звездой. В нижнем конце зала плотная фиолетовая ткань перекрывает проход от стены до стены. На верхнем конце коридор заканчивается.

Коридор имеет уклон к зоне 62C. Зона 62D на западе, скрыта за секретной дверью, которая перекрывает всю стену (см. зону 62D для получения дополнительной информации).

Свечи. Шесть волшебных свечей расположены на расстоянии 10 футов друг от друга по обеим сторонам коридора. Свечи не гаснут, пока они остаются в этой области.

Секретный лаз. Скрытый за барельефом, изображающим гуманоида с головой крокодила, держащего трапециевидный сундук, лаз ведёт к зоне 62D. Близкий осмотр барельефа показывает, что замочная скважина сундука реальна. Нефритовый ключ, найденный в зоне 53, можно использоваться, чтобы отпереть барельеф и отодвинуть его, открыв лаз. Замок также может быть вскрыт при помощи воровских инструментов и успешной проверки Ловкости Сл 21. Если проверка провалится на 5 и более, секретная дверь в западной стене открывается, чтобы освободить каменного джаггернаута (см. «Напака пробудилась» в зоне 62D).

62C. Сломанная статуя

Если убрать фиолетовую ткань, то через 15 футов после неё будет тупик.

> Шестифутовая статуя четырёхрукой горгульи стоит у западной стены. Одна из его рук отломилась и лежит на полу перед нею, эта рука сжата кулак. Остальные три руки расположены таким образом, что можно предположить, что они должны держать что-то. За статуей на стене вырезана загадка:
>
> Мне нужно три
> Затем ещё три
> И ещё три
> Открыть дверь

2 В оригинале тут идёт игра слов: Тупик – «dead end» можно также перевести как смертельный конец.



Статуя горгульи невосприимчива к повреждениям и заклинаниям, но её сломанная рука нет. Если три драгоценных камня положить на открытые ладони статуи, руки волшебным образом сжимаются в кулаки, превращая драгоценные камни в порошок. Затем ладони статуи открываются. Если эти действия выполняется ещё дважды, так чтобы в общей сложности девять драгоценных камней были раздавлены, сломанная рука разжимается, и в ней появляется рубин размером кулак. Рубин – это Око Залтека, который телепортирован из области 62D жертвой драгоценных камней. Если рубин забрать из руки горгульи, статуя волшебным образом открывает рот и выдыхает облако усыпляющего газа, заполняющего 15 футов коридора с востока на запад. В то же время, секретная дверь в западном конце коридора открывается, и каменный джаггернаут в зоне 62D катится по коридору.

Каждое существо в газовом облаке, которое не имеет иммунитета к состоянию Отравлен, должно преуспеть в спасброске Телосложения Сл 15 или упадёт без сознания на 1 час. Если существо получает урон, эффект заканчивается.

62D. Секретная комната

Секретная дверь в эту комнату охватывает всю стену и не может быть открыта силой или магией. Она открывается только в результате действий персонажей в зонах 62B или 62C.

Две трети этой комнаты занимает **каменный джаггернаут** Ацерерака (см. приложение D). Архилич назвал джаггернаута в честь Напаки, мёртвой королевы Ому (см. зону 53). Если персонажи входят в смертельную комнату через лаз и ещё не пробудили джаггернаута, он остаётся инертным и не атакует, если он не получает урон, или секретная дверь не открыта.

Напака пробудилась. Когда каменный джаггернаут активируется, прочитайте:

> Стена в западном конце зала опускается в пол, открывая каменного джаггернаута на колёсах. Ширина и высота конструкта такая же как в коридоре, он катится к вам на огромной скорости.

Все присутствующие существа должны бросить инициативу. В свой ход, джаггернаут катится по коридору, делая атаку Ударом против любого существа, стоящего на его пути, и используя свою способность «Разрушительный перекат», чтобы раздавить маленьких или лежащих [prone] врагов. Когда живых врагов не осталось, он возвращается в секретную комнату. Джаггернаут не может протиснуться в любое пространство, ширина которого менее 10 футов, а в коридоре нет места для поворота. Он атакует, двигаясь вперёд и назад.

Адамантовое навершие волшебного скипетра, спрятанного в склепе настоящей Напаки (зона 53), при контакте уменьшает его хиты до 0 и превращает его в пыль. Пока джаггернаут неактивен, для атаки его скипетром не требуется бросок атаки. Если джаггернаут пробудился, персонаж может использовать скипетр, чтобы сделать рукопашную атаку оружием против джаггернаута, попадание уменьшает его хиты до 0 и превращает его в пыль.

Сокровище. Если оно не было телепортирован в зону 62C, блестящий, огранённый рубин размером с человеческий кулак покоится на каменной полке, находящейся на западной стене коридора. Этот драгоценный камень – легендарное Око Залтека. Он стоит 5000 зм, но его цена может быть в пять раз выше, если он будет продан на аукционе в любом крупном городе. Для получения дополнительной информации о Оке Залтека см. «Легендарные сокровища», стр. 127.

Если Око Залтека было телепортировано в зону 62C, полка пуста.

63. Газовая комната

Большую часть времени эта камера закрыта и недоступна. Персонажи могут попасть сюда, повернув шестерни, соединив её с дверным проёмом зоны 58.

> Густое облако зелёного газа подпитывается из похожих на череп форсунок, вмонтированных в стены этой тесной комнаты. Гниющий труп, одетый в броню из проклёпанной кожи, лежит на полу, открыв рот, руками он держится за своё горло. На одной из его рук повязана жёлтая лента.

Зелёный газ, заполняющий эту комнату, перетекает в зону 58, когда дверные проёмы обеих комнат соединены друг с другом, но газ слишком тяжёлый, чтобы улетучится в шахту в зоне 58. Газ имеет два эффекта:

- Он превращает мёртвую растительность в зоне 58 в три ползающие насыпи (см. описание зоны 58 для подробностей).
- Он ядовит для не-растений. Любое существо, восприимчивое к газу, начинающее свой ход в заполненной газом области, должно пройти спасбросок Телосложения Сл 13, получив 18 (4к8) урона ядом при провале или половину этого урона при успехе. Существо подвержено воздействию газа, даже если оно задерживает дыхание или ему не нужно дышать.

Заполнение форсунок тканью предотвращает выброс газа в помещение. Если персонажи блокируют выброс газа, оставшийся газ рассеивается через 1 минуту.

Сокровище

Мёртвое тело на полу – Лорд Брикстон, Кормиреанский лидер обречённой Компании Жёлтого Знамени. Он умер, когда Витерс повернул шестерни в зоне 61, заперев его в этой комнате.

Труп одет в броню из проклёпанной кожи, а в ножнах на поясе находится длинный меч с рукояткой в виде дракона. Меч обладает малым магическим свойством: его носитель получает способность говорить и понимать Драконий.

Рядом с телом Лорда Брикстона находится набор исследователя подземелий, внутри которого запрятан кошель, содержащий шесть драгоценных камней (сердолик, по 50 зм каждый).

64. Нижняя часть водопада

Все, что падает из зоны 17, находится здесь.

> Стены этого грота покрыты слизью, а воздух воняет гнилью. Грязная вода падает сверху, а затем течёт по природному туннелю в сторону мрачного озера. Оттуда грохочущим эхом доносится звук механизмов.

Чтобы ползти по покрытым слизью стенам требуется проверка Силы (Атлетика) Сл 15. Вода здесь глубиной 30 футов. Персонажи, отдавшие себя на волю течению, медленно перемещаются в зону 65.

65. Подземное озеро

> Мрачное подземное озеро предстаёт перед вами, с его потолка свисают цепи и шестерни, на некоторых цепях висят дварфы. Над водой возвышается гигантская, неподвижная каменная шестерня, связанная с двумя такими же шестернями. Ржавые металлические трубы тянутся от стен пещеры до шестерней. Вода в озере слизистая, с пятнами фосфоресцирующего света, мерцающего во мгле.

Потолок пещеры находится в 20 футах над поверхностью мутного озера, глубина воды – 20 футов. Любое существо, которое пьёт воду, будет отравлено до тех пор, пока оно не выблюет жидкость, что происходит автоматически через 1к4 минуты. Огни на дне озера – это фосфоресцирующие **крабы**, питающиеся грязью. Каждый краб испускает тусклый свет в радиусе 5 футов, но прекращает светиться через 10 минут, если его достать из воды.

Три каменных шестерни (зоны 58, 59 и 60) наполовину погружены в воду и поднимаются на 10 футов над её поверхностью. Их неровные верхние поверхности – труднопроходимая местность, а на их гладкие наружные стены нельзя залезть без комплекта для лазания или магии.

Цепь Механуса (зона 69) управляет механизмами в этой пещере, подпитывает силой Поглотитель душ и множество ловушек и механизмов внутри подземелья. В любой момент времени 1к4 + 1 дварфов гробницы на кожаных ремнях свисают с потолка, выполняя рутинное обслуживание оборудования и гигантских шестерней. У каждого дварфа гробницы параметры **умертвия**, за исключением того, что у него есть боевой топор и лёгкий арбалет. Дварф гробницы игнорируют вторженцев, если на них не нападают, и в этом случае они защищаются своими арбалетами.

Луркер в озере

В озере живёт **аболет** по имени Галирул. Когда Ацерерак поработил его, существо сошло с ума и у него развилось раздвоение личности. Его доминирующая личность ждёт пришествия бога смерти, который, по его мнению, свидетельствует о падении божественности. До этого дня аболет смиренно подчиняется Витерсу (которого существо называет его изначальным именем Горра) и атакует всех, кто стремится предотвратить вознесение атропала. Другая личность аболета – это человеческий ребёнок, безвредный, весёлый и безумно любопытный. В этом состоянии аболет не представляет никакой угрозы и убегает, если его атакуют. Бросьте любой кубик, чтобы определить, какая личность является доминирующей на данный момент. При чётном результате доминирует детская личность аболета.

Если персонажи исследуют озеро, используя лодку из зоны 66, аболет игнорирует их независимо от его текущей личности, если они не ведут себя вызывающе. В случае битвы, аболет не является хозяином озера и поэтому не может использовать действия логова.

Безумно древний, Галирул за десятки тысяч лет накопил множество знаний. Если персонажи устанавливают телепатическую связь с аболетом и склонны пообщаться с ними, он может предоставить информацию, как если бы персонажи сотворили заклинание *общение [commune]*. (Так как они на самом деле не сотворили заклинание, этот эффект не подлежит ограничениям на заклинания в Гробнице девяти богов.) После обмена этой информацией, аболету становится скучно, и он уходит в тёмный угол озера, чтобы грезить о злых вещах.

66. Дверь пожирания

Если персонажи спускаются сюда по винтовой лестнице (зона 26), когда они достигнут нижней части лестницы, прочитайте следующее:

> В нижней части лестницы тёмный коридор ведёт на юг, а на востоке расположена каменная дверь с железными петлями и латунной ручкой.

Если персонажи подходят сюда с озера, прочитайте:

> Колонна из обработанного камня поднимается со дна озера, уходя в потолок пещеры, и соединяется с соседней стеной каменным каналом. С одной стороны колонны каменные ступеньки, покрытые мхом, поднимаются от каменного причала к каменной двери, на которой не видно ни ручек, ни петель. Пара лодок привязана к причалу, а ржавая железная клетка, удерживаемая на поверхности цепью и лебёдкой, плавает в слизи. Фосфоресцирующие крабы собираются на дне озера под клеткой.

Каменная дверь, отделяющая причал от винтовой лестницы (зона 26), излучает ауры Ограждения, Вызова и Иллюзии при использовании заклинания *обнаружение магии [detect magic]* или подобного эффекта. Дверь можно легко открыть с западной стороны, просто потянув за латунную ручку. Дверь гораздо сложнее открыть с восточной стороны.

Голодная дверь

Заросшая мхом лестница, поднимающаяся и причала, усыпаны кусками панцирей крабов. Если кто-то из персонажей касается или проверяет дверь, прочитайте:

> На поверхности двери появляется чудовищный рот, он кричит, растягивая слова: «Я так голоден, что могу съесть тебя живьём, но я соглашусь на что-то ещё. Что-то живое. Что-то светящееся!»

Рот подобен тому, что сотворён заклинанием *волшебные уста [magic mouth]*, но более мощным. Успешное заклинание *рассеивание магии [dispel magic]* (Сл 19), наложенное на дверь, подавляет магию на 10 минут, препятствуя появлению рта. Однако без рта дверь возможно открыть, только с западной стороны, даже с заклинание *открывание [knock]* тут не поможет.

Рот не запрограммирован, чтобы говорить что-либо ещё, но его слова (и панцири крабов под ногами) предоставляют персонажам подсказку, как открыть дверь. Если ко рту поднести живого фосфоресцирующего краба, он широко открывается, пережёвывает его, а затем выплёвывает измельчённый панцирь. Как только рот накормлен, он исчезает, и дверь в зону 26 открывается. Дверные замки запираются, а заклинание перезаряжается, если дверь снова закрыть.

Если персонаж бросает в рот что-либо, что не является фосфоресцирующим крабом, рот выплёвывает это. Если при этом персонаж находится в пределах 10 футов от двери, дверь обматывает язык вокруг персонажа и проглатывает его целиком. Для этого требуется бросок атаки или спасбросок. Персонаж, «съеденный» таким образом, телепортируется в зону 57.

Погружная клетка

Клетка может вместить двух Средних или меньших существ, которые смогут залезть внутрь через ржавые железные дверцы. Клетка излучает магию Преобразования при использовании заклинания *обнаружение магии [detect magic]* или подобного эффекта, любые существа внутри получают эффект заклинания *дыхание под водой [water breathing]*. Толстые прутья предоставляют половину прикрытия от атак, сделанных извне клетки.

Используя лебёдку, персонаж на причале может опустить клетку на 20 футов в озеро, позволяя персонажам в клетке с лёгкостью поймать 2к6 фосфоресцирующих **крабов**.

Скрипучий звук, раздающийся при спуске клетки, привлекает внимание аболета из зоны 65. Если у аболета доминирует жестокая личность, он пытается использовать свою способность «Порабощение» на персонажей в клетке. Если ему это удаётся, он отправляет их обратно на поверхность с приказами заманить других вниз на глубину. Если у аболета доминирует детская личность, он плавает вокруг и использует свою телепатию, чтобы вести дружескую беседу с ныряльщиками.

Лодки

У двух лодок есть названия «Хищник» и «Жертва», выгравированные в их транце. При использовании заклинания *обнаружение магии [detect magic]* или подобного эффекта вокруг каждой лодки обнаруживается аура Преобразования. Каждая лодка может выдержать до четырёх Маленьких или Средних существ и их экипировку, каждая из которых имеет два весла, пустое деревянное ведро и 50-футовый моток пеньковой верёвки.

Хищник. Существа на борту «Хищника» имеют преимущество на атаки, пока лодка находится в воде. Направленный фонарь висит на носу лодки.

Добыча. Существа на борту «Добычи» имеют преимущество на спасброски, пока лодка находится в воде.

67. Зал золотого мастодонта

Персонаж, осматривающий туннель на наличие ловушек, ведущий к этой комнате, замечает каменный блок, установленный в потолке, если успешно пройдёт проверку Мудрости (Восприятие) Сл 20. Блок остаётся там до активации ловушки комнаты.

> Золотая статуя мастодонта в натуральную величину стоит в центре этой комнаты на вершине шестиметровой каменной шестерёнки. Украшенные драгоценными камнями бивни растут из его щёк, а его хобот поднят. По всему телу статуи видны надписи, а фрески на стенах изображают чультского воина, едущего верхом на живом мастодонте через серию адских пейзажей. В каждой сцене, различные дьяволы нападают на них.

На стенах на фресках рассказывается история Ч'такара, чультского воина, который украл ценное ездовое животное своего короля: мастодонта по имени Гхом. В качестве наказания колдуны короля изгнали Ч'такара и Гхома в Девять Преисподней, но эти двое пробились домой. По возвращении Ч'такара отрубил голову короля и превратил его череп в драгоценную чашу. Любой персонаж, который изучает фрески и преуспевает в проверке Интеллекта (История) Сл 15, узнаёт легенду и может её рассказать. На фресках изображены Ч'такара и Гхом, сражающиеся с игольчатыми дьяволами, бородатыми дьяволами, шипастыми дьяволами, рогатыми дьяволами и эриниями.

Совет от духов

Любые персонажи, одержимые духами Ай'джин, Обо'лака или Шагомби, получают совет при входе в эту область:

- Непредсказуемая Ай'джин хочет оседлать золотого мастодонта!
- Нервная Обо'лака боится золотого мастодонта и призывает своего носителя не спровоцировать его гнев.
- Если проблемы, с которыми сталкиваются Ч'такара и Гхом, будут описаны ей, мудрая Шагомби заключает, что зал был построен, чтобы представить аналогичные проблемы.



Чаша-череп Ч'гакара

Золотой мастодонт

Когда персонажи впервые входят в комнату, перед входом стоит статуя мастодонта высотой 10 футов. Статуя выглядит очень реалистично, потому что тело Гхома было сохранено в волшебном железе и покрыто тонким слоем сусального золота, а бивни были инкрустированы драгоценными камнями (см. ниже «Сокровище»).

Надписи на статуе написаны на Древнеомуанском. Они гласят:

> Пусть твои бивни присматривают за моим сокровищем, храбрый Гхом. Как ты вынес меня из ада, так и я восстану из мёртвых, чтобы защитить свои богатства.

Царапины на полу под каменной шестернёй указывают на то, что он может вращаться, но его невозможно сдвинуть при помощи силы. Любой осмотр верхней части статуи позволяет найти звездообразное углубление на затылке. Те, кто видел золотой рычаг в зоне 61, понимают, рукоятка золотого рычага идеально сюда подходит. Если рычаг принесён и вставлен в углубление, прочитайте:

> Громовой трубящий звук извергается из хобота мастодонта, заставляя каменный блок запечатать комнату. Затем шестерёнка под ногами мастодонта начинает поворачиваться, позволяя статуе смотреть на каждую фреску по очереди.

Каменный блок запечатывает коридор в месте, указанном на карте 5.5. Любое существо, находящееся под блоком, когда он падает, должно пройти спасбросок Ловкости Сл 15. При успешном спасброске существо может отпрыгнуть от блока в любом направлении, котором захочет. При неудачном спасброске существо получает 55 (10к10) дробящего урона. Если этот урон уменьшает хиты существа до 0, оно раздавлено и превращается в тонкое, кровавое месиво; в противном случае его заталкивает в комнату.

Когда статуя мастодонта начинает вращаться, все присутствующие существа должны бросить инициативу. Статуя поворачивается против часовой стрелки и каждый раунд совершает полный оборот (360 градусов) при значении инициативы 0.

Когда статуя завершает свой первый оборот, магический огонь охватывает пол и шестерню, вспыхивая на 6 футов в высоту. Любое существо, которое впервые попадает в огонь на своём ходу или начинает свой ход в нём, получает 10 (3к6) огненного урона. Любой персонаж, находящийся на золотом мастодонте, защищён от огня. На мастодонте одновременно может находиться до шести Средних существ – четыре на спине и по одному на каждом из бивней.

Каждый раз, когда статуя поворачивается лицом на север, один или несколько дьяволов выходят из фресок и атакуют всех других существ в комнате. Бросьте инициативу для каждой группы прибывших дьяволов. Каждый волшебный призванный дьявол исчезает в клубе дыма, когда его хиты уменьшаются до 0 или, когда не остаётся существ, которых можно атаковать. Дьяволы появляются в следующем порядке, выходя из стен, где бы вы ни находились:

Раунд 2: Четыре **игольчатых дьявола**
Раунд 3: Три **бородатых дьявола**
Раунд 4: Два **шипастых дьявола**
Раунд 5: Один **рогатый дьявол**
Раунд 6: Одна **эриния**

Если персонажи попытаются заключить сделку с дьяволами, только эриния может пойти на это, но это требует добровольной жертвы души одного из персонажей. Персонаж, который предлагает свою душу эринии, уничтожается огнём. Душа персонажа оказывается в ловушке Поглотителя душ, все вещи персонажа остаются, а все оставшиеся дьяволы в комнате исчезают в облаках дыма.

Ч'гакара

Когда последний дьявол побеждён или, когда группа совершает сделку с эринией, статуя мастодонта возвращается в своё первоначальное положение (лицом на север) и перестаёт вращаться. Когда это произойдёт, прочитайте:

> Огонь гаснет, хотя дым всё ещё висит в воздухе. По залу дует тёплый ветер, несущий аромат жасмина, ладана и могильной пыли. Дым сливается в разлагающегося воина, завёрнутого в бинты. Он держит ужасную чашу, сделанную из человеческого черепа.

Нежить-воин – Ч'гакара, в нём едва можно узнать человека, изображённого на стенах верхом на мастодонте. У него параметры **ревенанта**, но он не может быть уничтожен.

Если уменьшить его хиты до 0, Ч'гакара превращается в дым и пропадает, после чего возрождается в своей могиле где-то в джунглях.

Ч'гакара не говорит, и держит чашу таким образом, что можно предположить, что он предлагает её в качестве подарка. Если чашу взять из его руки, Ч'гакара превращается в дым и уходит. Каменный блок, который закрывает комнату, убирается в потолок, когда Ч'гакара исчезает.

Сокровище

Если её снять, золотая шкура мастодонта стоит 2500 зм, хотя на это одно персонажу потребуется 30 часов. Несколько персонажей, работающих вместе, могут сократить это время пропорционально. Пятьдесят драгоценных камней (по 100 зм каждый) также могут быть вырваны из бивней мастодонта.

Подарок Ч'гакара – легендарная Чаша-череп Ч'гакара. Она стоит 2500 зм, но её цена может быть в четыре раза выше, если она будет продана на аукционе в любом крупном городе. В качестве альтернативы чашу можно вернуть принцессе Мваксанаре, она даёт обещанную награду (см. «Кир Сабал», стр. 50). Для получения дополнительной информации об этом предмете см. «Легендарные сокровища», стр. 127.

68. Коридор распада

Зловещие изображения гниющих трупов украшают этот коридор, а пол усеян потускневшими монетами, кусками брони, разбитыми щитами, лезвиями топоров и другими кусками металлолома.

Все немагические предметы из ткани, кожи, дерева или металла, которые попадают в этот коридор, мгновенно распадаются или разъедаются до такой степени, что они становятся бесполезны. Одежда и доспехи разваливаются, щиты и оружие становятся хрупкими и неэффективными и т.д. Заклинание *починка [mending]* не может восстановить повреждённые таким образом предметы.

В западной части зала находится арка, через которую персонажи могут попасть в зону 69.

Эта зияющая арка имеет краеугольный камень, украшенный железным черепом быка, который кусает кольцо из слоновой кости.

При использовании заклинания *обнаружение магии [detect magic]* или подобного эффекта обнаруживается аура Некромантии, исходящая из кольца из слоновой кости. Если кольцо вырвать из челюстей черепа, оно уничтожается, и эффект распада в коридоре заканчивается.

Лестница на южной стороне коридора спускается на 25 футов и ведёт в зону 71 на уровне 6.

69. Цепь Механуса

Горячий ветер, окрашенный запахом горящего масла, дует из вертикальной шахты диаметром сорок футов. Каменные балконы выступают из стен на противоположных сторонах этого пространства, причём западный балкон на пятнадцать футов выше восточного. Две толстые цепи гремят в пропасти между балконами – одна поднимается на двести футов, прежде чем исчезнуть в облачном вихре, освещённом дугами фиолетовых молний; другая оборачивается вокруг огромной металлической шестерни, парящей на сто футов ниже. Ещё на сто футов ниже шестерни, находится второй вихрь.

Чтобы управлять своим адским механизмом, Ацерерак оскверняет рабочую силу модронов из плана Механуса. Под руководством коррумпированного пентадрона модроны перенаправили одну из своих великих цепей в гробницу. Секции шахты над и под балконами существуют вне нормального пространства, не позволяя шахте пересекаться с другими уровнями гробницы.

Вмешательство модронов

Когда любой персонаж впервые выходит на балкон, прочитайте:

В вихре высоко над головой образуются разломы, и девять кубообразных существ с крыльями и тонкими ножками пролетают через них. За ними быстро следует большой кристаллический десятигранник (декаэдр), в котором находится странная морская звезда.

Пентадрон ведёт отряд из девяти **квадронов** через верхний планарный вихрь, что позволяет безопасно проходить в шахту, но не из неё. Зная, что они не могут вернуться к Механусу, модроны сражаются до уничтожения. После уничтожения этих модронов шахту никто не защищает. Никакие другие модроны не отправляются через вихрь.

Пентадрон не может летать сам по себе, но он получает скорость полёта 30 футов и может парить, когда заключён в кристаллический декаэдр, который предоставляет полное укрытие от атак, которые исходят снаружи транспортного средства. Пентадрон не может совершать рукопашные атаки через декаэдр, но он может использовать бонусное действие, чтобы открыть небольшое отверстие в любом из фасетов декаэдра, чтобы распылить на существ свой парализующий газ.

Декаэдр имеет КД 16, 50 хитов, невосприимчив к урону ядом, сопротивление к колющему и рубящему урону, а также имеет уязвимость к дробящему урону и урону звуком. Если хиты декаэдра уменьшаются до 0, кристалл разрушается, и пентадрон падает.

Кристаллический декаэдр имеет достаточно места для размещения одного Маленького или Среднего существа помимо пентадрона, если персонаж захочет попасть внутрь, *используя туманный шаг [misty step]*, *переносящую дверь [dimension door]* или подобную магию. Внутри декаэдры пентадрон может атаковать как обычно. Когда пентадрон умирает, декаэдр разрушается.

Планарные знания

Персонажи, владеющие навыком Магия, могут сделать проверку Интеллекта (Магия), чтобы определить, что они могут знать о планарных вихрях и цепях Механуса. В зависимости от результата проверки, персонаж вспоминает соответствующую информацию и всю информацию с более низкой Сл:

Сл 10: Планарные вихри невероятно разрушительны. Никто не может надеяться выжить, проходя в вихрь.

Сл 15: Цепь называется цепью Механуса. Такие цепи создаются модронами и используются вместе с другими машинами для поддержания плана Механуса в рабочем состоянии.

Сл 20: Эта цепь Механуса была перепрофилирована для гробницы. Одной цепи было бы достаточно, чтобы держать ловушки гробницы и другие механизмы в рабочем состоянии.

Сл 25: Уничтожение цепи Механуса требует сотворения трёх заклинаний исполнение желаний [wish].

Шахта

Шахта высотой 400 футов и имеет смертоносные планарные вихри сверху и снизу. Любое существо в шахте, которое входит в планарный вихрь, разрывается на части, его тело и имущество разбросаны по мультивселенной.

Цепь Механуса образует петлю и находится в постоянном движении. Одна часть цепи опускается со скоростью 50 футов в раунд, оборачиваясь вокруг гигантской шестерни, которая парит на 100 футов ниже восточного балкона, в то время как другая часть цепи поднимается, чтобы войти в верхний вихрь с той же скоростью.

Два балкона разделены 15-футовой пропастью, через который звенящие звенья цепи поднимаются и опускаются. Магия, позволяющая летать или ходить по стенам, позволяет персонажам легко переходить с одного балкона на другой. Любой персонаж, который берёт разбег не менее чем на 10 футов, может перепрыгнуть с западного на восточный балкон. Поскольку западный балкон на 15 футов выше своего восточного аналога, персонаж должен либо перепрыгивать через пропасть, используя 10-футовый шест (или аналогичный предмет), либо использовать магию.

Персонаж также может пересечь пропасть, перепрыгнув с одного из балконов на ближайшую цепь, от этой цепи до другой и, наконец, на противоположный балкон. Каждый из этих прыжков требует успешной проверки Силы (Атлетика) Сл 10. Любой персонаж, который неудачно проходит проверку, сделанную, чтобы прыгнуть на балкон или цепь, падает вниз в шахту и в нижний планарный вихрь, если он каким-то образом не остановится. Падающий персонаж может приземлиться на парящую шестерню на 100 футов ниже успешным спасброском Ловкости Сл 10, но он получает урон от падения как обычно.

70. Армиллярная сфера

В этом помещении находится бронзовый прибор, центрированный на шарнирной рукоятке. Медленно вращающийся на этой рукоятке глобус диаметром 10 футов украшен топографической картой рельефа и океанов. Концентрические латунные кольца обхватывают прибор, они тоже вращаются и на них закреплены меньшие сферы. Одна из этих сфер имеет острые наконечники и похожа на солнце. Стены комнаты украшены резными высокими безголовыми гуманоидами.

Армиллярная сфера изображает Торил, его луну, солнце и другие планетарные тела в Реальном пространстве. Любой персонаж, который видел масштабные карты Фаэруна, узнает некоторые географические особенности на глобусе.

Активация сферы

Когда любое существо впервые оказывается в 5 футах от центрального глобуса, прочитайте:

Прибор внезапно начинает вращаться, его кольца поворачиваются в сторону, а когда поверхность глобуса сдвигается назад, открывая тёмную полость. Внутри этой полости находится обитое бронзовое кресло с рычагами, встроенными в подлокотники.

Когда существо садится в это кресло, глобус снова закрывается. Любая попытка предотвратить это закрытие перегружает механизм: до тех пор, пока блокировка не будет снята, любое существо в радиусе 5 футов от армиллярной сферы, не сидящее в кресле, получает 18 (4к8) урона электричеством.

Когда существо, сидящие в кресле, встаёт, люк глобуса открывается, закрываясь снова, только когда другое существо садится в кресло или, когда в пределах 5 футов от армиллярной сферы нет существ.

Пока глобус закрыт, персонаж, сидящий в кресле, может видеть сквозь него, как если бы он был сделан из прозрачного стекла. Вытягивание рычагов, находящихся в каждом подлокотнике заставляет кольца армиллярной сферы, представляющие Солнце, Луну и другие планетные тела, вращаться в одном или другом направлении.

Монстр в Луне

Никалот был запихнут в бронзовую сферу, представляющую спутник Торила, Селун. Когда существо внутри армиллярной сферы впервые перемещает её кольца и внешние шары, никалот вырывается из луны, разбивая её. Затем никалот пытается убить всех остальных существ в комнате, преследуя бегущих врагов. Он игнорирует существ внутри глобуса, но атакует любое существо, которое его покидает.

Если этот никалот выбросит естественную 20 при броске атаки, сделанный его секирой, он отсекает головку цели (или одну из голов цели, если их больше одной). Если цель не может выжить без потери головы, она умирает. Цель, иммунная к рубящему урон, невосприимчива к этому эффекту. Цель также избавлена от обезглавливания, если у неё нет головы или она не нужна, есть легендарные действия или если её голова слишком велика, чтобы отсечь её с помощью секиры, хотя она по-прежнему получает урон от критического попадания оружия.

Критическое соединение

Если кольца вращаются так, что все небесные тела выстроились в линию, сделайте бросок по таблице «Соединение армиллярной сферы», чтобы определить, что происходит. Как только эффект соединения возникает, армиллярная сфера разрушается, заставляя рычаги запираться на месте, а люк запирается.

Запертый люк – это большой объект с КД 11, 25 хитами и иммунитетом к яду и психическому урону. Пока наружные кольца и шары не находятся в движении, люк может быть принудительно открыт успешной проверкой Силы (Атлетика) Сл 20 или успешной проверкой Ловкости Сл 20, выполненной с использованием воровских инструментов.

Соединение армиллярной сферы

к100	Эффект соединения
01-05	Армиллярная сфера и любые существа внутри неё исчезают. Мастер решает, где они в конечном итоге окажутся. Возможности попадут в Механус, Обширное болото на Орте, Гору Невермонд на Кринне, пустыню на Атасе, Викторианский Лондон на Земле или на Солнце.
06-15	Черты лица существа, сидящего в кресле, меняются до неузнаваемости, а его личность радикально меняется. Поработайте с игроком, чтобы обговорить соответствующие изменения.
16-30	Заклинание *облако смерти [cloudkill]* появляется внутри глобуса.
31-50	Шар, олицетворяющий солнце распадается, превращаясь в 5000 зм.
51-65	Существо, сидящее в армиллярном кресле, получает *чары героизма* (см. «Сверхъестественные дары» в главе 7 *Руководства Мастера*).
66-80	Каждое существо в пределах 20 футов от армиллярной сферы восстанавливает 50 очков здоровья. Существа внутри глобуса не получают этой выгоды.
81-90	На коленях существа, сидящего в кресле, появляется *камень сияния [gem of brightness]*.
91-99	Значение Интеллекта существа, сидящего в кресле, навсегда увеличивается на 1к4 + 1, до максимума 22.
00	Существо, сидящее в кресле, получает возможность один раз сотворить заклинание *исполнение желаний [wish]*.

Секретный лаз

За секретной дверью на южной стене находится лаз, который уходит на юг и проходит под комнатой управления. Подробную информацию см. в зоне 61.

Уровень 6. Инкубатор Бога Смерти

Карта 5.1 показывает, как выглядит уровень этого подземелья. Здесь ужасный Поглотитель душ вскармливает атропала, превращая его в божество. Шабаш карг, называемых Сшитыми сёстрами, охраняют инкубатор, который остаётся запертым, пока пять скелетных ключей не будут использованы для его открытия. Если персонажам не удалось получить все пять скелетных ключей с верхних уровней, они не смогут полностью исследовать этот уровень. Если вы хотите, чтобы приключение продвигалось вперёд, а авантюристам не пришлось возвращаться, поместите оставшиеся скелетные ключи в зону 71 или где-нибудь поблизости.

71. Логово Сшитых сестёр

Зелёный дым поднимается из бронзового котла, стоящего в центре этого двадцатифутового зала со сводчатым потолком. Сквозь дым едва видны три кресла-качалки, несколько рабочих столов с галантерейными изделиями, вращающееся колесо и ржавая железная клетка с заключённым. В десяти футах над полом по обе стороны комнаты расположены галереи.

Зелёный дым делает это помещение слегка затенённым и не позволяет персонажам увидеть большую зелёную дверь на юге (см. ниже «Скелетные врата»). Железная клетка и её заключённый описаны в разделе «Клетка».

Когда персонажи окажутся в точке, где можно лучше рассмотреть верхние галереи, прочитайте:

В стенах галерей расположены пять деревянных дверей, на каждой из которых вырезан геометрический символ: треугольник, квадрат, пятиугольник, шестиугольник и восьмиугольник.

Это помещение принадлежит Сшитым сёстрам, шабашу из трёх **ночных карг**, верных Ацереаку. Вместе, карги ухаживают за атропалом и охраняют Поглотитель душ. Они с нетерпением ждут апофеоза атропала, ибо крушение цивилизации обещает обилие душ для сбора урожая. Сшитые сёстры наблюдают за вторженцами из Эфирного Плана. Любой персонаж, который может видеть существ и объекты на Эфирном Плане, видит карг и воспринимает их, как спектральные фигуры, стоящие в центре помещения. Дополнительную информацию см. в разделе «Сшитые сёстры».

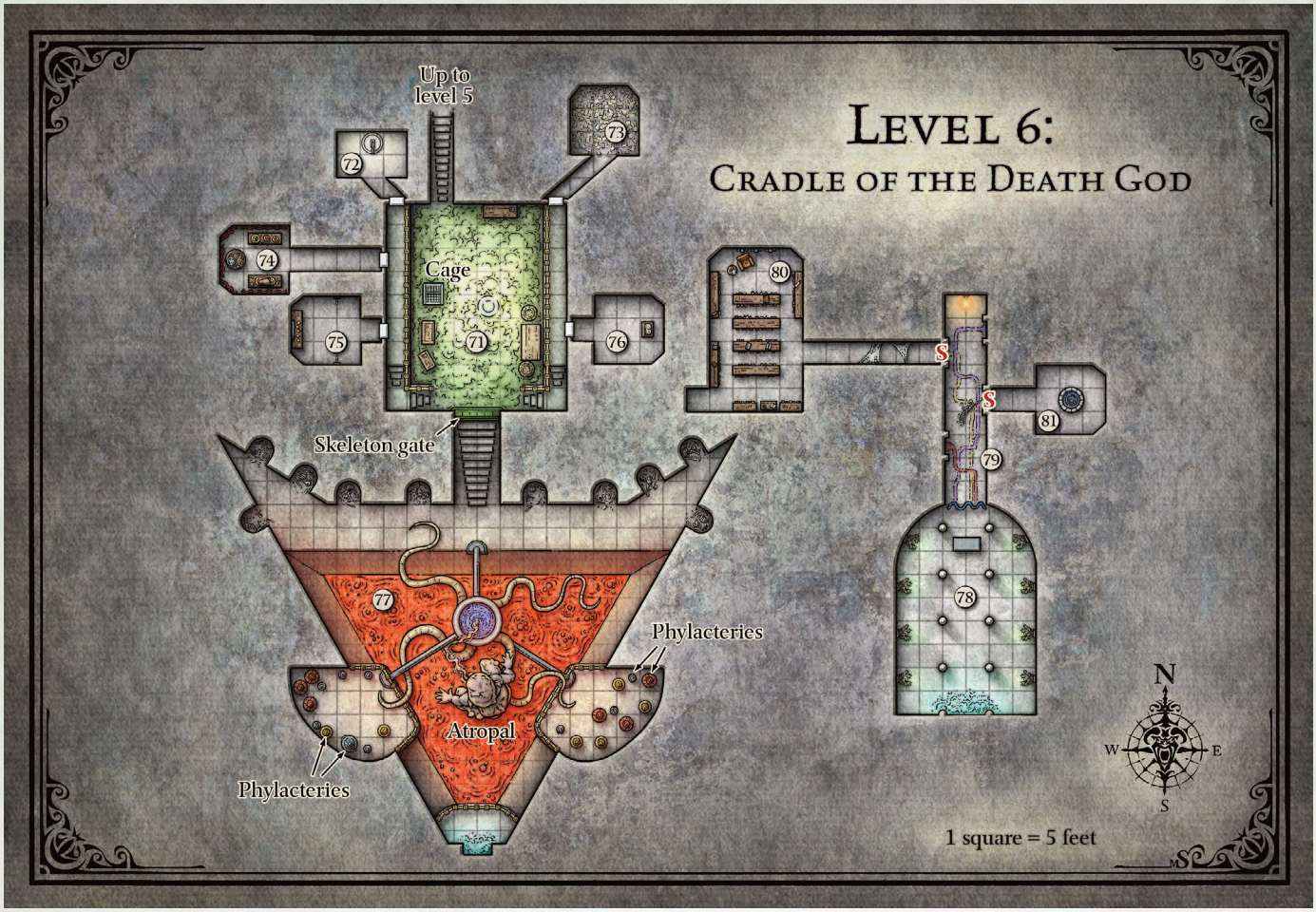
Куклы карг

Каждая карга создала ужасную игрушку: кукла, в которую вдохнули жизнь, вселением души ребёнка. Когда приходят авантюристы, эти куклы выходят к ним:

Через дымку к вам пробираются три крошечные фигурки: соломенная кукла с ржавыми булавками, торчащими из её тела, безликий глиняный ребёнок и чучело обезьяны, нижняя часть тела которой представляет собой одно колесо. Соломенная кукла говорит: «Вам нужно убегать! Сшитые сёстры вернутся в любой момент!»

Каждая кукла – это крошечный конструкт с КД 10, 1 Хитом, скоростью передвижения 10 футов, иммунитетом к урону ядом и состоянию Отравлен, а также они не могут атаковать. Уничтожение куклы заставляет душу ребёнка из неё попасть в ловушку в Поглотителе душ.





Карта 5.5. Инкубатор Бога Смерти ненависти

Соломенная кукла, «Соломенный пучок», обычно говорит за всю группу. Безликая Клэй может говорить только, если на его лице появится рот, а обезьяна Джохо выкашливает свою набивку, когда она пытается поговорить. Если им представится такая возможность, куклы делятся следующей информацией:

- Сшитые сёстры – три ночных карги. Куклы отказываются называть карг по имени, чтобы карги не услышали, как их имена произносятся.
- Куклы были сделаны из душ детей и хотят освободиться от своих похитителей.
- Карги ухаживают за каким-то существом, которое скрывается за скелетными вратами (большая зелёная дверь), но куклы не знают, что это за существо.
- Чтобы узнать больше об авантюристах, карги пытались «похожуна» из клетки.

Если персонажи проявляют интерес к скелетным вратам, куклы рассказывают, что они знают о них:

- Для открытия скелетных врат необходимы пять скелетных ключей. Каждый ключ выглядит как оживлённый скелет, череп которого похож на резной ключ.
- Скелетные ключи бродят по верхним уровням гробницы.
- Прежде чем использовать скелетные ключи, необходимо открыть пять замочных скважин скелетных врат. Пять смежных комнат (зоны 72 до 76) содержат испытания, которые можно преодолеть, чтобы открыть пять замочных скважин.

Куклы не знают, что за испытания будут в зонах 72-76, и они не могут покидать это помещение, если их не взять в руки и не вынести.

Сшитые сёстры

Ацерерак нанял трёх ночных карг за их опыт в ловле и удержании душ, который они адаптировали для создания Поглотителя душ. У карг ужасающий вид:

Вместо глаз **Вдовы Гроат** находятся потускневшие монеты, а муравьи гнездятся в её черепе. Муравьи служат ей шпионами, и их присутствие часто предвещает её появление. Она владеет каменным сердцем, сумкой душ и железным кольцом с восемью ключами. Ключи отпирают кандалы в зоне 78.

Пеги Дедбелз носит бусы детских зубов, а когда ходит стучит тяжёлой деревянной ногой. Когда она смеётся, жёлтый газ выделяется из её носа и ушей. На своей шее она носит сумку, сделанную из кожи гнома, внутри которой находится каменное сердце и пять блестящих чёрных шаров (см. зону 81). На поясе из верёвки Пегги носит сумку душ.

У **Багги Нанны** есть извивающийся кожаный мешок, пришитый к её голове. В сумке также содержится петушок, гадюка и терьер. Одно из животных может появиться из сумки вместо её собственной головы, чтобы говорить от её имени, животные превращаются в дым, когда Багги Нанна умирает. В карманах она носит каменное сердце, сумку душ и три гоблинских пальца.

У ночных карг общие ячейки заклинаний (см. врезку «Шабаш карг» в Бестиарии). Пугало Мистер Никнеделл (см. зону 74) носит при себе глаз карги.

Для получения дополнительной информации о каменных сердцах и сумках душ см. врезку «Предметы ночной карги» в Бестиарии.



Если кто-то из персонажей прилагает усилия, чтобы подружиться с одной из кукол, душа ребёнка, заточённая внутри куклы, наделяет этого персонажа волшебными чарами. Каждая кукла может наложить свои чары один раз. Эти чары подобны тем, что описаны в главе 7 *Руководства Мастера* и следуют тем же правилам.

Чары Соломенного Пучка. Пока вы носите с собой Соломенный Пучок, эти чары позволяет вам в качестве действия сотворить заклинание *эфирность [etherealness]*, без каких-либо компонентов. После того, как чары использованы три раза, они исчезают.

Чары Клэй Безликой. Пока вы носите с собой Клэя Безликую, вам не нужно есть, пить или дышать. Эти преимущества длятся 30 дней, пока кукла находится при вас, после чего чары исчезают.

Чары Джохо. Пока вы носите с собой Джохо, он даёт вам преимущества *шлема понимания языков [helm of comprehending languages]*. Это преимущество длится 7 дней, пока кукла находится при вас, после чего чары исчезают.

Клетка

Ворота ржавой клетки заперты на тяжёлый замок, внутри клетки под окровавленным одеялом находится обнажённая фигура.

Мистер Иглонитка (см. зону 74) носит ключ к замку, который в противном случае можно отпереть только при помощи воровских инструментов и успешной проверки Ловкости Сл 15. Замок также можно достаточно легко сорвать.

Узник клетки – это разлагающийся клон одного из игровых персонажей, и сразу становится понятно на кого он похож. Он был создан из крови или пряди волос, полученных одной из карг, когда персонаж спал. У персонажей был небольшой шанс встретить каргу в качестве случайного столкновения в джунглях (см. приложение В); однако, когда и где произошла кража, зависит от вас.

Клон – не идеальная копия. Он короче и тоньше, чем персонаж, по образу которого он сделан, и у него есть уродства. Используйте параметры **обывателя** для представления этого существа, применяя при этом расовые особенности.

У клона нет имени и нет памяти оригинала. Тем не менее, карги создали магическую связь между клоном и персонажем, по образу которого он был сделан. Клон знает всё, что знает персонаж, вплоть до всех сейчас имеющихся знаний. Карги допрашивали клона, чтобы узнать всё об авантюристах. Теперь, когда им больше не нужна эта информация, Сшитые сёстры планируют убить и съесть клона.

Котелок

Бронзовый котёл наполнен зеленовато-чёрным варевом. Любое существо, которое пьёт из котла ошеломлено на 1к10 минут. Пока существо ошеломлено, оно бьётся в конвульсиях, вызванных тёмными видениями атропала.

Бронзовая крышка котла лежит на полу рядом. Если котёл накрыть крышкой, зелёный дым, заполняющий помещение, рассеивается через 1 минуту.

Скелетные врата

Когда персонажи находятся достаточно близко, чтобы разобрать детали зелёной двери, прочитайте:

Эта дверь двенадцать футов в ширину и десять футов в высоту, она сделана из зелёного камня, а на её поверхности вырезаны ухмыляющимися скелеты гоблинов. Пояс из гладкого камня охватывает дверь на высоте четырёх футов, с пятью золотыми символами подряд: треугольник, квадрат, пятиугольник, шестиугольник и восьмиугольник. Каждый символ выгравирован на утопленной круглой печати.

Геометрические символы 6 дюймов в поперечнике, находятся на расстоянии 1 фута друг от друга и вмурованы в каменные диски диаметром 8 дюймов. За пломбами находятся пять отверстий, которые соответствуют по размеру и форме головам скелетных ключей, найденных на других уровнях гробницы (см. «Скелетные ключи», стр. 126).

Каждый раз, когда персонажи заканчивают испытание в зонах 72-76, одна из каменных пломб отходит в сторону, обнажая замочную скважину за ним. Когда скелетный ключ вставлен в соответствующую замочную скважину и повернут по часовой стрелке, механизм внутри двери отпирается. Когда все пять механизмов отпёрты, скелетные врата могут быть открыты как обычная (хотя и тяжёлая) дверь, открывая широкую лестницу, которая опускается на 20 футов в зону 77. Дверь и её пломбы непроницаемы для повреждений и заклинаний и не могут быть открыты другим способом, чем тот, что описан выше.

Лицом к ночным каргам. Если персонажам удаётся открыть все пять замочных скважин и у них есть все необходимые скелетные ключи, Сшитые сёстры выходят из пограничного эфира и атакуют их. Цель карг состоит в том, чтобы захватить один или несколько скелетных ключей, тем самым предотвращая попадание персонажей в Поглотитель душ. Если карга получает скелетный ключ, она хохочет и использует «Эфирность», уходя на Эфирный План.

Если две карги погибают, третья пытается договориться с персонажами, предлагая полезную информацию в обмен на свою жизнь. Карга заставляет героев поклясться на своих смертных душах, что они не навредят ей, как только она всё расскажет. Любой персонаж, который нарушит соглашение, заражается склизкой погибелью, как будто он или она провалили спасбросок против заклинания *заражение [contagion]*. После того, как соглашение достигнуто, карга раскрывает следующую информацию (и не более того):

- «На этом уровне подземелья есть скрытая библиотека утраченных знаний, охраняемую арканалотом, истинное имя которого – Югга Ракст» (подробности см. в зоне 80).
- «Существует только один способ покинуть подземелье: эбонитовый бассейн. Обугленные кости укажут путь». (См. зону 81 для подробной информации об эбонитовом бассейне. «Обугленные кости» относятся к обугленному скелету на полу в зоне 79.)
- «Красная тропа ведёт к смерти» (см. зону 79.)

72. Испытание треугольника

На двери в эту зону вырезан треугольник. Когда персонажи откроют дверь, прочитайте:

> Стеклянный цилиндр, диаметр которого пять футов, от пола до потолка стоит возле задней стены этой комнаты, он заполнен светом, источник которого не виден. Крошечное треугольное отверстие прорезано в стекле, в пяти футах над полом. Внутри цилиндра находится железный рычаг, вмонтированный в металлическую пластину на полу.

Чтобы добраться до рычага, персонажи должны придумать способ как проникнуть в цилиндр или придумать способ переключения рычага. Если рычаг потянуть, треугольная пломба на скелетных вратах в зоне 71 сдвинется в сторону, открывая треугольную замочную скважину.

Цилиндр 5 футов в диаметре, изготовлен из стекла толщиной 2 дюйма. Треугольное отверстие в стекле имеет ширину 1 дюйм. Цилиндр обычно невосприимчив к урону и заклинаниям, и его нельзя сдвинуть. Персонаж, использующий *газообразную форму [gaseous form]* может проникнуть в цилиндр через отверстие, а персонаж, использующий *эфирность [ethereal]* может пройти сквозь стекло. Персонаж также может использовать *туманный шаг [misty step]*, *переносящую дверь [dimension door]* или подобную магию, чтобы проникнуть в цилиндр. Вызванное магией существо или *невидимый слуга [unseen servant]* может появиться внутри цилиндра, любой из них по приказу потянуть рычаг. Рычаг слишком тяжёлый, чтобы его можно было потянуть с помощью заклинания *волшебная рука [mage hand]*, но его можно сдвинуть заклинанием *телекинез [telekinesis]*.

Если вокруг стеклянного цилиндра встанут три существа, образуя точки треугольника вокруг него, цилиндр становится хрупким и может быть разрушен любым ударом. Как только цилиндр разрушен, любой может подойти к рычагу и потянуть его.

73. Испытание квадрата

На двери в эту зону вырезан квадрат. Когда персонажи откроют дверь, прочитайте:

> Эта комната заполнена летающими листами пергамента, на которых что-то написано, вам кажется, что надписи мерцают. В металлическую пластину, прикреплённую болтами к дальней стене, установлен призрачным рычаг.

Летающие листы – страницы из книги заклинаний, они уничтожаются, если они получают любое количество огненного урона. Персонаж может использовать действие, чтобы поймать страницу, пролетающую мимо, если успешно пройдёт проверку Ловкости Сл 10. На странице написано случайное заклинание; бросьте к6, чтобы определить уровень заклинания, затем произвольно выберите заклинание этого уровня из списка заклинаний волшебника.

Если поймать более трёх страниц, все оставшиеся страницы в комнате превращаются в пыль, из которой формируется враждебный **пылевой мефит** и три иллюзорных копии, созданных заклинанием *отражения [mirror image]*. Мефит атакует всех других существ в комнате, его копии делают тоже самое, следуя за ним.

Мефит знает три командных слова: «Раздутый жук», «Слюна лягушки» и «Вытянутый пепел». В этой комнате он может говорить одно командное слово в качестве бонусного действия в свой ход, вызывая соответствующий магический эффект, описанный ниже. Он не может произносить одно и то же командное слово два раунда подряд.

Раздутый жук: Мефит нацеливается на одно существо в пределах 30 футов от себя, которое он может видеть, что мгновенно увеличивает его вес на 50 процентов. Любое заклинание, которое может снять проклятие, например, *высшее восстановление [greater restoration]* или *снятие проклятия [remove curse]*, заканчивает эффект и возвращает существу его нормальный вес.

Слюна лягушки: Каждое существо в комнате должно преуспеть в спасброске Телосложения Сл 10 или получит 9 (2к8) урона ядом. (Мефит имеет иммунитет к урону ядом).

Вытянутый пепел: Эффект направлен на случайное существо в комнате. Попросите игроков бросить к20 за каждого персонажа, находящегося в комнате, и бросьте к20 за мефита и каждое другое существо в комнате. Существо, чей результат окажется самым низким, получит 21 (6к6) урона силовым полем.

Когда пылевой мефит умирает, он разрушается и превращается в палочку чёрного мела.

Фантомный рычаг

Рычаг на северной стене вырезан из кости, но неосязаемым, так что рука персонажа проходит через него. Рычаг кажется осязаемым для существа на Эфирном Плане, и эфирное существо может потянуть его как обычно. *Рассеивание магии [dispel magic]* не влияет на рычаг, который остаётся неосязаемым даже в области *преграды магии [antimagic field]*. Если какое-либо существо использует мел, чтобы нарисовать квадрат на стене вокруг рычага, рычаг станет осязаемым. Если квадрат стёрт, рычаг снова становится неосязаемым.

Если рычаг потянуть, квадратная пломба на скелетных вратах в зоне 71 сдвинется в сторону, открывая квадратную замочную скважину.

74. Испытание пятиугольника

На двери в эту зону вырезан пятиугольник. Когда персонажи откроют дверь, прочитайте:

> Восхитительный аромат пряного мяса приветствует вас. В конце двадцатифутового коридора находится комната с красными гобеленами, развешанными на стенах. На трёх столах разложены различные яства: жареный кабан, тушёные кабачки и поднос с ледяными пирожными. Бутыли пенистого пива, усиливают праздничную атмосферу, как вишенка на торте.
>
> Исхудавший мужчина в пыльном чёрном костюме спокойно расставляет приборы на столе с пирожными, он замечает ваше появление. Не говоря ни слова, он жестом приглашает вас присоединиться к пиршеству.

Исхудавший джентльмен – Мистер Иглонитка, слуга Сшитых сестёр. При использовании заклинания *обнаружение магии [detect magic]* или подобного эффекта вокруг него обнаруживается аура Иллюзии. Успешное заклинание *рассеивание магии [dispel magic]* (Сл 16) раскрывает его истинную форму.

Мистер Иглонитка – это **пугало**, замаскированное магией, чтобы выглядеть как человек. В кармане он носит *глаз карги* Сшитых сестёр (см. раздел «Карги» в Бестиарии) и один блестящий чёрный шар (см. зону 81). Мистер Иглонитка понимает Общий, но не может говорить. Он общается, кивая и качая головой, или жестами и мимикой.

Опасаясь прихода авантюристов, карги подготовили этот волшебный пир и поручили Мистеру Иглонитке обслуживать его. Пугало атакует персонажей только в случае самозащиты, или если ему прикажут.

Совет от духов

Любые персонажи, одержимые духами Кубазана или Нангнанг, получают совет при входе в эту область:

- Безумны Кубазан призывает своего носителя попробовать жареного кабана.
- Жадная, пугливая Нангнанг призывает своего носителя забрать все ледяные пирожные, но избегать пенистого пива.

Волшебный пир

Еда хорошо приготовлена и вкусная, а пиво хмельное. Любой персонаж, севший пировать, получает преимущества и страдает от вредных последствий, исходя из потреблённого. Не рассказывайте игрокам о пагубных последствиях, пока эти эффекты не проявятся.

Жареный кабан: Персонаж чувствует себя сильнее и получает преимущество на проверки Силы, но имеет помеху на броски атаки против Вдовы Гроат. Оба эффекта имеют продолжительность 24 часа.

Тушёные кабачки: Персонаж чувствует себя более здоровым и получает преимущество на спасброски Телосложения, но имеет помеху на броски атаки против Пеги Дедбелз. Оба эффекта имеют продолжительность 24 часа.

Ледяные пирожные: Персонаж чувствует прилив сил и получает 2к10 временных хитов, но имеет помеху на броски атаки против Багги Нанны в течение следующих 24 часов.

Пенистое пиво: Персонаж получает специальный кубик – к6. В любое время в течение следующих 24 часов персонаж может бросить этот кубик один раз и добавить результат к броску к20, который он или она только что сделал. Кроме того, если персонаж одержим духом хитроумного бога, сила, обычно предоставляемая духом, подавляется на 24 часов.

Персонажи, которые входят в комнату, но не притронуться к еде или напиткам, прокляты и испытывают ужасный голод, как только покидают эту зону. Эффект накладывает помеху на броски атаки и проверки характеристик, и его можно снять с персонажа при помощи заклинания *высшее восстановление [greater restoration], снятие проклятия [remove curse]* или подобной магией.

Гобелены

Пять красных гобеленов висят на железных прутьях, прикреплённых болтами к стенам. Каждый из них состоит из пятиугольных заплат, сшитых вместе. Если любой персонаж, осматривающий гобелен на юго-западной стене, преуспевает в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 15, замечает что-то ещё: лицо дьявола, искусно скрытое в дизайне. Открытый рот дьявола представляет собой пятиугольник. Персонаж может засунуть руку в рот дьявола, как будто ткани там нет, попадая в небольшой карманный план со стеклянным рычагом, установленным в её дальней части. В карманный план можно попасть только с передней стороны гобелена, и только пока гобелен висит на стене. Если гобелен выносят из комнаты или уничтожают, через 4к6 часов появляется новый.

Если потянуть рычаг в гобелене, пятиугольная пломба на скелетных вратах в зоне 71 сдвинется в сторону, открывая пятиугольную замочную скважину.

75. Испытание шестиугольника

На двери в эту зону вырезан шестиугольник. Когда персонажи откроют дверь, прочитайте:

> Большое, треснутое шестигранное зеркало висит над каменной полкой, выступающей из противоположной стены. На полке стоят пять не горящих свечей, каждая из которых изготовлена из жёлтого воска и покрыта крошечными черными рунами. Высохшей кровью на стене над зеркалом написаны слова «СВИНКА СВИНКА СВИНКА».

Шестая свеча, идентичная пяти на виду, спрятана вне поля зрения под каменной полкой. Любой персонаж, осматривающий полку на ловушки или скрытые отсеки, автоматически находит шестую свечу. И зеркало, и свечи излучают ауры Вызова при использовании заклинания *обнаружение магии [detect magic]* или подобного эффекта.

Зеркало с трещинами

Зеркало с трещинами нельзя снять со стены или повредить больше, чем оно есть.

Если все шесть свечей зажжены, персонаж, который смотрит в зеркало и три раза подряд говорит слово «свинка», видит, что отражённый свечной свет указывает на деревянный рычаг, установленный в металлическую пластину на северной стене. Если при произнесении слов горит меньше шести свечей, вместо этого рычаг появляется на южной стене. Эти рычаги существуют только в отражении зеркала, а не в действительности.

Только персонаж, который может видеть рычаг, отражённый в зеркале, может потянуть его. Поскольку рычаг, вероятно, находится вне досягаемости персонажа, он или она может использовать заклинание *волшебная рука [mage hand]* или *телекинез [telekinesis]*, призвать *невидимого слугу [unseen servant]*, накинуть верёвочную петлю на рычаг или предпринять любое подходящее умное решение.

Истинный рычаг. Если потянуть северный рычаг, шестиугольная пломба на скелетных вратах в зоне 71 сдвинется в сторону, открывая шестиугольную замочную скважину.

Ложный рычаг. Если потянуть южный рычаг, три безумных **веркабана** в гибридной форме волшебным образом возникают из зеркала, встают в центре комнаты и сражаются до смерти. Когда веркабанам в комнате некого будет атаковать, они присоединяются к ночным каргам в зоне 71.

Веркабаны могут быть призваны только один раз. Если снова потянуть за этот рычаг, то ничего не произойдёт.

76. Испытание восьмиугольника

На двери в эту зону вырезан восьмиугольник. Когда персонажи откроют дверь, прочитайте:

> Потолок этой отштукатуренной комнаты высотой в пятнадцать футов. На деревянной трибуне, прикреплённой болтами к полу, лежит книга в кожаном переплёте. В стене за трибуной находятся восемь человеческих скелетов, расположенных так, что они, кажется, падают и кричат.

Скелеты не опасны и остаются в оштукатуренных стенах. Трибуна зафиксирована на месте четырьмя болтами, которые глубоко ввинчены в пол, она невосприимчива к повреждениям, заклинаниям и попыткам сдвинуть её. Обложка книги приклеена к трибуне с помощью *превосходного клея [sovereign glue]*, что не позволяет легко забрать её. Восьмистраничная книга содержит восьмистрочный детский стишок, написанный Сшитыми сёстрами на Инфернальном, причём на каждой странице содержится только одна строка стихотворения. Книга открыта на страницах 4 и 5, когда персонажи впервые приходят сода.

В стойке трибуны на стороне, обращённой к восточной стене, находится секретный отсек, который можно найти с успешной проверкой Мудрости (Восприятие) Сл 10.

Если строки детского стихотворения (см. ниже) прочитать вслух в обратном порядке, начиная с последней строки и заканчивая первой, двери секретного отсека открываются, открывая латунный рычаг внутри. Если потянуть рычаг, восьмиугольная пломба на скелетных вратах в зоне 71 сдвинется в сторону, открывая восьмиугольную замочную скважину.

Отсек можно также открыть заклинанием *открывание [knock]* или при помощи воровских инструментов и успешной проверки Ловкости Сл 20. Открытие отсека такими способами вызывает срабатывание ловушки (см. «Ловушка паучьего вентилятора» ниже).

Книга с детским стишком

Любой персонаж, который понимает Инфернальный, может перевести детский стишок:

Стр.1: Назад, назад все восемь к одному.
Стр.2: Рифмуй слова, закончить чтоб игру.
Стр.3: Следи затем, чтоб был паук внутри.
Стр.4: Рычаг увидеть просто, посмотри.
Стр.5: Крутись, крутись железненький паук.
Стр.6: Их плоть сотри в сухую пыль без мук.
Стр.7: Чтоб знать судьбу, стихами говори.
Стр.8: Вперёд, вперёд, идёт один к восьми.

Ловушка паучьего вентилятора

Если любой персонаж, осматривающий пол комнаты, преуспеет в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 15, заметит тонкие швы по периметру пола, и может предположить, что внизу яма. Швы предназначены для обмана авантюристов и заставить их опасаться пола, ямы на самом деле нет.

Настоящая опасность – это потолок, который выглядит как гладкий камень, но на самом деле является тонким слоем штукатурки. В пяти футах над ложным потолком находится настоящий потолок комнаты, в котором установлен лопастной вентилятор, похожий на гигантского железного паука.

Если персонаж в комнате читает весь детский стишок, начиная с первой строки на странице 1 и заканчивая последней строкой на стр. 8, или если отсек в кафедре открыт неправильно, потолочный вентилятор начинает вращаться, а в комнате срабатывает заклинание *изменение тяготения [reverse gravity]*. Трибуна – единственный закреплённый объект в комнате. Любое существо, находящееся недалеко от трибуны, может, с успешным спасброском Ловкости Сл 17, схватиться за трибуну и избежать падения вверх. Существо, которое не может схватиться за трибуну или не закреплено каким-либо другим способом, «падает» вверх через поддельный потолок во вращающиеся лопасти вентилятора, получая 44 (8к10) рубящего урона. Существо получает этот урон каждый раз, когда он начинает свой ход на потолке. Эффект заклинания *изменение тяготения [reverse gravity]* длится 1 минуту, после чего существа на потолке падают на пол с высоты в 20 футов. Как только заклинание заканчивается, потолочный вентилятор прекращает вращаться. Ловушка не перезаряжается.

77. Инкубатор Бога Смерти

Открытие скелетных врат в зоне 71 даёт возможность пройти на лестницу из полированного чёрного мрамора, ширина которой 10 футов, а длина 20 футов, лестница спускается вниз. Когда персонажи дойдут до нижней части лестницы, прочитайте:



За разваливающимися балконами находится бассейн лавы, заполняющий это треугольное помещение, над лавой подвешен огромный хрустальный цилиндр, удерживаемый на месте тремя адамантовыми балками. Призрачные силуэты кружатся внутри цилиндра, а воздух наполнен потусторонними криками. Из крышки цилиндра растут четыре длинных изгибающихся щупальца. Сморщенное чудовище размером со слона парит рядом с цилиндром. Его тело влажное и деформированное, его руки и ноги атрофированы, а из его огромной головы капает чёрная слизь. Существо прикреплено к цилиндру скрученной пуповиной.

Цилиндрическое устройство – Поглотитель душ. Деформированное существо, парящее рядом с ним, – **атропал** (см. приложение D), который питается захваченными душами мёртвых. Атропал атакует любое существо, которое угрожает ему или пытается повредить его источник пищи. Если атропал умирает, приходит Ацерерак, чтобы отомстить (см. «Месть Ацерерака» ниже).

Потолок логова высотой 30 футов, а в стенах вдоль северного балкона находятся ниши, содержащие груды черепов и костей – остатки древних Омуанцев и их защитников минотавров.

Совет от духов

Любые персонажи, одержимые духами хитроумных богов, получают совет при входе в эту область:

- Непредсказуемая Ай'джин побуждает своего носителя исследовать заполненную туманом арку на южном балконе (см. ниже «Туманные врата»).
- Безумный Кубазан ожидает, что его носитель пожертвует собой и умрёт в сиянии славы.
- Добрый Моа хочет освободить души, запертые внутри Поглотителя душ.
- Жадная Нангнанг призывает своего носителя искать балконы и заполненные костями ниши на предмет сокровищ.
- Нервная Обо'лака боится, что кости в северных нишах могут подняться и атаковать.
- Проницательный Папазотль подозревает, что атропал может быть уязвим к урону излучение, и что его убийство может вызвать его злого хозяина.
- Целомудренная Шагомби думает, что атропал страдает и приказывает своему носителю немедленно уничтожить его.
- Задумчивая Унк призывает своего носителя пообщаться с атропалом. Возможно, существо просто неправильно понято.
- Непринуждённый Вонго хочет, чтобы его носитель атаковал щупальца, растущие из крышки Поглотителя душ.

Поглотитель душ

Поглотитель душ – вертикальный хрустальный цилиндр высотой 20 футов и 10 футов в диаметре. Адамантовые балки, удерживающие его над лавой, соединены с адамантовым кольцом на цилиндре.

При использовании заклинания *обнаружение магии [detect magic]* или подобного эффекта, Поглотитель душ излучает интенсивную ауру Некромантии. Уничтожение Поглотителя душ не только прекращает действие проклятия смерти (см. Введение в приключение), но и освобождает все души, запертые внутри устройства. Освобождённые души отправляются в загробную жизнь, и любое существо, чья душа освобождается, может быть возвращено из мёртвых магическими средствами.

Поглотитель душ – артефакт зла – Огромный объект с КД 15; 200 хитов; уязвимостью к урону излучение; и иммунитетом к дробящему, колющему, рубящему урону от немагических атак.

Адамантовые балки. Один из способов уничтожить Поглотитель душ – сломать любую из трёх адамантовых балок, которые удерживают его над лавой. Каждая балка представляет собой Большой объект с КД 20; 100 хитами; иммунитетом к дробящему, колющему, рубящему урону от немагических атак; и иммунитетом к огненному урону, урону ядом и психическому урону.

Когда хиты балки уменьшаются до 0, она ломается и заставляет две другие стойки переломится, обрушивая Поглотитель душ.

Балки достаточно широкие, чтобы Средние или Маленькие существа могли беспрепятственно ходить по ним. Тем не менее, любое существо, которое получает урон, находясь на балке, должно преуспеть в спасброске Ловкости Сл 10 или упадёт с неё в лаву, если оно не будет каким-то образом закреплено.

Если как-то не обезопасить себя, то любое существо, стоящее на адамантовой балке, когда она сломается, попадает в лаву. Если существо находится недалеко от балкона, оно может запрыгнуть на балкон и избежать падения, если успешно пройдёт спасбросок Ловкости Сл 10.

Щупальца. Один раз за ход, в ответ на совершении успешной рукопашной атаки любым существом против цилиндра или одной из его балок, Поглотитель душ атакует это существо одним из своих щупалец длиной 30 футов. Щупальца имеют показатель Силы 22 и делают одну рукопашную атаку оружием против существа: +7, к попаданию, 24 (4к8 + 6) дробящего урона. Вместо того, чтобы наносить урон, щупальце может схватить свою цель (Сл высвобождения 16). Если цель весит 330 фунтов или меньше, щупальце может также поднять схваченное существо и перенести его в любое незанятое пространство в пределах 30-футового радиуса или бросить его в лаву.

Щупальца могут быть атакованы и уничтожены. Каждое из них – Огромный оживлённый объект с КД 15, 30 хитами и иммунитетом к яду и психическому урону.

Уничтожение Поглотителя душ. Когда хиты Поглотителя душ уменьшатся до 0, прочитайте:

> Хрустальный цилиндр разрушается, и бесчисленное множество крошечных огней вырывается изнутри. Эти яркие души закручиваются в воздухе, как торнадо, устремляясь вверх, а затем исчезают в ослепительной, призрачной вспышке.

Если атропал не был уничтожен, начинает кричать, когда души мёртвых улетают от обломков Поглотителя душ.

Яма с лавой

Яма с лавой находится на расстоянии 30 футов от пола комнаты и глубиной 100 футов. Любое существо, попадающее в лаву или начинающее свой ход в ней, получает 55 (10к10) огненного урона. Любой объект, попадающий в лаву, получает повреждение при первоначальном контакте и один раз каждый раунд после этого, пока он не будет извлечён из лавы или не будет уничтожен.

Филактерии

Вдоль восточных и западных стен помещения находятся два балкона, на высоте 30 футов над ямой с лавой.

> Два балкона с перилами по краям помещения заставлены декоративными стеклянными бутылками, рифлёными серебряными урнами, шкатулками из слоновой кости и другими сосудами – все они украшены зловещими рунами.

У Ацерерака есть ученики, находящиеся во всех уголках мультивселенной, большинство из них – личи, стремящиеся стать столь же могущественными, как и он. Здесь он хранит их филактерии.

На каждом балконе есть 2к6 + 5 филактерий личей. Любой персонаж, который преуспевает в проверке Интеллекта (Магия) Сл 15, понимает, что это филактерии. Уничтожение филактерии – не простая задача и часто требует специального ритуала, предмета или оружия. Все филактерии здесь уникальны, и открытие секрета к разрушению каждой потребует времени и дорогостоящих исследований. Есть шанс 10%, что любая из этих филактерий будет уничтожена, если бросить её в лаву.

Туманные врата

На балкон в южном конце помещения находятся врата в заключительные помещения Гробницы девяти богов.

> На этом балконе возвышается богато украшенная арка. Ухмыляющиеся черепа формируют её рамку, а пылающий туман завихряется внутри.

При использовании заклинания *обнаружение магии [detect magic]* или подобного эффекта вокруг врат обнаруживается аура Вызова. Любое существо, которое входит в арку, появляется из аналогичной арки в зоне 78, вместе с тем, что оно носит или несёт.

Месть Ацерерака

Если персонажи убили атропала, прочитайте:

> На южном балконе появляется скелетная фигура, одетая в рваную мантию и сжимающая посох с черепом. В его глазницах пылают зловещие узоры белого света, а рядом с ним в воздухе парит сфера полнейшей тьмы диаметром в два фута.

Ацерерак (см. приложение D) бросает инициативу и атакует со всей своей силой, надеясь убить вторженцев и получить их души. Архилич вооружён *Посохом Забытого* (см. приложение C) и его сопровождает *сферой аннигиляции*, которую он контролирует, используя *талисман сферы*, надетый на шею. Поскольку Гробница девяти богов не является домом Ацерерака, у него нет доступа к действиям логова во время этой битвы.

Ацерерак говорит с авантюристами в снисходительных тонах, называя их «ничтожными смертными», когда он намеревается их уничтожить.

Гнев хитроумных богов. Когда появляется Ацерерак, любой персонаж, одержимый духом хитроумного бога, слышит, что дух кричит о мести. В дополнение к силе, предоставленной его или её хитроумным богом, персонаж получает следующие преимущества, когда он или она может видеть Ацерерака:

- Персонаж получает 50 временных хитов в начале каждого своего хода.
- Когда персонаж совершает бросок атаки против Ацерерака и попадает, атака наносит дополнительные 3к6 психического урона.

Поражение Ацерерака

Если хиты Ацерерака опустится ниже 100, он сотворяет заклинание *телепортация [teleport]* на следующий ход и убегает. Когда он исчезает, прочитайте:

> «Мы снова встретимся, дурни!» говорит лич. «И в тот день вы умрёте!» При этом Ацерерак поднимает свой посох, произносит какие-то магические слова и исчезает.

Если персонажам удастся убить Ацерерака, прежде чем у него появится шанс убежать, прочитайте:

> Взгляд ужаса проходит по лицу лича, когда его тело превращается в пыль. Его потрёпанные одежды падают на землю, как и его посох и талисман.

Тело Ацерерака восстанавливается рядом с его филактерий, которая спрятана в каком-то отдалённом демиплане, но его имущество остаётся персонажам. *Сфера аннигиляции* остаётся неподвижной, пока кто-то не возьмёт её под контроль с помощью талисмана. Поскольку это не существо, сфера не телепортируется, если она проходит в туманные врата (см. «Туманные врата» выше).

78. Часовня ненависти

Любое существо, которое проходит через туманные врата в зоне 77, появляется из аналогичной арки, стоящей у южной стену этой комнаты. Врата также позволяют вернуться в зону 77.

> Вы выходите из тумана и попадаете в подземную часовню с черными базальтовыми колоннами и отполированным обсидиановым алтарём. На алтаре покоится кожаный мешок, который размером и формой похожа на человеческое тело, он, кажется, был зашита. За алтарём висит плотная, чёрная ткань.
>
> Восемь иссохших, зелёнокожих созданий прикованы к стенам часовни, каждое из которых смотрит на вас одним злобным глазом. Монстры начинают бормотать, пускать слюни и трясти своими оковами, пытаясь освободиться.

После того как атропал съест достаточно душ, Ацерерак планирует крестить его в крови достойной жертвы. Эта часовня была построена для этой тёмной церемонии. Сшитые сёстры нашли подходящую жертву, и засунули в зашитый кожаный мешок для тел, который лежит на алтаре.

Совет от духов

Любые персонажи, одержимые духами Моа или Вонго, получают совет при входе в эту область:

- Добрый Моа предлагает освободить скованных существ.
- Неистовый Вонго призывает своего носителя нанести удар по мешку для трупа, чтобы убедиться в том, что всё, что находится внутри, мертво.

Мешок для трупа

Кожаная сумка для тела может быть разрезана, что позволит найти бессознательного пленника, вы сами можете решить кто это. Возможно, это Артус Симбер, Дрэгонбэйт, Волотамп «Воло» Геддарм или какой-то другой НИП, с которым персонажи никогда не встречались. Это также может быть НИП, который отделился от группы в ходе приключения.

Если вам не удаётся придумать кто бы это мог быть, используйте захваченного члена Ордена Латной Перчатки по имени Залдер Фаэльронд (ЗД мужчина человек тетирец **рыцарь** Торма, без брони и оружия). История Залдера заключается в том, что он был похищен Сшитыми сёстрами во время патрулирования в джунглях. Если его освободили, он просит, чтобы его сопроводили в Лагерь Возмездия (см. главу 2).

Магия ночных карг оставляла пленника живым и бессознательным. При успешной проверке Интеллекта (Магия или Религия) Сл 17 персонаж определяет, что эффект может быть снят, но только если обрызгать пленника святой водой.

Поборники Ацерерака

Существа, прикованные к стенам часовни, – восемь **нотиков**. Это бывшие ученики Ацерерака, которые потеряли рассудок, пытаясь познать магические секреты своего хозяина. Нотики сдерживаются кандалами и не могут совершать рукопашные атаки, пока они не освободятся. Они говорят на Подземном и требуют освобождения.

Ночная карга Вдова Гроат (см. зону 71) владеет ключом от кандалов нотиков, которые также можно вскрыть, если успешно пройти проверку Ловкости Сл 13, сделанную персонажем с использованием воровских инструментов, кандалы также можно разбить сильным ударом тяжёлого оружия.

Если персонажи игнорируют требования нотиков, злобные существа атакуют их, используя свой ужасный «Разлагающий взгляд». Если персонажи освобождают их, то нотики начинают бродить по часовне, не причиняя вреде группе. Они также предоставляют следующую полезную информацию, если их освободители спросят:

- Если персонажи ищут выход из гробницы, один нотик прыгает к чёрному занавесу, оттягивает его в сторону, указывает на туннель на севере (зона 79) и кричит (на Подземном): «Запомните кости!»
- Если персонажи ищут сокровища, другой нотик выполняет те же действия, что и выше, кроме того, что он кричит: «Следуйте фиолетовой тропе!».

79. Зал завершения

> За занавесом находится коридор шириной в десять футов, длиной в сорок пять футов с четырьмя декоративными арками, за которыми находятся пустые стены. Три тропы отмечены красной, золотой и фиолетовой плиткой, похожей на змей, лежащих на полу, каждый из троп ведёт к одному из трёх арочных проёмов. Обугленный скелет на полу указывает на четвёртую арку, которая не имеет пути, ведущего к ней.
>
> В дальнем конце зала горит один факел. Под ним находится бронзовая табличка с предупреждением на Общем: «Узрите судьбу тех, кто бросает мне вызов!»

Факел продолжает гореть и не гаснет, пока он остаётся в этом коридоре. Если его вынести из этого коридора, он сгорает как обычно.

Совет от духов

Любые персонажи, одержимые духами Ай'джин или Шагомби, получают совет при входе в эту область:

- Непредсказуемая Ай'джин хочет, чтобы её носитель шёл по фиолетовой тропе, чтобы увидеть, куда она приведёт. (Фиолетовый – любимый цвет Ай'джин, как минимум, на данный момент.)
- Мудрая Шагомби призывает своего носителя не отклоняться от плиточной тропы.

Обугленный скелет и секретная дверь. Обугленный скелет указывает на арку, за которой находится секретная дверь, за дверью находится зона 81.

Охранная руна. Открытие секретной двери вызывает срабатывание заклинания *охранные руны [glyph of warding]*, которое нацелено на всех существ в сфере радиусом 20 футов, с центром на двери. Сфера огибает углы. Каждое существо в этой области должно пройти спасбросок Ловкости Сл 24, получая 22 (5к8) урона холодом при провале или половину этого урона при успехе. Сработавшая руна находится в правом нижнем углу двери и может быть найдена с помощью проверки Интеллекта (Расследование) Сл 24.

Огненная стена. Когда заклинания *охранные руны [glyph of warding]* активируется или рассеивается, волшебная *огненная стена [wall of fire]* появляется в южном конце коридора, поджигая чёрный занавес, если он всё ещё висит там. Огненная стена преграждает путь из коридора (её ширина и высота как у коридора). Любое существо, которое входит в стену, начинает свой ход внутри стены или начинает свой ход в пределах 5 футов от северной стороны стены, получает 22 (5к8) огненного урона.

Когда появляется огненная стена, все присутствующие существа должны бросить инициативу. Каждый раунд при значении инициативы 15, стена движется на 10 футов на север, останавливаясь только тогда, когда будет находиться в 5 футах от северной стены. Стена горит до тех пор, пока в коридоре не останется живых существ, или пока она не будет рассеяна с помощью заклинания *рассеивание магии [dispel magic]* (Сл 14).

Золотая тропа и секретная дверь

Тропа из золотых плиток ведёт к арке на западной стене, в которой находится секретную дверь. Любой персонаж, на котором одет золотой кулон, похожий на глаз (из зоны 2), может найти секретную дверь, без проверок, и может открыть секретную дверь, не вызывая срабатывание ловушки (см. ниже). За секретной дверью находится пыльный, покрытый паутиной коридор, наполненный сладкой музыкой дульцимера. Музыка становится все громче, по мере приближения к зоне 80.

Охранная руна. Открытие секретной двери вызывает срабатывание заклинания *охранные руны [glyph of warding]*, которое нацелено на всех существ в сфере радиусом 20 футов, с центром на двери. Сфера огибает углы. Каждое существо в этой области должно пройти спасбросок Ловкости Сл 24, получая 22 (5к8) урона звуком при провале или половину этого урона при успехе. Сработавшая руна находится в правом нижнем углу двери и может быть найдена с помощью проверки Интеллекта (Расследование) Сл 24.

Фиолетовая тропа

Тропа фиолетового цвета ведёт к самой северной арке зала. Если персонаж идёт по тропе, не сходя с неё, и дотрагивается до стены внутри арки, стена принимает консистенцию густой грязи на 1 час. Пока этот эффект продолжается, любое существо, которое проходит через стену, или любой объект, проталкиваемый через стену, выходит из ниши на западной стене в зоне 80.

Красная тропа

Короткая тропа из красной плитки заканчивается перед самой южной аркой коридора. Существо, которое прошло по красной тропе, не сходя с неё, и дотронулось до стены внутри арки, втягивается в стену и бесцеремонно телепортируется в зону 57.

80. Красная библиотека

Персонажи могут проникнуть в это помещение через туннель на востоке или через нишу в юго-западном углу, если они активируют арку фиолетовой тропы в зоне 79.

> Нежная мелодия наполняет это помещение, стены которого покрыты засохшей кровью. Книжные шкафы, стоящие вдоль стен и центре помещения, заросли паутиной и пылью. Сотни книг в кожаном переплёте стоят на провисающих полках. В северном конце комнаты находится небольшой столик и мягкое кожаное кресло с подставкой для ног, а также три трупа, подвешенные вниз головой на цепях, прикреплённых к потолку. Источником музыки является устройство в форме фонаря, стоящего на столе. В кресле спит старик, его очки с роговой оправой висят на кончике носа.

В библиотеке находятся исследования сотен мудрецов, а также несколько книг заклинаний и свитков (см. «Сокровище» ниже).

Трупы, висящие у северной стены, – это останки трёх архимагов, которые пытались вмешиваться в дела Ацерерака. Успешная проверка Мудрости (Медицина) Сл 12 подтверждает, что все трое умерли в течение последнего месяца, а разрушительные заклинания стали причиной их кончины.

Старик, спящий в кресле, является **арканалотом** под воздействием своего заклинания *смена обличья [alter self]*. У исчадия, притворяющегося спящим, на коленях лежит одна из книг заклинаний библиотеки. Если подойти поближе, он сделает вид, что проснулся и спросит: «Почему вы беспокоите меня?» Существо не будет раскрывать своё истинное имя, вместо этого он скажет, что его зовут «Мистер Фокс». Арканалот связан с библиотекой магией Ацерерака и не может уйти, а также не позволит забрать любую из книг или свитков библиотеки.

Если кто-то из персонажей произносит истинное имя арканалота Ygga Raxyg («Югга Ракс», см. зону 71), и исчадие это услышит, то он ошеломлён на 1 минуту. Как только эффект ошеломления закончится, повторение имени арканалота не влияет на него в течение следующих 24 часов. Если арканалот убит, он превращается в лужу гноя, а мантия и рогатые очки остаются лежать на полу (см. «Сокровище» ниже).

Ниша

Ниша в юго-западном углу комнаты пуста. Если магия фиолетовой тропы все ещё активна (см. зону 79), задняя стенка ниши имеет консистенцию густой грязи. Любое существо, которое проходит через стену, или любой объект, проталкиваемый через стену, выходит из самой северной арки в зоне 79.

Сокровище

Рогатые очки арканалота немагические, но они стоят 250 зм. Очки также являются ключом врат, которые открывают портал в планарном городе Сигил. Портал представляет собой двухстороннюю дверь на план Аркадии. Заклинание *знание легенд [legend lore]*, наложенное на очки, раскрывает эту информацию и повышает их потенциальную ценность до 2500 зм, если они будут проданы волшебнику или мудрецу.

Объект на столе – это музыкальная шкатулка из тёмного дерева с золотой филигранью. При использовании заклинания *обнаружение магии [detect magic]* или подобного эффекта вокруг неё обнаруживается аура Вызова. Каждая из пяти её сторон украшена изображением рогатой женщины, играющей на разных музыкальных инструментах: цимбале, флейте, арфе, лире и скрипке. Прикоснувшись к шкатулке, существо может использовать действие, чтобы заставить её воспроизводить музыку на одним из изображённых инструментов, музыку можно услышать на расстоянии до 60 футов. Персонаж также может использовать действие, чтобы остановить музыку. Музыкальная шкатулка стоит 750 зм.

Библиотека содержит двести исторических текстов (по 50 зм каждый), шестьдесят томов магических знаний (по 100 зм каждый), три пыльных свитка заклинаний (*сотворение нежити [create undead], изготовление [fabricate]* и *воскрешение [resurrection]*) и шесть книг заклинаний. Первые три книги содержат несколько заклинаний с 1-го по 3-й уровень, по 1к6 заклинаний для каждого уровня. Четвертая и пятая книги заклинаний содержат несколько с 4-го по 6-й уровень, по 1к4 заклинаний для каждого уровня. На шестой книге заклинаний имеется название (*10-й Мистический магический гримуар*), выжженное на его переплёте, и содержащий несколько с 7-го по 9-й уровень, по 1к3 заклинаний для каждого уровня.

81. Эбонитовый бассейн

> Внутри этого безмолвного помещения сияет бассейн чёрной слизи, стенки которого украшены барельефами с изображением чёрных звёзд.

Бассейн излучает ауру Вызова при использовании заклинания *обнаружение магии [detect magic]* или подобного эффекта. Существа, которые вступают в контакт со слизью, не получают урона. Любой предмет, который не находится в руках существа или не одет на нём, исчезает при погружении в чёрную слизь. Эти предметы утеряны навсегда, будучи доставлены в секретный демиплан, чьё местоположение невозможно узнать. Любое количество слизи, извлечённое из бассейна, мгновенно исчезает.

Активация бассейна

Пеги Дедбелз (в зоне 71) и Мистер Никнеделл (в зоне 74) владеют чёрными шарами, которые можно использовать для активации бассейна. Если один из этих чёрных шаров брошен в бассейн, прочитайте:

> Чёрный шар погружается в слизь, которая внезапно поднимается, формируя четырёхфутовый чёрный обелиск, он похож на миниатюрный вариант обелиска, который стоял у входа в гробницу.

Любое существо, которое касается обелиска из слизи, телепортируется вместе со всеми предметами, которые оно носит и несёт, в незанятое пространство в пределах 10 футов от обелиска, стоящего у входа в гробницу (зона 1). Этот эффект не подвластен магическим ограничениям, которые препятствуют функционированию заклинаний телепортации в гробнице.

Обелиска из слизи исчезает и возвращается в бассейн через 1 минуту. Если в бассейн бросить другой шарик, то обелиск снова появится.

Заключение

Уничтожение Поглотителя душ освобождает души, запертые внутри него, и заканчивает проклятие смерти Ацерерака. Персонажи, которые достигают этой цели, спасают много жизней, и если слух об их геройском поступке распространится, богатые и влиятельные НИП могут одарить их подарками. Эти дары могут принимать различные формы, включая земельные участки и особые привилегии (см. «Знаки внимания» в главе 7 *Руководства Мастера*). Если персонажи позволят атропалу выжить в недрах гробницы, то в конечном итоге это привлечёт нигилистических последователей Ацерерака, которые будут кормить его своими тёмными душами.

Потерянные сокровища

Во время исследования гробницы, персонажи, вероятно, найдут одно или несколько легендарных сокровищ, а также волшебные предметы, одержимые духами мёртвых хитроумных богов Ому. Что происходит с этими предметами, когда персонажи покидают гробницу, описано ниже.

Реликвии прошлого

Ацерерак, в качестве приманки, разместил в гробнице четыре артефакта: Корону чёрного опала, Око Залтека, Лунное яйцо и Чашу-череп Ч'гакара. Эти предметы можно вынести из гробницы и продать заинтересованным покупателям или вернуть их законным владельцам.

Корона чёрного опала (зона 49). Юань-ти Ому желают заполучить этого сокровища. Если они не могут силой забрать её у персонажей, они пытаются выкупить или украсть корону у человека, который её продаёт. Способна ли корона освободить Дендар Ночную Змею – это зависит от вас. Если корона попадёт в чужие руки, персонажам, возможно, придётся отправиться в пещеры под Пиками Пламени, чтобы вернуть её до того, как мир погрузится во тьму.

Око Залтека (зона 62). Компания Жёлтого Знамени была уничтожена, пытаясь получить эту потёртую жемчужину, которая, по слухам, обладает способностью воскрешать древних мертвецов. Если у Ока Залтека действительно есть такая сила, то для этого требуется много жертв. Воры Табакси могут попытаться украсть драгоценный камень и благополучно вернуть его в Мазтику, возможно, продав его для освобождения порабощённых близких. И наоборот, злодей может купить драгоценный камень и использовать его, чтобы воскресить мёртвого тирана, злого архимага или ещё большую угрозу.

Лунное яйцо (зона 56). Если персонажи попытаются продать этот камень во Вратах Балдура, Порту Нянзару или в каком-либо другом городе, слух о продаже быстро дойдёт до шпионов богатых Калишитских торговцев. Среди торговцев может разразиться целая война, или кто-то может послать убийц, чтобы вернуть камень и спокойно избавиться от его нового владельца. Способен ли камень воссоединять семьи, разделённые временем и судьбой, – полностью зависит от вас.

Чаша-череп Ч'гакара (зона 67). Принцесса Мвакснаре не может позволить себе заплатить персонажам за это сокровище, и она будет презирать их за то, что они продали её кому-то ещё. Трое из торговых принцев Порта Нянзару проявляют интерес к покупке чаши: Ифан Талро'а хочет добавить её в свою частную коллекцию чультских реликвий, Квайот хочет расплавить её, а Джонси желает заполучить её из сентиментальных соображений. Отказ одному из них может стать серьёзной ошибкой персонажей и мог бы привести к получению зловещего знака Общество Йетепка.

Волшебные предметы хитроумных богов

Некоторые магические предметы, в частности те, что одержимы духами девяти хитроумных богов, превращаются в пыль и уничтожаются, как только они покидают гробницу. Далее приведён список этих предметов: *кольцо защиты* Обо'лака (зона 10), *посох питона* Моа (зона 14), *булава ужаса* Вонго (зона 16), *амулет здоровья* Папазотля (зона 22), *жемчужина силы* Нангнанг (в форме яйца) зона 24), *волшебная палочка чудес* Ай'джин (в форме рога (зона 35), *наручи стрельбы из лука* Кубазана (зона 42), *инструмент бардов* Шагомби (зона 48) и *мантия сияющих цветов [robe of scintillating colors]* Унк (зона 55).

Если, по вашему мнению, игрок невероятно хорошо отыгрывал Слабость хитроумного бога, дух бога мог бы вознаградить этого персонажа, позволив своему волшебному предмету существовать вне гробницы, при условии, что персонаж будет настроен на предмет, когда он покинет гробницу.

Судьба Синдры

Персонажи, выжившие в Гробнице девяти богов, не узнают судьбы Синдры Сильван, пока они не вернутся в Порт Нянзару, не используют заклинание, такое как *наблюдение [scrying]*, чтобы наблюдать за ней, или не свяжутся с ней заклинанием *послание [sending]* или подобной магией. Если персонажи уничтожают Поглотитель душ и Синдра все ещё жива, священники быстро исцеляют её, и персонажи могут забрать обещанную награду. Если Синдра умрёт, но её будет душа спасена до того, как её поглотит атропал, она будет воскрешена из мёртвых после разрушения Поглотителя душ и выполняет свою часть сделки с группой. В случае, если Синдра умирает, и её душа поглощается, её тело готовят к похоронам и надлежащему захоронению.

Артус и Кольцо Зимы

Артус Симбер не желает расставаться с *Кольцом Зимы*. Он справедливо обеспокоен тем, что кольцо будет контролировать любого другого владельца. Кроме того, Артус начал бы стареть как нормальный человек без кольца, но он хочет жить вечно со своей возлюбленной Алисандой.

Зандала, Арфисты, Жентарим и морозные гиганты, преданные Ярлу Сторвальду, не перестанут искать *Кольцо Зимы*. Если персонажи возвращаются в цивилизацию с Артусом, они должны столкнуться с одной или несколькими из этих групп на этом пути. Валиндра Теневая Мантия и Красные Волшебники Тэя также не упустят шанс завладеть силой кольца.

С кольцом или без него Артус Симбер продолжает ждать возвращения Мезро, ища средства для достижения или вызова перемещённого города. Самое важное для него – воссоединение с женой. Персонажи, заинтересованные в помощи Артусу, могут использовать заклинания прорицания или время простоя для проведения исследований. Они могут также проконсультироваться с Арфистами, имеющими доступ к знаниям, которые могут помочь Артусу в его поисках, но в обмен на их помощь Арфисты потребуют кольцо. Вынужденный выбирать между помощью Арфистов и кольцом, Артус выбирает последнее. Альтернативно, портал в демиплан Мезро может быть спрятан где-то в Чульте, создавая семена прекрасного нового приключения.

Дрэгонбэйт

Если он сопровождает персонажей, когда они покидают Гробницу девяти богов, Дрэгонбэйт хочет покинуть Ому и продолжить приключения. Но пока Артус Симбер жив, Дрэгонбэйт по-прежнему стремится помочь своему другу найти перемещённый город Мезро. Если Артус мёртв, и нет никакой надежды на его воскрешение, Дрэгонбэйт предпочтёт вернуться в Порт Нянзару, где он утопит свои печали в нескольких бочках тежа, прежде чем отдыхать.

Сауриал пахнет розами, когда прощается с группой. В конце концов его путь сведёт его с Волотампом Геддармом, и оба исследователя вместе отправятся навстречу многочисленным приключениям.

Ому

Если персонажи не очистили Храм Ночного Змея, Ому останется в лапах юань-ти. Если Рас Нси все ещё жив, он больше не использует персонажей, как только проклятие смерти закончится. Полагая, что они слишком много знают о нём, он отправляет группу юань-ти, чтобы захватить или убить их, прежде чем группа покинет город. Если группа получила Корону чёрного опала, они могут обменять этот предмет на свою жизнь.

Если Фенсаза жива, Рас Нси совершает ошибку, поручая ей командовать отрядом, отправленным убить персонажей, и вместо этого она предлагает группе сделку. Если персонажи согласятся убить Рас Нси, они получат свободу и смогут забрать все сокровища, которые они смогут найти в храме, за исключением Короны чёрного опала, на которую заберёт Фенсаза. Если персонажи побеждают Раса Нси, Фенсаза чтит условия сделки. Но если они выйдут из храма ослабевшими, она попытается уничтожить их.

Принцесса Мваксанаре хочет возродить Ому и построить там новое королевство. С Чаше-черепом Ч'гакара в её владении, она может завоевать поддержку культов, желающих вернуть былые времена. Однако, торговые принцы Порта Нянзару не желают расставаться со своей властью, и юань-ти не откажется от Ому без боя. Воплощение мечты Мваксанаре может занять годы, если это когда-либо случится.

Красные Волшебники Тэя

Вести о разрушении Поглотителя душ разозлят Валиндру Теневую Мантию. Используя свой круг телепортации, она возвращается в Тэй и сообщает Сзассу Там, что её миссия в Чульте не провалилась. Разгневанный вмешательством группы, Сзасс Там посылает новых оперативников и мощную нежить, чтобы шпионить за персонажами, изучать их слабости и (в конечном итоге) попытается уничтожить их. Если персонажи имеют дружеские отношения с Арфистами или Жентаримом, шпионы, работающие на одну из фракций, узнают замыслы Красного Волшебника и могут предупредить персонажей.

Ацерерак Вечный

Ацерерак прячет свою филактерию, и ни боги, ни заклинания не смогут помочь найти её месторасположение. Если его физическое тело разрушено, Ацерерак возрождается рядом со своей филактерией через 1к10 дней. Архилич не спешит мстить за своё поражение. Он предпочитает, чтобы время – его самый сильный союзник, убило авантюристов. Как только они умрут, он намеревается заставить их потомков заплатить за содеянное с ним.

Больше приключений

Это завершает Гробницу Аннигиляции. Космические ограничения не позволяют нам исследовать Чульт в полной мере, но вы можете создавать свои собственные приключения в Чульте и публиковать их в Гильдии Мастеров Подземелий (www.dmsguild.com).

Приложение А: Предыстории персонажей

Во время создания персонажей, после вашего одобрения, игроки могут выбрать одну из представленных ниже предысторий. Эти предыстории могут быть использованы для любого персонажа или кампании, завязанной на исследовании экзотических культур и затерянных цивилизаций.

Антрополог

Вас всегда привлекали другие культуры, начиная с древних и примитивных времён и заканчивая самыми современными достижениями цивилизаций. Изучая обычаи других культур, философию, законы, ритуалы, религиозные верования, языки и искусство, вы узнали, как племена, империи и другие формы общества создают свою судьбу и следуют ей до самого конца. Эти знания дались вам не только через книги и древние свитки, но и за счёт получения информации из первых рук – вы посетили затерянные поселения и изучили местные истории и культуру.

Владение навыками: Проницательность, Религия;
Владение языками: Два на ваш выбор;
Снаряжение: Дневник в кожаной обложке, бутылочка чернил, писчее перо, дорожная одежда, одна безделушка с уникальными метками и кошель с 10 зм.

Погружение в культуру народов

Прежде чем встать на путь искателя приключений, вы провели большую часть своей взрослой жизни вдали от родных земель, живя среди тех, кто отличается от вас. Вы изучили их культуру и научились понимать местных жителей, которые в конечном итоге стали относиться к вам как к одному из своих. Одна культура оказала большое влияние на вас, изменив ваши верования и обычаи. Вы можете выбрать расу из таблицы Перенятая культура, которая вас приютила, или бросить кубик, чтобы определить случайно.

Перенятая культура

к8	Культура	к8	Культура
1	Ааракокры	5	Полурослики
2	Дварфы	6	Люди
3	Эльфы	7	Людоящеры
4	Гоблины	8	Орки

Умение: Младший лингвист

Вы можете общаться с гуманоидами, которые не говорят на языках, которые вы знаете. Вы должны понаблюдать за взаимодействием гуманоида с другим гуманоидом в течение 1 дня. После этого вы научитесь основным жестам и словам, которых хватит для общения на базовом уровне.

Персонализация

Антропологи оставляют позади привычное им общество для того, чтобы заняться изучением другого. Они стремятся узнать то, как другие расы или цивилизации сумели выжить или то, что помешало им сделать это. Некоторыми антропологами движет интерес к чему-то новому, а другие гонятся за славой и почётом, попросту желая стать первыми, кто найдёт новую расу, затерянное племя или какую-то информацию о судьбе империи, давно канувшей в лету.

к6	Черта характера
1	Я предпочитают компанию тех, кто не похож на меня, включая представителей других рас.
2	Я сторонник соблюдения этикета приличия и местных обычаев.
3	Я буду лучше наблюдать, чем вмешиваться.
4	Живя среди тех, кто почитает насилие, я стал более терпим к нему.
5	Я рискну своей жизнью, чтобы открыть новую культуру или разгадать тайну чего-то давно забытого.
6	Когда я впервые прибываю в новое поселение, я должен узнать все обычаи местных.

к6	Идеал
1	Открытия. Я хочу быть первым, кто сумеет найти затерянную цивилизацию. (Любой)
2	Дистанция. Ни одна культура не должна вмешиваться в дела другой, даже если последним нужна помощь. (Законный)
3	Знания. Познавая другие культуры и расы, мы познаем себя. (Любой)
4	Сила. Обычному народу требуется сильный лидер. Я сделаю все возможное, чтобы дать им это. (Законный)
5	Защита. Я должен сделать все, что в моих силах, чтобы спасти общество от вымирания (Добрый)
6	Безразличие. Жизнь жестока. Зачем кого-то спасать, если он все равно рано или поздно помрёт? (Хаотичный)

к6	Привязанность
1	Мой учитель дал мне дневник, полный знаний и древней мудрости. Его потеря уничтожит меня.
2	Однажды пожив в первобытного племени, я хочу вернуться и посмотреть, что с ними стало.
3	Много лет назад трагедия настигла членов изолированного общества, с которыми я был в хороших отношениях. Я не забыл их.
4	Я хочу узнать больше о культуре определённых гуманоидов, которая очень привлекает меня.
5	Я хочу отомстить за клан, племя, королевство или империю, которое было уничтожено.
6	У меня с собой есть безделушка, которая является ключом к разгадке тайны затерянной цивилизации.

к6	Слабость
1	На море меня сильно укачивает.
2	Я разговариваю сам с собой и не завожу друзей.
3	Я верю, что мой интеллект намного выше, чем у тех народов, которые я изучаю. Я уверен, что смогу многому их научить.
4	Я подцепил очень вредные привычки, живя среди орков, гоблинов или людоящеров.
5	Я постоянно жалуюсь.
6	Я ношу племенную маску и никогда её не снимаю.

Археолог

Археологи много узнают о давно затерянных империях и культурах, изучая их останки – кости, руины, оставшиеся после них предметы быта и гробницы. Те, кто посвятили свою жизнь археологии, отправляются в разные уголки мира, чтобы исследовать разрушенные города и затерянные подземелья, копаться в земле ради ценных артефактов, которые смогут рассказать историю о монархах и верховных жрецах, войнах и катаклизмах.

Владение навыками: История, Выживание;
Владение инструментами: Инструменты картографа или инструменты навигатора;
Владение языками: Один на ваш выбор;
Снаряжение: Деревянный тубус, содержащий карту затерянного города или подземелья, фонарь, кирка, дорожная одежда, лопата, двухместная палатка, одна безделушка с последних раскопок и кошель с 25 зм.

Искатель

Прежде чем встать на путь искателя приключений, вы провели большую часть взрослой жизни, копаясь в пыли в поисках реликвий, обладающих весьма сомнительной ценностью. Вам удалось продать несколько интересных экземпляров, что позволило вам купить хорошее снаряжение для начала пути приключенца. Один из предметов представляет для вас особую эмоциональную ценность. Выберите его таблицы Ценные предметы или бросьте кубик, чтобы определить случайно.

Ценные предметы

к8	Предмет	к8	Предмет
1	10-футовый шест	5	Медальон
2	Лом	6	Лопата
3	Шляпа	7	Кувалда
4	Фонарь, закрытый	8	Кнут

Умение: Исторические знания

Когда вы входите в руины или подземелье, вы можете с уверенностью определить их первоначальное предназначение и создателей, если они являются представителями дварфов, эльфов, людей, юань-ти и других известных рас. Также вы можете прикинуть стоимость предмета, которому более века.

Персонализация

Лишь немногие археологи смогут удержаться от желания исследовать затерянные руины или подземелья, особенно если дело касается легенд и слухов о несметных сокровищах чародеев, военачальников или королевских семей. Некоторые археологи гонятся за славой или богатством, другие считают себя некими светочами, у которых есть шанс представить миру забытое прошлое или скрыть от сообщества сокровище, которое не должно оказаться в плохих руках. Вне зависимости от мотивации, археологи сочетают в себе качества умудрённого опытом историка, смешанного с отчаянным героизмом и неудержимой тягой к охоте за сокровищами.

к8	Черта характера
1	Мне нравятся хорошие загадки и тайны.
2	Я храню всё и никогда ничего не выбрасываю.
3	Слава для меня важнее, чем деньги.
4	Я не чураюсь забрать что-то у мёртвого.
5	В пыльной гробнице я чувствую себя счастливее, чем в самом сердце цивилизации.
6	Ловушки меня не беспокоят. Меня беспокоят идиоты, которые их активируют.
7	Неудачи случаются, но я никогда не сдамся!
8	Пусть я и похож на ботаника, но люблю хорошую драку. Эти кулаки созданы для выбивания дури.

к6	Идеал
1	Сохранение. Этот артефакт принадлежит музею. (Добрый)
2	Жадность. Я не буду рисковать своей жизнью просто так. Я ожидаю оплаты за это. (Любой)
3	Жажда смерти. Нет ничего более захватывающего, чем побег из лап смерти. (Хаотичный)
4	Достоинство. К мёртвым и их имуществу нужно относиться с должным уважением. (Законный)
5	Бессмертие. Все мои похождения связаны с поиском секретов вечной жизни. (Любой)
6	Опасность. С любым крупным открытием приходит и большая опасность. Два зайца одним махом (Любой)

к6	Привязанность
1	С раннего детства я слушал рассказы о затерянном городе. Я найду его, разгадаю его секреты и займу своё место в анналах истории.
2	Я хочу найти своего учителя, который пропал во время экспедиции некоторое время назад.
3	У меня есть друг-соперник. Только один из нас сможет стать самым лучшим. Я докажу, что им стану я.
4	Я не буду продавать предмет искусства или другое сокровище, если оно имеет культурную ценность.
5	Я тайно влюблён в того, кто выделяет средства для моих археологических экспедиций.
6	Я хочу принести славу библиотеке, музею или университету.

к6	Слабость
1	Я в тайне боюсь одного их обычных диких животных. На своей работе я вижу их постоянно.
2	Я не могу уйти из комнаты, не попытавшись найти потайную дверь.
3	Если я не исследую древние руины или подземелья, то становлюсь нервным и нетерпеливым.
4	У меня нет времени на друзей или семью. Каждую свободную минуту я трачу на подготовку или обдумывание своей следующей экспедиции.
5	Когда есть выбор, идти направо или налево, я всегда выбираю налево.
6	Я могу уснуть только в полной темноте.

Приложение B: Случайные столкновения

Случайные столкновения могут произойти в Порту Нянзару, в диких районах Чульта и в Ому. Такие столкновения добавляют в приключение таинственности и делают его более атмосферным, даже когда они усиливают напряжение, расходуя ресурсы партии. Случайные столкновения лучше всего использовать всякий раз, когда во время игровой сессии есть затишье или, когда ваши игроки чувствуют напряжение. Рекомендуется не более одного или двух столкновений, так как чрезмерное использование случайных встреч может привести в приключении и может привести к тому, что игроки потеряют нить истории.

Столкновения в Порту Нянзару

В Порту Нянзару много всего даже без случайных столкновений, но если персонажи тратят время на изучение города, некоторые случайные инциденты могут помочь сделать их пребывание в городе более интересным. Бросьте к20 три раза в течении игрового дня, проверяя встречи, каждое утро, день и вечер или ночь. Столкновение происходит при результате броска 16 или выше. Бросьте ещё к20 и сверьтесь с таблицей Столкновения в Порту Нянзару, чтобы определить, с чем сталкиваются персонажи, или просто выберите подходящую вам встречу.

Столкновения в дикой местности

Пока персонажи исследуют или отдыхают в дикой местности, бросьте к20 три раза в течении игрового дня, проверяя встречи, каждое утро, день и вечер или ночь. Столкновение происходит при результате броска 16 или выше. Бросьте к100 и сверьтесь с таблицей Столкновения в дикой местности, чтобы определить, с чем сталкиваются персонажи. Определив, с чем сталкиваются персонажи, вы можете использовать информацию, представленную ниже в этом приложении, чтобы оживить встречу.

Карты Чульта имеют регионы, отмеченные как территория нежити (мало или много нежити). Таблица Столкновения в дикой местности содержит отдельные столбцы, которые вы должны использовать при определении встреч в этих регионах, оккупированных нежитью или в регионах без нежити.

Если ваших игроков начинают утомлять случайные столкновения, вы можете сделайте так, чтобы эти столкновения случались реже, в таком случае случайная встреча происходит при результате броска 18 и выше или только при результате 20. Вы также можете дать вашим игрокам возможность избегать лёгких столкновений, или вы можете увеличить сложность лёгкие столкновений, чтобы сдержать их более захватывающими. Один из способов сделать столкновение более сложной задачей – заставить её вызвать вторую случайную встречу. Например, схватка с гоблинами может привлечь группу гулей или динозавров, находящихся неподалёку. Вы также можете упростить столкновения, позволив монстрам сбежать, когда они теряют тактическое преимущество или большую часть своих хитов.

Случайные встречи не предназначены для персонажей определённого уровня. Если персонажи сталкиваются с враждебными существами, превосходящими их по силе, дайте им возможность сбежать, скрыться, вести переговоры или иным образом избежать неминуемой смерти. Вы также можете добавить других существ, которые отвлекут врагов, обеспечив персонажей возможностью для побега. Например, если персонаж должен сделать решающую проверку способности или спасбросок, внезапно появившийся **чвинга** (см. приложение D), может сотворить на персонаже *указание [guidance]* или *сопротивление [resistance]*, а затем исчезнуть в следующий ход.

Столкновения в Порту Нянзару

к20	Столкновение
1	Попугай насрал на голову случайному персонажу
2	Около гавани озверел анкилозавр, буксирующий лодки по складским каналам, и его надо успокоить, обуздать или убить.
3	Торговец кричит: «Стой! Вор!», пока вороватый юноша (**обыватель**) мчится мимо персонажей. Если вор пойман, благодарный торговец может отвести персонажей к торговому принцу или предоставить им одну услугу.
4	Пьяный приезжий моряк (невооружённый **ветеран**) пытается ввязаться в драку с тремя местными **обывателями**, которые явно непохожи на деревенщину. Если персонажи вмешиваются, благодарные местные жители становятся надёжным источником информации о Порте Нянзару, но позже моряк и его товарищи по команде устроят засаду на персонажей в другом месте в городе.
5	Нищий (**обыватель**) хватает персонажа за руку и кричит: «Под древним Запретным городом рождается ужасный новый бог! Люде-змеи знают! Они знают!» Затем он, спотыкаясь, смешивается с толпой. Прохожие говорят искателям приключений игнорировать нищего, и что его предсказания в большинстве случаев ошибочны.
6	Сигнальный рог объявляет, что нежить атакует Горло Малара, наёмники удерживают монстров вне самого города, но в храме Тиморы люди попали в ловушку, их осаждают 2к6 **зомби** и 2к6 **скелетов** во главе с **упырём**. Если персонажи побеждают нежить, храм вознаграждает их 5-ю галлонами тежа и зельем лечения.
7	Крики «Осторожно!» даёт персонажу краткое предупреждение о том, что бочка с водой, строительный камень или другой тяжёлый груз падает на него. Персонаж должен преуспеть в спасброске Ловкости Сл 12, получив 14 (4к6) дробящего урона при провале. Любой персонаж, который преуспевает в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 15, замечает замаскированного **чистокровного юань-ти**, скрытно покидающего место происшествия.
8	**Табакси-менестрель** (см. приложение D) просит у одного из персонажей золотую монету, чтобы сделать ставку в азартной игре, обещая вернуть всё сторицей. Если персонаж согласен, на следующий день табакси сдержит своё обещание, возвращая кошель, содержащий 10 зм.
9	Вор (**шпион**) пытается подрезать кошель у одного из персонажей.
10	Персонажи натыкаются на **Волотампа Геддарма** (см. приложение D), который доставляет копию своей новой книги одному из торговых принцев города. Есть 50-процентная вероятность того, что Воло пьян.
11-20	Персонажи встречаются с НИП, который может дать побочное задание (см. «Побочные задания», стр. 16).

Столкновения в дикой местности

		— Джунгли —							
Столкновение	**Пляж**	**Без нежити**	**Мало нежити**	**Много нежити**	**Горы**	**Реки**	**Руины**	**Болото**	**Пустошь**
Ааракокры	01-07	—	—	—	01-11	01-03	—	—	—
Алдани	—	—	—	—	—	04-07	—	01-10	
Альмираж	—	02	—	—	—	—	03	—	—
Артус Симбер	08	05	02	01	—	08-09	07-08	11	01
Бабуины	—	09	—	—	21-22	—	13-14	—	—
Вайя трехсоцветная	95-00	92	66	50	—	—	79-80	—	—
Вегепигмеи	—	93	90-91	86-87	—	—	—	—	—
Вервепрь	—	94	92	88-89	98-00	—	—	—	—
Вертигр	—	95	93	90-91	—	—	94	—	—
Гигантская щёлкающая черепаха	64-67	—	—	—	—	61-62	—	59-60	—
Гигантские кабаны	—	56	—	—	62	—	—	—	—
Гигантские лягушки	—	57	—	—	—	59-60	—	54-56	—
Гигантские осы	—	60	29	24	64-65	63	46-48	61-62	—
Гигантские скорпионы	—	59	—	—	—	—	43-45	—	38-45
Гигантские ящерицы	58-63	58	28	—	63	—	42	57-58	—
Гигантский крокодил	—	—	—	—	—	56-58	—	51-53	—
Гираллоны	—	61-62	30-31	—	66-70	—	49-50	—	—
Гоблины	—	63-64	32-33	—	—	—	51-52	—	—
Грунги	—	65-66	34-35	—	—	64-66	—	63-64	—
Дварфы-альбинос	—	01	01	—	12-17	—	01-02	—	—
Джакули	—	67	—	—	—	67	53-54	—	—
Динозавры, аллозавр	13-14	17	11	06	—	—	—	22	—
Динозавры, анкилозавр	—	18	12	07	—	—	—	23	—
Динозавры, бронтозавр	—	19	—	—	—	24	—	24-25	—
Динозавры, велоцираптор	32-37	31-35	—	13-14	—	—	23	—	—
Динозавры, гадрозавр	—	22-23	14	08	—	27-28	—	31-33	—
Динозавры, дейноних	—	20-21	13	—	—	—	22	—	—
Динозавры, диметродон	15-16	—	—	—	—	25-26	—	26-30	—
Динозавры, кетцалькоатль	29-31	—	—	—	39-42	35-36	—	—	—
Динозавры, плезиозавр	17-21	—	—	—	—	29-31	—	—	—
Динозавры, птеранодон	22-28	24	15	09	30-38	32-34	—	34-35	—
Динозавры, стегозавр	—	25-26	16	10	—	—	—	—	—
Динозавры, тираннозавр	—	29-30	18	11-12	—	—	—	—	—
Динозавры, трицератопс	—	27-28	17	—	—	—	—	—	—
Дракон, волшебный дракончик	—	36	—	—	—	37	—	—	—
Дракон, красный	38-40	—	—	—	43-45	—	—	—	06-09
Жёлтая мускусная лиана и зомби	—	97	95-96	93-96	—	—	96	99	—
Жентарим	—	99	99	—	—	99-00	99-00	—	99-00
Зимний пейзаж	—	96	94	92	—	—	95	—	—
Змея, гигантская ядовитая	—	81	50	33	82-84	—	64-66	—	—
Змея, гигантский удав	—	80	49	32	—	80	81-82	—	
Змея, удав	—	78-79	47-48	29-31	—	77-79	—	77-80	—
Зорбо	—	00	00	99-00	—	—	—	—	—
Изумрудный Анклав	41-42	38-42	19-20	15-16	46-47	41-43	24-26	—	—
Исследователи	43-46	45	23	21	51-53	46-49	29-31	42-45	19
Исследователь, мёртвый	—	43-44	21-22	17-20	48-50	44-45	27-28	40-41	10-18

— Джунгли —

Столкновение	Пляж	Без нежити	Мало нежити	Много нежити	Горы	Реки	Руины	Болото	Пустошь
Камаданы	—	68	—	—	—	—	55-57	—	—
Каннибалы	—	12-13	09-10	—	—	13-15	—	—	—
Капканы	—	73	40-41	25	—	—	—	—	—
Красный Волшебник	72-74	77	46	28	81	74	63	—	—
Кровопийцы	85-87	86	56-57	41-44	85-87	82-83	74-75	86-87	—
Крокодилы	—	—	—	—	—	19-23	—	17-21	—
Летающие змеи	53-55	52-53	27	—	60-61	54-55	39	48-50	—
Летающие обезьяны	50-52	51	—	—	54-59	52-53	37-38	—	—
Лозы-убийцы	—	06-07	03-05	02	—	10	09-12	12-14	—
Людоящеры	68-71	69-70	—	—	—	68	58	65-66	—
Магмины	—	—	—	—	—	—	—	—	46-54
Мефиты	—	—	—	—	—	—	—	70	55-71
Морозные гиганты	56-57	54-55	—	—	—	—	40-41	—	—
Морская карга	75-84	—	—	—	—	75-76	—	—	—
Нежить, зомби	—	—	81-89	74-85	—	96	92-93	98	98
Нежить, скелеты	—	—	73-77	64-67	—	95	85-87	96-97	86-95
Нежить, спектры	—	—	78-79	68-70	—	—	88-89	—	—
Нежить, умертвие	—	—	80	71-73	_	—	90-91	—	96-97
Нежить, упыри	—	—	68-72	52-63	—	94	82-84	95	84-85
Ночная карга	—	74	42	—	71-73	—	61	71	72-78
Огненные тритоны	—	—	—	—	—	—	—	—	20-37
Пауки	—	82	51-52	34-36	—	—	67-68	—	—
Ползающая насыпь	—	—	—	—	—	—	—	73-76	—
Птералюды	—	75	43-44	26	74-80	71-72	—	—	—
Пылающий Кулак	47-49	47-50	24-26	22-23	—	50-51	34-36	—	—
Редкое растение(ия)	—	76	45	27	—	73	62	72	—
Рои квиперов	—	—	—	—	—	86-91	—	—	—
Рои летучих мышей	88-89	88	60-62	46	88-90	—	76-77	88-89	—
Рои насекомых	—	89	63-65	47-49	—	84-85	—	90-94	—
Саламандра	—	—	—	—	—	—	—	—	—
Статуя Убтао	—	83-85	53-55	37-40	—	81	69-73	83-85	79
Су-монстры	—	87	58-59	45	—	—	—	—	—
Табакси-охотник	90-94	90	—	—	91-92	92-93	78	—	—
Тигр	—	91	—	—	—	—	—	—	—
Топороклювы	—	08	06	—	—	—	—	—	—
Тролль	—	—	67	51	93-97	—	81	—	80-83
Туман безумной обезьяны	—	71-72	36-39	—	—	69-70	59-60	67-69	—
Цеповая улитка	—	46	—	—	—	—	32-33	46-47	—
Циклопы	—	16	—	—	28-29	—	20-21	—	—
Чвинга	11-12	14-15	—	—	26-27	16-18	19	15-16	—
Человекообразные обезьяны	—	03-04	—	—	18-20	—	04-06	—	—
Эблис	—	37	—	—	—	38-40	—	36-39	—
Экспедиционный запас	09-10	10-11	07-08	03-05	23-25	11-12	15-18	—	02-05
Юань-ти	—	98	97-98	97-98	—	97-98	97-98	00	—

Экспедиционный запас

к20	Содержимое
1	Лоток для дождя (см. главу 1) и столовый набор
2	10-дневный запас консервированных пайков
3	20-дневный запас консервированных пайков
4	50-дневный запас консервированных пайков
5	1к4 бочек с водой, вмещающей 5 галлонов каждый
6	1к4 бочек с тежем (см. главу 1)
7	1к4 комплектов для лазания
8	Ящик, содержащий 2к4 флаконов с антитоксином
9	20-дневная поставка салфетки для насекомых (см. главу 1) в кожаной трубке
10	1к4 колчанов, каждая из которых содержит 1к20 стрел
11	Каноэ с шестью вёслами
12	2 закрытых фонаря и 10 фляг лампового масла
13	Двухместная палатка и 1к4 наборов путешественника
14	Деревянный ящик, содержащий 2к10 кинжалов (низкого качества, используемых в качестве товаров)
15	Набор инструментов навигатора
16	1к10 комплектов шерстяной одежды
17	Набор инструментов картографа
18	Двухместная палатка и 1к4 комплектов целителя
19	2 двухместных палатки, раскладной столик и четыре складных стула
20	Деревянный ящик, содержащий 2к4 зелья лечения

Ааракокры

Любой персонаж с пассивной Мудростью (Восприятие) 15 или выше замечает 1к4+1 **ааракокр**, пролетающих над головой. Эти существа – разведчики из Кир Сабала или иной области. Они наблюдают за партией с безопасного расстояния и не приближаются, если персонажи не демонстрируют мирные намерения. Люди-птицы дружелюбны и могут указать персонажам направление к близлежащим ориентирам.

Алдани

За персонажами скрытно наблюдают 1к4 **алдани** (см. приложение D), которых может заметить любой персонаж с пассивной Мудростью (Восприятие) 12 или выше. Алдани не общаются с другими, если они не должны, и они не будут сражаться, если персонажи не откажутся от взятки, чтобы покинуть этот район. Алдани помогут персонажам только в том случае, если им будет предложено что-то очень ценное взамен – например, предложение отогнать группу хищных динозавров, вторгшихся на их территорию.

Альмираж

Любой персонаж с пассивной Мудростью (Восприятие) 12 или выше замечает 1к6 **альмиражей** (см. приложение D) на расстоянии 60 футов. Альмиражи убегают от любого существа, которого они могут видеть в пределах 30 футов от себя. Любой персонаж, успешно поймавший альмиража, может использовать действие, чтобы выполнить проверку Мудрости (Уход за животными) Сл 14. Если проверка успешна, альмираж успокаивается и не атакует персонажа или не убегает, если ему не угрожает опасность, и он не пострадал.

Артус Симбер

Артуса Симбера (с или без его спутника, по имени **Дрэгонбэйт**) можно встретить почти везде. Дополнительную информацию об этих НИП см. в приложении D. Персонажи могут наткнуться на лагерь Артуса вечером, или он может выйти их. Они могут найти его в лагере другой группы исследователей или рассказывающем историю Дрэгонбэйту. Он мог появиться из ниоткуда, используя силы Кольца Зимы, чтобы помочь персонажам, оказавшимся в трудной ситуации.

Бабуины

Группа 3к6 **бабуинов** обрушивается на персонажей, вторгшихся на их территорию. Бабуинов можно отвлечь, бросив каждому из них еды (рационы на день). В противном случае они атакуют.

Вайи трехсоцветные

Если это столкновение происходит во время движения персонажей, они набредают на 1к4 **вайи трехсоцветных** (см. приложение D), которые кажутся обычными растениями до тех пор, пока не нападут. Если столкновение происходит во время отдыха в лагере, то растения пытаются проникнуть в лагерь, лишить персонажей сознания оранжевыми цветками, а затем убить их жёлтыми и красными цветками.

Вегепигмеи

Персонажи встречаются с 1к4 **вегепигмеями**, каждый из которых верхом на **колючке** (см. приложение D для обоих). Эти вегепигмеи-охотники далеко забрели от своего племени. Они убегут, если их превосходят численностью; в противном случае они атакуют.

Вервепрь

Вервепрь, замаскированный пол чультского священника, тупо смотрит на исследователей, вторгающихся на его территорию, и требует, чтобы персонажи ушли. На шее он носит деревянный святой символ Убтао (узор лабиринта, вырезанный на круглом диске). Вервепрь может охранять святыню в Убтао, рощу деревьев вукка (см. приложение C) или пещеру, которую он использует как логово. Существо может также владеть сокровищем в своём логове; бросьте к100 трижды, сверившись с таблицей Выпавшие сокровища, чтобы определить, что персонажи смогут найти в логове.

Вертигр

Вертигр в человеческой форме предлагает сопроводить группу через особо опасное место дикой местности. У него нет скрытого мотива, и он не просит оплаты. Если персонажи принимают его помощь, у них нет враждебных случайных встреч, в то время пока вертигр с ними. Он уходит после сопровождения группы в течение 24 часов или, когда достигает места, которое не хочет исследовать, включая Ому, Нангалор или Оролунга.

Гигантская щёлкающая черепаха

Персонажи видят **гигантскую щёлкающую черепаху** (см. приложение D), загорающую на берегу. Черепаха атакует любого персонажа, которого может видеть в пределах 30 футов от себя.

Гигантские кабаны

Персонажи видят и слышат впереди 1к4 + 1 **гигантских кабанов**. Чтобы скрытно пройти мимо кабанов, не провоцируя их атаки, потребуется успешная групповая проверка Ловкости (Скрытность) Сл 12.

Гигантские лягушки

Эти 2к6 **гигантских лягушек** собрались в кучу и пытаются съесть все, что попадается им на глаза. Персонажи могут услышать хлопающие звуки за спиной, когда амфибии приближаются к ним.

Гигантские осы

Жужжащий звук возвещает о присутствии 1к6 **гигантских ос**, прежде чем персонажи их увидят. Осы сразу атакуют, игнорируя тяжело-бронированные цели в пользу тех, у кого лёгкий доспех или нет доспехов вовсе. В конце сражения каждый персонаж, получивший ранения от гигантской осы, должен преуспеть в спасброске Телосложения Сл 11 или заразиться дрожащей болезнью (см. «Болезни», стр. 40).

Гигантские скорпионы

Любой персонаж с пассивной Мудростью (Восприятие) 15 или выше замечает 1к3 **гигантских скорпионов** за мгновение до того, как они выйдут из укрытия и нападут. В конце сражения каждый персонаж, получивший ранения от гигантского скорпиона, должен преуспеть в спасброске Телосложения Сл 11 или заразиться дрожащей болезнью (см. «Болезни», стр. 40).

Гигантские ящерицы

Персонажи натыкаются на 1к6 **гигантских ящериц**, загорающих на тёплых камнях. Ящерицы не представляют угрозы, если на них не нападают, и они уже не подлежат дрессировке на роль вьючных животных.

Гигантский крокодил

Прежде чем он выйдет из воды, пройдите **гигантским крокодилом** проверку Ловкости (Скрытность). Любой персонаж, чья пассивная Мудрость (Восприятие) меньше, чем результат проверки, захвачен врасплох, когда чудовищное существо атакует.

Гираллоны

Два **гираллона** (см. приложение D) сидят на деревьях, жерди на вершинах скал или деревянных балках среди руин, покрытых лозой. Персонажи замечают их автоматически и могут избежать столкновения, если они уйдут и преуспеют в проверке Ловкости (Скрытность) Сл 13.

Если персонажи побеждают гираллонов или прогоняют их, то поиск в области позволяет найти спрятанный экспедиционный запас, определяемый случайным образом по таблице Экспедиционный запас. У гираллонов также может быть некоторое сокровище, спрятанное рядом с экспедиционным запасом; бросьте к100 один, сверившись с таблицей Выпавшие сокровища, чтобы узнать, найдено ли что-нибудь, после поиска в области.

Гоблины

Типичная патрульная или охотничья группа гоблинов Батири состоит из **босса гоблинов**, командующего 2к6 + 3 **гоблинами**, на них всех одеты деревянные маски. Они спокойно ходят по знакомым районам и редко выходят за пределы своей родной территории, Батири предпочитают охотиться ночью и редко устраивают засады в течение дня.

Ночное столкновение с гоблинами Батири связано с нападением на лагерь персонажей. Каждый член отряда, стоящий на страже ночью, должен попытаться пройти проверку Мудрости (Восприятие) Сл 16, сделанную с помехой из-за ночного шума в джунглях. При успехе персонаж обнаруживает, что гоблины приближаются к лагерю и собираются атаковать, а также он может разбудить остальную часть группы. Если в проверке никто не преуспевает, то всех персонажей застали врасплох.

Если это столкновение происходит пока персонажи путешествуют в течение дня, то каждый участник группы совершит проверку Мудрости (Восприятие или Выживание) Сл 16, чтобы обнаружить признаки засады: невыгодная местность в сочетании с жуткой тишиной, не нормальной для джунглей.

Гоблины торгуются за свою жизнь, если их схватили. Персонажи могут заставить или принудить к сотрудничеству пойманных гоблинов, в таком случае Батири будут служить проводниками. У них есть дополнительный навык: Выживание +1.

Выпавшие сокровища

к100	Сокровища
01-50	Ничего
51-52	Грубая карта, нарисованная на клочке шкуры динозавра, показывающая маршрут в Порт Нянзару и местоположение случайно определённого ориентира или логова (250 зм)
53-54	1к4 драгоценных камней (по 10 зм каждый) в небольшом кошельке
55-56	Малахитовое кольцо, инкрустированное электриумом (50 зм)
57-58	Пустой закупоренный флакон, сделанный из кости крыла ааракокры, с гравировкой (5 зм)
59-60	Гниющий колчан, содержащий 1к10 посеребрённых стрел
61-62	Золотой самородок размером с кулак дварфа (50 зм)
63-64	Пробирка с ядом змеи (см. главу 8 Руководства Мастера)
65-66	Курительная трубка из слоновой кости, с гравировкой (25 зм)
67-68	Коробка, содержащая 2к12 блоков благовоний от насекомых
69-70	Железный жетон с символом трицератопса (знак Общества Йетепка), в Порту Нянзару стоит 50 зм
71-72	*Зелье дружбы с животными*
73-74	*Зелье живучести*
75-76	Свиток заклинания (выберите заклинание 1-го уровня)
77-78	Пробирка с ядом виверны (см. главу 8 *Руководства Мастера*)
79-80	Обсидиановый нож (25 зм)
81-82	Закупоренная, деревянная трубка, содержащая 1к4 драгоценных камней (по 50 зм каждый)
83-84	Маленький ониксовый шар с лабиринтовыми узорами, вырезанными на его поверхности (75 зм), можно использовать в качестве арканной или друидской фокусировки
85-86	Маска гоблинов Батири из раскрашенного дерева, украшенная девятью драгоценными камнями (по 10 зм каждый)
87-88	Подзорная труба (1000 зм)
89-90	Лютня (35 зм) с одной порванной струной
91-92	Набор воровских инструментов (25 зм)
93-94	Отличный замок (50 зм), который требует успешной проверки Ловкости Сл 20 для вскрытия с использованием воровских инструментов (ключ от замка отсутствует)
95-96	*Баночка с мазью Кеогтома [Keoghtom's ointment]*
97-98	*Рог взрыва [Horn of blasting]*
99-00	*Волшебная палочка секретов [Wand of secrets]*

Грунги

Охотничья группа состоит из 2к6 **грунгов** во главе с **элитным воином грунгов** (см. приложение D для обоих). Если это столкновение происходит во время движения персонажей, то грунги устроили засаду на деревьях. Любой персонаж с пассивной Мудростью (Восприятие) 15 или выше замечает их в последний момент. Всех остальных персонажей застали врасплох.

Если это столкновение происходит, когда группа находится в лагере, то грунги заметили персонажей ещё днём, а затем тайком проследили за ними. Каждый персонаж, стоящий на страже, должен преуспеть в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 14, сделанную с помехой из-за ночного шума в джунглях. При успехе персонаж обнаруживает вторжение и может разбудить остальную часть группы. Если в проверке никто не преуспевает, то все персонажей застали врасплох.

Если персонажам удаётся поймать одного или несколько грунгов, то лягушонок предлагает привести персонажей к сокровищам в обмен на обещание свободы. «Сокровище» находится в полумиле от текущего местоположения группы и состоит из экспедиционного запаса, который вы можете случайным образом определить по таблице Экспедиционный запас.

Дварфы-альбиносы

Персонажи попадают в засаду 1к4 + 3 **дварфов-альбиносов воинов** (см. приложение D), которые скрытно атакуют из нор. Любой персонаж с пассивной Мудростью (Восприятие) 13 или выше замечает дварфов, но все остальные захвачены врасплох. Дварфы обезвреживают персонажей, а не убивая их, крадут пищу, воду и снаряжение у тех, кто оказался без сознания. Они прекращают свою атаку, если кто-то из персонажей говорит с ними на Дварфском или демонстрирует мирные намерения.

Джакули

Неожиданно 1к6 **джакули** (см. приложение D) нападают на группу с деревьев. Любой персонаж с пассивной Мудростью (Восприятие) 15 или выше способен среагировать на это, но всех остальных застали врасплох.

Динозавры

Столкновения с динозаврами – не редкость для Чульта, хотя не все эти существа враждебны.

Аллозавры. Запах группы привлекает 1к3 **аллозавров**, которых персонажи сначала замечают на расстоянии 100 ярдов от себя. Любой персонаж, преуспевший в проверке Мудрости (Выживание) Сл 15, может найти безопасное убежище (высокая ветка, небольшая расщелина, полое бревно и т.д.), до которого хищники не смогут добраться или проникнуть.

Анкилозавр. **Анкилозавр** питается растениями, но он атакует любых персонажей, которые ему мешают.

Бронтозавр. Одинокий **бронтозавр** (см. приложение D) приближается к персонажам, не обращая внимания на их присутствие. Хотя он может наступить на персонажей, которые не уйдут с его пути, он станет сражаться только в целях самозащиты.

Велоцираптор. Стая из 3к6 **велоцирапторов** (см. приложение D) выпрыгивает из укрытия и атакует. Сделайте за динозавров одну проверку Ловкости (Скрытность), с преимуществом. Любой персонаж, чья пассивная Мудрость (Восприятие) равна или превышает результат проверки велоцирапторов, не удивлён их появлению.

Гадрозавр. Здесь пасётся 3к6 **гадрозавров** (см. приложение D), среди которых также видны 1к6 молодых особей (не боевых). Взрослые не атакуют, если их не нападают или не проявляют враждебность. Молодые – маленькие звери, которые могут быть проданы Ифану Талро'а в Порту Нянзару по 50 зм каждый или за 100 зм, если персонаж успешно пройдёт проверку Харизмы (Убеждение) Сл 15, чтобы сторговаться. С молодыми динозаврами легко справиться, если их отделить от родителей, но взрослые сражаются, если кто-то пытается захватить их молодняк.

Дейнонихи. Дикий **кабан** пробегает мимо группы, за которым следует охотничья стая 1к4 + 2 **дейнонихов** (см. приложение D). Хищники решают, что персонажи – более интересная добыча.

Диметродоны. Стая 2к6 **диметродонов** (см. приложение D) могут быть замечены вдоль солнечного берега реки или на камнях у воды. Бросьте любой кубик. При нечётном результате диметродоны не обращают внимания на персонажей; при чётном результате они голодны и атакуют при малейшей провокации, или если персонажи оказываются в пределах 100 футов от них.

Кетцалькоатли. Персонажи замечают над головой 1к4 + 1 **кетцалькоатлей** (см. приложение D). Они держат дистанцию и атакуют только в случае угрозы.

Плезиозавры. Два **плезиозавра** сражаются за мёртвого гигантского осьминога. Если персонажи сплавляются по реке, то существ можно заметить с расстояния 300 футов, после чего существа грозно рычат и атакуют группу. Чтобы направить каноэ к безопасному месту на берегу реки, один из персонажей, находящихся в каноэ, должен преуспеть в проверке Силы (Атлетика) Сл 13, в то время, как другой персонаж в этом каноэ использует действие «Помощь». Каноэ, которые не доходят до берега, переворачиваются и уничтожаются рептилиями, которые затем атакуют пловцов в воде.

Птеранодоны. Персонажи замечают над головой стаю **птеранодонов**, состоящую из 2к6 особей. Они держат дистанцию и атакуют только в случае угрозы.

Стегозавр. Этот одинокий **стегозавр** (см. приложение D) настроен дружелюбно. Он подходит к персонажам из любопытства, но любой, кто прикасается к нему провоцирует сильный удар хвостом.

Тираннозавр. Персонажи замечают **тираннозавра рекса** в 300 ярдах от себя. Есть 50% шанс, что голодное чудище сражается со стегозавром, трицератопсом, парой гигантских удавов, гигантской человекообразной обезьяной или с толпой гулей и зомби. Ни одно из этих существ добровольно не объединится с группой, но их присутствие может ослабить тираннозавра до такой степени, что у персонажей появится шанс убить его.

Персонажи могут избежать столкновения с тираннозавром, если они держатся на расстоянии и успешно пройдут групповую проверку Ловкости (Скрытность) Сл 15. Если какой-либо персонаж владеет навыком Выживание, то все персонажи проходят проверку с преимуществом.

Трицератопс. Персонажи замечают одинокого **трицератопса**, пасущегося неподалёку, это самка и её гнездо находится совсем рядом, в гнезде находится один детёныш и два неразбитых яйца. Мать подозрительно смотрит на персонажей, и нападает только, если они окажутся между ней и гнездом. Ифан Талро'а в Порту Нянзару предлагает 50 зм за детёныша или нетронутое яйцо трицератопса, или 150 зм, если персонаж успешно пройдёт проверку Харизмы (Убеждение) Сл 15, чтобы сторговаться.

Дракон, волшебный дракончик

Персонажи привлекли внимание невидимого, зелёного **волшебного дракончика,** и он следует за ними некоторое время. Если персонажи в хорошем настроении, то крошечный дракон устраивает безобидные шалости во время их следующего короткого или продолжительного отдыха. Если персонажи не разозлились из-за этих шалостей, то дракон появляется и правдиво отвечает на три своих вопроса перед тем, как попрощаться с партией. Если персонажи кажутся мрачными или злыми, или если шалости волшебного дракончика злят их, он улетает, не оказывая никакой помощи.

Волшебный дракончик недавно посетил Ому и знает о злых горгульях и «змелюдях», которые наблюдают за городом. Он также знает о других близлежащих достопримечательностей или местах, которые вы определите сами.

Дракон, красный

Если персонажи находятся в радиусе 50 миль от шахты Сердце Вирма (см. главу 2), они видят **молодого красного дракона**, известную как Тзинделор или Искра, которая кружиться над этим местом. Если они находятся дальше, то видят, как он летит в сторону этой шахты. Дракон игнорирует персонажей, если они не делают что-то, что привлечёт его внимание.

Жентарим

Наёмный убийца Жентарима с **летающей змеёй** ведёт **священника**, 2к6 **головорезов** и 1к6 **воителей племени** через дикую местность в поисках Артуса Симбера и Кольца Зимы. Если Артус с персонажами, Жентаримцы требуют кольцо и атакуют, если быстро его не получают. В противном случае они не проявляют большого интереса к персонажам.

Один раз бросьте к100, сверившись с таблицей Выпавшие сокровища, чтобы узнать, есть ли у Жентаримцев какие-нибудь сокровища.

Жёлтая мускусная лиана и зомби

Персонажи проходят мимо руин, населённых 3к6 **жёлтыми мускусными зомби** (см. приложение D). Зомби могут быть распределены по всей области или сгруппированы вместе, в зависимости от местности. В самом сердце руин **жёлтая мускусная лиана** (см. приложение D) прицепилась к разрушенной арке, статуи или колодцу.

Если это столкновение происходит во время отдыха в лагере, зомби выходят из соседних руин, чтобы атаковать лагерь и пытаются довести персонажей до без сознательного состояния. Затем они утаскивают этих персонажей обратно руины к жёлтой мускусной лиане.

Зимний пейзаж

Персонажи натыкаются на чудесное зрелище: сфера зимней погоды радиусом 120 футов. Чтобы прогнать некоторых монстров, Артус Симбер (см. приложение D) создал эту сферу, используя Кольцо Зимы. Все растения и поверхности в пределах сферы покрыты сверкающим льдом и инеем, а температура в сфере -30 градусов по Фаренгейту (-35 °C). Эффект был создан артефактом и не может быть развеян.

Змея, гигантская ядовитая

Гигантская ядовитая змея выпрыгивает из подлеска, чтобы атаковать случайного персонажа. Персонажа, на которого нацелена змея, застали врасплох, если его пассивная Мудрость (Восприятие) меньше 14.

Змея, гигантский удав

Гигантский удав атакует из укрытия точно также, как и обычный удав.

Змея, удав

Удав атакует случайного члена группы из укрытия. Персонажа, на которого нацелена змея, застали врасплох, если его пассивная Мудрость (Восприятие) меньше 12.

Зорбо

Если это столкновение происходит пока персонажи находятся в пути, они обнаруживают 2к6 **зорбо** (см. приложение D) на деревьях вукка (см. приложение C). Существа рычат и оскаливают зубы, если персонажи к ним подходят. Если персонажи действуют угрожающе, зорбо атакуют.

Если это столкновение происходит, когда партия отдыхают в лагере, голодные зорбо спрыгивают с окружающих деревьев и атакуют.

Изумрудный Анклав

Персонажи сталкиваются с группой разведчиков Изумрудного Анклава или натыкаются на одну из их застав. Выберите то, что лучше всего подходит для обстоятельств и местоположения.

Застава анклава. Любой персонаж с пассивной Мудростью (Восприятие) 13 или выше замечает деревянную платформу на дереве. Платформа находится на высоте 2к6 x 5 футов над землёй, чтобы забраться на дерево потребуется успешная проверка Силы (Атлетика) Сл 12. Платформа представляет собой квадрат со стороной 10 футов и достаточно прочная, чтобы выдержать шесть персонажей и их экипировку.

Разведчики анклава. Группа встречает 1к4 + 1 членов Изумрудного Анклава, работающих над тем, чтобы избавить джунгли от угрозы нежити. Группа работает со **священником** Миэльикки, но все остальные участники – **разведчики**. Если недавно один из авантюристов умер, то вы можете использовать это столкновение, чтобы ввести нового персонажа: члена Изумрудного Анклава, кого-то спасенного разведичками, или персонажа, нанявшего разведчиков в качестве проводников.

Разведчики готовы обменяться информацией (на равной основе) с незлой группой. Персонажи также могут убедить разведчиков присоединиться к своей группе на срок до 3 дней, пройдя проверку Харизмы (Убеждение) Сл 12. У разведчиков Изумрудного Анклава есть достаточно еды и воды, чтобы питаться, и у каждого разведчика есть набор путешественника [explorer's pack]. Священник владеет набором священника [priest's pack].

Исследователи

Группа натыкается на другую группу исследователей, состоящую из **мага**, **священника**, **разведчика** и 1к6 **воителей племени**. Бросьте к6, чтобы определить ситуацию в группе:

1-2. Исследователи потерялись и голодны.
3-4. Исследователи в хорошей форме, но их преследуют огненные тритоны, упыри, гоблины или грунги (см. соответствующую запись в этом приложении).
5. Исследователи здоровы и направляются к ближайшему ориентиру, желая исследовать его.
6. Исследователи здоровы и возвращаются в Порт Нянзару для отдыха и пополнения припасов.

Мёртвые исследователи

к20	Останки
1	Раздутый труп мёртвого полурослика, пронизанный крошечными стрелами, висящий на древесной лиане. (Полурослик нарушил границы священной земли, и труп был повешен здесь как предупреждение).
2	Кости гуманоида без брони, привязанного к дереву лианами. (Этот исследователь был захвачен гоблинами Батири, облит мёдом и оставлен здесь, чтобы его съели голодные насекомые).
3	Поломанные останки дварфа без брони, демонстрирующие признаки того, что её разорвал динозавр.
4	Обглоданные и обугленные кости гуманоида. (Этот несчастный был убит и съеден его голодающими, обезумевшими от лихорадки спутниками).
5	Переломанное тело полуэльфийки, кажется, что она упала с большой высоты. (Она была сброшена с большой высоты птералюдом).
6	Разбросанные кости дварфа, разорванного на куски, прежде чем его съели. (С дварфом это сделала охотничья стая велоцирапторов).
7	Распухший, лиловый труп эльфа, он умер всего несколько дней назад от укуса ядовитой змеи.
8	Свежий человеческий труп, затолканный в дупло дерева. (Гираллоны планируют вернуться и сожрать его позже).
9	Скелет гуманоида, сидящего на складном табурете, сжимая нож и вилку в своих костлявых руках.
10	Высушенная оболочка гнома, висящая в паутине гигантского паука.
11	Верхняя половина тела человека. Следы показывают, что исследователь прополз значительное расстояние после того как тираннозавр откусил ему половину туловища. (На теле можно найти хартию Пылающего Кулака, подписанную Лордом Онованом IV, из Долин).
12	Обгоревший скелет эльфа внутри обгоревшего скелета удава. (Оба были убиты заклинанием *молния [lightning bolt]*).
13	Гниющее тело гигантской лягушки с клинком короткого меча, торчащим из спины. (Если лягушка выпотрошить, то внутри можно найти частично переваренное тело полурослика).
14	На земле распласталось тело табакси, его конечности и голова были отделены от туловища и грубо пришиты в неправильном расположении.
15	Полуорк пригвождён к дереву сломанным рогом трицератопса.
16	Гном, подвешенный над погасшим кострищем, тщательно прожаренный, но не съеденный. (Повсюду валяются оружие и инструменты гоблинов, а также видны следы велоцираптора).
17	Безголовый гуманоид, подвешенный вниз головой к дереву и с шестью копьями гоблинов Батири, симметрично воткнутыми в тело. (Это был Красный Волшебник, судя по одеяниям. Головы нигде не видно).
18	Эльф, повис на ветке дерева на 40 футов над землёй, руки и ноги свисают вниз. (Записка, прижатая между телом и веткой, объясняет, что эльф поднялся на дерево, чтобы спрятаться от рыскающего аллозавра и был слишком напуган, чтобы спуститься.)
19	Разложившиеся останки человека, одетого в шлем Пылающего Кулака, его ноги сломаны. (Он поддался благодушному дыханию **волшебного дракончика** [faerie dragon] и упал с обрыва. Его спутник попытался отнести его в Форт Белуриан, но воин умер в пути).
20	Дварфийка с шестью большими отверстиями, пронзившими её броню и торс. (Стегозавр проткнул её своим шипастым хвостом).

Исследователь, мёртвый

Чульт усыпан трупами и костями тех, кто стал жертвой его ужасов. Когда персонажи обнаруживают одну из таких жертв, бросьте к20 и сверьтесь с таблицей Мёртвые исследователи, чтобы определить, кого они находят. Затем один раз бросьте к100, сверившись с таблицей Выпавшие сокровища, чтобы узнать, можно ли что-то найти на или вблизи останков.

Камаданы

Партия попадает в засаду 1к2 **камаданов** (см. приложение D). Любой персонаж с пассивной Мудростью (Восприятие) 15 или выше предупреждён об атаке, но всех остальных застали врасплох. Персонажи, которые справились с камаданами, могут обыскать местность в поисках их логова, успешно пройдя проверку Мудрости (Выживание) Сл 15, они его обнаружат.

В логове камаданов есть 25% шанс найти 1к3 детёнышей, размером с домашних кошек. Пока их змеи ещё не выросли, они выглядят как леопард. Ифан Талро'а в Порту Нянзару заплатит 150 зм за живого камадана, но успешная проверка Харизмы (Убеждение) Сл 15 позволит повысить цену до 300 зм.

Каннибалы

Чультские каннибалы рыскают в джунглях небольшими группами, убивают и поедая зомби, избегая более быстрой и опасной нежити. Покинутые своими богами, каннибалы начали поклоняться Дендар Ночной Змее и воздавать почести Рас-Нси в обмен на его благосклонность и защиту. Они нарисовали синий треугольник (символ Раса Нси) на своих лбах, как доказательство их преданности, и, как известно, отправляются в Ому, чтобы охотиться и отдать дань.

Если это столкновение происходит в течение дня, персонажи обнаруживают 3к6 **воителей племени**, питающихся гниющими остатками расчленённого зомби. Если персонажи не шумят и держатся на расстоянии, они могут уйти, пока каннибалы их не заметили.

Если это столкновение происходит ночью, 3к6 **воителей племени** пытаются проникнуть в лагерь авантюристов и убить их. Любой персонаж, стоящий на страже, при успешной проверке Мудрости (Восприятие) Сл 10 замечает атакующих.

Капканы

Персонажи попадают в западню 1к4 + 1 **капканов** (см. приложение D), которых невозможно обнаружить заранее, пока они не атакуют. Растения расположены на расстоянии 10 футов друг от друга, так что только одно растение атакует в первый раунд. Остальные должны ждать, когда персонажи окажутся в пределах 5 футов от них.

Красный Волшебник

Эта группа состоит из Красного Волшебника (ЗЗ мужчина или женщина, человек, **мага** Тэя), 1к6 **стражников** и 1к6 **скелетов**, все они подчиняются Валиндре Теневой Мантии (см. «Сердце Убтао» на стр. 72). Если это столкновение происходит за пределами Ому, то эта группа держит путь в город. Если столкновение происходит в Ому, Красный Волшебник ищет святыни в городе (см. главу 3). Тэйцы не рвутся в бой; если поражение кажется неизбежным, Красный Волшебник сдаётся и предлагает грубую карту Чульта, обозначающую районы, занятые нежитью (см. карту 2.1). Персонажи могут использовать эту карту, чтобы избегать этих регионов.

Кровопийцы

Чульт богат пещерами, руинами и полыми брёвнами, в которых можно спрятаться. В течение дня персонажи натыкаются на 2к6 **кровопийц**, когда они перемещаются по джунглям. Ночью в лагерь группы слетается столько же кровопийц.

Крокодилы

Любой персонаж с пассивной Мудростью (Восприятие) 12 или выше видит и слышит 1к4 + 1 **крокодилов** за мгновение до того, как они атакуют; все остальные персонажи захвачены врасплох. Крокодил может опрокинуть каноэ и сбросить тех, кто находился в нём, в воду, совершая это в качестве действия и успешно пройдя проверку Силы (Атлетика) Сл 15.

Летающие змеи

Бросьте кубик. При чётном результате группа встречает одиночную **летающую змею**. При нечётном результат персонажи сталкиваются с 2к6 **летающими змеями**. Эти змеи атакуют только если чувствуют угрозу. Летающая змея, которую успешно схватили, может быть поймана в мешок или другой мягкий контейнер. После 1 часа заключения змея успокаивается. Персонаж, преуспевший в проверке Мудрости (Уход за животными) Сл 13, может вынуть успокоившуюся змею из мешка, не спровоцировав её атаки или побега.

Персонажи могут продать пойманных летающих змей Ифану Талро'а в Порту Нянзару. Он предлагает 25 зм за каждую змею, но персонаж может попробовать сторговаться, успешно пройдя проверку Харизмы (Убеждение) Сл 15, тем самым повысив цену до 50 зм.

Летающие обезьяны

Звук хлопающий крыльев предупреждает персонажей о приближении 3к6 **летающих обезьян** (см. приложение D), которые нападают на авантюристов волнами, хватая их за руки и ноги. Каждый персонаж должен преуспеть в спасброске Ловкости Сл 12 или пушистые воришки заберут у них часть снаряжения. Если это столкновение происходит около Мбала (см. главу 2), то обезьяны являются слугами зелёной карги Нанни Пупу.

Эти общительные существа интересуются гуманоидами и почти не боятся их. Летающая обезьяна, которую успешно схватили, поймали в сеть или каким-то иным образом предотвратили её побег, может быть обучена выполнять простые трюки персонажем, владеющим навыком Уход за животными, и потратившим несколько часов в день, работая с обезьяной. В конце 1 недели персонаж проходит проверку Мудрости (Уход за животными) Сл 10. В случае успеха летающая обезьяна может выполнять простой трюк по команде (например, взять определённый объект или танцевать под музыку). Каждая обезьяна может научиться максимум 1к6 трюкам и может узнавать только один трюк в неделю.

Лозы-убийцы

Персонажи случайно попадают в охотничьи угодья 1к3 **лоз-убийц** (см. приложение D). Лозы неотличимы от обычных растений и не могут быть замечены проверками Мудрости (Восприятие). Однако, они корням получают питательные вещества из падали, поэтому персонажи могут почувствовать запах мёртвого тела поблизости. Так как лозы-убийцы могут двигаться, столкновение с ними вечером или ночью может можно представить так: лозы заползают в лагерь персонажей и душат их, когда те спят.

Людоящеры

Персонажи натыкаются на 2к4 **людоящеров** и **людоящера шамана**. Эти людоящеры принадлежат к племени или королевству в Долине Ужаса и могут быть успокоены пищей (один день припасов на каждого людоящера в группе). В противном случае они атакуют.

Магмины

На персонажей нападают 2к6 **магминов**, которые сбегут, если их численность сократить половины от первоначального количества.

Мефиты

Персонажи могут столкнуться с группой **магмовых мефитов**, **грязевых мефитов**, **дымовых мефитов** или **паровых мефитов** (каждая группа 2к6 особей). Мефиты не атакуют, если они превосходят персонажей численностью в соотношении два к одному, но они и не хотят помогать, если только их самих не превосходят численностью.

Морозные гиганты

Персонажи слышат звук шагов огромных существ, путешествующих по диким землям. Если они последуют за шумом, они столкнулись с поисковой группой из трёх **морозных гигантов**, сопровождаемых 1к2 **полярными волками**. Для каждого такого столкновения есть 20% шанс, что это поисковая группа Друфи (см. «Хвалспид», стр. 78).

Морозные гиганты главным образом обеспокоены поиском *Кольца Зимы*, и они могут помочь персонажам, которые могут предоставить им полезную информацию. Они немедленно атакуют персонажей, скрывающих информацию или угрожающих раскрыть присутствие гигантов Пылающему Кулаку. Морозные гиганты не носят сокровища с собой, пока охотятся.

Морские карги

Персонажи сталкиваются с тремя **морскими каргами**, состоящими в шабаше. Их любимый трюк заключается в том, чтобы вытащить повреждённое или заброшенное каноэ на берег реки и обставить всё так, как будто голодный или раненный исследователь, нуждающимся в помощи.

Если персонажи побеждают морских карг и обыскивают область, бросьте к100 трижды, сверившись с таблицей Выпавшие сокровища, чтобы определить, что они найдут. Все сокровища карг сложено в гнилом деревянном сундуке.

Нежить

Нежить распространяется по джунглям Чульта, как чума. Изумрудный Анклав, Орден Перчатки и Пылающий Кулак пытаются сдержать эту угрозу, но их усилия на сегодняшний день не оправдались.

Зомби. Персонажи улавливают запах смерти в воздухе и слышат приближение нежити, странствующей по джунглям. Бросьте к10, чтобы определить с чем столкнулись персонажи:

1-3. 3к6 **зомби**
4-5. 1 **анкилозавр зомби** (см. приложение D)
6-7. 1к4 **гираллонов зомби** (см. приложение D)
8-9. 1к4 **огров зомби**
10. 1 **тираннозавр зомби** (см. приложение D)

Скелеты. Персонажи сталкиваются с 3к6 **скелетами**. Если встреча происходит во время путешествия, скелеты либо лежат на земле, либо захоронены под ней, и они готовы восстать и напасть на проходящих мимо исследователей. Если партия находится в лагере, скелеты набредают на лагерь и атакуют.

Спектр. Злой дух мёртвого исследователя стал **спектром**, который нападает на группу. Тело исследователя может быть найдено, если персонаж успешно пройдёт проверку Мудрости (Выживание) Сл 13. Если персонажи находят тело, см. раздел «Исследователь, мёртвый» ранее в этом приложении, чтобы определить, что они находят.

Умертвие. Персонажи сталкиваются с **умертвием**, который скрывался в джунглях Чульта ещё со времён Магической чумы. Он питает вечную ненависть к чультам и всему, что связано с Убтао. Если в группе находится чульт или кто-то из персонажей носит священный символ Убтао, он атакует этих персонажей в первую очередь.

Упыри. Любой персонаж с пассивной Мудростью (Восприятие) 15 или выше слышит и чувствует вонь группы упырей, состоящей из 2к6 **упырей** во главе с **вурдалаком**. У вурдалака на лбу есть татуировка в виде синего треугольника – знак того, что он когда-то служил Рас Нси.

Ночная карга

Одна из Сшитых Сестёр (см. главу 5) следует за группой, оставаясь на Эфирном Плане. Во время следующего продолжительного отдыха группы **ночная карга** материализуется и берёт немного крови или волос у случайного персонажа, а затем возвращается на Эфирный План.

Огненные тритоны

Небольшой патруль огненных тритонов состоит из 1к4 **огненных тритонов воинов**, верхом на **гигантских ходунах**. Большой патруль состоит из 2к4 **огненных тритонов воинов** и **огненного тритона колдуна Имикса**, все верхом на **гигантских ходунах**. Характеристики всех этих существ вы можете найти в приложении D. Огненные тритоны всегда стараются нанести завершающий удар так, чтобы лишить противника сознания, чтобы затем утащить к себе в логово для пыток и в качестве пищи.

Пауки

Гигантские пауки с лёгкостью скрываются в густых джунглях и болотах Чульта. Любой персонаж с пассивной Мудростью (Восприятие) 15 или выше замечает паутину вовремя, чтобы успеть предупредить других персонажей о столкновении с 1к6 **гигантскими пауками**. В противном случае пауки внезапно атакуют, когда член группы, идущий впереди, ошибается, попадая в липкую паутину и становится схваченным (Сл высвобождения 12). Сотни детёнышей гигантских пауков ползают по паутине, но они безвредны.

Ползающая насыпь

Бросьте любой кубик, когда происходит столкновение. При чётном результате персонажи слышат, как это существо тащится через грязь, прежде чем атаковать их. При нечётном результате, **ползающая насыпь** скрывается в растительности, где её может заметить любой персонаж с пассивной Мудростью (Восприятие) 15 или выше.

Птералюды

Паря в небе, 1к4 + 2 **птералюдов** (см. приложение D) наблюдают за каждым движением персонажей и ждут, пока они не попадут в неприятности. В следующий раз, когда происходит случайное столкновение, птералюды использует преимущество отвлечения и атакуют с воздуха, метая копья в раненых персонажей, не ввязываясь в ближний бой. Если они встретят сопротивление, птералюды улетят, но они могут перегруппироваться для последующей атаки, по вашему усмотрению.

Пылающий Кулак

Солдаты Пылающего Кулака знают опасности Чульта лучше, чем многие, и они не воспринимают дикие земли легкомысленно. Типичный патруль состоит из **рыцаря** или **ветерана**, командующего **прислужником**, **разведчиком** и 2к6 **стражниками**, а иногда их сопровождают 1к4 **дейнонихов** (см. приложение D), обученных сражаться и охотиться вместе со своими дрессировщиками. Пылающий Кулак дружелюбен и полезен для персонажей, владеющих хартией исследователя, выданной Лиарой Портир командующей Форта Белуриан. Если у группы нет этого документа, патруль пытается конфисковать критическое снаряжение авантюристов, сказав что они смогут забрать его в Форте Белуриан, а также советуют получить надлежащую хартию, пока они находятся там.

Редкое растение

Персонажи находят одно или несколько необычных растений (см. приложение C), в зависимости от броска к6:

1. 2к6 фруктов танцующей обезьяны, растущих на дереве
2. Куст менги с 2к6 унциями листьев
3. 1к4 корней райях, растущих в земле
4. 4к6 ягод синда, растущих на кустах
5. Дерево вукка с 2к6 орехами вукка
6. 1к6 забоу, растущих на мёртвом дереве

Рои квиперов

Это столкновение происходит, когда 1к4 **роёв квиперов** замечают группу, но эти существа опасны, только если персонажи находятся в воде. Существа, находящиеся на берегу или в каноэ, пребывают в безопасности, но в обоих случаях рои следуют за персонажами до тех пор, пока они не скрываются из поля зрения и не падают в воду.

Рои летучих мышей

Руины, полые деревья и скрытые пещеры могут служить домом для летучих мышей. Это столкновение происходит, когда персонажи нарушают спокойствие 1к4 **роёв летучих мышей**, которые стали неестественно агрессивными от кормления плотью нежити.

Рои насекомых

Персонажи окружены 1к4 **роями насекомых (многоножки).** В конце сражения каждый персонаж, получивший ранения от роя, должен преуспеть в спасброске Телосложения Сл 11 или заразиться дрожащей болезнью (см. «Болезни», стр. 40).

Саламандра

Персонажи видят **саламандру**, ухаживающую за гнездом 1к6 **огненных змей**. Саламандра не настроена на драку и атакует только для защиты себя и змей.

Статуя Убтао

Любой персонаж с пассивной Мудростью (Восприятие) 15 или выше замечает статую высотой 10 футов, заросшую лианами. Статуя изображает короля Чульга – образ Убтао. Бросьте к4, чтобы определить, что особенного в этой статуе:

1. Сокровище лежит у подножия статуи, оставленное там в качестве подношения каким-то существом из джунглей. Бросьте к100 один раз, сверившись с таблицей Выпавшие сокровища, чтобы определить какое сокровище найдут персонажи. Если результат броска указывает на отсутствие сокровищ, персонажи находят бесполезные предметы, вырезанные из кости.
2. Черепа гоблинов, грунгов и су-монстров сложены вокруг основания статуи.
3. На статуе нанесена *охранная руна [glyph of warding]*. Чтобы обнаружить руну, персонаж, осматривающий статую, должен преуспеть в проверке Интеллекта (Расследование) Сл 15. Если какое-либо существо касается статуи, руна взрывается магической энергией в сфере с радиусом 20 футов, с центром на статуе. Каждое существо в этой области должно преуспеть в спасброске Ловкости Сл 14, получая 22 (5к8) урона звуком при провале, или половину этого урона при успехе. Раскат грома имеет 75% шанс привлечь кровопийц или тролля, скрывающихся поблизости (см. «Кровопийцы» и «Тролль» в этом приложении).
4. У статуи есть борозды, вырезанные на животе, которые образуют лабиринт. Любой персонаж, который изучает борозды и преуспевает на проверке Интеллекта Сл 10, видит ясный путь через лабиринт. Этот персонаж затем получает силу наложить в качестве действия заклинание *поиск пути [find the path]*, без каких-либо компонентов, проведя своим пальцем по правильному пути лабиринта. После использования эта способность исчезает. Как только статуя предоставит такую возможность, она не сможет сделать это снова до следующего рассвета.

Су-монстры

Партия встречается с 1к4 + 1 **су-монстрами** (см. приложение D). Су-монстры осторожно подходят, симулируя любопытство. Если им позволят приблизится, каждый су-монстр использует своё Психическое сдавливание в надежде ошеломить приключенца, прежде чем атаковать его укусом и когтями. Су-монстры убегут в свои логова на вершинах деревьев, если битва проходит не в их пользу.

Су-монстры могут иметь сокровища, спрятанные на одном из деревьев; бросьте к100 один раз, сверившись с таблицей Выпавшие сокровища, чтобы определить какое сокровище найдут персонажи.

Табакси-охотник

Любой персонаж с пассивной Мудростью (Восприятие) 15 или выше замечает **табакси-охотника** (см. приложение D), наблюдающего за группой с расстояния в 300 футов. Если табакси скроется из виду, он может временно следовать за персонажами, а затем внезапно появится, чтобы помочь им отбиться в тяжёлом бою или предупредить их об опасности поблизости.

Если эта встреча происходит в Ому, см. главу 3 для получения дополнительной информации о найденных там табакси-охотниках.

Тигр

Тигр затаился и ждёт группу, но любой персонаж с пассивной Мудростью (Восприятие) 15 или выше замечает тигра. Если тигра не обнаружили, то он набрасывается на персонажа, который находится на расстоянии 40 футов от него. Тигр отступает, если он теряет более половины своих хитов.

Топороклювы

Стая из 1к6 + 3 **топороклювов** пробегает мимо персонажей. Персонажи могут слышать, как птицы приближаются к ним, но ничего не видят сквозь плотный кустарник, пока топороклювы не выпрыгнут на них и не атакуют, сокрушая всех до, кого могут добраться.

Тролль

Голодный **тролль** выпрыгивает из джунглей, намереваясь съесть персонажей.

Туман безумной обезьяны

Синий туман окутывает группу, покрывая площадь 1к6 20-футовых квадратов. Любой персонаж с пассивной Мудростью (Восприятие) 15 или выше замечает туман и может предупреждать других. Если столкновение происходит во время отдыха группы, туман надвигается на лагерь со скоростью 5 футов в раунд. Персонажи, которые вступают в контакт с туманом, заражаются лихорадкой безумной обезьяны (см. «Болезни», стр. 40).

Цеповая улитка

Персонажи замечают слизистую тропу **цеповой улитки** (см. приложение D). Если они захотят следовать по ней, то потребуется успешная проверка Мудрости (Выживание) Сл 10, чтобы определить правильное направление, в котором уползла улитка.

Циклопы

Циклопы идут домой, к месту недалеко от Бухты Щёлкающей Черепахи. Они не желают драки, но любые неожиданные движения или враждебное отношение персонажей могут спровоцировать бой. Циклопы хорошо знают район вокруг озера Ло и западную часть Долины Ужаса, и в этих областях они никогда не видели ничего похожего на Ому.

Бросьте к100 дважды, сверившись с таблицей «Выпавшие сокровища», чтобы узнать, какие сокровища были у циклопов.

Чвинга

Чвинга (см. приложение D) интересуется персонажами. Он пытается украсть что-то ценное из неохраняемого снаряжения или каноэ, но персонаж с пассивной Мудростью (Восприятие) 17 или выше может заметить его. Чвинга всегда оставляет что-то взамен: симпатичную ракушку, горсть орехов или необработанный драгоценный камень (10 зм).

Человекообразные обезьяны

Персонажи натыкаются на 2к4 **человекообразных обезьян [apes]**, поедающих превосходные фрукты. Обезьяны чувствуют угрозу и демонстрируют признаки защиты своей пищи. Если персонажи сразу же медленно отступают, то обезьяны ничего не делают, но демонстрируют угрожающее поведение. В противном случае они атакуют.

Эблис

Если персонажи находятся в движении, когда происходит это столкновение, они натыкаются на 1к4 + 1 **эблис** (см. приложение D), живущие в хижинах, построенных на сваях над болотистым болотом или прудом. Эблисы нападут на раненых или ослабленных персонажей. Но если столкнутся с сильной и хорошо вооружённой группой, то предложат информацию в обмен на драгоценные камни. За драгоценные камни, стоимостью 50 зм, они укажут персонажам направление к близлежащим ориентирам. Если персонажи следуют этим указаниям, то у них есть преимущество при проверках, сделанных для достижения этих ориентиров (см. «Навигация», стр. 38). Если персонажи побеждают эблис и обыскивают хижины, для определения того, что эблис спрятали в своих хижинах бросьте к100 трижды, сверившись с таблицей Выпавшие сокровища.

Если это столкновение происходит, когда партия находится в лагере, эблис пробираются в лагерь и пытаются утащить одного из персонажей.

Экспедиционный запас

Отряд наткнулся на тайник с припасами, оставленный другими исследователями. По нему невозможно сказать, живы ли все ещё и собираются ли вернуться те, кто его оставили, либо мертвы. Бросьте к20 и определите результат по таблице Экспедиционный запас, чтобы определить, что именно нашли персонажи.

Юань-ти

Патрули юань-ти состоят из 1к6 + 1 **чистокровных юань-ти**, которые держатся на расстоянии, пытаясь собрать информацию, чтобы вернуться в Рас-Нси. Юань-ти замаскированы, но любой персонаж, который преуспевает в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 13, сделанной с помехой, замечает змеиный народ, когда они уходят.

Если это столкновение происходит в радиусе 25 миль от Ому, то патруль состоит из 1к4 **юань-ти проклинателей** (тип 1), и для их обнаружения требуется проверка Мудрости (Восприятие) Сл 14. Если персонажи преследуют их, они превращаются в змей и исчезают в джунглях.

Столкновения Ому

Случайные столкновения в Ому могут происходить в разрушенных зданиях и улицах, в зловонных болотах вокруг зданий и в разрушенном королевском дворце. Бросьте к20 три раза в течении игрового дня, проверяя встречи, каждое утро, день и вечер или ночь. Столкновение происходит при результате броска 18 или выше. Бросьте к100 и сверьтесь с таблицей Случайные столкновения в Ому, чтобы определить, с чем сталкиваются персонажи.

Четыре случайных столкновения, которые встречаются только в Ому, описаны ниже.

Горгульи

На скале расположились 2к4 **горгулий**, которые устремляются вниз и атакуют. Двое из них несут между собой сеть. В качестве действия, любая горгулья может использовать сеть, чтобы совершить рукопашную атаку оружием (+4 к попаданию) против одного Маленького или Среднего существа. Если атака попадает, горгульи поднимают персонажа в воздух и улетают с уловом. Для поднятия сетки, если в ней есть пойманное существо, требуются обе горгульи. Горгульи убегут, если их численность сократить до половины от их первоначального количества.

Случайные столкновения в Ому

Столкновение	Руины	Дворец	Болото
Человекообразные обезьяны	01-05	—	—
Бабуины	06-10	01-10	—
Каннибалы	11-15	—	—
Крокодилы	—	—	01-10
Волшебный дракончик	16-20	11-15	—
Горгульи	21-25	16-25	11-15
Гигантские осы	26-30	—	16-25
Гигантские паук-волки	31-35	26-35	—
Гоблины	36-40	36-40	—
Грунги	41-45	—	26-35
Король Перьев	46-50	41-50	36-50
Кобольды	51-55	51-60	—
Красный Волшебник	56-60	61-70	—
Ползающая насыпь	61-65	—	51-60
Су-монстры	66-70	71-75	—
Табакси-охотник	71-75	76-80	—
Нежить, упыри	76-80	—	61-65
Нежить, зомби	81-85	—	66-70
Вегепигмеи	86-90	—	71-80
Жёлтая мускусная лиана и зомби	91-95	81-90	81-90
Юань-ти	96-00	91-00	91-00

Гигантские паук-волки

На героев нападают 1к6 **гигантских паук-волков**, живущие среди развалин в близлежащих руинах. Поиск логова пауков может позволить найти в нём сокровище; бросьте к100 один раз, сверившись с таблицей Выпавшие сокровища, чтобы определить какое сокровище найдут персонажи в логове.

Король Перьев

Персонажи сталкиваются с тираннозавром, известным как Король Перьев. См. главу 3 для получения дополнительной информации об этом уникальном звере.

Кобольды

Двигаясь по руинам города или дворца, персонажи натыкаются на 1к4 + 1 **кобольдов** во главе с **кобольдом изобретателем** (см. приложение D). Персонажи с пассивной Мудростью (Восприятие) 12 или выше замечают кобольдов, которые убегут, если к ним приближаются или атакуют. Они служат кобольду чешуйчатому чародею Какаролу (см. главу 3). Они могут отправиться в одно из святилищ города, чтобы перезарядить свои ловушки, или они могут вернуться в своё логово с недавно обнаруженным сокровищем. Бросьте к100 один раз, сверившись с таблицей Выпавшие сокровища, чтобы определить какое сокровище обнаружили кобольды.



Приложение С: Исследования

Чульт – земля, наполненная бесчисленными чудесами и затерянными сокровищами. Авантюристы обнаружат это сами, исследуя неизведанные дикие земли полуострова.

Флора и фауна

В этом разделе описывается необычная дикая природа Чульта. Любой персонаж, владеющий навыком «Природы», распознает одно из этих растений или существ, которое видит это растение, может вспомнить его свойства с помощью проверки Интеллекта (Природа) Сл 15. Если персонаж является уроженцем Чульта, эта проверка выполняется с преимуществом.

Описанные здесь дикие растения можно купить и продать в Порту Нянзару и других поселениях по ценам, перечисленным в таблице Флора и фауна.

Некоторые из этих вещей накладывают состояние «отравлен» на существо на час или больше. Помните, что *малое восстановление [lesser restoration]* и подобная магия могут снять это состояние.

Флора и фауна

Предмет	Цена
Фрукт танцующей обезьяны	5 зм
Листья менги (1 унция)	2 зм
Корень райях	50 зм
Ягоды синда (10)	5 зм
Дикий корень	25 зм
Орех вукка	1 зм
Яча	1 зм
Забоу	10 зм

Фрукт танцующей обезьяны

Этот редкий волшебный плод производит достаточное количество сока для заполнения флакона. Любой гуманоид, который ест фрукт танцующей обезьяны или пьёт его сок, должен преуспеть в спасброске Телосложения Сл 14 или начать смешно танцевать на протяжении 1 минуты. Гуманоиды, которые не могут быть отравлены, невосприимчивы к этому магическому эффекту.

Танцор должен использовать все своё движение, чтобы танцевать, не покидая своего места, и имеет помеху на броски атаки и проверки Ловкости, а другие существа имеют преимущество на броски атаки против него. Каждый раз, когда он получает урон, танцор может повторить спасбросок, оканчивая эффект в случае успеха. Когда этот эффект заканчивается, гуманоид страдает состоянием «отравлен» в течение 1 часа.

Листья менги

Высушенные листья куста менги могут быть измельчены, растворены в жидкости, нагреты и выпиты. Существо, которое поглощает 1 унцию листьев менги, таким образом восстанавливает 1 хит. Существо, которое поглощает более 5 унций листьев менги в течение 24-часового периода, не получает дополнительной пользы и должно преуспеть в спасброске Телосложения Сл 11, или рухнет без сознания на 1 час. Бессознательное существо просыпается, если в течение одного хода получает 5 и более урона.

У большого куста менги обычно есть 2к6 унций листьев. После сбора листьев требуется 1 день для их сушки, прежде чем они смогут принести какую-либо пользу.

Корень райях

Любое существо, которое поглощает корни райях, получает 2к4 временных хитов. Существо, которое потребляет более одного корня райях в течение 24-часового периода, должно преуспеть в спасброске Телосложения Сл 13 или получит состояние «отравлен» на 1 час.

Ягоды синда

Эти ягоды темно-коричневые и горькие. Полностью выросший кустарник синда содержит 4к6 ягод, растущих на нем. Оставшийся без ягод куст обрастает новыми ягодами через 1к4 месяцев. Сорванные ягоды теряют свою свежесть и эффективность через 24 часа.

Свежие ягоды синда можно съесть сырыми или раздавленными, добавив в напиток, чтобы убрать горечь. Существо, которое потребляет по меньшей мере десять свежих ягод синда, автоматически преуспевает спасбросках против болезни и яда в течение следующих 24 часов.

Дикий корень

Если каким-то образом внедрить сок дикого корня в кровоток отравленного существа (например, протирая им открытую рану), то это избавляет существо от состояния «отравлен». После использования таким образом, дикий корень теряет это свойство.

Орех вукка

Эти орехи размером с кулак растут на деревьях вукка, которые популярны среди джакули, су-монстров и зорбо. Орех вукка гремит, если его встряхнуть, заставляя скорлупу испускать яркий свет в радиусе 10 футов и тусклый свет ещё на 10 футов. Этот волшебный свет исчезает через 1 минуту, но встряхивание ореха снова заставляет его светиться. Если скорлупа ореха треснет, он теряет свою магию.

Яча

Яча (произносится как Я-ча) – безвредный, мясистый жук размером с человеческую руку, который питается червями и личинками. Он медлителен (скорость ходьбы 10 фт.) и его легко поймать. Существо, находящееся под воздействием лихорадки безумной обезьяны, может съесть сырого или приготовленного Яча, может сразу сделать спасбросок с преимуществом против этой болезни (см. «Болезни», стр. 40).

Забоу

Забоу – грибы, питающиеся субпродуктами гниющей древесины мёртвых деревьев. Если действовать осторожно, то можно собрать забоу, не вызывая выброс его спор. Если раздавить или ударить по забоу, то он выпускает свои споры в сфере с радиусом 10 футов. Забоу можно также бросить на расстояние до 30 футов, как гранату, гриб выпускает облако своих спор при ударе. Любое существо в этой области должно преуспеть в спасброске Телосложения Сл 10 или получит отравление на 1 минуту. Кожа отравленного существа сильно чешется пока оно отравлено. Существо может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, прекратив эффект при успехе.

Волшебные предметы

Следующие предметы встречаются в разных местах приключения.

Амулет чёрного черепа

Чудесный предмет, очень редкий (требуется настройка)

Этот амулет вырезан из обсидиана и имеет форму кричащего гуманоидного черепа, с рубиновыми глазами и изумрудными зубами. Он висит на железной цепочке.

Амулет имеет 6 зарядов и ежедневно, на рассвете, восстанавливает 1к6 зарядов. При ношении амулета вы можете использовать действие, чтобы потратить 1 из зарядов, чтобы переместить себя и всё, что вы носите в место в пределах 100 футов от вас. Целевое назначение, которое вы выбираете, не обязательно должно быть в вашей прямой видимости, но оно должно быть вам знакомо (другими словами, место, которое вы видели или посещали), и оно должно быть на том же плане существования, что и вы. Этот эффект не подвержен магическим ограничениям, установленным на Гробнице девяти богов, таким образом, амулет можно использоваться для входа и выхода из гробницы.

Если вы не нежить, вы должны пройти спасбросок Телосложения Сл 16, каждый раз, когда вы используете амулет для телепортации. При неудачном спасброске чёрный череп хихикает, и вы трансформируетесь во время перемещения. Трансформация вступает в силу, как только вы попадаете в пункт назначения, и определяется случайным образом броском процентной кости (к100) в соответствии с таблицей Трансформации чёрного черепа.

Трансформации чёрного черепа

к100	Трансформация
01-20	Символ Ацерерака жжёт вашу плоть, это проклятие, которое можно удалить только с помощью заклинания *снятие проклятья [remove curse]* или подобной магии. Пока проклятье не снято, ваши хиты не могут быть восстановлены магией.
21-35	Вы увеличиваетесь, как если бы стали целью заклинания *увеличение/уменьшение [enlarge/reduce]*, за исключением того, что эффект длится 1 час.
36-50	Вы уменьшаетесь, как если бы стали целью заклинания *увеличение/уменьшение [enlarge/reduce]*, за исключением того, что эффект длится 1 час.
51-70	Вы попадаете в пункт назначения, но на вас нет ничего, кроме амулета чёрного черепа. Все остальные вещи, которые вы носили или несли, появляется в случайном незанятом пространстве в пределах 100 футов от вас.
71-95	Вы парализованы на 1 минуту или до тех пор, пока этот эффект не будет снят заклинанием *малое восстановление [lesser restoration]* или подобной магией.
96-00	Вы окаменели. Этот эффект может быть снят только заклинанием *высшее восстановление [greater restoration]* или подобной магией.

Доспех Скорпиона

Доспех (латы), редкая (требуется настройка)

Эти латы изготовлены из панциря гигантского скорпиона. При ношении этой брони вы получаете следующие преимущества:

- Доспех улучшает вашу боеготовность, предоставляя вам +5 бонус к инициативе, пока вы не находитесь не недееспособны.
- Доспех не налагает помеху на ваши проверки Ловкости (Скрытность).



Маска зверя

- Доспех не накладывает помеху на спасброски, сделанные, чтобы противостоять воздействию сильной жары (см. главу 5 *Руководства Мастера*).

Проклятие. Эта доспех проклят. Всякий раз, когда вы надеваете или снимаете его, вы должны пройти спасбросок Телосложения Сл 15, получив 100 (10к10 + 45) урона ядом при провале или половину этого урона при успехе. Только заклинание *исполнение желаний [wish]* может убрать проклятие с доспеха.

Закладка

Оружие (кинжал), легендарное (требуется настройка)

Этот *кинжал +3* принадлежит Артусу Симберу (см. приложение D). Пока вы держите кинжал в руке, вы можете использовать бонусное действие для активации одного из следующих свойств:

- Воззвать к синему камню, установленному в рукояти кинжала, чтобы сотворить яркий свет в радиусе 20 футов и тусклый свет в пределах ещё 20 футов или отключить свечение камня.
- Превратить кинжал в компас, положив к себе на ладонь, кинжал указывает на север.
- Сотворить при помощи кинжала *переносящую дверь [dimension door]*. Это особое действие нельзя повторно совершать до следующего рассвета.
- Сотворить при помощи кинжала *принуждение [compulsion]* (Сл спасброска 15). Диапазон заклинаний увеличивается до 90 футов, но целью заклинание могут быть только пауки, которые являются зверями. Это особое действие нельзя повторно совершать до следующего рассвета.

Маска зверя

Чудесный предмет, необычный

Эта деревянная маска изображает голову животного и имеет 3 заряда. При ношении маски вы можете потратить 1 заряд и использовать маску, чтобы наложить заклинание *дружба с животными [animal friendship]* в качестве действие. Маска восстанавливает все потраченные заряды на рассвете.

Кольцо Зимы

Кольцо, артефакт (требуется настройка)

Артус Симбер (см. приложение D) хранит этот предмет уже более века. *Кольцо Зимы* – это золотая кольцо, которое изменяет свой размер, чтобы плотно сидеть на пальце своего владельца. Тонкий слой инея покрывает внешнюю поверхность кольца, который нормальная температура тела не может расплавить. На ощупь кольцо очень холодное и изначально обмораживает руку, на которую оно одето, но этот холод перестаёт ощущаться тем, кто настроен на кольцо.

Кольцо Зимы разумно и пытается взять под контроль любое существо, которое его носит (см. «Разумные магические предметы» в главе 7 *Руководства Мастера*). Если это удаётся, кольцо заставляет своего владельца причинять неоправданный вред всем и всему, что вокруг него, в хладнокровном стремлении навлечь на себя гнев врагов и привести его к гибели.

Разум. *Кольцо Зимы* – разумный хаотично-злой предмет с Интеллектом 14, Мудростью 14 и Харизмой 17. Кольцо общается, передавая эмоции существу, носящему или владеющему им, может слышать и обладает нормальным зрением в пределах 60 футов. Кольцо жаждет разрушения, и ему нравится наносить беспорядочный вред всем вокруг.

Необнаружимость. *Кольцо Зимы* пресекает все магические попытки найти его. Ни кольцо, ни его владелец не могут быть целью любой магии прорицания или быть обнаружены магическими сенсорами.

Замёрзшее время. Пока вы носите кольцо, вы не стареете естественным путём. Этот эффект похож на приостановленное оживление, потому что ваш возраст не догонит вас после снятия кольца. Кольцо не защищает своего владельца от магических или сверхъестественных эффектов старения, таких как ужасный облик [horrifying visage] привидения.

Иммунитет к холоду. Пока вы настроены на кольцо, и оно надето, вы обладаете иммунитетом к урону холодом и не испытываете каких-либо негативных последствий от сильного холода (см. главу 5 *Руководства Мастера*).

Магия. *Кольцо зимы* имеет 12 зарядов и ежедневно, на рассвете, восстанавливает все израсходованные заряды. При ношении кольца вы можете расходовать необходимое количество зарядов, чтобы активировать одно из следующих свойств:



Кольцо Зимы

- Вы можете потратить 1 заряд и использовать кольцо, чтобы снизить температуру внутри шара радиусом 120 футов, с центром в точке, которую он может видеть в пределах 300 футов от себя. Температура в этой области падает на 11 градусов в минуту, до минимума в -34 градусов по Цельсию. Иней и лёд начинают формироваться на поверхности, когда температура опускается ниже 0 градусов. Этот эффект является постоянным, если только вы не использует кольцо для прекращения эффекта в качестве действия, после чего температура в области возвращается в норму со скоростью 5,5 градусов в минуту.
- Вы можете сотворить одно из следующих заклинаний из кольца (Сл спасброска 17), расходуя необходимое количество зарядов: *длань Бигби [Bigby's hand]* (2 заряда; рука сделана из льда, выглядит как сжатый кулак, невосприимчива к урону холодом и наносит дробящий урон, вместо урона силовым полем), *конус холода [cone of cold]* (2 заряда), *заморозка [flesh to ice]* (3 заряда; это заклинание работает также, как *окаменение [flesh to stone]*, за исключением того, что цель превращается в глыбу льда с плотностью и долговечностью камня), *град [ice storm]* (2 заряда), *Отилюков ледяной шар [Otiluke's freezing sphere]* (3 заряда), *метель [sleet storm]* (1 заряд), *шипы [spike growth]* (1 заряд; шипы сделаны из льда) или *ледяную стену [wall of ice]* (2 заряда).
- Вы можете израсходовать необходимое количество зарядов и использовать кольцо для создания неодушевлённого ледяного объекта (2 заряда) или оживлённого ледяного существа (4 заряда). Ледяной объект не может иметь никаких движущихся частей, должен быть в состоянии уместиться в 10-футовом кубе и имеет плотность и долговечность металла или камня (по выбору Артуса). Ледяное существо должно быть смоделировано по подобию зверя с опасность 2 или меньше. Ледяное существо имеет те же характеристики, что и зверь, взятый за основу, со следующими изменениями: существо – конструкт с уязвимостью к урону огнём, иммунитетом к урону холод и яд и иммунитетом к следующим состояниям: очарованный, истощение, испуганный, парализованный, окаменевший и отравленный. Ледяное существо подчиняется только командам своего создателя. Ледяной объект или существо появляются в незанятом пространстве в 60 футах от Артуса. Существо или объект превращается в лужу обычной воды через 24 часа или, когда его хиты опускается до 0. В экстремально жарких условиях он теряет 5 (1к10) хитов в минуту. Используйте рекомендации в главе 8 Руководства Мастера, чтобы определить хиты неодушевлённого объекта, если это станет необходимыми.

Другие свойства. По слухам, *Кольцо Зимы* обладает другими свойствами, которые могут быть активированы только злым существом, которого кольцо не сможет подчинить. Морозные гиганты давно полагали, что кольцо можно использовать для замораживания целых миров, в то время как джин на службе у Калишит-паши однажды утверждал, что кольцо может быть использовано для вызова и управления белыми драконами, а также могущественного ледяного первородного по имени Крионакс.

Уничтожение кольца. Кольцо почти неразрушимо, сопротивляясь даже самой интенсивной магической жаре. Если его оденет на палец могущественная архифея, известная как Летняя Королева, кольцо тает и разрушается навсегда.

Посох Забытого

Посох, артефакт (требуется настройка чародеем, колдуном или волшебником)

Этот кривой посох вырезан из кости и увенчан черепом забытого архимага, которого Ацерерак давно уничтожил. Вырезанная на лбу черепа руна Ацерерака, известная во многих мирах как знак смерти.

Полезные свойства. Пока вы держите посох, вы получаете следующие преимущества:

- Ваш бонус мастерства при проверках Интеллекта (Магия) и Интеллекта (История) удваивается.
- Вы не можете быть ослеплены, очарованы, оглушены, испуганы, превращены в камень или ошеломлены.
- Нежить опасностью 2 или ниже не будет ни угрожать, ни нападать на вас, если вы не навредите им.
- Вы можете атаковать этим посохом, как боевым посохом +3, который при попадании дополнительно наносит 10 (3к6) некротического урона.

Призыв проклятья. *Посох Забытого* имеет 7 зарядов и ежедневно на рассвете восстанавливает 1к4 + 3 израсходованных зарядов. Удерживая посох, вы можете использовать действие, расходуя 1 заряд и нацеливаясь на одно существо, которое вы можете видеть в пределах 60 футов от вас. Цель должна преуспеть в спасброске Телосложения (используется ваша Сл спасброска от заклинаний) или стать проклятой. До тех пор, пока проклятие не закончится, цель не сможет восстановить хиты и имеет уязвимость к некротическому урону. *Высшее восстановление [greater restoration], снятие проклятия [remove curse]* или подобная магия убирают проклятие с цели

Забытый. Безумная жизненная сила мёртвого архимага заточена в посохе и наделяет его силой. Руна, вырезанная в черепе посоха, защищает Ацерерака от мести этого духа. Каждый раз, когда существо, кроме Ацерерака, расходует какие-нибудь количество зарядов посоха, есть 50-процентный шанс, что жизненная сила внутри посоха попытается захватить контроль. Владелец должен преуспеть в спасброске Харизмы Сл 20, став НИП под контролем Мастера при провале. Если эта жизненная сила становится целью изгоняющей магии, такой как заклинание *рассеивание добра и зла [dispel evil and good]*, она снова оказывается в ловушке посоха. Как только безумный дух мёртвого архимага берёт под контроль существо, он пытается уничтожить посох.

Уничтожение посоха. Существо, владеющее посохом, может использовать действие, чтобы сломать об колено или твёрдую поверхностью. Посох уничтожается, высвобождая остаточную магию при взрыве, которая расширяется, заполняя сферу радиусом 30 футов, с центром на посохе. Каждое существо в этой области должно пройти спасбросок Ловкости Сл 18, получив 132 (24к10) урона силовым полем при провале, или половину этого урона при успехе. Когда посох уничтожен, жизненная сила Забытого отправляется в загробную жизнь. Что с ней будет дальше – это загадка.

Бросок посоха в *сферу аннигиляции* разрушает как посох, так и жизненную силу, запечатанную в нём. Посох не взрывается, если уничтожается таким образом, но его уничтожение также приводит к разрушению сферы.

Призрачный фонарь

Чудесный предмет, редкий (требуется настройка)

Беспокойный дух запечатан внутри этого фонаря. Удерживая фонарь, вы можете бонусным действием командовать духом, чтобы заставить фонарь излучать яркий свет в радиусе 30 футов и тусклый свет ещё на 30 футов.

Удерживая фонарь, вы можете использовать действие, чтобы заставить дух оставить фонарь, дублируя эффект заклинания *волшебная рука [mage hand]*. Дух возвращается в фонарь, когда заклинание заканчивается.

Если вы потеряете сознание в пределах 10 футов от фонаря, дух выйдет из него, магически стабилизирует вас прикосновением, а затем быстро возвращается обратно в фонарь.

Дух связан с фонарём и ему не может быть причинён вред, он не может быть изгнан или поднят из мёртвых. Сотворение на фонарь заклинания *рассеивание добра и зла [dispel evil and good]* освобождает дух от заточения и фонарь перестаёт быть магическим.



Призрачный фонарь

Приложение D: Монстры и НИП

В этом приложении подробно описаны существа и неигровые персонажи, упомянутые в этой книге, описания которых нет в *Бестиарии,* в разделе Введение которого подробно объясняется как трактовать стат-блоки.

Эти существа представлены в алфавитном порядке.

Алдани

Многие Чульты могут вспомнить детские сказки об алдани, жутких лобстеролюдах, которые жили в реках и озёрах. Поскольку в течение многих лет никто не видел алдани, распространилось мнение, что они были уничтожены. По правде говоря, многие алдани выжили и отступили к озёрам Бассейна Алдани в самом сердце Чульта.

Алдани похож на гигантского, прямоходящего омара. Его лицо, по большей части, закрыто бронёй и выглядит почти гуманоидным, за исключением длинных глаз. Несмотря на их устрашающий вид, алдани избегают конфликтов. Будучи затворниками и ксенофобами, они прячутся в своих озёрах и реках.

Взятка алдани. Если спокойствие алдани нарушено, то они пытаются отпугнуть непрошеных гостей, не убивая их. Столкнувшись с существами, которые не так легко напугать, они предлагают взятки в обмен на то, что их оставят в покое. Эти взятки представляются в виде сокровищ, которые алдани собирают со дна рек и озёр.

Проклят Убтао. Алдани – это чудовищные потомки Чультов, принадлежащих к племени алдани. Рыболовы племени тысячами ловили лобстеров в реках, пока лобстеров совсем не осталось. Их жадность рассердила Убтао, и он проклял рыбаков, превратив их в лобстеров. Рыбаки приняли своё наказание и свою новую сущность. Однако, другие члены племени презирали их, и они были вынуждены найти убежище в реках, которые когда-то разграбили. Хотя племя Алдани вымерло, лобстеролюды остаются до сих пор.



Алдани

Алдани (Лобстеролюд) [Aldani (Lobsterfolk)]

Среднее чудовище, законно-нейтральный

Класс Доспеха 14 (природный доспех)
Хиты 49 (9к8 + 9)
Скорость 20 фт., плавая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13 (+1)	8 (–1)	12 (+1)	10 (+0)	14 (+2)	10 (+0)

Навыки Восприятие +4, Выживание +4
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 14
Языки Общий
Опасность 1 (200 опыта)

Амфибия. Алдани может дышать и воздухом и под водой.

Действия

Мультиатака. Алдани совершает две атаки клешнями.

Клешня. *Рукопашная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 5 (1к8 + 1) рубящего урона, и цель схвачена (Сл высвобождения 11). У алдани две клешни, каждой из них он может схватить одну цель.

Альмираж

Альмираж – большой, робкий кролик с закрученный спиралью рогом длиной в 1 фут, растущим изо лба, похожий на рог единорога. Если он атакует, он пытается проткнуть врагов своим рогом.

Когда-то давно альмиражей привезли на Чульт торговцы из далёкого края Захара. Умеющие избегать хищников, эти существа расплодились по всему тропическому полуострову. Они живут в земляных норах и могут быть пойманы и одомашнены. С разрешения Мастера, при помощи заклинания *поиск фамильяра [find familiar]* можно вызвать альмиража.



Альмираж [Almiraj]

Маленький зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 13
Хиты 3 (1к6)
Скорость 50 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
2 (–4)	16 (+3)	10 (+0)	2 (–4)	14 (+2)	10 (+0)

Навыки Восприятие +4, Скрытность +5
Чувства тёмное зрение 30 фт., пассивное Восприятие 14
Языки —
Опасность 0 (10 опыта)

Обострённые чувства. Альмираж совершает с преимуществом проверки Мудрости (Восприятие), полагающиеся на слух и зрение.

Действия

Рог. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 5 (1к4 + 3) колющего урона.

Артус Симбер

Бывший член Арфистов, Артус Симбер – хранитель *Кольца Зимы*. Он нашёл кольцо в джунглях Чульта, где также встретил свою жену, Алисанду. Кольцо останавливает естественное старение, что и позволило Артусу выйти далеко за пределы его естественной продолжительности жизни. Кольцо также пресекает магическим попыткам узнать своё местоположение и положение своего владельца. Над костяшками пальцев Артус вытатуировал имена своих дорогих животных-спутников – пару говорящих вомбатов по имени Дырт и Лагг.

Артус потратил большую часть своей жизни, пытаясь уберечь *Кольцо Зимы* из злых рук, но он вернулся на Чульт, чтобы воссоединиться со своей любимой Алисандой, которая исчезла вместе с городом Мезро во время Магической чумы. Не дожидаясь, самостоятельного возвращения Алисанда и Мезро, Артус ищет способы вернуть их. Он считает, что Саджа Н'база, древняя охранная нага, может ему помочь. Таким образом, он сосредоточен на поиске развалин Оролунга, где, как говорят, обитает нага. Судьба свела Артуса со спутником по имени Дрэгонбэйт, с которым он познакомился в Порту Нянзару. Они всегда в движении. Следовательно, их местоположение в приключении определяется случайным образом.

Артус Симбер [Artus Cimber]

Средний гуманоид (человек), нейтрально-добрый

Класс Доспеха 14 (проклёпанный кожаный доспех)
Хиты 82 (15к8+ 15)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10(+0)	15(+2)	13(+1)	17(+3)	16(+3)	18(+4)

Спасброски Лов +5, Хар +7
Навыки Обман +7, История +9, Проницательность +6, Выживание +9
Иммунитет к урону холод (пока носит Кольцо Зимы)
Чувства пассивное Восприятие 13
Языки Общий, Драконий, Дварфский, Гоблинский
Опасность 7 (2900 опыта)

Специальное снаряжение. Артус носит *Кольцо Зимы*. Ни он, ни кольцо не могут быть целью магии прорицания или быть обнаружены магическими сенсорами. Пока Артус носить кольцо настроен на него, он перестаёт стареть и имеет иммунитет к урону холодом и воздействиям холодных температур.

Артус также владеет *Закладкой* – это *кинжал +3* с дополнительными магическими свойствами. В качестве бонусного действия, Артус может активировать любой из следующих свойств при настройке на кинжал, при условии, что оружие у него в руке:

- Воззвать к синему камню, установленному в рукояти кинжала, чтобы сотворить яркий свет в радиусе 20 футов и тусклый свет в пределах ещё 20 футов или отключить свечение камня.
- Превратить кинжал в компас, положив к себе на ладонь, кинжал указывает на север.
- Сотворить при помощи кинжала *переносящую дверь [dimension door]*. Это особое действие нельзя повторно совершать до следующего рассвета.
- Сотворить при помощи кинжала *принуждение [compulsion]* (Сл спасброска 15). Диапазон заклинаний увеличивается до 90 футов, но целью заклинание могут быть только пауки, которые являются зверями. Это особое действие нельзя повторно совершать до следующего рассвета.

Действия

Мультиатака. Артус совершает три атаки Закладкой или своим длинным луком.

Закладка (Кинжал +3). *Рукопашная атака оружием:* +8 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 7 (1к4 + 5) колющего урона.

Длинный лук. *Дальнобойная атака оружием:* +5 к попаданию, дистанция 150/600 фт., одна цель. *Попадание:* 6 (1к8 + 2) колющего урона.

Кольцо Зимы. *Кольцо Зимы* имеет 12 зарядов и ежедневно, на рассвете, восстанавливает все израсходованные заряды. Пока Артус носить кольцо настроен на него, он может расходовать необходимое количество зарядов, чтобы активировать одно из следующих свойств:

- Артус может потратить 1 заряд и использовать кольцо, чтобы снизить температуру в радиусе радиуса 120 футов, с центром в точке, которую он может видеть в пределах 300 футов от него. Температура в этой области падает на 11 градусов в минуту, до минимума -34 градусов по Цельсию. Иней и лёд начинают формироваться на поверхности, когда температура опускается ниже 0 градусов. Этот эффект является постоянным, если только Артус не использует кольцо для прекращения эффекта в качестве действия, после чего температура в области возвращается в норму со скоростью 5,5 градусов в минуту.
- Артус может сотворить одно из следующих заклинаний из кольца (Сл спасброска 17), расходуя необходимое количество зарядов: *длань Бигби [Bigby's hand]* (2 заряда; рука сделана из льда, выглядит как сжатый кулак, невосприимчива к урону холодом и наносит дробящий урон, вместо урона силовым полем), *конус холода [cone of cold]* (2 заряда), *заморозка [flesh to ice]* (3 заряда; это заклинание работает также, как как *окаменение [flesh to stone]*, за исключением того, что цель превращается в глыбу льда с плотностью и долговечностью камня), *град [ice storm]* (2 заряда), *Отилюков ледяной шар [Otiluke's freezing sphere]* (3 заряда), *метель [sleet storm]* (1 заряд), *шипы [spike growth]* (1 заряд; шипы сделаны из льда) или *ледяную стену [wall of ice]* (2 заряда).
- Артус может израсходовать необходимое количество зарядов и использовать кольцо для создания неодушевлённого ледяного объекта (2 заряда) или оживлённого ледяного существа (4 заряда). Ледяной объект не может иметь никаких движущихся частей, должен быть в состоянии уместиться в 10-футовом кубе и иметь плотность и долговечность металла или камня (по выбору Артуса). Ледяное существо должно быть смоделировано по подобию зверя с опасность 2 или меньше. Ледяное существо имеет те же характеристики, что и зверь, взятый за основу, со следующими изменениями: существо – конструкт с уязвимостью к урону огнём, иммунитетом к урону холод и яд и иммунитетом к следующим состояниям: очарованный, истощение, испуганный, парализованный, окаменевший и отравленный. Ледяное существо подчиняется только командам своего создателя. Ледяной объект или существо появляются в незанятом пространстве в 60 футах от Артуса. Существо или объект превращается в лужу обычной воды через 24 часа или, когда его хиты опускается до 0. В экстремально жарких условиях он теряет 5 (1к10) хитов в минуту. Используйте рекомендации в главе 8 Руководства Мастера, чтобы определить хиты неодушевлённого объекта, если это станет необходимыми.

Использование Артуса. Артус никогда не был в Ому, и он понятия не имеет, где находится город. Однако у него есть мощный артефакт в его распоряжении и доброе сердце. Если персонажи объяснят, почему они прибыли на Чульт, Артус откладывает свои личные поиски и предлагает свою помощь им в поисках Ому и уничтожить Поглотителя душ.

Впервые, когда ситуация вынуждает Артуса использовать *Кольцо Зимы*, он предупреждает персонажей о том, что злые силы ищут кольцо, и что его присутствие в партии может подвергнуть героев опасности.

Персонализация Артуса Симбера

Идеал. «Для меня важно сохранение знаний и истории».

Привязанность. «Я давно хочу воссоединиться с моей женой, Алисандой».

Слабость. «Я мало доверяю незнакомцам – в частности, авантюристам».



Артус Симбер

Атропал

Атропал – это отвратительное, незавершённое творение злого бога, брошенное на произвол судьбы и давно заброшенное. Поскольку атропал никогда не был по-настоящему живым, его нельзя поднять из мёртвых или воскресить любыми способами. Даже божественное вмешательство не может вдохнуть истинную жизнь в это отвратительное, ужасающее существо.

Атропал уродлив и незакончен. Его влажное, сморщенное и раздутое тело увенчано большой, безволосой голову с остеклянелыми глазами. Из его рта постоянно текут слюни и вонючая сукровица. Его руки очень тонкие, с крошечные ладонями, заканчивающимися жёсткими, сформированными ногтями. Атропал никогда не ходит, но всегда парит, а его атрофированные ноги, бесполезно висят под ним.

Подключение негативной энергии. Кажется, что сморщенный пуповина атропала тянется в никуда, но на самом деле она связана с Негативным Планом. Эта связь даёт ему власть над смертью и не-жизнью. Пуповина может быть разрублена *мечом головорубом [vorpal sword]* или другим похожим оружием, и это ослаблит связь атропала с Негативным Планом.

Атропал может воззвать к останкам существ, которые умерли на Негативном Плане, и они проявляются как **призраки** [wraiths]. Эти слуги могут существовать вне Негативного Плана только благодаря силе воли атропала, и они быстро рассеиваются, если уничтожить атропала.

Природа нежити. Атропалу не нужен воздух, пища, питье или сон.



Атропал

Атропал [Atropal]

Огромная нежить (титан), нейтрально-злой

Класс Доспеха 7
Хиты 225 (18к12 + 108)
Скорость 0 фт., летая 50 фт. (парение)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
19 (+4)	5 (–3)	22 (+6)	25 (+7)	19 (+4)	24 (+7)

Спасброски Тел +11, Мдр +9
Уязвимость к урону излучение
Иммунитет к урону холод, некротическая энергия ; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак
Иммунитет к состояниям истощение испуг, отравление, паралич, сбивание с ног
Чувства тёмное зрение 120 фт. истинное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 14
Языки понимает Небесный, но произносит только нецензурную чепуху
Опасность 13 (10000 опыта)

Сопротивление магии. Атропал получает преимущество на спасброски против заклинаний и прочих магических эффектов.

Аура негативной энергии. Существа в радиусе 30 футов от атропала не могут восстановить хиты, и любое существо, которое начинает свой ход в пределах 30 футов от атропала, получает 10 (3к6) урона некротической энергией.

Если атропал поражён *мечом головорубом [vorpal sword]*, владелец может отрезать пуповину атропала вместо того, чтобы нанести урон. Если его пуповина отрезана, то атропал теряет эту особенность.

Аура сопротивления изгнанию. Атропал и любая другая нежить в пределах 30 футов от него совершают с преимуществом спасброски от всех эффектов, изгоняющих нежить.

Действия

Касание. *Рукопашная атака оружием:* +9 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 10 (3к6) урона некротической энергией.

Луч холода. *Дальнобойная атака заклинанием:* +12 к попаданию, дистанция 120 фт., одна цель. *Попадание:* 21 (6к6) урона холодом.

Вытягивание жизни. Атропал выбирает одно существо, которое видит в пределах 120 футов от себя. Цель должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 19, получая 36 (8к8) урона некротической энергией при провале, или половину этого урона при успехе. Атропал восстановит количество хитов, равное половине нанесённого урона.

Призыв призрака (перезарядка 6). Атропал вызывает призрака, который материализуется в пределах 30 футов от него в незанятом пространстве, которое атропал может видеть. Призрак подчиняется командам призывателя и не может контролироваться каким-либо другим существом. Призрак исчезает, когда его хиты падают до 0 или, когда призыватель умирает.

Легендарные действия

Атропал может совершить 3 легендарных действия, выбирая из представленных ниже вариантов. За один раз можно использовать только одно легендарное действие, и только в конце хода другого существа. Атропал восстанавливает использованные легендарные действия в начале своего хода.

Касание. Атропал совершает атаку касанием.
Луч холода (стоит 2 действия). Атропал использует Луч холода.
Вопль (стоит 3 действия). Атропал выпускает иссушающий вопль. Любое существо в радиусе 120 футов от атропала, которое может слышать вопль, должно преуспеть в спасброске Телосложения Сл 19 или получить 1 уровень истощения.

Ацерерак

Ацерерак – архилич, который путешествует между мирами и, как известно, испытывает больное удовольствие, пожирая души авантюристов, которых он заманивает в подземелья-ловушки, где они погибают ужасной смертью. Одно такое подземелье находится под потерянным городом Ому. Это подземелье называется Гробница Девяти Богов, потому что Ацерерак убил девять ложных богов и запечатал их в нем. Совсем недавно он построил некромантское устройство под названием «Поглотитель душ», после чего спрятал его в центре гробницы.

Персонализация Ацерерака

Идеал. «Зачем быть богом, когда я могу быть создателем богов?»

Привязанность. «Я строю подземелья, чтобы заманить в ловушку и убивать могущественных авантюристов. Их смерти и души – это моя пища».

Слабость. «Я недооцениваю решимость своих врагов».

Ацерерак [Acererak]

Средняя нежить, нейтрально-злой

Класс Доспеха 21 (природный доспех)
Хиты 285 (30к8+ 150)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13 (+1)	16 (+3)	20 (+5)	27 (+8)	21 (+5)	20 (+5)

Спасброски Тел +12, Инт +15, Мдр +12
Навыки Восприятие +12, История +22, Магия +22, Проницательность +12, Религия +15
Сопротивление к урону холод, эоектричество
Иммунитет к урону некротическая энергия, яд; дробящий, колющий и рубящий от немагических атак
Иммунитет к состояниям глухота испуг истощение, окаменение, ослепление, отравление, ошеломление, очарование, паралич
Чувства истинное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 22
Языки Бездны, Общий, Драконий, Дварфский, Эльфийский, Язык гигантов, Инфернальный, Первичный, Подземный
Опасность 23 (50000 опыта)

Специальное снаряжение. Ацерерак владеет *Посохом Забытого [Staff of the Forgotten One]* (см. приложение С). Он носит талисман сферы и имеет сферу аннигиляции под своим контролем.

Легендарное сопротивление (3/день). Если Ацерерак проваливает спасбросок, он может вместо этого сделать спасбросок успешным.

Восстановление. Тело Ацерерака превращается в пыль, когда его хиты падают до 0, а его снаряжение остаётся лежать на земле. Ацерерак получает новое тело после 1к10 дней, восстанавливая все свои хиты и снова становится живым. Новое тело появляется в пределах 5 футов от филактерий Ацерерака, местоположение которой скрыто.

Использование заклинаний. Ацерерак является заклинателем 20 уровня. Его способность к заклинаниям основана на Интеллекте (Сл спасброска от заклинаний 23, +15 к атакам заклинаниями). Ацерерак обладает следующими заготовленными заклинаниями волшебника:

Заговоры (неограниченно): *волшебная рука [mage hand], луч холода [ray of frost], электрошок [shocking grasp]*
1 уровень(неограниченно): *луч болезни [ray of sickness], щит [shield]*
2 уровень (неограниченно): *волшебный замок [arcane lock], открывание [knock]*
3 уровень (неограниченно): *восставший труп [animate dead], контрзаклинание [counterspell]*
4 уровень (3 ячейки): *усыхание [blight], град [ice storm], воображаемый убийца [phantasmal killer]*
5 уровень (3 ячейки): *облако смерти [cloudkill], удержание чудовища [hold monster], силовая стена [wall of force]*
6 уровень (3 ячейки): *цепь молний [chain lightning], круг смерти [circle of death], распад [disintegrate]*
7 уровень (3 ячейки): *перст смерти [finger of death], уход в иной мир [plane shift], телепортация [teleport]*
8 уровень (2 ячейки): *лабиринт [maze], сокрытие разума [mind blank]*
9 уровень (2 ячейки): *слово силы: смерть [power word kill], остановка времени [time stop]*

Сопротивление изгнанию. Ацерерак совершает с преимуществом спасброски от всех эффектов, изгоняющих нежить.

Действия

Парализующее касание. *Рукопашная атака заклинанием:* +8 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. *Попадание:* 10 (3к6) урона холодом. Цель должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 18, иначе станет парализованной на 1 минуту. Цель может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе.

Посох (+3 Боевой посох). *Рукопашная атака оружием:* +11 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 7 (1к6 + 4) дробящего урона плюс 10 (3к6) урона некротической энергией, или 8 (1к8 + 4) дробящего урона плюс 10 (3к6) урона некротической энергией, при использовании двумя руками.

Призыв проклятья. Удерживая *Посох Забытого*, Ацерерак расходует из него 1 заряд и нацеливается на одно существо, которое он может видеть в 60 футах от себя. Цель должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл 23 или стать проклятой. До тех пор, пока проклятие не закончится, цель не сможет восстановить хиты и имеет уязвимость к некротическому урону. Высшее восстановление [greater restoration], снятие проклятия [remove curse] или подобная магия убирают проклятие с цели.

Легендарные действия

Ацерерак может совершить 3 легендарных действия, выбирая из представленных ниже вариантов. За один раз можно использовать только одно легендарное действие, и только в конце хода другого существа. Ацерерак восстанавливает использованные легендарные действия в начале своего хода.

Неограниченные заклинания. Ацерерак сотворяет одно из своих неограниченных заклинаний.
Рукопашная атака. Ацерерак использует Парализующее касание или совершает одну рукопашную атаку посохом.
Пугающий взгляд (стоит 2 действия). Ацерерак фиксирует свой взгляд на одном существе, которое он может видеть в пределах 10 футов от себя. Цель должна преуспеть в спасброске Мудрости со Сл 20 от этой магии, иначе станет испуганной на 1 минуту. Испуганная цель может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе. Если цель успешно совершила спасбросок или действие эффекта закончилось, она получает иммунитет к взгляду Ацерерака на следующие 24 часа.
Талисман сферы (стоит 2 действия). Ацерерак использует свой талисман сферы, чтобы переместить, контролируемую им, сферу аннигиляции на расстояние до 90 футов.
Разрушение жизни (стоит 3 действия). Все существа в пределах 20 футов от Ацерерака должны пройти спасбросок Телосложения Сл 20 против этой магии, получая 42 (12к6) урона некротической энергией при провале или половину при успешном спасброске.

Бодак

Бодак – это неживые останки того, кто почитал Оркуса. Лишённый жизни и души, он существует только для того, чтобы нести смерть. Оркуса может узнать все, что бодак видит или слышит. Если он делает это, то может говорить через бодака для обращения к врагам и последователям напрямую.

Даже природа презирает бодаков. Солнце сжигает их разлагающуюся плоть. Взгляд существа разрушает жизнь. Любой, кого бодак убивает своим взглядом, увядает, а лицо замирает маской ужаса. Само присутствие чудовища так противоестественно, что душа замирает.

Опустошённая душа. Душа существа, которое стало бодаком, так повреждена, что не подходит для большинства форм магического воскрешения. Только заклинание *исполнение желаний [wish]* или схожая магия может вернуть бодака к его прошлой жизни.

Природа нежити. Бодаку не нужен воздух, пища, питье или сон.

Бодак [Bodak]

Средняя нежить, хаотично-злая

Класс Доспеха 15 (природный доспех)
Хиты 58 (9к8 + 18)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	16 (+3)	15 (+2)	7 (–2)	12 (+1)	12 (+1)

Навыки Восприятие +4, Скрытность +6
Сопротивление к урону холод, огонь, некротическая энергия; дробящий, колющий и рубящий от не магических атак
Иммунитет к урону электричество, яд
Иммунитет к состояниям испуган, очарован, отравлен
Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 14
Языки Бездны, язык, который знало при жизни
Опасность 6 (2,300 опыта)

Аура уничтожения. Бодак может активировать или дезактивировать эту способность бонусным действием. Будучи активной, аура наносит 5 некротического урона любому существу, которое заканчивает свой ход не далее 30 футов от бодака. Нежить и изверги игнорируют этот эффект.

Взгляд смерти. Когда существо, видящее глаза бодака, начинает свой ход не далее 30 футов от него, бодак может заставить его пройти спасбросок Телосложения Сл 13, если бодак не недееспособен и может видеть существо. Если спасбросок провален на 5 очков и более, то хиты существа уменьшаются до 0, если существо не имеет иммунитета к состоянию испуган. В другом случае существо получает 16 (3к10) психического урона при провале.

Если существо не застали врасплох, то оно может отвести глаза и избежать спасброска в начале своего хода. Тогда оно получает помеху на броски на попадание по бодаку до начала своего следующего хода. Если же существо взглянет на бодака между этим, то оно тут же делает спасбросок.

Сверхчувствительность к солнечному свету. Бодак получает 5 урона излучением, если начинает свой ход на солнечном свете. Будучи на солнечном свете бодак получает помеху на спасброски и проверки способностей.

Действия

Кулак. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 4 (1к4 + 2) дробящего урона плюс 9 (2к8) урона некротической энергией.

Иссушающий взгляд. Одно существо, которое бодак может видеть не далее 60 футов от себя, должно пройти спасбросок Телосложения Сл 13, и получить 22 (4к10) урона некротической энергией при провале или половину при успехе.

Бронтозавр [Brontosaurus]

Громадный зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 15 (природный доспех)
Хиты 121 (9к20 + 27)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
21 (+5)	9 (–1)	17 (+3)	2 (–4)	10 (+0)	7 (–2)

Спасброски Тел +6
Чувства пассивное Восприятие 10
Языки —
Опасность 5 (1,800 опыта)

Действия

Топот. *Рукопашная атака оружием:* +8 к попаданию, досягаемость 20 фт., одна цель. *Попадание:* 27 (5к8 + 5) дробящего урона, и цель должна успешно пройти спасбросок Силы Сл 14 или оказаться сбитой с ног.

Хвост. *Рукопашная атака оружием:* +8 к попаданию, досягаемость 20 фт., одна цель. *Попадание:* 32 (6к8 + 5) дробящего урона.

Бронтозавр

Этот массивный четвероногий динозавр достаточно велик, чтобы большинство хищников оставили его в покое. Его смертоносный хвост может отвадить или убить небольшие угрозы.

Вайя трехсоцветная

Когда полностью вырастает, вайя трехсоцветная достигает в высоту от 6 до 7 футов. Он имеет три ярких, трубчатых цветка, каждый размером с человеческую голову, и каждый из них отличается цветом: интенсивно-красный, ярко-оранжевый и ярко-жёлтый. Каждый из цветков может навредить существу ужасающим образом, отличным друг от друга.

Вегепигмеи

Вегепигмеи, также называемые плесневый народец или плесневики, населяют тёмные области, в которых тепло и влажно, так что чаще всего их можно встретить под землёй или в плотных лесах, которые не пропускают солнечный свет. Хоть они и предпочитают есть свежее мясо, кости и кровь, вегепигмеи также могут поглощать питательные вещества из почвы и многих видов органической материи, что означает, что они редко бывают голодны. Друг с другом вегепигмеи общаются свистом, жестами и ритмичными постукиваниями по телу.

Вегепигмеи мало что изготавливают и строят; все снаряжение они берут у других существ или строят копии простых зданий, которые видели.

Пока вегепигмей стареет, он становится мощнее и развивает области спор на своём теле. Вегепигмеи переносящие споры уважаемы другими вегепигмеями, так что чужаки часто обращаются к таким вегепигмеям как к вождям. Вождь может испустить свои споры облаком, и заразить ближайших существ.



Вайя трехсоцветная

Вайя трёхсоцветная [Tri-flower Frond]

Среднее растение, без мировоззрения

Класс Доспеха 10
Хиты 11 (2к8 + 2)
Скорость 5 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
1 (–5)	10 (+0)	12 (+1)	1 (–5)	10 (+0)	1 (–5)

Иммунитет к состояниям глухота истощение, ослепление, сбивание с ног
Чувства слепое зрение 30 фт., пассивное Восприятие 10
Языки —
Опасность 1/2 (100 опыта)

Действия

Мультиатака. Вайя трехсоцветная использует оранжевый цветок, потом жёлтый цветок и затем красный цветок

Оранжевый цветок. Вайя трехсоцветная выбирает одно существо, которое он может видеть в пределах 5 футов от себя. Цель должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл 11 или получить отравление на 1 час. Пока существо отравлено таким образом, цель находится без сознания. В конце каждой минуты отравленная цель может повторить спасбросок, оканчивая эффект на себе при успехе.

Жёлтый цветок. Вайя трехсоцветная выбирает одно существо, которое он может видеть в пределах 5 футов от себя. Цель должна преуспеть в спасброске Ловкости Сл 11 ловкости, или её покроет коррозионным соком, наносит по 5 урона кислотой в начале каждого хода цели. Если на цель вылить пинту или флягу с водой, то кислотный урон снижается на 1.

Красный цветок. *Рукопашная атака оружием:* +2 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. *Попадание:* 2 (1к4) колющего урона, и цель схвачена (Сл высвобождения 11). Пока захват не окончен, цель получает в начале каждого своего хода 5 (2к4) урона ядом. Цветок может одновременно удерживать в захвате только одну цель. Другое существо, находящееся в пределах досягаемости вайи трёхсоцветной, может использовать своё действие, чтобы закончить захват на цели.

Вегепигмей вождь [Vegepygmy chief]

Маленькое растение, нейтральный

Класс Доспеха 14 (природный доспех)
Хиты 33 (6к6 + 12)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
14 (+2)	14 (+2)	14 (+2)	7 (–2)	12 (+1)	9 (–1)

Навыки Восприятие +3, Скрытность +4
Сопротивление к урону электричество, колющий
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 13
Языки Вегепигмейский
Опасность 2 (450 опыта)

Растительный камуфляж. Вегепигмей имеет преимущество на проверки Ловкости (Скрытность), которые он делает в любой местности, достаточно укрытой растительностью.

Регенерация. Вегепигмей восстанавливает 5 хитов в начале своего хода. Если он получает урон холодом, огнём или некротической энергией, то эта черта не работает в начале следующего хода вегепигмея. Он умирает только если начинает ход с 0 хитов и не может регенерировать.

Действия

Мультиатака. Вегепигмей совершает две атаки когтями или две атаки копьём.

Когти. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 5 (1к6 + 2) рубящего урона.

Копьё. *Рукопашная или дальнобойная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. *Попадание:* 5 (1к6 + 2) колющего урона или 6 (1к8 + 2) колющего урона при использовании двумя руками для рукопашной атаки.

Споры (1/день). Облако токсичных спор радиусом 15 футов испускается из вегепигмея. Споры огибают углы. Каждое существо в этой области, которое не является растением, должно успешно пройти спасбросок Телосложения Сл 12 или станет отравленным. Отравленная таким образом цель получает 9 (2к8) урона ядом в начале каждого своего хода. Цель может повторять спасбросок в конце каждого своего хода и окончить этот эффект на себе при успехе.

Велоцираптор

Этот пернатый динозавр размером с большую индейку. Это агрессивный хищник и часто охотится стаями на большую добычу.

Волотамп «Воло» Геддарм

Напыщенный путешественник Волотамп Геддарм (стат-блок на стр. 215) пришёл на Чульт, чтобы доставить подписанные копии своей последней книги «Справочник Воло по монстрам». В дополнение к созданной семью торговыми князьями Порта Нянзару (которых он хорошо знает) аудиторий, Воло посещает местные таверны для продвижения своей работы, и персонажи могут встретиться с ним в какой-то момент в городе. Воло – это фонтан информации (не все является истиной), но он ни при каких обстоятельствах не будет вступать в партию. Однако, он может позволить персонажам сопровождать его, пока он посещает каждого торгового князя по очереди.

Сам Воло более чем охотно делится 1к4 + 1 слухами из таблицы Слухов Джунглей в конце главы 1, которые он услышал с момента прибытия в Порту Нянзару.

Вегепигмей [Vegepygmy]

Маленькое растение, нейтральный

Класс Доспеха 13 (природный доспех)
Хиты 9 (2к6 + 2)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
7 (–2)	14 (+2)	13 (+1)	6 (–2)	11 (+0)	7 (–2)

Навыки Восприятие +2, Скрытность +4
Сопротивление к урону электричество, колющий
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 12
Языки Вегепигмейский
Опасность 1/4 (50 опыта)

Растительный камуфляж. Вегепигмей имеет преимущество на проверки Ловкости (Скрытность), которые он делает в любой местности, достаточно укрытой растительностью.

Регенерация. Вегепигмей восстанавливает 3 хита в начале своего хода. Если он получает урон холодом, огнём или некротической энергией, то эта черта не работает в начале следующего хода вегепигмея. Он умирает только если начинает ход с 0 хитов и не может регенерировать.

Действия

Когти. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 5 (1к6 + 2) рубящего урона.

Праща. *Дальнобойная атака оружием:* +4 к попаданию, дистанция 30/120 фт., одна цель. *Попадание:* 4 (1к4 + 2) дробящего урона.

Велоцираптор [Velociraptor]

Крошечный зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 13 (природный доспех)
Хиты 10 (3к4 + 3)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
6 (–2)	14 (+2)	13 (+1)	4 (–3)	12 (+1)	6 (–2)

Навыки Восприятие +3
Чувства пассивное Восприятие 13
Языки —
Опасность 1/4 (50 опыта)

Тактика стаи. Велоцираптор совершает с преимуществом броски атаки по существу, если как минимум один союзник велоцираптора находится в пределах 5 футов от этого существа и этот союзник дееспособен.

Действия

Мультиатака. Велоцираптор совершает две атаки: одну укусом и одну когтями.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. *Попадание:* 5 (1к6 + 2) колющего урона.

Когти. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 4 (1к4 + 2) рубящего урона.

Персонализация Воло

Идеал. «У меня нет желания исследовать джунгли, затерянные города и подземелья. Дружелюбные таверны и непристойные празднества – больше подходят моему стилю».

Привязанность. «Планируете экспедицию? Вы обязательно должны купить копию моей последней книги «*Справочник Воло по монстрам*».

Слабость. «Моя склонность к потворству и пристрастие к насмешкам заработали мне несколько врагов. Я частенько порчу первое впечатление о себе».



Волотамп «Воло» Геддарм

Волотамп «Воло» Геддарм [Volothamp «Volo» Geddarm]

Средний гуманоид (человек), хаотично-добрый

Класс Доспеха 11
Хиты 31 (7к8)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
9 (–1)	12 (+1)	10 (+0)	15 (+2)	11 (+0)	16 (+3)

Спасброски Тел +2, Мдр +2
Навыки Восприятие +2, Выживание +2, Выступление +7, История +4, Ловкость рук +3, Магия +4, Обман +5, Проницательность +2, Расследование +4, Убеждение +7, Уход за животными +4,
Чувства пассивное Восприятие 12
Языки Общий, Дварфский, Эльфийский
Опасность 1/4 (50 опыта)

Использование заклинаний. Воло является заклинателем 1 уровня. Его способность к заклинаниям основана на Интеллекте (Сл спасброска от заклинаний 12, +4 к атакам заклинаниями). Он обладает следующими заготовленными заклинаниями волшебника:

Заговоры (неограниченно): *дружба [friends], починка [mending], фокусы [prestidigitation]*
1 уровень (2 ячейки): *понимание языков [comprehend languages], обнаружение магии [detect magic], маскировка [disguise self]*

Действия

Кинжал. *Рукопашная или дальнобойная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. *Попадание:* 3 (1к4 + 1) колющего урона.



Гигантская четырёхрукая горгулья

Гадрозавр

Гадрозавр – это четвероногое травоядное, ходящее на двух ногах, которое можно узнать по костяному гребню на голове. Если выращивать их с детства, то их можно обучить перевозке Маленьких или Средних всадников.

Гадрозавр [Hadrosaurus]

Большой зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 11 (природный доспех)
Хиты 19 (3к10 + 3)
Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	2 (–4)	10 (+0)	5 (–3)

Навыки Восприятие +2
Чувства пассивное Восприятие 12
Языки —
Опасность 1/4 (50 опыта)

Действия

Хвост. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 7 (1к10 + 2) дробящего урона.

Гигантская четырёхрукая горгулья

Только Ацерерак знает секрет создания этих существ. Гигантская четырёхрукая горгулья высотой 8-9 футов и весит около пяти тысяч фунтов. Обычно их используют в качестве стражей гробниц, они раздирают злоумышленников своими клыками и смертоносными когтями. Для получения дополнительной информации о горгульях см. Бестиарий.

Гигантская четырёхрукая горгулья [Giant fourarmed gargoyle]

Большой элементаль, хаотично-злой

Класс Доспеха 17 (природный доспех)
Хиты 147 (14к10 + 70)
Скорость 30 фт., летая 60 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
19 (+4)	11 (+0)	20 (+5)	6 (–2)	11 (+0)	9 (–1)

Спасброски Мдр +4
Навыки Восприятие +4
Сопротивление к урону дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак, сделанных не адамантовым оружием
Иммунитет к урону яд
Иммунитет к состояниям истощение, окаменение, отравление
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 14
Языки Терран
Опасность 10 (5900 опыта)

Обманчивая внешность. Пока горгулья остаётся без движения, она неотличима от неживой статуи.

Действия

Мультиатака. Горгулья совершает пять атак: одну укусом и четыре когтями.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +8 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 11 (2к6 + 4) колющего урона.

Когти. *Рукопашная атака оружием:* +8 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 9 (2к4 + 4) рубящего урона.

Гигантская щёлкающая черепаха

Гигантские щёлкающие черепахи могут вырасти до 12 футов в диаметре. Хотя они кажутся медленными и тяжёлыми, они способны поражать всплеском свой скорости и агрессивно атаковать меньших существа, которые подходят к ним. Одной лишь челюстью гигантская черепаха может разрезать человека пополам, и этим существам всё равно, что они едят.

Гигантская щёлкающая черепаха [Giant snapping turtle]

Большой зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 17 (природный доспех), 12 пока лежит ничком
Хиты 75 (10к10 + 20)
Скорость 30 фт., плавая 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
19 (+4)	10 (+0)	14 (+2)	2 (–4)	12 (+1)	5 (–3)

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 11
Языки —
Опасность 3 (700 опыта)

Амфибия. Черепаха может дышать и воздухом и под водой.

Стойкий. Всякий раз, когда эффект должен сбить с ног черепаху, она может сделать спасбросок Телосложения Сл 10, чтобы избежать падения. Сбитая с ног черепаха перевёрнута. Чтобы встать, она должна, в свой ход, преуспеть в проверке Ловкости Сл 10, а затем использовать все своё движение.

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 18 (4к6 + 4) рубящего урона.

Гигантский ходун

У огненных тритонов близкие отношения с определённым типом чудовищного животного, называемого гигантский ходун. Эти существа напоминают и птиц, и рептилий, но не являются ни тем, ни другим. Огненные тритоны дают корм, кров и место для размножения гигантским ходунам в своих логовах, а те в ответ добровольно служат ездовыми животными элитным воинам.

Гигантский ходун [Giant strider]

Большое чудовище, нейтрально-злой

Класс Доспеха 14 (природный доспех)
Хиты 22 (3к10 + 6)
Скорость 50 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	13 (+1)	14 (+2)	4 (–3)	12 (+1)	6 (–2)

Иммунитет к урону огонь
Чувства пассивное Восприятие 11
Языки —
Опасность 1 (200 опыта)

Впитывание огня. Когда гигантский ходун должен получить урон огнём, он не получает урона, а восстанавливает хиты в количестве, равном половине этого урона огнём.

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 8 (1к8 + 4) колющего урона.

Огненный взрыв (перезарядка 5–6). Гигантский ходун запускает сгусток огня в точку, которую может видеть, не далее 60 футов от себя. Каждое существо в сфере радиусом 10 футов с центром в этой точке должно пройти спасбросок Ловкости Сл 12 и получить 14 (4к6) урона огнём при провале или половину этого урона при успехе. Огонь распространяясь огибает углы и поджигает возгораемые объекты в этой области, которые ни на ком не надеты, и никто не несёт.

Гираллон

Гираллон выглядит как четырёхрукая горилла–переросток с серой кожей и белым мехом. Они разделяют навыки умелого лазанья, которыми наделены обычные обезьяны, однако эти полутонные существа стараются не вскарабкиваться на деревья, которые не выдержат их веса. Вместо этого они рыщут по подлеску, скрываясь в узких оврагах или неглубоких пещерах, либо прячутся в каких-нибудь руинах, дожидаясь, пока поблизости пройдёт жертва.

Гираллон [Girallon]

Большое чудовище, без мировоззрения

Класс Доспеха 13
Хиты 59 (7к10 + 21)
Скорость 40 фт., лазая 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	16 (+3)	16 (+3)	5 (–3)	12 (+1)	7 (–2)

Навыки Восприятие +3, Скрытность +5
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 13
Языки —
Опасность 4 (1,100 опыта)

Агрессия. Бонусным действием гираллон может переместиться на расстояние до своей скорости к враждебному существу, которое он может видеть.

Тонкий нюх. Гираллон имеет преимущество на проверки Мудрости (Восприятие) основанные на запахе.

Действия

Мультиатака. Гираллон совершает пять атак: одну укусом и четыре когтями.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. *Попадание:* 7 (1к6 + 4) колющего урона.

Когти. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 10 фт, одна цель. *Попадание:* 7 (1к6 + 4) рубящего урона.

Грунги

Грунги – это агрессивные лягушка-подобные гуманоиды, которых можно встретиться в дождливых лесах и тропических джунглях. Они яростно защищают территорию и мнят себя превосходящими остальных существ.

Касты и цвета. Общество грунгов основано на системе каст. Все грунги тускло–зелено–серые при рождении, но каждый индивид принимает цвет своей касты пока взрослеет.

Зелёные грунги – это воины, охотники и рабочие племени. Синие работают ремесленниками и занимаются домашними делами. Надзирают и руководят обеими группами фиолетовые грунги, которые служат администраторами и командирами. (Используйте блок характеристик **грунга** для зелёной, синей и фиолетовой каст.)

Красные грунги – это учёные племени, использующие магию. Они стоят выше фиолетовых, синих и зелёных грунгов и им отдают уважение даже грунги ещё более высокого статуса. (Используйте блок характеристик **дикого грунга** для членов красной касты.)



Высшие касты включают в себя оранжевых грунгов, элитных воинов, которые имеют власть над всеми меньшими грунгами, и золотых грунгов, которые занимают высшие лидерские позиции. Правителем племени всегда является золотой грунг. (Используйте блок характеристик **элитного воина грунгов** для членов оранжевой и золотой каст.)

Грунг [Grung]

Маленький гуманоид (грунг), законно-злой

Класс Доспеха 12
Хиты 11 (2к6 + 4)
Скорость 25 фт., лазая 25 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
7 (–2)	14 (+2)	15 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Спасброски Лов +4
Навыки Атлетика +2, Восприятие +2, Выживание +2, Скрытность +4
Иммунитет к урону яд
Иммунитет к состояниям отравлен
Чувства пассивное Восприятие 12
Языки Грунгский
Опасность 1/4 (50 опыта)

Амфибия. Грунг может дышать и воздухом и под водой.

Ядовитая кожа. Любое существо, которое берет грунга в захват или как-то ещё входит в прямой контакт с его кожей, должно успешно пройти спасбросок Телосложения Сл 12 или стать отравленным на 1 минуту. Отравленное существо, которое не находится в прямом контакте с грунгом, может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, прекратив эффект при успехе.

Прыжок с места. Грунг прыгает в длину на расстояние до 25 футов и в высоту до 15, с разбега или без.

Действия

Кинжал. *Рукопашная или дальнобойная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. *Попадание:* 4 (1к4 + 2) колющего урона и цель должна успешно пройти спасбросок Телосложения Сл 12 или получить 5 (2к4) урона ядом.

Дикий грунг [Grung wildling]

Маленький гуманоид (грунг), законно-злой

Класс Доспеха 13 (16 с *дубовой корой [barkskin]*)
Хиты 27 (5к6 + 10)
Скорость 25 фт., лазая 25 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
7 (–2)	16 (+3)	15 (+2)	10 (+0)	15 (+2)	11 (+0)

Спасброски Лов +5
Навыки Атлетика +2, Восприятие +4, Выживание +4, Скрытность +5
Иммунитет к урону яд
Иммунитет к состояниям отравлен
Чувства пассивное Восприятие 14
Языки Грунгский
Опасность 1 (200 опыта)

Амфибия. Грунг может дышать и воздухом и под водой.

Ядовитая кожа. Любое существо, которое берет грунга в захват или как-то ещё входит в прямой контакт с его кожей, должно успешно пройти спасбросок Телосложения Сл 12 или стать отравленным на 1 минуту. Отравленное существо, которое не находится в прямом контакте с грунгом, может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, прекратив эффект при успехе.

Использование заклинаний. Грунг является заклинателем 9 уровня, его базовой характеристикой является Мудрость (Сл спасброска от заклинаний 12, +4 к попаданию заклинаниями). Он знает следующие заклинания следопыта:

1 уровень (4 ячейки): *лечение ран [cure wounds], прыжок [jump]*
2 уровень (3 ячейки): *дубовая кора [barkskin], шипы [spike growth]*
3 уровень (2 ячейки): *рост растений [plant growth]*

Прыжок с места. Грунг прыгает в длину на расстояние до 25 футов и в высоту до 15, с разбега или без.

Действия

Кинжал. *Рукопашная или дальнобойная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. *Попадание:* 5 (1к4 + 3) колющего урона и цель должна успешно пройти спасбросок Телосложения Сл 12 или получить 5 (2к4) урона ядом.

Короткий лук. *Дальнобойная атака оружием:* +5 к попаданию, дистанция 80/320 фт., одна цель. *Попадание:* 6 (1к6 + 3) колющего урона и цель должна успешно пройти спасбросок Телосложения Сл 12 или получить 5 (2к4) урона ядом.



Дварф-альбинос

Дварфы-альбиносы

Дварфы-альбиносы Чульта были вынуждены покинуть свои подземные дома из-за вулканической активности, и те, кто не нашли убежища в Порту Нянзару, адаптировались к жизни в джунглях. Они делают броню из шкур динозавров; оружие – из костей динозавров, кремня и дерева; их изделия обильно украшены костьми, перьями, клыками и каменными бусами. Дварфы-альбиносы не забыли, как обрабатывать металл, но им редко попадается этот материал.

Элитный воин грунгов [Grung elite warrior]

Маленький гуманоид (грунг), законно-злой

Класс Доспеха 13
Хиты 49 (9к6 + 18)
Скорость 25 фт., лазая 25 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
7 (–2)	16 (+3)	15 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	12 (+1)

Спасброски Лов +5
Навыки Атлетика +2, Восприятие +2, Выживание +2, Скрытность +5
Иммунитет к урону яд
Иммунитет к состояниям отравлен
Чувства пассивное Восприятие 12
Языки Грунгский
Опасность 2 (450 опыта)

Амфибия. Грунг может дышать и воздухом и под водой.

Ядовитая кожа. Любое существо, которое берет грунга в захват или как-то ещё входит в прямой контакт с его кожей, должно успешно пройти спасбросок Телосложения Сл 12 или стать отравленным на 1 минуту. Отравленное существо, которое не находится в прямом контакте с грунгом, может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, прекратив эффект при успехе.

Прыжок с места. Грунг прыгает в длину на расстояние до 25 футов и в высоту до 15, с разбега или без.

Действия

Кинжал. *Рукопашная или дальнобойная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. *Попадание:* 5 (1к4 + 3) колющего урона и цель должна успешно пройти спасбросок Телосложения Сл 12 или получить 5 (2к4) урона ядом.

Короткий лук. *Дальнобойная атака оружием:* +5 к попаданию, дистанция 80/320 фт., одна цель. *Попадание:* 6 (1к6 + 3) колющего урона и цель должна успешно пройти спасбросок Телосложения Сл 12 или получить 5 (2к4) урона ядом.

Гипнотизирующий треск (перезарядка 6). Грунг издаёт стрекочущий шум, к которому грунги имеют иммунитет. Любой гуманоид или зверь не далее 15 футов от грунга и способный слышать его, должен успешно пройти спасбросок Мудрости Сл 12 или стать ошеломлённым до конца следующего хода грунга.

Дварф-альбинос духовный воин

Дварф-альбинос живущий в гармонии с землями Чульта, может привлечь внимание благожелательного духа природы, который наделяет дварфа мощными чарами, предоставляя ему способности к врождённому колдовству. Эти дварфы духовные воины посвящают себя сохранению естественной красоты Чульта и борьбе с неестественными угрозами. Дварф-альбинос духовный воин имеет характеристики **дварфа-альбиноса воина**, но он получает уровень опасности 1 (200 опыта) и следующую дополнительную особенность:

Врождённое колдовство. Базовой характеристикой дварфа является Мудрость. Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

1/день каждое: *метка охотника [hunter's mark], прыжок [jump], бесследное передвижение [pass without trace], разговор с животными [speak with animals], разговор с растениями [speak with plants]*

Дварф-альбинос воин [Albino Dwarf Warrior]

Средний гуманоид (дварф), любое мировоззрение

Класс Доспеха 13 (шкурный доспех)
Хиты 30 (4к8 + 12)
Скорость 25 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13 (+1)	13 (+1)	17 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	11 (+0)

Навыки Восприятие +4, Выживание +4, Скрытность +3
Сопротивление к урону яд
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 14
Языки Общий, Дварфский
Опасность 1/4 (50 опыта)

Дварфская устойчивость. Дварф совершает с преимуществом спасброски от яда.

Действия

Ручной топор. *Рукопашная или дальнобойная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. *Попадание:* 4 (1к6 + 1) рубящего урона.

Дейноних

Этот большой родственник велоцираптора убивает жертву, захватывая её когтями и питаясь, пока существо ещё живо.

Джакули

Джакули – это змея длиной 15 футов, которая может изменять цвет и текстуру своей чешуи для маскировки. Изменяя внешний вид, напоминающий дерево или камень, он обматывает колонны и стволы деревьев, с которых она прыгает как копье, поражающее с большой силой и точностью.

Джакули обитают во влажном климате, и их предпочтительными местами обитания являются тропические леса и прохладные подземелья. Кожа джакули отлично подходит для использования в создании *сапог ходьбы и прыжков [boots of striding and springing]* и *плащей невидимости [cloaks of invisibility]*.

Джакули



Дейноних [Deinonychus]

Средний зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 13 (природный доспех)
Хиты 26 (4к8 + 8)
Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	15 (+2)	14 (+2)	4 (–3)	12 (+1)	6 (–2)

Навыки Восприятие +3
Чувства пассивное Восприятие 13
Языки —
Опасность 1 (200 опыта)

Наскок. Если дейноних переместится как минимум на 20 футов по прямой к существу, а затем в том же ходу попадёт по нему атакой когтями, эта цель должна преуспеть в спасброске Силы со Сл 12, иначе будет сбита с ног. Если цель сбита с ног, то дейноних может бонусным действием совершить по ней одну атаку укусом.

Действия

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

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 6 (1к8 + 2) колющего урона.

Когти. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 6 (1к8 + 2) рубящего урона.

Джакули [Jaculi]

Большой зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 14 (природный доспех)
Хиты 16 (3к10)
Скорость 30 фт., лазая 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	14 (+2)	11 (+0)	2 (–4)	8 (–1)	3 (–4)

Навыки Атлетика +4, Восприятие +1, Скрытность +4
Чувства слепое зрение 30 фт., пассивное Восприятие 11
Языки —
Опасность 1/2 (100 опыта)

Камуфляж. Джакули совершает с преимуществом проверки Ловкости (Скрытность), когда собирается спрятаться.

Тонкий нюх. Джакули совершает с преимуществом проверки Мудрости (Восприятие), полагающиеся на обоняние.

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 9 (2к6 + 2) колющего урона.

Скачок. Джакули прыгает на расстояние до 30 футов по прямой линии и совершает атаку укусом по цели в пределах досягаемости. Эта атака имеет преимущество, если джакули прыгает не менее чем на 10 футов. Если атака попадёт, укус наносит дополнительно 7 (2к6) колющего урона.

Диметродон

Эту рептилию с гребнем на спине обычно можно найти в местах обитания динозавров. Он охотится на берегу и на мелкой воде, выполняя роль, схожую с крокодильей.

Диметродон [Dimetrodon]

Средний зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 12 (природный доспех)
Хиты 19 (3к8 + 6)
Скорость 30 фт., плавая 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
14 (+2)	10 (+2)	15 (+2)	2 (–4)	10 (+0)	5 (–3)

Навыки Восприятие +2
Чувства пассивное Восприятие 12
Языки —
Опасность 1/4 (50 опыта)

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 9 (2к6 + 2) колющего урона.

Дрэгонбэйт

Дрэгонбэйт является чемпионом добра из расы сауриал, которая возникла на далёком мире, и представители которого имеют долгую жизнь. В Забытых Королевствах проживает очень мало сауриалов, и, как полагают, не существует никаких сельских сообществ в любой точке мира.

Язык сауриал – это сочетание щелчков и свистков за пределами человеческого слуха, поэтому Дрэгонбэйт склонен полагаться на запахи, чтобы общаться эмоциями. Чтобы быть понятым большинством говорящих существ, он должен «кричать» запах. Известные ароматы Дрэгонбэйт: сера (путаница), розы (грусть), лимон (удовольствие или радость), испечённый хлеб (гнев), фиалки (опасность или страх), жимолость (нежность или забота), древесный дым (преданность или благочестие), дёготь (победа или праздник) и ветчина (нервозность или беспокойство).

Дрэгонбэйт ростом 4 фута 10 дюймов, весит 150 фунтов и имеет сухую морщинистую шкуру. Он владеет длинным мечом «*Святой мститель*» и носит сине-красно-белый щит. Хотя у него есть общие особенности с паладинами, Дрэгонбэйт не является членом какого-либо класса. Используя способность, известную как Шен-стейт, он может определить мировоззрение любого существа в пределах 60 футов от него.

Неожиданная дружба. Дрэгонбэйт встретил Артуса Симбера в Порту Нянзару, и они быстрыми стали друзьями. Поскольку Артус говорил о своём стремлении воссоединиться со своей женой, Алисандой, он был утешен спокойной натурой Дрэгонбэйта и необычными методами общения. С улыбкой и кивком Дрэгонбэйт согласилась помочь Артусу. Являясь частым госткм Чульта, сауриал слишком хорошо знает опасности джунглей.

Использование Дрэгонбэйта. Дрэгонбэйт никогда не был в Ому и не знает, где находится город. Если персонажи убедят Артуса Симбера помочь им уничтожить Поглотитель душ, Дрэгонбэйт тоже захочет помочь.

Персонализация Дрэгонбэйта

Идеал. Дрэгонбэйт испускает аромат лимона, думая об исследовании мира, наблюдении его многих чудес и помощи другим по пути. (Перевод: У него сердце исследователя.)

Привязанность. Дрэгонбэйт испускает аромат древесного дыма, помогая другу. (Перевод: Он сделал бы что-угодно для друга.)

Слабость. Дрэгонбэйт «кричит» ароматом ветчины, идя туда, куда другие боятся заходить. (Перевод: Он набросится на опасность, неважно, насколько он будет напуган.)



Дрэгонбэйт [Dragonbait]

Средний гуманоид (сауриал). законно-добрый

Класс Доспеха 17 (кираса, щит)
Хиты 120 (16к8 + 48)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	13 (+1)	17 (+3)	14 (+2)	16 (+3)	18 (+4)

Спасброски Мдр +6, Хар +7
Навыки Атлетика +5, Медицина +6
Чувства пассивное Восприятие 13
Языки понимает Общий, но не может говорить
Опасность 5 (1800 опыта)

Божественное здоровье. Дрэгонбэйт имеет иммунитет к болезням.

Аура сопротивления магии. Удерживая своего *святого мстителя*, Дрэгонбэйт создаёт ауру радиусом 10 футов вокруг себя. Пока эта аура активна, Дрэгонбэйт и все союзные существа в ауре, имеют преимущество на спасброски против заклинаний и других магических эффектов.

Действия

Мультиатака. Дрэгонбэйт совершает две рукопашные атаки оружием.

Святой мститель (Длинный меч +3). *Рукопашная атака оружием:* +8 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 9 (1к8 + 5) рубящего урона, или 10 (1к10 + 5) рубящего урона, если используется двумя руками. Целью атаки является изверг или нежить, то это существо дополнительно получает 11 (2к10) урона излучением.

Чувство мировоззрения. Дрэгонбэйт выбирает одно существо, которое он может видеть в пределах 60 футов от себя и определяет его мировоззрение, если существо не скрыто от магии прорицания заклинанием или другим магическим эффектом.

Жёлтая мускусная лиана и зомби

Жёлтая мускусная лиана – это нечестивая лоза, цветы которой напоминают орхидеи. Яркие жёлтые с вкраплениями фиолетового цвета, эти цветы источают мускус, который привлекает добычу. Жёлтая мускусная лиана цепляется за стены, колонны, надгробные плиты, дверные рамы или скульптуры в теневых местах, оставаясь неподвижными до тех пор, пока не настанет время для атаки.



Жёлтая мускусная лиана и зомби

Гуманоидные носители. Жёлтая мускусная лиана уничтожает разум гуманоидов, затем имплантирует своё семя в тех, кого она убивает. Через двадцать четыре часа после имплантации семя прорастает в ползущую лиану, которая волшебным образом оживляет труп хозяина, превращая его в жёлтого мускусного зомби под контролем молодой лозы. В дополнение к защите беззащитного растения зомби действует как удобрение для молодой лозы, которая за семь дней вырастает до полного размера. После того, как она полностью вырастет, новая жёлтая мускусная лиана становится самостоятельной вылезает из своего зомби-носителя, после чего зомби разваливается на омертвевшие части. Если зомби уничтожается до появления лианы, то лиана засыхает и умирает.

Маленькие жёлтые мускусные зомби. Средний гуманоид, превращённый в жёлтого мускусного зомби, использует стат-блок, представленный в этом разделе. Маленький гуманоид, превращённый в жёлтого мускусного зомби, становится Маленькой нежитью с 27 (6к6 + 6) хитами, но в остальном имеет те же параметры.

Жёлтый мускусный зомби [Yellow Musk Zombie]

Средняя нежить, без мировоззрения

Класс Доспеха 9
Хиты 33 (6к8 + 6)
Скорость 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13 (+1)	9 (–1)	12 (+1)	1 (–5)	6 (–2)	3 (–4)

Иммунитет к состояниям истощение, очарование
Чувства слепое зрение 30 фт., пассивное Восприятие 8
Языки —
Опасность 1/4 (50 опыта)

Стойкость нежити. Если урон опускает хиты зомби до 0, он совершает спасбросок Телосложения со Сл 5 + полученный урон, если только это не был огненный урон или урон от критического попадания. При успехе хиты зомби опускаются до 1.

Действия

Удар. *Рукопашная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 5 (1к8 + 1) дробящего урона.

Жёлтая мускусная лиана [Yellow Musk Creeper]

Среднее растение, без мировоззрения

Класс Доспеха 6
Хиты 60 (11к8 + 11)
Скорость 5 фт., лазая 5 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
12 (+1)	3 (–4)	12 (+1)	1 (–5)	10 (+0)	3 (–4)

Иммунитет к состояниям глухота, истощение, ослепление, сбивание с ног
Чувства слепое зрение 30 фт., пассивное Восприятие 10
Языки —
Опасность 2 (450 опыта)

Обманчивая внешность. Пока лиана остаётся без движения, она неотличима от обычной лозы.

Регенерация. Лиана восстанавливает 10 хитов в начале своего хода. Если она получает урон огнём, некротической энергией или урон излучением, то эта черта не работает в начале следующего хода колючки. Лиана умирает только если начинает ход с 0 хитов и не может регенерировать.

Действия

Касание. *Рукопашная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. *Попадание:* 13 (3к8) психического урона. Если целью атаки является гуманоид и его хиты в результате этой атаки опускаются до 0, он умирает и в его тело помещается семя жёлтой мускусной лианы. Если семя не уничтожено, то по прошествии 24 часов труп оживает и превращается жёлтого мускусного зомби. Семя разрушается, если существо возвращают к жизни, прежде чем оно может превратиться в жёлтого мускусного зомби или если на труп становится целью заклинания *снятие проклятия [remove curse]* или подобной магии, прежде чем он оживёт.

Жёлтый мускус (3/день). Цветы лианы выпускают сильный мускус, который нацеливается на всех гуманоидов в пределах 30 футов от неё. Каждая цель должна преуспеть в спасброске Мудрости Сл 11 или станет очарована лианой на 1 минуту. Существо, очарованное таким образом, ничего не делает на своём ходу, кроме приближения, как можно ближе, к лиане. Существо, очарованное лианой, может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе.



Зандала

Зандала [Xandala]

Средний гуманоид (полуэльф), нейтрально-злой

Класс Доспеха 13 (природный доспех)
Хиты 71 (11к8 + 22)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	11 (+0)	14 (+2)	18 (+4)	16 (+3)	18 (+4)

Спасброски Инт +7, Мдр +6
Навыки Выживание +6, История +7, Магия +7, Обман +10, Проницательность +6
Чувства пассивное Восприятие 13
Языки Общий, Драконий, Дварфский, Эльфийский, язык Полурослико в
Опасность 7 (2900 опыта)

Использование заклинаний. Зандала является заклинателем 9 уровня. Её способность к заклинаниям основана на Харизме (Сл спасброска от заклинаний 15, +7 к атакам заклинаниями). Зандала обладает следующими заготовленными заклинаниями чародея;

Заговоры (неограниченно): *брызги кислоты [acid splash], огненный снаряд [fire bolt], свет [light], волшебная рука [mage hand], луч холода [ray of frost]*
1 уровень (4 ячейки): *цветной шарик [chromatic orb], падение пёрышком [feather fall], щит [shield]*
2 уровень (4 ячейки): *невидимость [invisibility], туманный шаг [misty step]*
3 уровень (3 ячейки): *огненный шар [fireball], полёт [fly]*
4 уровень (3 ячейки): *град [ice storm], превращение [polymorph]*
5 уровень (1 ячейка): *подчинение личности [dominate person]*

Ускоренное заклинание (3/день). Если она используете заклинание со временем накладывания «1 действие», Зандала можете сотворить это заклинание бонусным действием.

Действия

Боевой посох. *Рукопашная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 3 (1к6) дробящего урона, или 4 (1к8) дробящего урона, при использовании двумя руками.

Зандала

Чародей полуэльфа Зандала приехала на Чульт в поисках *Кольца Зимы*, артефакта, которым владеет Артус Симбер. Зандала знает, что кольцо хранит Артус в течение более века, и она жаждет этой силы. Если она встречает персонажей, Зандала притворяется дочерью Артуса и пытается убедить их помочь ей найти его. Её план состоит в том, чтобы наложить на Артуса *подчинение личности [dominate person]*, заставив отдать ей кольцо, а затем убежать, используя своё заклинание *полёт [fly]*.

Магия Зандалы берёт свои корни из драконьей родословной, а части её кожи покрыта тонким слоем защитной чешуи. Она подружилась с псевдодраконом по имени Летний образ, который думает, что поиски кольца опасны для Зандалы, но он отказался от попыток убедить чародейку. Летний образ может начать действовать против Зандалы с помощью персонажей с добрым мировоззрением.

Персонализация Зандалы

Идеал. «Кровь драконов течёт по моим венам. Я обречена на величие».
Привязанность. «*Кольцо Зимы* принесёт мне силу и бессмертие».
Слабость. «Меня окружают идиоты».

Зиндар [Zindar]

Средний гуманоид (полудракон), законно-добрый

Класс Доспеха 13 (природный доспех)
Хиты 110 (17к8 + 34)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
14(+2)	10(+0)	14(+2)	16(+3)	15(+2)	18(+4)

Спасброски Тел +5, Мдр +5
Навыки История +9, Магия +6. Проницательность +5, Расследование +9
Сопротивление к урону огонь
Чувства слепое зрение 10 фт., тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 12
Языки Общий, Драконий, Дварфский, Первичный
Опасность 8 (3900 опыта)

Использование заклинаний. Зиндар является заклинателем 14 уровня. Его способность к заклинаниям основана на Харизме (Сл спасброска от заклинаний 15, +7 к атакам заклинаниями). Зиндар знает следующие заклинания чародея:

Заговоры (неограниченно): *огненный снаряд [fire bolt], дружба [friends], свет [light], волшебная рука [mage hand], починка [mending], сообщение [message]*
1 уровень (6 ячейки): *волшебная стрела [magic missile], щит [shield], усыпление [sleep]*
2 уровень (4 ячейки): *обнаружение мыслей [detect thoughts], открывание [knock]*
3 уровень (3 ячейки): *ясновидение [clairvoyance], языки [tongues]*
4 уровень (3 ячейки): *подчинение зверя [dominate зверь], каменная кожа [stoneskin]*
5 уровень (3 ячейки): *удержание чудовища [hold monster], телекинез [telekinesis]*
6 уровень (1 ячейка): *истинное зрение [true seeing]*
7 уровень (1 ячейка): *град [ice storm]*

Драконьи крылья. В качестве бонусного действия на своём ходу Зиндар может расправить пару драконьих крыльев на спине, получая скорость полёта 30 футов, пока он не отклонит эту черту бонусным действием.

Действия

Боевой посох. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 5 (1к6 + 2) дробящего урона, или 6 (1к8 + 2) дробящего урона, при использовании двумя руками.

Оружия дыхания (перезарядка 5–6). Зиндар использует один из следующих видов оружия дыхания:

Огненное дыхание. Зиндар выдыхает огонь 15-футовым конусом. Все существа в этой области должны преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 18, получая 22 (4к10) урона огнём при провале, или половину этого урона при успехе.
Ослабляющее дыхание. Зиндар выдыхает газ 15-футовым конусом. Все существа в этой области должны преуспеть в спасброске Силы со Сл 15, иначе в течение 1 минуты будут совершать с помехой броски атаки, основанные на Силе, проверки Силы и спасброски Силы. Существо может повторять этот спасбросок в конце



Зиндар

Зиндар

Этот золотой полудракон, управляющий доками Порта Нянзару и отслеживающий манифесты кораблей. Волшебник впечатляющих способностей, торговые князья хорошо платят Зиндару за его работу. Он также является ключевым членом Общества Йетепка и отличным источником информации о городе. Зиндар хочет стать искателем приключений, но он хорошо знает опасности Чульта, чтобы понять, что большинство тех, кто отправляется в экспедиции по исследованию джунглей, никогда не вернётся.

Зиндар часто использует заклинания в своей повседневной работе, сотворяя *сообщение [message]*, чтобы доставлять послания для работников доков, *обнаружение мыслей [detect thoughts]* для заглядывания в разум капитанов кораблей, *открывание [knock]* для вскрытия и осмотра контейнеров, *подсматривание [clairvoyance]* для заглядывания в судовые трюмы, *подчинение зверя [dominate beast]*, чтобы успокоить нервную животных и т. д.

Персонализация Зиндара

Идеал. «Я горжусь своей работой, и мне нравится честно вести дела».
Привязанность. «Порт Нянзару – мой дом. Я не могу даже представить тех, кто хотел бы принесёт вред городу и его жителям».
Слабость. «Я не злюсь. Я понимаю».



Гираллон зомби

Зомби

Ниже приведены несколько новых вариантов зомби. Дополнительную информацию о зомби смотрите в *Бестиарии*.

Анкилозавр зомби. Это существо медлительно и едва осознает своё окружение.

Гираллон зомби. Гираллоны – четырёхрукие обезьяны с белым мехом. Гираллон зомби медленнее, чем их живые собратья, но не менее жестокие. Некротическая энергия, дающая им силу, подпитывает их кровожадные сердца и их голод относительно живой плоти.

Тираннозавр зомби. У тираннозавра зомби есть пищевод, заполненный меньшими зомби, которые он может изрыгнуть. Эти зомби не находятся под контролем тираннозавра.

Анкилозавр зомби [Ankylosaurus Zombie]

Огромная нежить, без мировоззрения

Класс Доспеха 14 (природный доспех)
Хиты 68 (8к12+ 16)
Скорость 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
19 (+4)	9 (–1)	15 (+2)	2 (–4)	6 (–2)	3 (–4)

Иммунитет к урону яд
Иммунитет к состояниям отравление
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 8
Языки —
Опасность 3 (700 опыта)

Стойкость нежити. Если урон опускает хиты зомби до 0, он совершает спасбросок Телосложения со Сл 5 + полученный урон, если только это не был урон излучением или урон от критического попадания. При успехе хиты зомби опускаются до 1.

Действия

Хвост. *Рукопашная атака оружием:* +7 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* 18 (4к6 + 4) дробящего урона. Если цель – существо, она должна преуспеть в спасброске Силы со Сл 14, иначе будет сбита с ног.

Гираллон зомби [Girallon Zombie]

Большая нежить, хаотично-злой

Класс Доспеха 11 (природный доспех)
Хиты 59 (7к10 + 21)
Скорость 30 фт., лазая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	12 (+1)	16 (+3)	3 (–4)	7 (–2)	5 (–3)

Иммунитет к урону яд
Иммунитет к состояниям отравление
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 8
Языки —
Опасность 3 (700 опыта)

Агрессия. Бонусным действием зомби может переместиться на расстояние до своей скорости к враждебному существу, которое он может видеть.

Стойкость нежити. Если урон опускает хиты зомби до 0, он совершает спасбросок Телосложения со Сл 5 + полученный урон, если только это не был урон излучением или урон от критического попадания. При успехе хиты зомби опускаются до 1.

Действия

Мультиатака. Зомби совершает пять атак: одну укусом и четыре когтями.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 1 (1к6 + 4) колющего урона.

Когти. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 6 (1к4 + 4) рубящего урона.

Тираннозавр зомби [Tyrannosaurus Zombie]

Огромная нежить, без мировоззрения

Класс Доспеха 11 (природный доспех)
Хиты 136 (13к12 + 52)
Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
25 (+7)	6 (–2)	19 (+4)	1 (–5)	3 (–4)	5 (–3)

Иммунитет к урону яд
Иммунитет к состояниям отравление
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 6
Языки —
Опасность 8 (3900 опыта)

Изрыгнуть зомби. В качестве бонусного действия тираннозавр зомби может изрыгнуть обычного зомби, который появляется в незанятом пространстве в пределах 10 футов от него. Появившийся таким образом зомби действует по собственной инициативе. После того, как зомби изрыгнули, бросьте к6. При результате 1, у тираннозавра зомби заканчиваются зомби внутри его тела, и он теряет эту черту. Если у тираннозавра зомби все ещё есть эта черта, когда она умирает, 1к4 обычных зомби вылезают из его трупа в начале следующего хода. Эти зомби действуют по собственной инициативе.

Стойкость нежити. Если урон опускает хиты зомби до 0, он совершает спасбросок Телосложения со Сл 5 + полученный урон, если только это не был урон излучением или урон от критического попадания. При успехе хиты зомби опускаются до 1.

Действия

Мультиатака. Тираннозавр зомби совершает две атаки: одну укусом и одну хвостом. Он не может сделать обе эти атаки по одной цели.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +10 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* 33 (4к12 + 7) колющего урона. Если цель – существо с размером не больше Среднего, она становится схваченной (Сл высвобождения 17). Пока цель схвачена, она опутана, и тираннозавр не может кусать другую цель или изрыгать зомби.

Хвост. *Рукопашная атака оружием:* +10 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* 20 (3к8 + 7) дробящего урона.

Зорбо

Зорбо – свирепые, всеядные, похожие по размеру и внешнему виду на коалу. Живя в деревьях и пещерах, у него длинные когти, суровый нрав и любовь к гуманоидной плоти. Зорбо изменяет свою природный доспех, чтобы соответствовать своему окружению, и он может ослаблять и уничтожить доспехи, щиты и защитные магические предметы своими острыми когтями.



Зорбо [Zorbo]

Маленькое чудовище, без мировоззрения

Класс Доспеха 10 (см. особенность Природный доспех)
Хиты 27 (6к6 + 6)
Скорость 30 фт., лазая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13 (+1)	11 (+0)	13 (+1)	3 (–4)	12 (+1)	7 (–2)

Навыки Атлетика +3
Чувства пассивное Восприятие 11
Языки —
Опасность 1/2 (100 опыта)

Сопротивление магии. Зорбо получает преимущество на спасброски против заклинаний и прочих магических эффектов.

Природный доспех. Зорбо волшебным образом поглощает природную силу своего окружения, корректируя свой класс брони, основываясь на материале, на котором он стоит или взбирается: КД 15 для дерева или кости, КД 17 для земли или камня или КД 19 для металла. Если зорбо не контактирует ни с одним из этих веществ, его КД составляет 10.

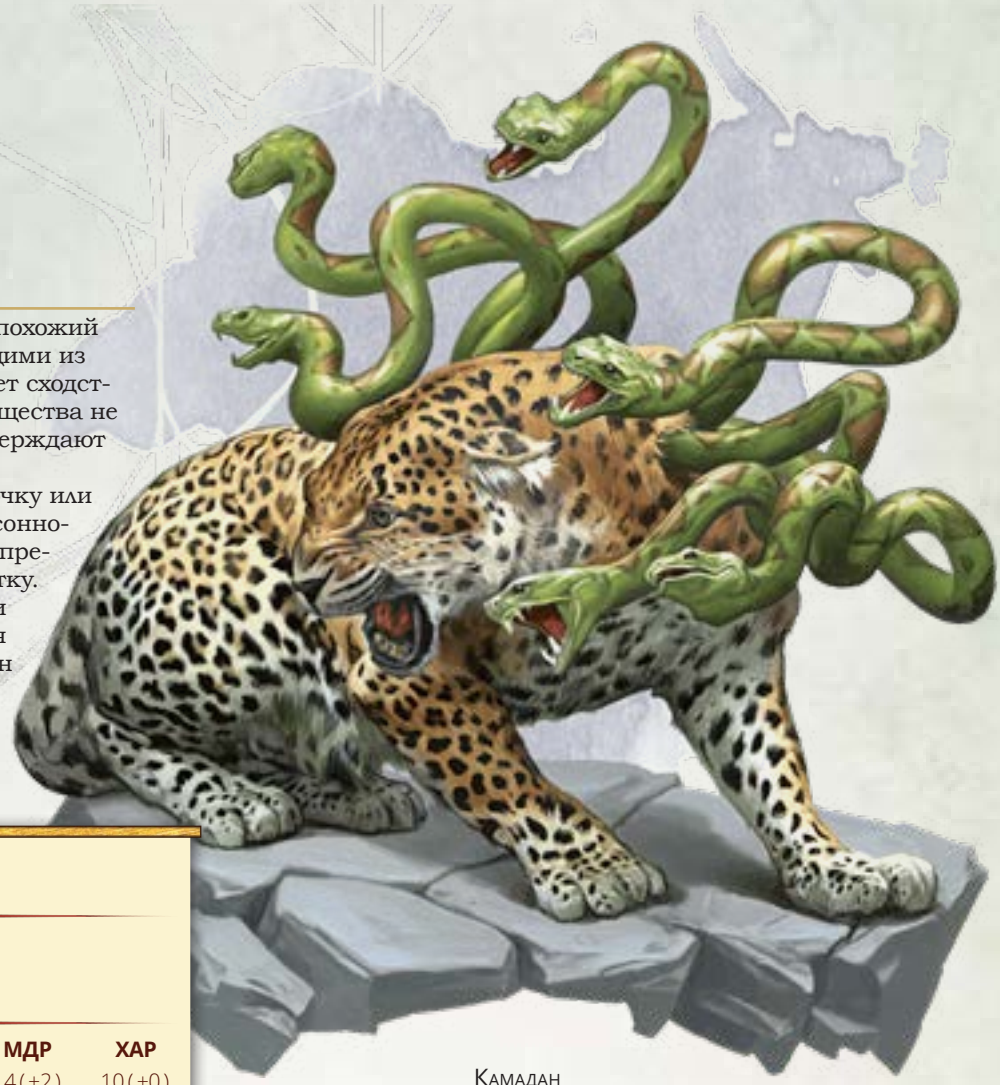
Действия

Разрушительные когти. *Рукопашная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 8 (2к6 + 1) рубящего урона, и если цель – это существо в доспехах, носит щит или обладающее волшебным предметом, улучшающим его КД, оно должно пройти спасбросок Ловкости Сл 11. В случае неудачного спасброска один из таких предметов, которым владеет или держит в руках существо (по выбору цели), ухудшается магическим образом, получая постоянный и кумулятивный штраф -1 к КД, а зорбо получает +1 бонус к КД до начала его следующий хода. Броня, КД которой уменьшился до 10, щит или волшебный предмет, бонус КД, который падает до 0, разрушается.

Камадан

Камадан – кошка-подобный хищник, похожий на леопарда с шестью змеями, растущими из его плеч. Несмотря на то, что оно имеет сходство с ускользающим зверем, эти два существа не связаны (хотя некоторые мудрецы утверждают иное).

Камаданы обычно охотятся в одиночку или в парах. Они могут выдыхать облака сонного газа, которое обычно выпускается, прежде чем вступать в рукопашную схватку. Если у камадана в пределах дальности действия есть как враги, находящиеся в сознании, так и враги в отключке, он пытается убить врагов, находящихся в сознании прежде, чем прикончить всех спящих врагов.



Камадан

Камадан [Kamadan]

Большое чудовище, без мировоззрения

Класс Доспеха 13
Хиты 67 (9к10 + 18)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	16 (+3)	14 (+2)	3 (–4)	14 (+2)	10 (+0)

Навыки Восприятие +4, Скрытность +7
Чувства пассивное Восприятие 14
Языки —
Опасность 4 (1100 опыта)

Тонкий нюх. Камадан совершает с преимуществом проверки Мудрости (Восприятие), полагающиеся на обоняние.

Наскок. Если камадан переместится как минимум на 20 футов по прямой к существу, а затем в том же ходу попадёт по нему атакой когтями, эта цель должна преуспеть в спасброске Силы со Сл 13, иначе будет сбита с ног. Если цель сбита с ног, камадан может бонусным действием совершить по ней две атаки – одну атаку укусом и одну змеями.

Действия

Мультиатака. Камадан совершает две атаки: одну укусом или когтями и одну змеями.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 6 (1к6 + 3) колющего урона.

Когти. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 6 (1к6 + 3) рубящего урона.

Змеи. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. *Попадание:* 6 (1к6 + 3) колющего урона, и цель должна пройти спасбросок Телосложения Сл 12, получая 21 (6к6) урона ядом при провале, или половину этого урона при успехе.

Усыпляющее дыхание (перезаряжается после короткого или продолжительного отдыха). Камадан выдыхает усыпляющий газ в 30-футовом конусе. Каждое существо в этой области должно преуспеть в спасброске Телосложения Сл 12 или упадёт без сознания на 10 минут. Этот эффект заканчивается для существа, если он получает урон или кто-то использует действие, чтобы его разбудить.

Каменный джаггернаут

Каменный джаггернаут – это прочный конструкт, наполненный достаточным сознанием, чтобы избегать очевидных опасностей, таких как открытые ямы и пропасти. Он катится по открытым полям битв или катится по коридорам подземелий, сокрушая всех на своём пути. Каждый каменный джаггернаут имеет уникальную форму и внешний вид. Один может напоминать слона, украшенного бивнями, в то время как другой может выглядеть как хмурый демон с горящими глазами и обсидиановыми зубами.

Каменный джаггернаут быстр, но ему не хватает манёвренности и может двигаться только в одном направлении на своём ходу. Он не представляет опасности для существ, которых он не может раздавить пока катится. Его лучшая тактика заключается в том, чтобы врезаться в существо, сбить его с ног, а затем прокатиться по нему.

Капкан

Капкан – гигантское плотоядное растение, напоминающее огромный мухолов. Чтобы привлечь добычу, капкан выбрасывает пыльцу, которая магически привлекает к нему существ. Хотя оно и готово защёлкнуть лиственные челюсти вокруг любого теплокровного существа, которое находится в пределах его досягаемости, оно предпочитает гуманоидную добычу.

Кетцалькоатль

Этот гигантский родич птеранодона имеет размах крыльев более 30 футов. Хотя он может передвигаться на четырёх ногах, гораздо увереннее он себя чувствует в воздухе.

Кобольды

Некоторые кобольды обладают даром, полученным от драконов или богов, который позволяет им подняться над соплеменниками. Другие рождены с жестокой изобретательностью, с которой могут потягаться немногие.

Изобретатели. У мастеровитых кобольдов–изобретателей ловкие руки, которыми они конструируют импровизированное оружие, которое, как они надеются, даст им преимущество в бою.

Чешуйчатые чародеи. Кобольд чешуйчатый чародей обладает врождённым магическим талантом. Когда племя находится под угрозой, чешуйчатый чародей бросается на врагов с огнём и ядом, сохраняя немного магии для себя на случай если ему понадобится сбежать или перехитрить захватчика.

Каменный джаггернаут [Stone Juggernaut]

Большой конструкт, без мировоззрения

Класс Доспеха 15 (природный доспех)
Хиты 157 (15к10+ 75)
Скорость 50 фт. (в одном направлении, выбранном в начале его хода)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
22 (+6)	1 (–5)	21 (+5)	2 (–4)	11 (+0)	3 (–4)

Иммунитет к урону яд; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак, сделанных не адамантовым оружием
Иммунитет к состояниям глухота, испуг истощение, окаменение, ослепление, отравление, очарование, паралич, сбивание с ног
Чувства слепое зрение 120 фт., пассивное Восприятие 10
Языки —
Опасность 12 (8400 опыта)

Разрушительный перекат. Джаггернаут может перемещаться по пространству существа лежащего ничком. Существо, через чьё пространство первый раз за ход проходит джаггернаут, должно пройти спасбросок Ловкости Сл 17, получив 55 (10к10) дробящего урона при неудачном спасброске или половину этого урона при успехе.

Неизменяемая форма. Джаггернаут невосприимчив к любому заклинанию или эффекту, который изменил бы его форму.

Регенерация. Пока у джаггернаута остаётся хотя бы 1 хит, он магическим образом восстанавливает все свои хиты на рассвете. Джаггернаут уничтожается и не регенерирует если его хиты опускаются до 0.

Осадный монстр. Джаггернаут наносит двойной урон объектам и постройкам.

Действия

Удар. *Рукопашная атака оружием:* +10 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 25 (3к12 + 6) дробящего урона. Если целю атаки является Большое или меньшее существо, то оно должно пройти спасбросок Силы Сл 17 или будет сбито с ног.

Капкан [Mantrap]

Большое растение, без мировоззрения

Класс Доспеха 12
Хиты 45 (7к10 + 7)
Скорость 5 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	14 (+2)	12 (+1)	1 (–5)	10 (+0)	2 (–4)

Иммунитет к состояниям глухота, истощение, ослепление, сбивание с ног
Чувства чувство вибрации 30 фт., пассивное Восприятие 10
Языки —
Опасность 1 (200 опыта)

Привлекательная пыльца (1/день). Когда капкан обнаруживает любых существ поблизости, он может использовать свою реакцию, чтобы выпустить пыльцу в радиусе 30 футов. Любой зверь или гуманоид в этом районе должен преуспеть в спасброске Мудрости Сл 11 или быть вынужденным использовать все свои движения на свой ход, чтобы как можно ближе приблизиться к капкану. Цель, попавшая под влияние, может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, окончив эффект при успехе.

Обманчивая внешность. Пока Капкан остаётся без движения, она неотличима от обычного растения.

Действия

Поглощение. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно Среднее или меньшее существо. *Попадание:* цель попадает внутрь лиственных челюстей капкана. При попадании в ловушку таким образом цель ослеплена и опутана, а также имеет полное укрытие от атак и других эффектов вне капкана и получает 14 (4к6) урона кислотой в начале каждого своего хода. Если капкан умирает, существо внутри него больше не опутано. Капкан может поглотить только одно существо за раз.

Кетцалькоатль [Quetzalcoatlus]

Огромный зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 13 (природный доспех)
Хиты 30 (4к12 + 4)
Скорость 10 фт., летая 80 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	13 (+1)	13 (+1)	2 (–4)	10 (+0)	5 (–3)

Навыки Восприятие +2
Чувства пассивное Восприятие 12
Языки —
Опасность 2 (450 опыта)

Пикирующая атака. Если кетцалькоатль летит и пикирует как минимум на 30 футов по прямой к цели, а затем попадает по ней атакой укусом, атака причиняет цели дополнительный урон 10 (3к6).

Облёт. Кетцалькоатль не провоцирует атаки, когда вылетает из досягаемости врага.

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* 12 (3к6 + 2) колющего урона.

Кобольд чешуйчатый чародей [Kobold scale sorcerer]

Маленький гуманоид (кобольд), законно-злой

Класс Доспеха 15 (природный доспех)
Хиты 27 (5к6 + 10)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
7 (–2)	15 (+2)	14 (+2)	10 (+0)	9 (–1)	14 (+2)

Навыки Магия +2, Медицина +1
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 9
Языки Общий, Драконий
Опасность 1 (200 опыта)

Использование заклинаний. Кобольд является заклинателем 3 уровня. Его способности основаны на Харизме (Сл спасброска от заклинаний 12, +4 к попаданию заклинаниями). У него приготовлены следующие заклинания чародея:

Заговоры (неограниченно): *огненный снаряд [fire bolt], магическая рука [mage hand], починка [mending], ядовитые брызги [poison spray]*
1 уровень (4 ячейки): *очарование личности [charm person], цветной шарик [chromatic orb], поспешное отступление [expeditious retreat]*
2 уровень (2 ячейки): *палящий луч [scorching ray]*

Единицы чародейства. У кобольда есть 3 единицы чародейства. Он восстанавливает все потраченные единицы чародейства после завершения продолжительного отдыха. Он может потратить единицы чародейства, чтобы получить один из следующих эффектов:

Непреодолимое заклинание: Накладывая заклинание, вынуждающее существо совершить спасбросок для защиты от его эффектов, кобольд может потратить 3 единицы чародейства, чтобы одна из целей заклинания совершила первый спасбросок от этого заклинания с помехой.
Неуловимое заклинание: Во время использования заклинания кобольд может потратить 1 единицу чародейства, чтобы сотворить его без вербальных и соматических компонентов.

Тактика стаи. Кобольд обладает преимуществом на броски атаки против существа, если хотя-бы один его союзник находится на расстоянии 5 футов от существа и, если при этом этот союзник не пребывает в состоянии недееспособности.

Чувствительность к солнечному свету. Находясь на солнечном свете, кобольд получает помеху на броски на попадание и на проверки Мудрости (Восприятие), основанные на зрении.

Действия

Кинжал. *Рукопашная или дальнобойная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. *Попадание:* 4 (1к4+ 2) колющего урона.

Кобольд изобретатель [Kobold inventor]

Маленький гуманоид (кобольд), законно-злой

Класс Доспеха 12
Хиты 13 (3к6 + 3)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
7 (–2)	15 (+2)	12 (+1)	8 (–1)	7 (–2)	8 (–1)

Навыки Восприятие +0
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 10
Языки Общий, Драконий
Опасность 1/4 (50 опыта)

Тактика стаи. Кобольд обладает преимуществом на броски атаки против существа, если хотя-бы один его союзник находится на расстоянии 5 футов от существа и, если при этом этот союзник не пребывает в состоянии недееспособности.

Чувствительность к солнечному свету. Находясь на солнечном свете, кобольд получает помеху на броски на попадание и на проверки Мудрости (Восприятие), основанные на зрении.

Действия

Копьё. *Рукопашная или дальнобойная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. *Попадание:* 4 (1к4 + 2) колющего урона.

Праща. *Дальнобойная атака оружием:* +4 к попаданию, дистанция 30/120 фт., одна цель. *Попадание:* 4 (1к4 + 2) дробящего урона.

Изобретённое оружие. Кобольд использует один из следующих вариантов (бросьте к8 или выберите один); кобольд может использовать не больше одного варианта один раз в день:

1. Кислота. Кобольд бросает флакон кислоты. Дальнобойная атака оружием: +4 к попаданию, дистанция 5/20 фт., одна цель. Попадание: 7 (2к6) урона кислотой.

2. Алхимический огонь. Кобольд бросает флакон алхимического огня. Дальнобойная атака оружием: +4 к попаданию, дистанция 5/20 фт., одна цель. Попадание: 2 (1к4) урона огнём в начале каждого хода цели. Существо может прекратить этот эффект использовав действие и сделав проверку Ловкости Сл 10 для того, чтобы затушить пламя.

3. Корзина сороконожек. Кобольд бросает небольшую корзинку в пространство 5 на 5 футов не далее 20 футов от себя. **Рой насекомых (сороконожек)** с 11 хитами появляется из корзины и делает бросок инициативы. В конце каждого хода стаи существует шанс 50 процентов, что стая разбежится.

4. Кувшин зелёной слизи. Кобольд кидает глиняный кувшин зелёной слизи в цель, и он разбивается при столкновении. Дальнобойная атака оружием: +4 к попаданию, дистанция 5/20 фт., одна цель. Попадание: Цель покрывается пятном зелёной слизи [green slime] (см. главу 5 в *Руководстве Мастера*). Промах: Пятно зелёной слизи покрывает случайное место 5 на 5 футов на стене или полу в 5 футах от цели.

5. Кувшин трупных личинок. Кобольд кидает глиняный кувшин в пространство 5 на 5 футов не далее 20 футов от себя и разбивается при столкновении. **Рой трупных личинок** [swarm of rot grubs] (см. *Справочник Воло по монстрам*) появляется из разбитого кувшина и является угрозой в этом месте.

6. Скорпион на палочке. Кобольд делает рукопашную атаку **скорпионом**, привязанным к концу 5-футовой палке. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 1 колющего урона и цель должна пройти спасбросок Телосложения Сл 9, получив 4 (1к8) урона ядом при провале или половину этого урона при успехе.

7. Скунс в клетке. Кобольд выпускает скунса на незанятое место в 5 футах от себя. У скунса скорость 20 футов, КД 10, 1 хит и нет эффективных атак. Он делает бросок инициативы и в свой ход он использует действие струя мускуса в случайное существо в 5 футах от себя. Цель должна пройти спасбросок Телосложения Сл 9. При провале цель начинает рвать, и она не может делать действия 1 минуту. Цель может повторять спасбросок в конце каждого своего хода и окончить эффект при успехе. Существо, которому не требуется дышать или имеет иммунитет к яду, автоматически получает успех в спасброске. Когда скунс использовал струю мускуса, он не может сделать это снова, не завершив короткий или продолжительный отдых.

8. Осиное гнездо в сумке. Кобольд бросает маленькую сумку в пространство 5 на 5 футов не далее 20 футов от себя. **Рой насекомых (ос)** [swarm of insects] с 11 хитами появляется из сумки и делает бросок инициативы. В конце каждого хода стаи существует шанс 50 процентов, что стая разлетится.

Колючка

Колючка – четвероногое, грибовидное существо, который живёт среди вегепигмеев, служа им сторожевыми псами или ездовыми животными.

Колючка [Thorny]

Среднее растение, нейтральный

Класс Доспеха 14 (природный доспех)
Хиты 27 (5к8 + 5)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13 (+1)	12 (+1)	13 (+1)	2 (–4)	10 (+0)	6 (–2)

Навыки Восприятие +4, Скрытность +3
Сопротивление к урону электричество; колющий
Чувства тёмное зрение 60 фт, пассивное Восприятие 14
Языки —
Опасность 1 (200 опыта)

Растительный камуфляж. Колючка имеет преимущество на проверки Ловкости (Скрытность), которые он делает в любой местности, достаточно укрытой растительностью.

Регенерация. Колючка восстанавливает 5 хитов в начале своего хода. Если он получает урон холодом, огнём или некротической энергией, то эта черта не работает в начале следующего хода колючки. Он умирает только если начинает ход с 0 хитов и не может регенерировать.

Шипастое тело. В начале своего хода колючка наносит 2 (1к4) колющего урона любому существу, которое его схватило.

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 8 (2к6 + 1) колющего урона.

Летающая обезьяна

Летающие обезьяны немного более умны и любопытны, чем обычные обезьяны, и их можно одомашнить и научить соблюдать простые команды. Они бывают разных цветов и разновидностей, с пернатыми крыльями, длина которых составляет около 5 футов. С разрешения Мастера, при помощи заклинания *поиск фамильяра [find familiar]* можно вызвать летающую обезьяну.

Лиара Портир

Как командир Форта Белуриан, Лиара проводит большую часть своего времени, беспокоясь о безопасности своей крепости, во время сделок с пиратами. В общем, у неё нет проблем с авантюристами, и она сделает все возможное, чтобы помочь им справиться со множеством угроз, скрывающихся в джунглях.

Лиара родом из влиятельной семьи в Врат Балдура и занимает пост этот в течение последних трёх лет. Для неё это назначение похоже на тест, но многие из её подчинённых в Форте Белуриан чувствует себя как изгнанники. Шпионы Лиары в Порту Нянзару снабжают её манифестами кораблей и графиками отплытия, которые она передаёт пиратам якорной стоянки Джахака в обмен на обещания никогда не атаковать корабли, плавающие под флагом Врат Балдура. Лиара также получает некую часть прибыли от пиратов, которая направлены на то, чтобы сохранить её гарнизон.



Летающая обезьяна [Flying monkey]

Маленький зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 12
Хиты 3 (1к6)
Скорость 20 фт., лазая 20 фт., летая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
8 (–1)	14 (+2)	11 (+0)	5 (–3)	12 (+1)	6 (–2)

Чувства пассивное Восприятие 11
Языки —
Опасность 0 (10 опыта)

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

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +1 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 1 (1к4 – 1) колющего урона.

Персонализация Лиары Портир

Идеал. «Нужно соблюдать субординацию. Вы либо следуете моим приказам, либо умираете».
Привязанность. «Я поклялась хранить и защищать Форт Белуриан во имя великого герцога Ульдера Равенгара из Врат Балдура. Пока я на посту форт не падёт»!
Слабость. «Этот мир прогнил насквозь. У меня нет жалости к тем, кто не может защитить себя».

Лоза-убийца

Лоза-убийца – странствующее растение, которое собирает своё удобрение, путём поимки и измельчая добычи и хранения тел возле своих корней. Обычно оно остаётся на месте, если ему не нужно искать добычу. Взрослое растение в своей основе состоит из главной лозы, длинной около 20 футов. На основном стебле каждые 6 дюймов растут меньшие лозы длиной до 5 футов. В конце лета вторичные лозы производят грозди мелких фруктов, которые напоминают дикий виноград. Плод жёсткий и сытный, но имеет горький вкус.

Подземный вариант растёт вблизи горячих источников, вулканических отверстий и других источников тепла. Лоза-убийца, растущая под землёй, как правило, генерирует достаточно субпродуктов, чтобы поддержать процветающую колонию грибов и плесени, которые возникают вокруг растения и помогают скрыть его.

Лоза-убийца [Assassin Vine]

Большое растение, без мировоззрения

Класс Доспеха 13 (природный доспех)
Хиты 85 (10к10+ 30)
Скорость 5 фт., лазая 5 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	10 (+0)	16 (+3)	1 (–5)	10 (+0)	1 (–5)

Сопротивление к урону холод, огонь
Иммунитет к состояниям глухота, истощение, ослепление, сбивание с ног
Чувства слепое зрение 30 фт., пассивное Восприятие 10
Языки —
Опасность 3 (700 опыта)

Обманчивая внешность. Пока лоза-убийца остаётся без движения, она неотличима от обычного растения.

Действия

Сжимание. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 20 фт., одно существо. *Попадание:* Цель получает 11 (2к6 + 4) дробящего урона и становится схваченной (Сл высвобождения 14). Пока цель схвачена, она опутана и получает 21 (6к6) урона ядом в начале каждого своего хода. Лоза может сжимать только одну цель за раз.

Опутывающие лозы. Лоза-убийца может оживить обычные лозы и корни на земле в 15-футовом квадрате в пределах 30 футов от неё. Эти растения превращают землю в этой области в труднопроходимую местность.

Существо в этой области, в начале эффекта, должно преуспеть в спасброске Силы Сл 13 или быть схваченным, опутывающими лозами и корнями. Существо, схваченное растениями, может использовать свой действие, чтобы освободить себя, пройдя успешную проверку Силы (Атлетика) Сл 13. Эффект заканчивается через 1 минуту или в тот момент, когда лоза-убийца умирает или снова использует Опутывающие лозы.

Лягемот

Лягемот – хищная амфибия размером со слона. Он водится в болотах, и у него четыре щупальца, толстая резинистая шкура, клыкастая пасть с липким языком и удлиняющийся отросток с тремя круглыми глазами, смотрящими в разные стороны. Он учится прятать свою огромную тушу в мутной воде, высовывая над водой только отросток с глазами, чтобы следить за проходящими существами. Когда еда проходит в пределах досягаемости, лягемот вылезает из воды с щупальцами и языком наготове.

Лягемот [Froghemoth]

Огромное чудовище, без мировоззрения

Класс Доспеха 14 (природный доспех)
Хиты 184 (16к12 + 80)
Скорость 30 фт., плавая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
23 (+6)	13 (+1)	20 (+5)	2 (–4)	12 (+1)	5 (–3)

Спасброски Тел +9, Мдр +5
Навыки Восприятие +9, Скрытность +5
Сопротивление к урону огонь, электричество
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 19
Языки —
Опасность 10 (5,900 опыта)

Амфибия. Лягемот может дышать и воздухом и под водой.

Шоковая восприимчивость. Если лягемот получает урон электричеством, то он получает несколько эффектов до конца своего следующего хода: его скорость уменьшена вдвое, он получает штраф –2 к КД и спасброскам Ловкости, он не может использовать реакции или Мультиатаку, и в свой ход он может использовать или действие, или бонусным действие, но не оба сразу.

Действия

Мультиатака. Лягемот совершает две атаки своими щупальцами. Он также может использовать укус или язык.

Щупальце. *Рукопашная атака оружием:* +10 к попаданию, досягаемость 20 фт., одна цель. *Попадание:* 19 (3к8 + 6) дробящего урона, и если цель – Огромное или меньшее существо, то она схвачена (Сл высвобождение 16). До окончания захвата лягемот не может использовать это щупальце для другой цели. У лягемота всего четыре щупальца.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +10 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 22 (3к10 + 6) колющего урона, и если цель – Среднее или меньшее существо, то она проглочена. Проглоченное существо ослеплено и опутано, имеет полное укрытие от атак и других эффектов снаружи лягемота, и получает 10 (3к6) урона кислотой в начале каждого хода лягемота.

Желудок лягемота может содержать двух существ одновременно. Если лягемот получит 20 или больше урона в один ход от существа внутри себя, то он должен успешно пройти спасбросок Телосложения Сл 20 в конце этого хода или изрыгнуть все проглоченных существ, каждое из которых падает сбитым с ног в 10 футах от лягемота. Если лягемот умирает, то проглоченное существо больше не является опутанным и может выбраться из тела, использовав 10 футов движения и упав сбитым с ног при выходе.

Язык. Лягемот выбирает целью одно Среднее существо или меньше, которое он может видеть, не далее 20 футов от себя. Цель должна пройти спасбросок Силы Сл 18. При провале цель подтягивается на незанятое место в 5 футах от лягемота, и он может сделать атаку укусом по ней бонусным действием.



Мваксанаре и На

В нежном семнадцатилетнем возрасте принцесса Мваксанаре (сокращённо «Наре») является самым старым живым потомком королевских семей Ому и истинным наследником их падшего королевства. Она и её шестилетний брат На – гости ааракокр в Кир Сабале. Ааракокры стремится защитить молодых королевских особ до тех пор, пока зло в Ому не будет побеждено.

Мваксанаре всеми силами желает заполучить своё. Она жаждет вернуть свой трон и будет охотно использовать авантюристов, чтобы это произошло. Её тон почти всегда снисходителен, и она не потерпит дерзкого отношения.

После заключения договора с Герцогами Ветра Аакуа, древними существами Внешних Планов, принцесса стала неистовым колдуном. Из-за её ненависти к физическому труду она частенько использует *волшебную руку [mage hand]* и *невидимого слугу [unseen servant]*. Через свой договор она также получила телепатию.

Молодой принц На – это небоевой персонаж с КД 10 и 3 хитами. Живя среди ааракокр большую часть своей жизни, На считает себя одним из них. Он одевается как ааракокра и предпочитает говорить на Ауран, а не на Общем.

Персонализация Мваксанаре

Идеал. «Однажды, я буду управлять Чультом как королева».

Привязанность. «Я заключила договор с Герцогами Ветра Аакуа и буду использовать их силу для защиты моего брата и ааракокр, которые оберегают нас».

Слабость. «Я принцесса и ко мне нужно обращаться с должным уважением. Я не выполняю приказы; я их раздаю».

Персонализация На

Идеал. «Я хочу стать ааракокрой и научиться летать, как птица»!

Привязанность. «Я люблю свою сестру и ааракокр. Они значат для меня всё».

Слабость. «Я ничего не знаю о мире».

Мваксанаре [Mwaxanare]

Средний гуманоид (человек), законно-нейтральный

Класс Доспеха 10
Хиты 13 (3к8)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
6 (–2)	10 (+0)	11 (+0)	13 (+1)	12 (+1)	16 (+3)

Навыки Обман +5, Природа +3, Религия +3, Убеждение +5
Чувства пассивное Восприятие 11
Языки Ауран, Общий, телепатия 30 фт.
Опасность 1/8 (25 опыта)

Использование заклинаний. Мваксанаре является заклинателем 2 уровня. Её способность к заклинаниям основана на Харизме (Сл спасброска от заклинаний 13, +5 к атакам заклинаниями). Она восстанавливает потраченные ячейки заклинаний после короткого или продолжительного отдыха. Ей известны следующие заклинания колдуна:

Заговоры (неограниченно): *мистический заряд [eldritch blast], волшебная рука [mage hand]*
1 уровень (2 ячейки): *очарование личности [charm person], защита от добра и зла [protection from evil and good], невидимый слуга [unseen servant]*

Действия

Кинжал. *Рукопашная или дальнобойная атака оружием:* +2 к попаданию, досягаемость 5 фт. Или дистанция 20/60 фт., одна цель. *Попадание:* 2 (1к4) колющего урона.



Огненные тритоны

В регионах, где есть горячие источники вулканическая активность или иные влажные и жаркие условия, встречаются огненные тритоны. Эти гуманоидные амфибии живут в милитаристской теократии, поклоняясь Имиксу, Принцу Злого Огня.

Огненные тритоны колдуны Имикса повелевают воинам доказать, чего те стоят, отправляясь в налёты с целью добыть сокровища и пленников. Колдуны забирают наилучшие сокровища как воздаяние Имиксу, а оставшиеся сокровища делят участники налёта в зависимости от проявленной доблести. Пленников, у которых на вид нет полезных качеств, приносят в жертву Имиксу, а потом съедают. Те, кто считается способным добывать ресурсы в шахтах или выполнять иную работу в логове, некоторое время будут рабами, прежде чем встретить такую же судьбу.

Огненный тритон воин [Firenewt warrior]

Средний гуманоид (огненный тритон), нейтрально-злой

Класс Доспеха 16 (кольчужная рубаха, щит)
Хиты 22 (4к8 + 4)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	13 (+1)	12 (+1)	7 (–2)	11 (+0)	8 (–1)

Иммунитет к урону огонь
Чувства пассивное Восприятие 10
Языки Драконий, Игнан
Опасность 1/2 (100 опыта)

Амфибия. Огненный тритон может дышать и воздухом и под водой.

Действия

Мультиатака. Огненный тритон совершает две атаки своим скимитаром.

Скимитар. *Рукопашная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 4 (1к6 + 1) рубящего урона.

Огненный плевок (перезаряжается после короткого или продолжительного отдыха). Огненный тритон плюёт огнём в существо не далее 10 футов от себя. Существо должно пройти спасбросок Ловкости Сл 11 и получить 9 (2к8) урона огнём при провале или половину этого урона при успехе.

Огненный тритон колдун Имикса [Firenewt warlock of Imix]

Средний гуманоид (огненный тритон), нейтрально-злой

Класс Доспеха 10 (13 с *доспехами мага [mage armor]*)
Хиты 33 (6к8 + 6)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	9 (–1)	11 (+0)	14 (+2)

Иммунитет к урону огонь
Чувства тёмное зрение 120 фт. (прозревает магическую тьму), пассивное Восприятие 10
Языки Драконий, Игнан
Опасность 1 (200 опыта)

Амфибия. Огненный тритон может дышать и воздухом и под водой.

Врождённое колдовство. Врождённое колдовство огненного тритона основывается на Харизме. Он может неограниченно сотворять *доспехи мага [mage armor]* (только на себя), без материальных компонентов.

Использование заклинаний. Огненный тритон – это заклинатель 3 уровня. Его базовой характеристикой является Харизма (Сл спасброска от заклинаний 12, +4 к попаданию заклинаниями). Он восстанавливает потраченные ячейки заклинаний после завершения короткого или продолжительного отдыха. Он знает следующие заклинания чернокнижника:

Заговоры (неограниченно): *огненный снаряд [fire bolt], указание [guidance], свет [light], волшебная рука [mage hand], фокусы [prestidigitation]*
1–2 уровень (2 ячейки 2 уровня): *огненные ладони [burning hands], пылающий шар [flaming sphere], адское возмездие [hellish rebuke], палящий луч [scorching ray]*

Благословение Имикса. Когда огненный тритон уменьшает хиты врага до 0, он получает 5 временных хитов.

Действия

Моргенштерн. *Рукопашная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 5 (1к8 + 1) колющего урона.



Птералюд

Птералюд – это 10-футовые, крылатые, рептилойдныеные, двуногие жители Чульта. Яростные изоляционисты, они рассматривают большинство других существ как своих врагов. В культуре чультов птералюдов часто называют «страхолюды» за их привычку падать с неба, чтобы урвать все, до чего они могут дотянуться, а затем унести сокровища и еду обратно в свои норы.

Птералюды имеют размах крыльев 20 футов и рожают живых молодых. Древние ритуалы когда-то давали птералюдам способность принимать форму птеранодонов и бескрылых людей ящериц, но эти ритуалы давно забыты.

Рас Нси

Слово «рас» является благородным титулом, родственным «герцогу». Рас-Нси был когда-то Чультским-паладином, избранным Убтао и поклявшимся защитником города Мезро. Он предал свои клятвы и был изгнан из города. Став мстительным военачальником, Рас Нси попытался покорить Мезро армией нежити, но потерпел поражение. Вместо того чтобы искать искупления, он искал мести и лишился своих дарованных божественных сил. Орда нежити, над которой он утратил контроль, распространилась по джунглям Чульта.

Уйдя в Ому, Нси Нси остался верен благородному титулу и объединил силы с юань-ти, живущими там, и подвергся ужасному ритуалу, чтобы стать могущественным проклинателем юань-ти, сохранив свою человеческую голову и туловище, получив змеевидную нижнюю часть тела. Когда Убтао ушёл из мира, Рас Нси и его новые последователи юань-ти начали искать способ вызвать Дендар Ночную Змею. Ацерерак обещал помочь этим усилиям в обмен на обещание Рас-Нси защитить Гробницу Девяти Богов. По правде говоря, Ацерерак не намерен выполнять свою сделку, и Рас Нси начинает подозревать это.

Странная коллекция. У Рас Нси есть большая коллекция одежды и аксессуаров из дальних стран, большинство из которых были взяты у мёртвых исследователей. Коллекция включает в себя прекрасный кормирский плащ, винная фляга из Сембии, украшенный драгоценными камнями амнианский дублет и подходящий к нему мешочек для денег. Он также носит длинный меч *язык пламени [flame tongue]*.

Медленная смерть. Однажды Рас Нси умер и был возвращён из мёртвых. Следовательно, он страдает от последствий проклятия смерти Поглотителя душ. Его максимальные хиты были уменьшены, а проклятые раны покрывают его плоть. В уместной иронии Рас Нси не осознает, что Ацерерак является причиной проклятия, поскольку ни он, ни юань-ти не знают о том, что лежит в Гробнице Девяти Богов, кроме мёртвых богов, для которых она предназначена. Если персонажи смогут заставить его понять, что их усилия помогут ему, Рас Нси может пересмотреть свои намерения и не станет стоять у них на пути.

Персонализация Рас Нси

Идеал. «Я стремлюсь положить конец этому миру и править следующим».
Привязанность. «Юань-ти Чульта под моим командованием. Они помогут мне управлять империей».
Слабость. «Я сделаю всё, что угодно и предам кого угодно, чтобы спасти себя».



Птералюд [Pterafolk]

Большое чудовище, нейтрально-злой

Класс Доспеха 12 (природный доспех)
Хиты 26 (4к10 + 4)
Скорость 30 фт., летая 50 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	13 (+1)	12 (+1)	9 (–1)	10 (+0)	11 (+0)

Навыки Восприятие +2, Выживание +2
Чувства пассивное Восприятие 12
Языки Общий
Опасность 1 (200 опыта)

Ужасающее пикирование. Если птералюд летает и пикирует как минимум на 30 футов по прямой к цели, а затем попадает по ней рукопашной атакой оружием, то цель становится испугана до конца своего следующего хода.

Действия

Мультиатака. Птералюд совершает три атаки: одну укусом и две когтями. В качестве альтернативы, он совершает две рукопашные атаки метательным копьём.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 7 (2к4 + 2) колющего урона.

Когти. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 5 (1к6 + 2) рубящего урона.

Метательное копьё. *Рукопашная или дальнобойная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 30/120 фт., одна цель. *Попадание:* 9 (2к6 + 2) колющего урона.



Рас Нси [Ras Nsi]

Среднее чудовище (перевёртыш, юань-ти), нейтрально-злой

Класс Доспеха 15 (*наручи защиты*)
Хиты 127 (17к8 + 51) сокращено до 107; вычесть 1 за каждый день, который проходит во время приключения
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
17 (+3)	16 (+3)	17 (+3)	18 (+4)	18 (+4)	21 (+5)

Спасброски Тел +6, Мдр +7
Навыки Обман +8, Религия +7, Скрытность +6, Убеждение +8
Иммунитет к урону яд
Иммунитет к состояниям отравление
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 14
Языки Бездны, Общий, Драконий
Опасность 7 (2900 опыта)

Специальное снаряжение. Рас Нси носит *наручи защиты*, в руках у него *язык пламени* (длинный меч), также у него есть *камень послания*, позволяющий связаться проводником Салидой (см. главу 1).

Перевёртыш. Рас Нси может действием превратиться в Среднюю змею или принять свой облик юань-ти. Во всех обликах его характеристики остаются теми же самыми. Всё несомое и носимое им снаряжение не превращается. Он не меняет облик, если умирает.

Врождённое колдовство. Базовой характеристикой Рас Нси является Харизма (Сл спасброска от заклинаний 16). Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

Неограниченно: *дружба с животными [animal friendship]* (только змеи)
3/день: *внушение [suggestion]*

Использование заклинаний. Рас Нси является заклинателем 11 уровня. Его способность к заклинаниям основана на Интеллекте (Сл спасброска от заклинаний 15, +7 к атакам заклинаниями). Рас Нси обладает следующими заготовленными заклинаниями волшебника:

Заговоры (неограниченно): *леденящее прикосновение [chill touch], огненный снаряд [fire bolt], волшебная рука [mage hand], починка [mending], ядовитые брызги [poison spray]*
1 уровень (4 ячейки): *поспешное отступление [expeditious retreat], псевдожизнь [false life], волшебная стрела [magic missile], щит [shield]*
2 уровень (3 ячейки): *глухота/слепота [blindness/deafness], удержание личности [hold person], туманный шаг [misty step]*
3 уровень (3 ячейки): *восставший труп [animate dead], контрзаклинание [counterspell], огненный шар [fireball]*
4 уровень (3 ячейки): *усыхание [blight], превращение [polymorph]*
5 уровень (2 ячейки): *связь с иным миром [contact other plane], обет [geas]*
6 уровень (1 ячейка): *сотворение нежити [create undead]*

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

Действия

Мультиатака. Рас Нси совершает три рукопашные атаки, но может использовать Сжимание только один раз.

Укус (только в облике змеи). *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 5 (1к4 + 3) колющего урона плюс 7 (2к6) урона ядом.

Сжимание. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. *Попадание:* 10 (2к6 + 3) дробящего урона и цель схвачена (Сл высвобождения 14). До окончания захвата цель опутана и Рас Нси не может сжимать другую цель.

Язык пламени – длинный меч (только в облике юань-ти). *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 7 (1к8 + 3) рубящего урона, или 8 (1к10 + 3) рубящего урона, если используется двумя руками, плюс 7 (2к6) урона огнём.

Стегозавр

Этот крепко сложенный динозавр имеет ряды пластин на спине и гибкий шипованный хвост, который он держит наготове, чтобы бить хищников. Они обычно путешествуют стадами с особями всех возрастов.



Стегозавр [Stegosaurus]

Огромный зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 13 (природный доспех)
Хиты 76 (8к12 + 24)
Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
20 (+5)	9 (–1)	17 (+3)	2 (–4)	11 (+0)	5 (–3)

Чувства пассивное Восприятие 10
Языки —
Опасность 4 (1100 опыта)

Действия

Хвост. *Рукопашная атака оружием:* +7 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* 26 (6к6 + 5) колющего урона.

Су-монстр

Су-монстры – хитрые, злые приматы, которые населяют заброшенные пустынные районы и пещеры. Взрослые особи достигают 5 футов в высоту и имеют длинные, цепкие хвосты. Хотя они могут держать инструменты и оружие своими хвостами или когтистыми лапами, су-монстры предпочитают разрывать добычу своими когтями. Взрослые су-монстры могут также проецировать взрывы психической энергии, которые оставляют врагов ошеломлёнными и неспособными бежать или защищаться.

Су-монстр спит, вися вверх тормашками, зацепившись своим хвостом. Во время бодрствования, в этой позиции, он также может делать сокрушительные атаки, раздирая врагов всеми четырьмя когтями.

Су-монстры общаются молча, используя свои цепкие хвосты, чтобы делать жесты. Они обычно убивают больше, чем могут есть, хоронят остатки и отмечают своё местоположение имуществом жертвы.



Су-монстр [Su-monster]

Среднее чудовище, хаотично-злой

Класс Доспеха 12
Хиты 27 (5к8 + 5)
Скорость 30 фт., лазая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
14 (+2)	15 (+2)	12 (+1)	9 (–1)	13 (+1)	9 (–1)

Навыки Атлетика +6, Восприятие +3
Чувства пассивное Восприятие 13
Языки —
Опасность 1 (200 опыта)

Действия

Мультиатака. Су-монстр совершает две атаки: одну укусом и одну когтями.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 4 (1к4 + 2) колющего урона.

Когти. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 7 (2к4 + 2) рубящего урона, или 12 (4к4 + 2) рубящего урона, если су-монстр висит на хвосте, и все четыре его лапы свободны.

Психическое сдавливание (перезарядка 5–6). Су-монстр нацеливается на одно существо, которое он может видеть в пределах 30 футов от себя. Цель должна совершить спасбросок Мудрости со Сл 11, получая 17 (5к6) психического урона и ошеломлено на 1 минуту, при провале. Ошеломлённая цель может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе.



Табакси

Табакси – кошачий народ, родом с земли Мазки. Конечные скитальцы, Табакси редко остаются в одном месте надолго. Они любят собирать интересные артефакты, собирать рассказы и созерцать все чудеса мира. Это любопытство подталкивает их к тому, чтобы не оставлять не раскрытых тайн, и никакие ни сокровища или ни легенды не остались утерянными. Они почитают непостоянное божество, называемое Кошачьим Богом, которое, как говорят, странствует по миру.

Охотники табакси обучаются выживать в дикой природе, делая их отличными проводниками. Табакси-менестрели собираются в небольшие труппы и обустраивают свой дом в каком-нибудь посёлке, зарабатывая деньги музыкой и рассказыванием историй.

Имена. Обычно у табакси одно имя, данное его или её кланом, и основанное на сложной формуле, включающей астрологию, прорицание, историю клана и другие факторы. Имена табакси могут относиться как к мужчинам, так и к женщинам, большинство использует прозвища, получаемые из полных имён или вдохновлённые ими. Названия кланов табакси обычно основаны на географической достопримечательности, расположенной на территории клана или рядом с ним. Примеры имён табакси включают в себя «Гнездо яиц» («Яйца»), «Мёртвый лист» («Лист»), «Глаза оникса» («Оникс»), «Потерянное копье» («Потерянный») и «Дневная луна» («Луна»). Имена кланов включают «Отдалённый Дождь», «Сто Перьев», «Спящий Крик», «Яркие Скалы» и «Храпящая Гора».

Табакси-менестрель [Tabaxi Minstrel]

Средний гуманоид (табакси), хаотично-добрый

Класс Доспеха 12
Хиты 22 (5к8)
Скорость 30 фт., лазая 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	15 (+2)	11 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	16 (+3)

Навыки Восприятие +3, Выступление +7, Скрытность +4, Убеждение +5
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 13
Языки Общий плюс два других языка
Опасность 1/4 (50 опыта)

Кошачье проворство. Когда табакси двигается в бою в свой ход, он может удвоить свою скорость до конца хода. Использовав эту черту, табакси не можете использовать её снова, до тех пор, пока вы не переместитесь на 0 футов за один из своих ходов.

Вдохновение (1/день). В течение короткого отдыха табакси может потратить 1 минуту на пение, игру на инструменте, рассказ истории или чтение стихотворения, чтобы успокоить и вдохновить других существ, кроме себя. До пяти существ по выбору табакси, которые могут видеть и слышать его выступление, получают 8 временных хитов в конце короткого отдыха табакси.

Действия

Мультиатака. Табакси совершает две атаки когтями или две атаки дротиком.

Когти. *Рукопашная атака оружием:* +2 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 2 (1к4) рубящего урона.

Дротик. *Дальнобойная атака оружием:* +4 к попаданию, дистанция 20/60 фт., одна цель. *Попадание:* 4 (1к4 + 2) колющего урона.

Табакси-охотник [Tabaxi Hunter]

Средний гуманоид (табакси), хаотично-добрый

Класс Доспеха 14 (кожаный доспех)
Хиты 40 (9к8)
Скорость 30 фт., лазая 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	17 (+3)	11 (+0)	13 (+1)	14 (+2)	15 (+2)

Навыки Атлетика +2, Восприятие +4, Выживание +6, Скрытность +5
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 14
Языки Общий плюс любой другой язык
Опасность 1 (200 опыта)

Кошачье проворство. Когда табакси двигается в бою в свой ход, он может удвоить свою скорость до конца хода. Использовав эту черту, табакси не можете использовать её снова, до тех пор, пока вы не переместитесь на 0 футов за один из своих ходов.

Действия

Мультиатака. Табакси совершает две атаки когтями, кротким мечом или коротким луком.

Когти. *Рукопашная атака оружием:* +2 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 2 (1к4) рубящего урона.

Короткий меч. *Рукопашная атака оружием:* 4-5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 6 (1к6 + 3) рубящего урона.

Короткий лук. *Дальнобойная атака оружием:* +5 к попаданию, дистанция 80/320 фт., одна цель. *Попадание:* 6 (1к6 + 3) колющего урона.

Цеповая улитка

Цеповая улитка – элементальные существо земли, которая ценится за свою разноцветную раковину. При виде этого неторопливого, внешне безвредного существа, у многих охотников складывается ложное ощущение самоуверенности. Но если любое существо, достаточно большое, чтобы быть угрозой для цеповой улитки, приближается к ней слишком близко, улитка выдаёт вспышку света и атакует своими палицеподобными щупальцами.

Раковина цеповой улитки, весящая около 250 фунтов, неповреждённая раковина может быть продана за 2500 зм.

Чвинга

Чвинга – это крошечный элементальный дух, который живёт в растениях, скалах и реках, далёких от цивилизации. Крайне застенчивые, чвинги предпочитают двигаться оставаться незаметными.

Если два или более чвинги живут в одном и том же районе, каждый из них будет скрываться в разных растениях, скале или пресной воде. Они напоминают 6-дюймовые анимированные куклы со странными масками, прямыми конечностями и дикими волосами, но при этом два чвинга не похожи друг на друга. Их появление иногда предвещается прохладным бризом, сладким запахом цветов и танцующими светлячками. Само их присутствие делает природную обстановку более пышной и яркой.

Гуманоидное увлечение. Чвинги избегает большинства других существ, но они находят атрибуты цивилизации увлекательными. Для них существа, которые носят доспехи, оружие, используют инструменты и готовят пищу – большая загадка. Когда чвинга сталкивается с одним или несколькими гуманоидами, его любопытство иногда завладевает им, и оно недолго следует за этими существами, чтобы наблюдать за ними. Если оно проявляет симпатию к конкретному гуманоиду, то чвинга может использовать свои заговоры, чтобы помочь ему, или даже дать волшебный подарок перед тем как уйти. Особенности, которые привлекают чвингу к определённому гуманоиду, могут различаться. В некоторых случаях чвинге может просто нравиться то, как гуманоид гуляет, или то, как он расчёсывает волосы. В других случаях оно может быть поражено способностью гуманоида играть музыку или есть обильное количество пищи.

Стихийная натура. Чвинге нужен воздух, еда, питьё и сон. У них нет имён и нет возможности говорить. Когда чвинга умирает, он превращается в горсть цветочных лепестков, облако пыльцы, каменную статуэтку, напоминающую её прежнюю «я», гладкий каменный шарик или лужу пресной воды.

Чемпион

Чемпионы – могущественные воины, которые оттачивали свои боевые навыки в войне или ямах гладиаторов. Будучи солдатами и другими людьми, которые сражаются за жизнь, чемпионы влиятельны как дворяне, и их присутствие является показателем статуса правителей.

Цеповая улитка [Flail snail]

Большой элементаль, без мировоззрения

Класс Доспеха 16 (природный доспех)
Хиты 52 (5к10 + 25)
Скорость 10 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
17 (+3)	5 (–3)	20 (+5)	3 (–4)	10 (+0)	5 (–3)

Иммунитет к урону огонь, яд
Иммунитет к состояниям отравление
Чувства тёмное зрение 60 фт., чувство вибрации 60 фт., пассивное Восприятие 10
Языки —
Опасность 3 (700 опыта)

Антимагическая раковина. Улитка имеет преимущество на спасброски от заклинаний и любое существо, делающее атаку заклинанием по улитке получает помеху на бросок на попадание. Если улитка успешно делает спасбросок от заклинания или атака заклинанием промахивается по ней, то может возникнуть дополнительный эффект, определяемый броском кубика к6:

1–2. Если заклинание воздействует на область или имеет несколько целей, то оно проваливается и не имеет эффекта. Если заклинание имеет целью только улитку, то оно не имеет эффекта на улитку и отбрасывается назад в заклинателя, используя уровень ячейки, Сл спасброска, бонус к попаданию и колдовскую способность заклинателя.

3–4. Никакого дополнительного эффекта.

5–6. Раковина улитки преобразует часть энергии заклинания во взрыв разрушающей силы. Каждое существо не далее 30 футов от улитки должно пройти спасбросок Телосложения Сл 15 и получить по 1к6 урона силовым полем за каждый уровень заклинания при провале или половину этого урона при успехе.

Цеповые щупальца. Цеповая улитка имеет пять цепных щупалец. Если улитка получает 10 или более урона в один ход, то одно из её щупалец погибает. Даже если останется только одно щупальце, то улитка восстановит все погибшие за 1к4 дней. Если все щупальца умрут, то улитка втягивается в раковину, получает полное укрытие и начинает вопить, этот звук слышно в радиусе 600 футов, остановится она только когда умрёт через 5к6 минут. Магия лечения, которая восстанавливает части тела, такая как заклинание регенерация [regenerate], может остановить процесс умирания.

Действия

Мультиатака. Цеповая улитка совершает столько атак Цепными щупальцами, сколько у неё их осталось, всеми по одной цели.

Цеповое щупальце. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* 6 (1к6+ 3) дробящего урона.

Сверкающая раковина (перезаряжается после короткого или продолжительного отдыха). Раковина улитки испускает ослепительный, цветной свет до конца следующего хода улитки. В это время раковина испускает яркий свет в радиусе 30 футов, и существа, которые могут видеть улитку, получают помеху на броски на попадание по ней. Кроме того, любое существо в ярком свете и могущее видеть улитку, должно пройти спасбросок Мудрости Сл 15 в момент активации способности или стать ошеломлённым до окончания эффекта.

Защита в раковине. Цеповая улитка отступает в свою раковину и получает бонус +4 к КД до того, как снова появится. Она может появиться из раковины бонусным действием в свой ход.



Чвинга [Chwinga]

Крошечный элементаль, нейтральный

Класс Доспеха 15
Хиты 5 (2к4)
Скорость 20 фт., лазая 20 фт., плавая 20 фт.

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

Навыки Акробатика +7, Восприятие +7, Скрытность +7
Чувства слепое зрение 60 фт., пассивное Восприятие 17
Языки —
Опасность 0 (0 опыта)

Увёртливость. Если чвинга подвергается действию эффекта, позволяющего совершить спасбросок Ловкости, чтобы получить только половину урона, чвинга вместо этого не получает урон, если преуспеет в спасброске, и получит лишь половину урона, если провалит спасбросок.

Врождённое колдовство. Базовой характеристикой чвинги является Мудрость. Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных или вербальных компонентах:

Неограниченно: *искусство друидов [druidcraft], указание [guidance], бесследное передвижение [pass without trace], сопротивление [resistance]*

Действия

Волшебный дар (1/день). Чвинга нацеливается на гуманоида в пределах 5 футов от себя, которого он может видеть. Цель получает сверхъестественный дар, по выбору Мастера. Более подробную информацию о сверхъестественных дарах вы можете найти в 7 главе *Руководства Мастера,* стр. 227.

Естественное укрытие. Чвинга волшебным образом укрывается внутри скалы, живого растения или природного источника пресной воды, находясь с ним в одном пространстве. Чвинга не может быть атакована какой-либо атакой, заклинанием или другим эффектом, пока находится внутри этого убежища, а прикрытие не ухудшает слепое зрение чвинги. Чвинга может использовать своё действие, чтобы выйти из укрытия. Если его убежище разрушено, чвинга принудительно вываливается из укрытия и появляется в пространстве, где раньше находилось укрытие, но при этом сам чвинга остаётся невредим.

Чемпион [Champion]

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Доспеха 18 (латы)
Хиты 143 (22к8 + 44)
Скорость 30 фт.

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

Спасброски Сил +9, Тел +6
Навыки Атлетика +9, Восприятие +6, Запугивание +5
Чувства пассивное Восприятие 16
Языки любой один язык (обычно Общий)
Опасность 9 (5,000 опыта)

Упорный (2/день). Чемпион может перебросить проваленный спасбросок.

Второе дыхание (перезаряжается после короткого или продолжительного отдыха). Бонусным действием чемпион может восстановить 20 хитов.

Действия

Мультиатака. Чемпион совершает три атаки двуручным мечом или коротким луком.

Двуручный меч. *Рукопашная атака оружием:* +9 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 12 (2к6 + 5) рубящего урона, плюс 7 (2к6) рубящего урона, если у чемпиона больше половины от общего числа хитов.

Короткий лук. *Дальнобойная атака оружием:* +6 к попаданию, дистанция 80/320 фт., одна цель. *Попадание:* 6 (1к8 + 2) колющего урона, плюс 7 (2к6) колющего урона, если у чемпиона больше половины от общего числа хитов.



Эблис

Эблис

Эблис считается реинкарнацией злых людей, которые были наказаны богами за воровство и похищения людей. Эти умные злые журавли достигают в высоту 8 футов и откладывают яйца, как это делают обыденные птицы. Они могут манипулировать объектами при помощи своих клювов и ног.

Эблис пытаются склонить других существ, заставляя выполнять их волю, следуя своим корыстным побужденьям. Они живут, чтобы уничтожить существ, которые оскорбляют их и восхищаются тем, что заманивают гуманоидов к неожиданной смерти. Эблис также любит собирать сокровища, которые они иногда используют, чтобы наградить тех, кто служит им. Они строят примитивные хижины и гнезда из травы и камыша, где они прячут свои сокровища.

Эблис [Eblis]

Большое чудовище, нейтрально-злое

Класс Доспеха 13
Хиты 26 (4к10 + 4)
Скорость 30 фт., летая 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	15 (+2)	14 (+2)	4 (–3)	12 (+1)	6 (–2)

Навыки Восприятие +4
Чувства пассивное Восприятие 14
Языки Ауран, Общий
Опасность 1 (200 опыта)

Врождённое колдовство. Базовой характеристикой эблис является Интеллект (Сл спасброска заклинаний 11). Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

1/день каждое: *размытый образ [blur], гипнотический узор [hypnotic pattern], малая иллюзия [minor illusion]*

Действия

Мультиатака. Эблис совершает две атаки клювом.

Клюв. *Рукопашная атака оружием:* + 5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 5 (1к4 + 3) колющего урона.

Юань–ти говорящая в кошмарах

Говорящие в кошмарах – жрицы юань–ти проклинатели, которые заключили пакт с Дендар Ночной Змеёй, и кормят божество страхами и кошмарами своих жертв в обмен на силу в мире смертных. Жрицы получают кошмарные видения от Дендара, интерпретируют их как пророчества, и используют свою магию и влияние для воплощения, виденного в реальность.

Жесточайшие из юань–ти, шепчущие в кошмарах наслаждаются пытками заключённых и рабов, держа их в непрерывном страхе и ужасе. Они предпочитают ужасать, а не убивать противников.

У юань–ти говорящей в кошмарах человеческая голова и верхняя часть туловища с змеевидной нижней частью тела вместо ног.

Юань–ти говорящая в кошмарах [Yuan–ti nightmare speaker]

Среднее чудовище (перевертыш, юань-ти), нейтрально-злая

Класс Доспеха 14 (природный доспех)
Хиты 71 (13к8 + 13)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	14 (+2)	13 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	16 (+3)

Спасброски Мдр +3 Хар +5
Навыки Обман +5, Скрытность +4
Иммунитет к урону яд
Иммунитет к состояниям отравление
Чувства тёмное зрение 120 фт. (прозревает магическую тьму), пассивное Восприятие 11
Языки Бездны, Общий, Драконий
Опасность 4 (1,100 опыта)

Перевёртыш. Юань-ти может действием превратиться в Среднюю змею или принять свой истинный облик. Во всех обликах её характеристики остаются теми же самыми. Всё несомое и носимое им снаряжение не превращается. Она не меняет облик, если умирает.

Клыки смерти (2/день). В первый раз, когда юань–ти попадает рукопашной атакой в свой ход, она может дополнительно нанести 16 (3к10) урона некротической энергией цели.

Врождённое колдовство (только в облике юань-ти). Базовой характеристикой юань–ти является Харизма (Сл спасброска от заклинаний 13). Она может колдовать следующие заклинания без материальных компонентов:

Неограниченно: *дружба с животными [animal friendship] (только на змей)*
3/день: *внушение [suggestion]*

Сопротивление магии. Юань–ти имеет преимущество на спасброски от заклинаний и других магических эффектов.

Использование заклинаний (только в облике юань-ти). Юань–ти является заклинательницей 6 уровня. Её базовой характеристикой является Харизма (Сл спасброска от заклинаний 13, +5 к попаданию заклинаниями). Она восполняет все потраченные ячейки заклинаний после завершения короткого или продолжительного отдыха. Она знает следующие заклинания колдуна:

Заговоры (неограниченно): *леденящее прикосновение [chill touch], мистический заряд [eldritch blast] (дистанция 300 фт., +3 бонус к каждому броску урона), волшебная рука [mage hand], сообщение [message], ядовитые брызги [poison spray], фокусы [prestidigitation]*
1–3 уровень (2 ячейки 3 уровня): *руки Хадара [arms of Hadar], тьма [darkness], ужас [fear], сглаз [hex], удержание личности [hold person], голод Хадара [hunger of Hadar], ведьмин снаряд [witch bolt]*

Действия

Мультиатака (только в облике юань-ти). Юань–ти совершает одну атаку сжиманием и одну атаку скимитаром.

Сжимание. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* 10 (2к6 + 3) дробящего урона и цель схвачена (Сл высвобождения 14) если это Большое существо или меньше. Пока цель схвачена, она опутана, и юань-ти не может сжимать другую цель.

Скимитар (только в облике юань-ти). *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 6 (1к6 + 3) рубящего урона.

Призыв кошмара (перезаряжается после короткого или продолжительного отдыха). Юань–ти заглядывается в кошмары существа, которое может видеть не далее, чем в 60 футах от себя, и создаёт иллюзорное, неподвижное воплощение самых сокровенных страхов существа, видимое только для него. Цель должна пройти спасбросок Интеллекта Сл 13. При провале цель получает 11 (2к10) психического урона и пугается воплощения, считая его реальным. Юань–ти должна концентрироваться для поддержания иллюзии (как при концентрации на заклинании), которая длится до 1 минуты и ей нельзя навредить. Цель может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая иллюзию при успехе или получая 11 (2к10) урона при провале.

Юань–ти страж выводка

Стражи выводка – гуманоиды, которых юань–ти превратили в глуповатых, чешуйчатых существ, которые выполняют приказы своих хозяев. Процесс трансформации искажает не только тело, но и ум, заставляя прошедшего его инстинктивно подчиняться любому юань–ти, и наполняться злобой при виде не-рептилоидных существ.

Несмотря на то, что у стражей выводка низкий интеллект, они могут выполнять простые, но важные для общества задачи, такие как охрана яиц или патрулирование. Стражи выводка могут говорить, но редко это делают, предпочитая использовать змеиное шипение и гортанные шумы.

Юань–ти страж выводка [Yuan–ti broodguard]

Средний гуманоид (юань-ти), нейтально-злой

Класс Доспеха 14 (природный доспех)
Хиты 45 (7к8 + 14)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	14 (+2)	14 (+2)	6 (–2)	11 (+0)	4 (–3)

Спасброски Сил +4, Лов +4, Мдр +2
Навыки Восприятие +2
Иммунитет к урону яд
Иммунитет к состояниям отравление
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 12
Языки Бездны, Общий, Драконий
Опасность 2 (450 опыта)

Сопротивление магии. Страж выводка имеет преимущество на спасброски против очарования и магия не может его парализовать.

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

Действия

Мультиатака. Страж выводка совершает три атаки: одну укусом и две когтями.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 6 (1к8 + 2) колющего урона.

Когти. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 5 (1к6 + 2) рубящего урона.

Приложение E: Раздаточный материал

1: Карта Чульта для игроков



Раздатка 2: Азака Буреклык

Если вам нужен проводник, чтобы живыми провести вас через джунгли, то можете дальше не выбирать. Я родилась в джунглях. Я хорошо знаю их опасности и как их лучше избегать. Если вы выберете меня, вы можете быть уверены, что ваша группа находится в надёжных руках.

Я беру 5 золотых монет в день и требую 30-дневного аванса. Для тех искателей приключений, которые помогают мне в личных поисках, я откажусь от своего гонорара и отведу туда, где больше никто не бывал. Это приключение приведёт нас к Огненному пальцу. Злой птералюд, называющий себя Огненный палец, украл у меня деревянную маску, и я хочу вернуть её.



Раздатка 3: Ику

Пока большинство сгорают от желания разграбить древности Чульта, я отношусь к тем, кто стремиться нести благо в мир. Я стремлюсь избавить джунгли от зла. Есть много руин и древних храмов, которые должны быть восстановлены, чтобы духи природы могли вернуться в свои священные места и жить в мире.

Есть злые мошенники, которые стремятся ослепить вас обещаниями золота, но будут только направлять ваше горло к своим клинкам!

Моя ставка стандартна: 5 золотых монет в день, с 30-дневным авансом. Небольшая часть идёт, чтобы расплатиться с торговым принцем Джобалом. Остальное я отдаю на благотворительность.



Раздатка 4: Фарул и Гондоло



Зачем платить за одного проводника, когда вы можете получить ДВУХ по той же цене! У нас есть знания, умения и даже собственный трицератопс!

Сокровища ждут! Когда мы проведём вас по всем известным нам древним руинам и тайным местам, вы будете купаться в золоте и магии. Любой другой проводник будет водить вас кругами и заставит вас делать всю работу. Не дайте себя обмануть! Когда мы вернёмся в порт Нянзару, вам хватит историй и сокровищ на всю оставшуюся жизнь!

Мы берём всего 5 золотых в день, оплата за 30 дней вперёд, но мы будем только рады уменьшить плату за равную долю от найденных сокровищ.

Раздатка 5: Хью Хакинстон



Я стоял на вершине каждой горы Чульта. Я знаю каждое ущелье и расщелину, каждое плато и тропу. Моя память-железная ловушка. Я ничего не забываю. Я всегда говорю: «Доверьтесь дварфу, потому что только дварф никогда не ошибаются.»

Я бесстрашен. Нет дракона, зверя или нежити, которое испугает меня. Вам нужен проводник, который убегает при первых признаках опасности? Нет! Вам нужен дварф, и я самый крутой дварф. Красный дракон откусил мне руку, а я вот стою! Понадобится что-то побольше, чем дракон, чтобы остановить Хью Хакинстоуна!

Я беру 5 золотых монет в день и ожидаю 30-дневного аванса. Я обещаю, что вы не пожалеете о потраченных деньгах!

Раздатка 6: Мушариб

Джунгли — мой дом. Я их хорошо знаю. Я могу провести вас в любом месте в Чульте за плату в размере 5 золотых монет в день.

Если приключение — это то, что вы ищете, присоединитесь ко мне, чтобы вернуть Храхамар, древнюю кузню моего клана. Извержение вулкана заставило нас уйти оттуда много лет назад. Пираты, которые теперь оккупировали это место, должны быть изгнаны или уничтожены. По крайней мере, мы должны проникнуть и вернуть реликвию, известную как Перчатка Мурадина. Её нельзя оставлять огненным тритонам!

Если вы любите всё что связано с дварфами, услышите мою просьбу и присоединитесь ко мне, согласившись вернуть Храхамар своим законным владельцам. Я откажусь от своего гонорара за ваше обещание помочь.



Раздатка 7: Каваша и Купалу

Я, Каваша, я друид и член Изумрудного Анклава. Я пытаюсь избавить Чульт, мою родину, от опасной нежити, которая угрожает уничтожить всю жизнь. Мой вегепигмей-компаньон хорошо разбирается в местной флоре и фауне. Чульт — наш дом, и мы можем сопроводить вас, как никто другой.

Наша плата составляет 5 золотых монет в день, но мы можем договорится о снижении цены, если вы готовы помочь нам уничтожить всю нежить, с которой мы могли бы столкнуться. Возможно, вместе мы сможем получить благословение духов чвинга, которые следят за этой священной землёй.



Раздатка 8: Речной туман и Фляга вина

Остерегайтесь Джобала и его плохих прислужников! Этот торговый принц и большинство его «проводников» заслуживают доверия также, как мешок змей. Если вы выберете нас, мы никогда не собьёмся с пути. «Туман и Фляга справляются с задачей!» Это наш девиз! Чульт – это наша игровая площадка. Мы быстры, надёжны и знаем, что делаем.

Пять золотых монет в день и 30-дневный аванс – это то, что требуют лакеи Джобала. Мы будем рады стать проводниками только за 4 золотых монеты в день без предварительной оплаты. Мы можем отказаться от платы за равные доли во всех сокровищах, которые мы поможем найти.



Раздатка 9: Салида

Я провела множество экспедиций через дикие места Чульта. Я знаю секретные маршруты, которых не найти на карте. Вы рискуете, если наймёте других.

Азака и Ику сопроводили несколько экспедиций в джунгли, которые так и не вернулись. Фарул и Гондоло – шарлатаны и неуклюжие простофили. Старый Хью болеет лихорадкой бешеной обезьяны, я в этом уверена. Мушариб – дварф-альбинос, и им нельзя доверять. И я слышал, что Речной туман и Фляга вина должны деньги Жентариму.

Пять золотых монет в день – это дешёвая цена за ваши жизни. Потратьте своё золото с умом.



Раздатка 10: Шаго

Спросите любого члена Пылающего Кулака: я самый лучший! Не обращайтесь к проводникам в Порту Нянзару. Они мягкие и слабые. Я отведу вас туда, куда вам нужно. К Огненному пальцу, в Кир Сабал, к Пикам пламени – это не имеет значения. Чульт полон чудес, и Шаго знает дорогу! Я не боюсь динозавров, жуков или тяжёлой работы. Я могу управлять каноэ, разводить огонь, добывать еду, делать всё, что вам нужно. Джунгли переполнены упырями и зомби, но у меня сильные руки и сердце тираннозавра. Вместе мы покорим этот остров!

Пять золотых монет в день и 30-дневный аванс. За эти деньги вы получаете не просто лучшего гида, за эти деньги вы получаете могущественного Шаго!



11: Загадочные кубы



12: Карта Ому для игроков



13: Письмо Лорда Брикстона

Ро,

У Девлина есть зацепка где найти Глаз Залтека! Старый козел нашёл обелиск на севере, который знаменует вход в Гробницу Девяти Богов. Глаз должен быть внутри, но дверь волшебным образом заперта. Мы считаем, что секрет её открытия кроется в святыньях.

Мы направляемся в руины, чтобы проверить их: Если боги позволят, мы вернёмся сегодня вечером. Змее-люди Раса Ноы ушли на охоту, поэтому будьте осторожны. Если вы попадаете в неприятности, дважды дуньте лебединый рог, и мы придём.

Для Жёлтого Знамени,

Лорд Брикстон

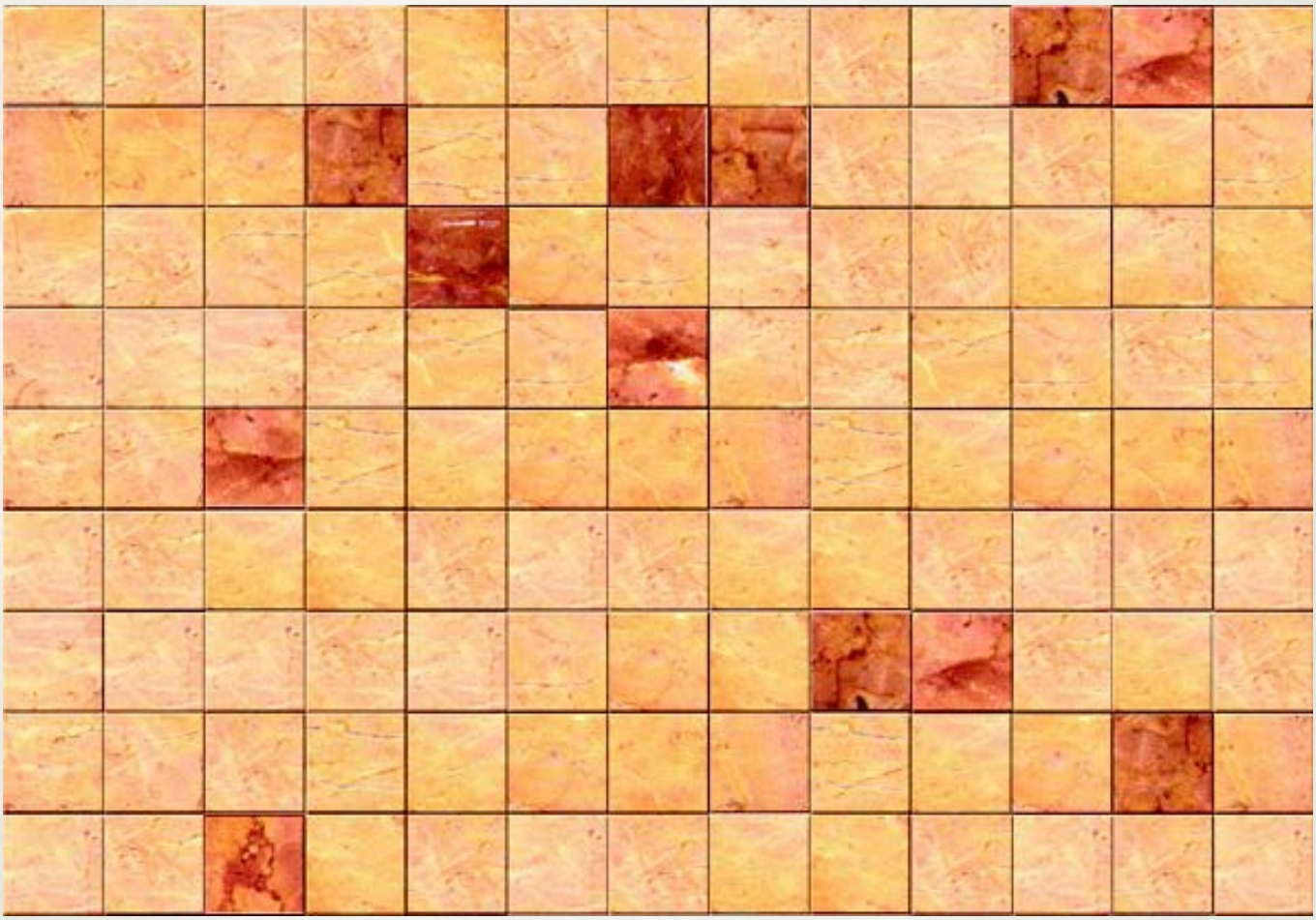
14: Загадочный пол Ай'джин



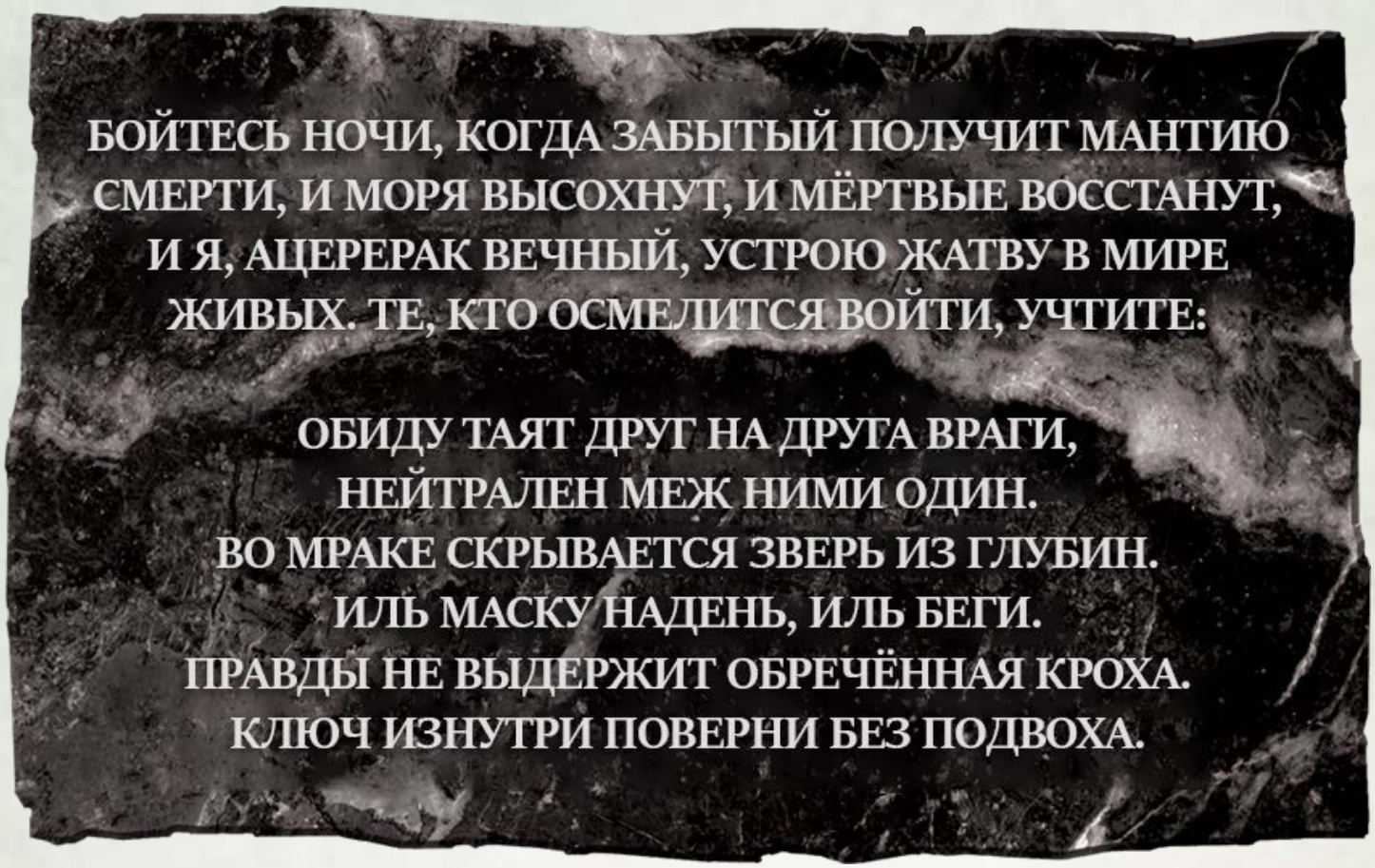
15: Загадка Папазотля

С РАССВЕТОМ ПРИХОДИТ,
СКРЫВАЕТСЯ В НОЧЬ,
КУСАТЬ НЕ СПЕШИТ,
ВО ТЬМЕ СГИНЕТ ПРОЧЬ,
ВСЕГДА ХОДИТ С ТЕМИ, КТО ЕЮ ВЛАДЕЕТ,
ПОКИНУТЬ ХОЗЯИНА СИЛ НЕ ИМЕЕТ.

16: Загадочный ключ Папазотля



17: Первое предупреждение Ацерерака



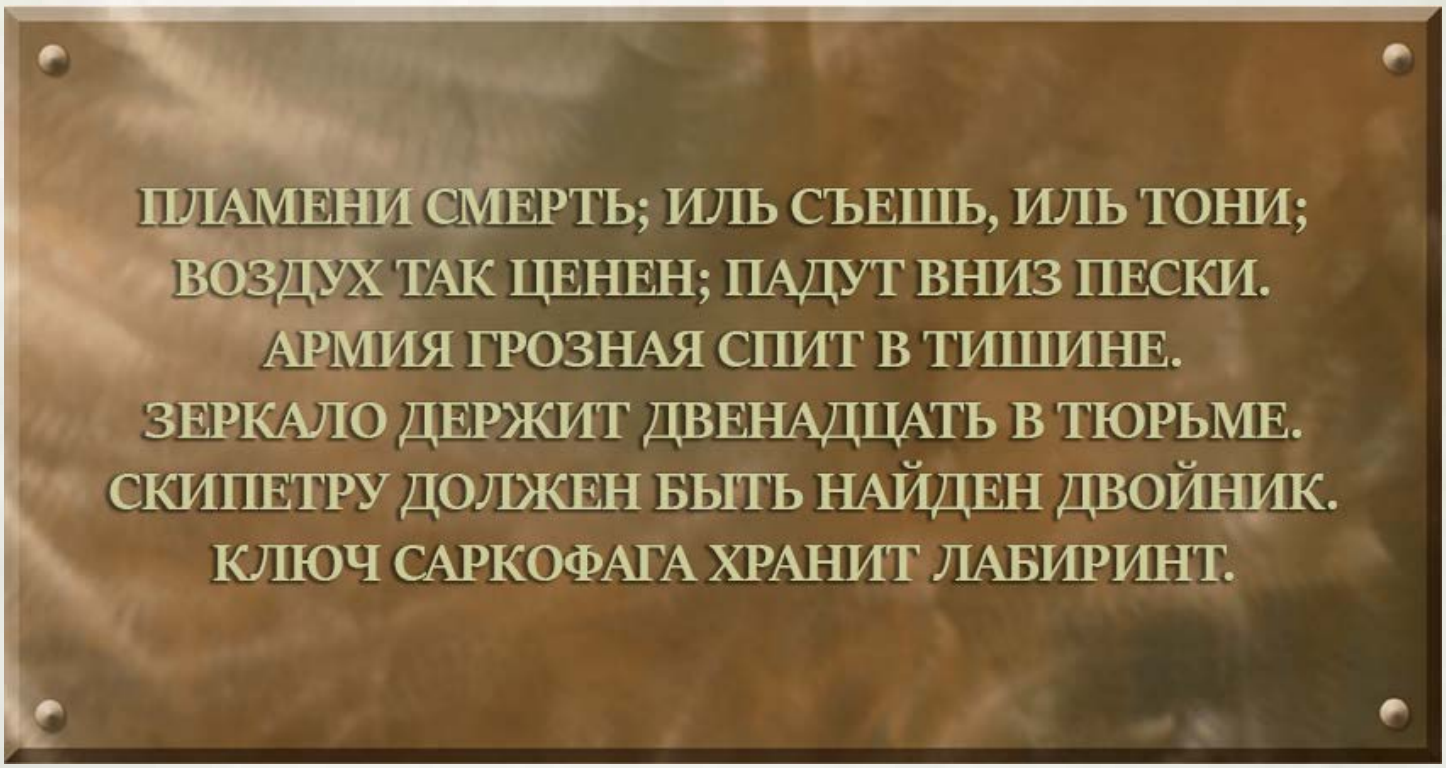
18: Второе предупреждение Ацерерака



19: Третье предупреждение Ацерерака



20: Четвёртое предупреждение Ацерерака



21: Отрывок из дневника Девлина

Тем, кто найдёт это –

Знайте, что я, Девлин Башир, последний из выживших членов Компании Жёлтого Знамени. Военачальник Рас Нси лишил нас своего оружия и бросил нас сюда по приказу своего хозяина, Нецерака. Я могу только представить, что наши души должны питать его филактерией. Увы, кажется, он выиграл.

Наша группа разделилась после инцидента с четырёхрукими горгульями. Стражи гробницы разорвали Сьюарда на куски. И вместе с ним мы потеряли Старфален. Наша миссия провалилась: даже если бы мы нашли Око, принцесса-эльф исчезла. Мои друзья недолго продержались без их оружия (особенно с доппельгангером среди нас, как подозревал Сеф). Конечно, я сохранил свой посох. Я уверен, что Брикстон нашёл бы это забавным.

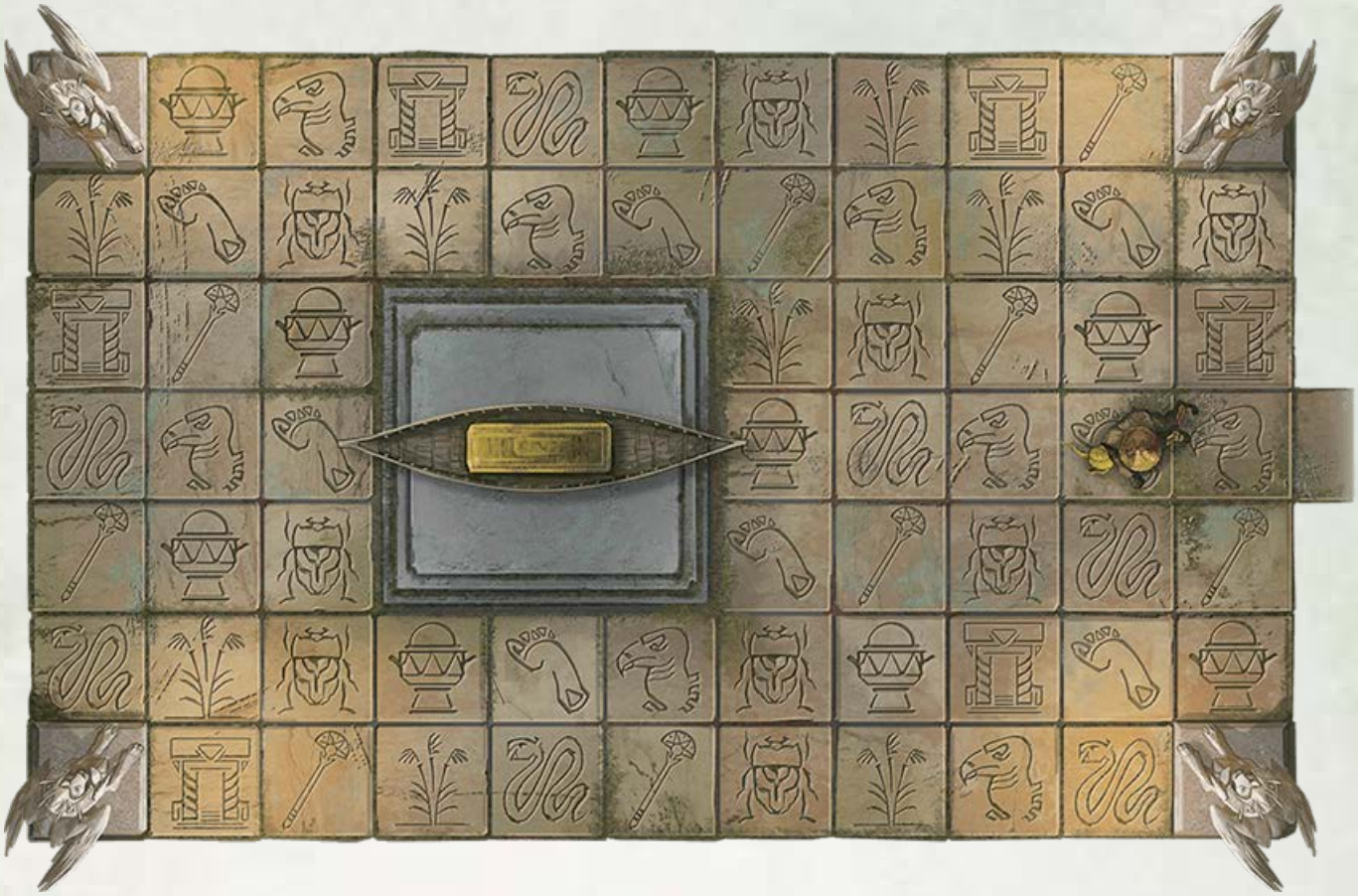
Дорогой читатель, пусть умирающий человек предложит вам один совет. Нецерак – обманщик, которому не нужно ничего, кроме твоей души. Его загадки могут помочь вам, но, в конце концов, его последний секрет приводит к вашей гибели.

Тимора, защити нас всех.

21: Отрывок из дневника Витерса

Хозяин вернулся с чудесным даром: брошенное создание богов, мёртвых и ещё нет. Всевидящее были слепы к его существованию, и Мать Иллюзий смотрит мимо него! Сладкая ирония. Хозяин надеется наделить существо силой, напитав его душами. Хозяин привёл сюда сшитых сестёр, чтобы помочь ему построить устройство, необходимое для его кормления. Что касается меня, я только огорчён тем, что мои исследования когда-нибудь подойдут к концу. Я многим обязан хозяину за то время, которое он дал мне! У этого мира осталось не так много времени, и всё, что мне остаётся делать – усердно работать.

23: Пол с иероглифами



24: Панель управления



Приложение F: Хитроумные боги Ому

Ай'джин [I'jin]



Ай'джин – альмираж, непостоянная и непредсказуемая.

Слабость

Когда Ай'джин вселяется в вас, вы получаете следующую слабость, которая замещает любую противоположную слабость: «Я никогда не придерживаюсь плана».

Сила

Пока вы одержимы Ай'джин, ваш показатель Ловкости становится 23, если он уже не выше.

Кубазан [Kubazan]



Кубазан – лягемот, безумный и энергичный.

Слабость

Когда Кубазан вселяется в вас, вы получаете следующую слабость, которая замещает любую противоположную слабость: «Я бесстрашный и не боюсь рисковать».

Сила

Пока вы одержимы Кубазаном, ваш показатель Силы становится 23, если он уже не выше.

Унк [Unkh]



Унк – цеповая улитка, эгоцентричная и нерешительная.

Слабость

Когда Унк вселяется в вас, вы получаете следующую слабость, которая замещает любую противоположную слабость: «Я неспособен принимать решения».

Сила

Пока вы одержимы Унк, ваш показатель Телосложения становится 23, если он уже не выше.

Нангнанг [Nangnang]



Нангнанг – грунг, эгоистичная и жестокая.

Слабость

Когда Нангнанг вселяется в вас, вы получаете следующую слабость, которая замещает любую противоположную слабость: «Я не буду делиться с другими».

Сила

Пока вы одержимы Нангнанг, вы можете перемещаться вверх и вниз по вертикальным поверхностям, ходить вверх ногами по потолку, оставляя руки свободными. Вы также получаете скорость лазания, равную вашей скорости ходьбы.

Обо'лака [Obo'laka]



Обо'лака – зорбо, нервозная и навязчивая.

Слабость

Когда Обо'лака вселяется в вас, вы получаете следующую слабость, которая замещает любую противоположную слабость: «Я питаю отвращение к риску, я раб рутины».

Сила

Пока вы одержимы Обо'лака, вы можете настроиться на ещё один магический предмет. Когда Обо'лака покидает вас, вы теряете настройку на все магические предметы, на которые вы были настроены.

Папазотль [Papazotl]



Папазотль – эблис, практичный и потворствующий.

Слабость

Когда Папазотль вселяется в вас, вы получаете следующую слабость, которая замещает любую противоположную слабость: «Я не склонюсь ни перед кем и ожидаю, что другие поступят так, как я прикажу».

Сила

Пока вы одержимы Папазотлем, вас невозможно застать врасплох, вы получаете преимущество на все проверки Мудрости, а также вы никогда не получите урон от падения.

Шагомби [Shagambi]



Шагомби – камадан, благоразумная и целомудренная.

Слабость

Когда Шагомби вселяется в вас, вы получаете следующую слабость, которая замещает любую противоположную слабость: «Я никогда не проявляю милосердия к злодеям».

Сила

Пока вы одержимы Шагомби, если вы в свой ход совершаете действие Атака, вы можете сделать одну дополнительную атаку.

Вонго [Wongo]



Вонго – су-монстр, вспыльчивый и невменяемый.

Слабость

Когда Вонго вселяется в вас, вы получаете следующую слабость, которая замещает любую противоположную слабость: «Я действую, не заботясь о благополучии других».

Сила

Пока вы одержимы Вонго, вы можете использовать своё действие, чтобы психически подавить волю существа, которое вы можете видеть в пределах 60 футов от вас. Цель должна преуспеть в спасброске Мудрости Сл 16 или станет ошеломлена до конца своего следующего хода.

Моа [Moa]



Моа – джакули, правдивый и добрый.

Слабость

Когда Моа вселяется в вас, вы получаете следующую слабость, которая замещает любую противоположную слабость: «Я всегда должен говорить правду».

Сила

Пока вы одержимы Моа, вы можете использовать действие, чтобы стать невидимым. Всё, что вы несёте или носите, становится невидимым, пока остаётся у вас. Эффект оканчивается, если вы совершаете атаку, накладывает заклинание или заставляете пройти спасбросок, чтобы нанести урон.

Приложение G: Звери гниющих джунглей

Спустите с поводка новых динозавров и немёртвых громовых ящеров с этим приложением к величайшей в мире ролевой игре.

В рамках Приключенческой лиги D&D игроки могут использовать живых динозавров как животное-спутник, для заклинания *превращение [polymorph]*, дикой формы друида, призывающих заклинаний или для всего, что связано с животными.

Динозавры

Монстры, которые жили в реальном мире. Вот что представляют из себя динозавры. Релиз Гробницы Аннигиляции позволяет приблизится и познакомится с вымершими животными, которые разошлись как миллионы игрушек, и вдохновили множество школьных научных проектов. Большие, или маленькие, плотоядные или травоядные – динозавры захватили нашу фантазию с тех времён, как мы были маленькими, и больше никогда её не оставляли.

Этот документ содержит статистики новых динозавров и зомби-динозавров, для использования в любой игре Dungeons & Dragons, также дополнительные материалы, которые могут быть добавлены в любую капанию *Гробницы Аннигиляции* или в любое другое приключение с динозаврами.

Новые динозавры

Бестиарий и Справочник Воло по монстрам предоставляют статистики для различных динозавров. В этом документе ещё несколько динозавров.

Архелон [Archelon]

Эта огромная морская черепаха весит более 4500 фунтов. Её мягкий панцирь позволяет ей плавать с высокой скоростью и преследовать добычу на мелководье. Эти черепахи предпочитают питаться медузами, но употребят в пищу любое, достаточно медленное мясо, которое встретят на своей территории.

Брахиозавр [Brachiosaurus]

Крупнее чем бронтозавр, брахиозавр, один из самых тяжёлых динозавров. Горе любому существу, которое решит побеспокоить этого длинношейного травоядного, так как мощный хвост и массивные ноги легко раздавят даже самых крупных хищников.

Дилофозавр [Dilophosaurus]

Этот размеров с человека, двуногий плотоядный щеголяет округлым гребнем на носу. Он может выплюнуть мощный яд, который ослепляет и парализует добычу.

Ядовитый дилофозавр [Venomous Dilophosaurus]

Нет никаких доказательств, что дилофозавры были ядовитыми. Но много романистов воспели эту способность дилофозавров, ведь нет никаких доказательств, что они не могли плевать яд. Представленная здесь версия дилофозавра представляет эту часть поп-культуры и плюётся ядом, чтоб динозавр был уникальным.

Гиганотозавр [Giganotosaurus]

Больше и быстрее чем тираннозавр, этот двуногий хищник сам решает, где его территория. Эти существа чрезвычайно редки, живут одни и спариваются раз в несколько лет. Никто и никогда, ещё не вырастил гиганотозавра от самого рождения, так что его яйца невероятно ценны.

Зеалораптор [Zealoraptor]

Обладающий 7 футами длины и переваливающий за 1 000 фунтов веса зеалораптор, также именуемый ютараптором [utahraptor] внушает ужас любому смотрящему на него. Часто называемые просто рапторами (хищниками) эти двуногие хищники умные, тихие, быстрые, стайные охотники с большими когтями на ногах.

Мозазавр [Mosasaurus]

Этот водный хищник обладает пятидесятифутовым в длину, пулеобразным телом и длинными, крокодиловыми челюстями. Он охотится в глубоком море и плавает с изяществом и высокой скоростью.

Немиколоптер [Nemicolopterus]

Один из самых маленьких летающих рептилий, немиколоптер, живёт на деревьях вблизи ручьёв и охотится на рыбу. Рои этих динозавров атакуют крупных хищников, которые вторгаются на их территорию.

Пахицефалозавр [Pachycephalosaurus]

Этот двуногий травоядный динозавр имеет куполообразный череп, которым бодается с другими пахицефалозаврами во время брачных игр. Также он бодает угрожающих хищников.

Саркозух [Sarcosuchus]

Более 40 футов в длину, этот огромный крокодил удивительно скрытен, когда поджидает жертв сидя в засаде, в мутной, пресной воде.

Теризинозавр [Therizinosaurus]

У этого двуногого травоядного есть самые длинные среди динозавров когти. Он использует из чтобы срезать листву с деревьев и защищаться от вторгшихся на его территорию хищников.

Титанозавр [Titanosaurus]

Также известный как аргентинозавр, самый крупный из известных динозавров. Его ужасающие 130 футов длины и ошеломляющие 220 000 фунтов веса (около 100 тонн ПП) означают, что у него даже не возникает потребности использовать ноги и хвост для защиты.

Троодон [Troodon]

Эти пернатые, всеядные существа с выступающими, пилообразными зубами считаются самыми умными среди динозавров. Они размером с полуросликов и охотятся вместе, стаями, устраивая засады на добычу.

Это же не динозавры!

Читая этот документ, вы думаете, архелон, немиколоптер, мозазавр и саркозух это не динозавры, и в научных терминах реального мира вы правы. Но с точки зрения игровой простоты имеет смысл классифицировать этих древних, существовавших в одно время с динозаврами, рептилий, как динозавров, ведь они не менее интересны для использования в вашей игре.

Архелон [Archelon]

Большой зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 14 (природный доспех)
Хиты 26 (4к8 + 8)
Скорость 10 фт., плавая 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	13 (+1)	14 (+2)	2 (–4)	12 (+1)	5 (–3)

Навыки Восприятие +3
Чувства пассивное Восприятие 13
Языки —
Опасность 1 (200 опыта)

Задержка дыхания. Архелон может задержать дыхание на 6 часов.

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 12 (2к8 + 3) колющего урона.

Дилофозавр



Брахиозавр [Brachiosaurus]

Громадный зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 16 (природный доспех)
Хиты 145 (10к20 + 40)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
24 (+7)	8 (–1)	19 (+4)	2 (–4)	10 (+0)	7 (–2)

Спасброски Тел +7
Чувства пассивное Восприятие 10
Языки —
Опасность 6 (2300 опыта)

Действия

Топот. *Рукопашная атака оружием:* +8 к попаданию, досягаемость 20 фт., одна цель. *Попадание:* 34 (5к10 + 7) дробящего урона, и цель должна успешно пройти спасбросок Силы Сл 15 или оказаться сбитой с ног.

Хвост. *Рукопашная атака оружием:* +10 к попаданию, досягаемость 20 фт., одна цель. *Попадание:* 40 (6к10 + 7) дробящего урон.

Дилофозавр [Dilophosaurus]

Средний зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 13 (природный доспех)
Хиты 26 (4к8 + 4)
Скорость 30 фт.

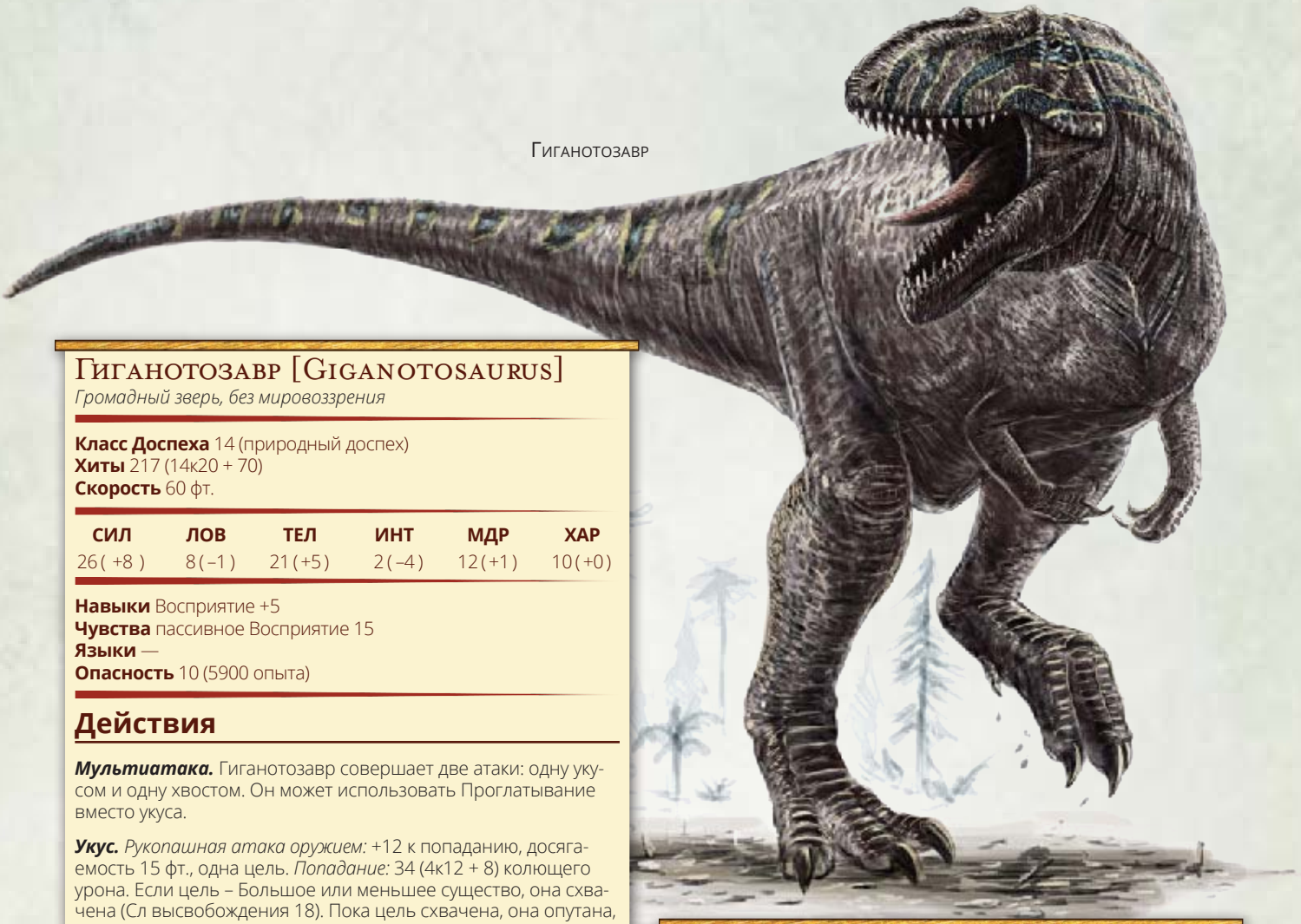
СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13 (+1)	15 (+2)	14 (+2)	2 (–4)	12 (+1)	5 (–3)

Навыки Восприятие +3
Чувства пассивное Восприятие 13
Языки —
Опасность 1 (200 опыта)

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 6 (1к8 + 2) колющего урона.

Ядовитая плевок. *Дальнобойная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 10/20 футов, одна цель. *Попадание:* цель должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл 12 или ослепнет на 1 минуту. Ослеплённое существо должно повторить спасбросок в конце следующего хода, при провале оно становится парализованным до тех пор, пока оно будет ослеплено, в случае успеха слепота проходит. Ослеплённое и парализованное существо может повторять спасбросок в конце своего хода, окончив оба состояния при успехе. Существа, иммунные к состоянию Отравлен, невосприимчивы к этому эффекту.



Гиганотозавр

Гиганотозавр [Giganotosaurus]

Громадный зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 14 (природный доспех)
Хиты 217 (14к20 + 70)
Скорость 60 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
26 (+8)	8 (–1)	21 (+5)	2 (–4)	12 (+1)	10 (+0)

Навыки Восприятие +5
Чувства пассивное Восприятие 15
Языки —
Опасность 10 (5900 опыта)

Действия

Мультиатака. Гиганотозавр совершает две атаки: одну укусом и одну хвостом. Он может использовать Проглатывание вместо укуса.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +12 к попаданию, досягаемость 15 фт., одна цель. *Попадание:* 34 (4к12 + 8) колющего урона. Если цель – Большое или меньшее существо, она схвачена (Сл высвобождения 18). Пока цель схвачена, она опутана, а гиганотозавр не может кусать другую цель.

Хвост. *Рукопашная атака оружием:* +12 к попаданию, досягаемость 20 фт., одна цель. *Попадание:* 26 (4к8 + 8) дробящего урона.

Проглатывание. Гиганотозавр совершает одну атаку укусом против Большого или меньшего существа, которое он схватил. Если атака попадает, цель получает урон от укуса и проглатывается, и захват заканчивается. Проглоченное существо ослеплено и опутано, имеет полное укрытие от атак и других эффектов снаружи гиганотозавра, и получает 21 (6к6) урона кислотой в начале каждого хода гиганотозавра.

Если гиганотозавр получит 30 или больше урона в один ход от существа внутри себя, то он должен успешно пройти спасбросок Телосложения Сл 15 в конце этого хода или изрыгнуть всех проглоченных существ, каждое из которых падает сбитым с ног в 10 футах от гиганотозавра. Если гиганотозавр умирает, то проглоченное существо больше не является опутанным и может выбраться из тела, использовав 30 футов движения и упав сбитым с ног при выходе.

Легендарные действия

Гиганотозавр может совершить 3 легендарных действия, выбирая из представленных ниже вариантов. За один раз можно использовать только одно легендарное действие, и только в конце хода другого существа. Гиганотозавр восстанавливает использованные легендарные действия в начале своего хода.

Перемещение. Гиганотозавр перемещается на расстояние равное своей скорости.
Взмах хвостом. (2 действия) Гиганотозавр размахивает хвостом в 20-футовом конусе. Каждое существо в конусе должно преуспеть в спасброске Силы Сл 17 или будет сбито с ног.
Рёв (3 действия). Существа в пределах 20 футов от гиганотозавра, которые могут его слышать, должны преуспеть в спасброске Мудрости Сл 17 или будут испуганы им до конца следующего хода гиганотозавра.

Зеалораптор [Zealoraptor]

Большой зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 15 (природный доспех)
Хиты 52 (7к10 + 14)
Скорость 50 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	18 (+4)	15 (+2)	3 (–4)	12 (+1)	10 (+0)

Навыки Восприятие +3, Скрытность +6
Чувства пассивное Восприятие 13
Языки —
Опасность 2 (450 опыта)

Наскок. Если зеалораптор переместится как минимум на 20 футов по прямой к существу, а затем в том же ходу попадёт по нему атакой когтём, эта цель должна преуспеть в спасброске Силы со Сл 13, иначе будет сбита с ног. Если цель сбита с ног, зеалораптор может бонусным действием совершить по ней одну атаку укусом.

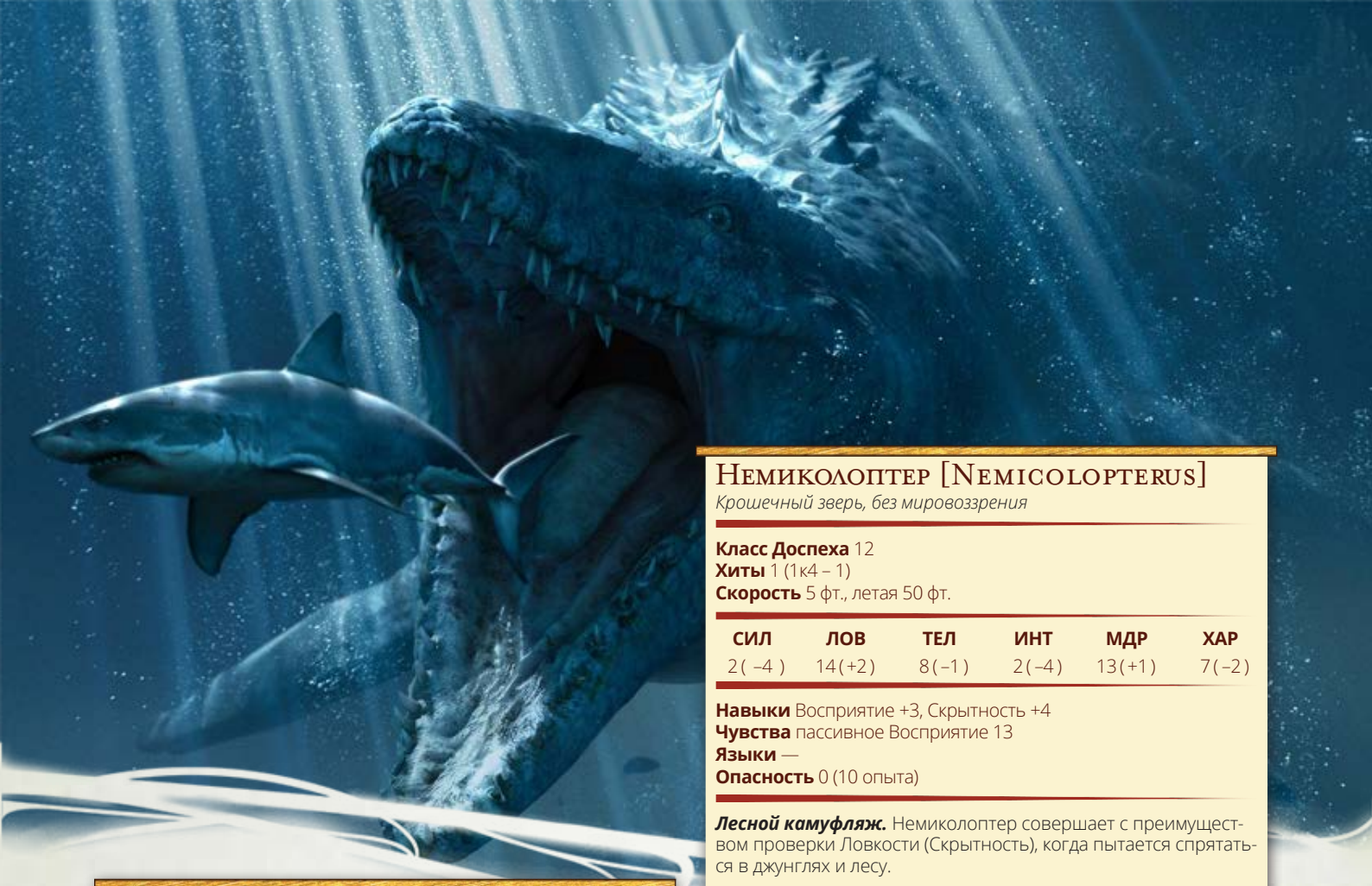
Тактика стаи. Зеалораптор совершает с преимуществом броски атаки по существу, если в пределах 5 футов от этого существа находится как минимум один дееспособный союзник зеалораптора.

Действия

Мультиатака. Зеалораптор совершает одну атаку укусом и одну когтями.

Укус. Рукопашная атака оружием. +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 9 (1к10 + 4) колющего урона.

Когти. Рукопашная атака оружием. +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание. 9 (1к10 + 4) рубящего урона.



Мозазавр [Mosasaurus]

Громадный зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 13 (природный доспех)
Хиты 159 (11к20 + 44)
Скорость 0 фт., плавая 50 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
24 (+7)	12 (+1)	19 (+4)	2 (–4)	12 (+1)	7 (–2)

Навыки Восприятие +4
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 14
Языки —
Опасность 8 (3900 опыта)

Задержка дыхания. Мозазавр может задержать дыхание на 90 минут.

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* + 10 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* 33 (4к12 + 7) колющего урона. Если цель – существо, она схвачена (Сл высвобождения 17). Пока цель схвачена, она опутана, а мозазавр не может кусать другую цель.

Проглатывание. Мозазавр совершает одну атаку укусом против Среднего или меньшего существа, которое он схватил. Если атака попадает, цель получает урон от укуса и проглатывается, и захват заканчивается. Проглоченное существо ослеплено и опутано, имеет полное укрытие от атак и других эффектов снаружи мозазавра, и получает 17 (5к6) урона кислотой в начале каждого хода мозазавра.

Если мозазавр получит 25 или больше урона в один ход от существа внутри себя, то он должен успешно пройти спасбросок Телосложения Сл 15 в конце этого хода или изрыгнуть всех проглоченных существ, каждое из которых падает сбитым с ног в 10 футах от мозазавра. Если мозазавр умирает, то проглоченное существо больше не является опутанным и может выбраться из тела, использовав 30 футов движения и упав сбитым с ног при выходе.

Немиколоптер [Nemicolopterus]

Крошечный зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 12
Хиты 1 (1к4 – 1)
Скорость 5 фт., летая 50 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
2 (–4)	14 (+2)	8 (–1)	2 (–4)	13 (+1)	7 (–2)

Навыки Восприятие +3, Скрытность +4
Чувства пассивное Восприятие 13
Языки —
Опасность 0 (10 опыта)

Лесной камуфляж. Немиколоптер совершает с преимуществом проверки Ловкости (Скрытность), когда пытается спрятаться в джунглях и лесу.

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 1 колющего урона.

Рой немиколоптеров [Swarm of Nemicolopterus]

Средний рой крошечных зверей, без мировоззрения

Класс Доспеха 12
Хиты 24 (7к8 – 7)
Скорость 5 фт., летая 50 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
7 (–2)	14 (+2)	8 (–1)	2 (–4)	13 (+1)	7 (–2)

Навыки Восприятие +3, Скрытность +4
Сопротивление к урону дробящий, колющий, рубящий
Иммунитет к состояниям захват, испуг, окаменение, опутанность, очарование, ошеломление, паралич, сбивание с ног
Чувства пассивное Восприятие 13
Языки —
Опасность 1/4 (50 опыта)

Лесной камуфляж. Рой совершает с преимуществом проверки Ловкости (Скрытность), когда пытается спрятаться в джунглях и лесу.

Рой. Рой может занимать пространство другого существа, и наоборот, и рой может перемещаться через любой проход, достаточный для Крохотных немиколоптеров. Рой не может восстанавливать хиты и получать временные хиты.

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 7 (2к6) колющего урона, или 3 (1к6), если у роя половина хитов или меньше.



Пахицефалозавр [Pachycephalosaurus]

Большой зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 13 (природный доспех)
Хиты 68 (8к10 + 24)
Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	14 (+2)	16 (+3)	2 (–4)	10 (+0)	5 (–3)

Чувства пассивное Восприятие 10
Языки —
Опасность 2 (450 опыта)

Атака в броске. Если пахицефалозавр переместится как минимум на 20 футов по прямой к цели, а затем в том же ходу попадёт по ней атакой, цель получает от атаки дополнительный дробящий урон 5 (2к4). Если цель – существо, она должна преуспеть в спасброске Силы со Сл 14, иначе будет сбита с ног.

Действия

Таран. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 8 (1к8 + 4) дробящего урона.

Саркозух [Sarcosuchus]

Громадный зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 15 (природный доспех)
Хиты 137 (10к20 + 32)
Скорость 40 фт., плавая 50 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
23 (+6)	8 (–1)	18 (+4)	2 (–4)	12 (+1)	9 (–1)

Навыки Восприятие +4, Скрытность +5
Чувства пассивное Восприятие 14
Языки —
Опасность 7 (2900 опыта)

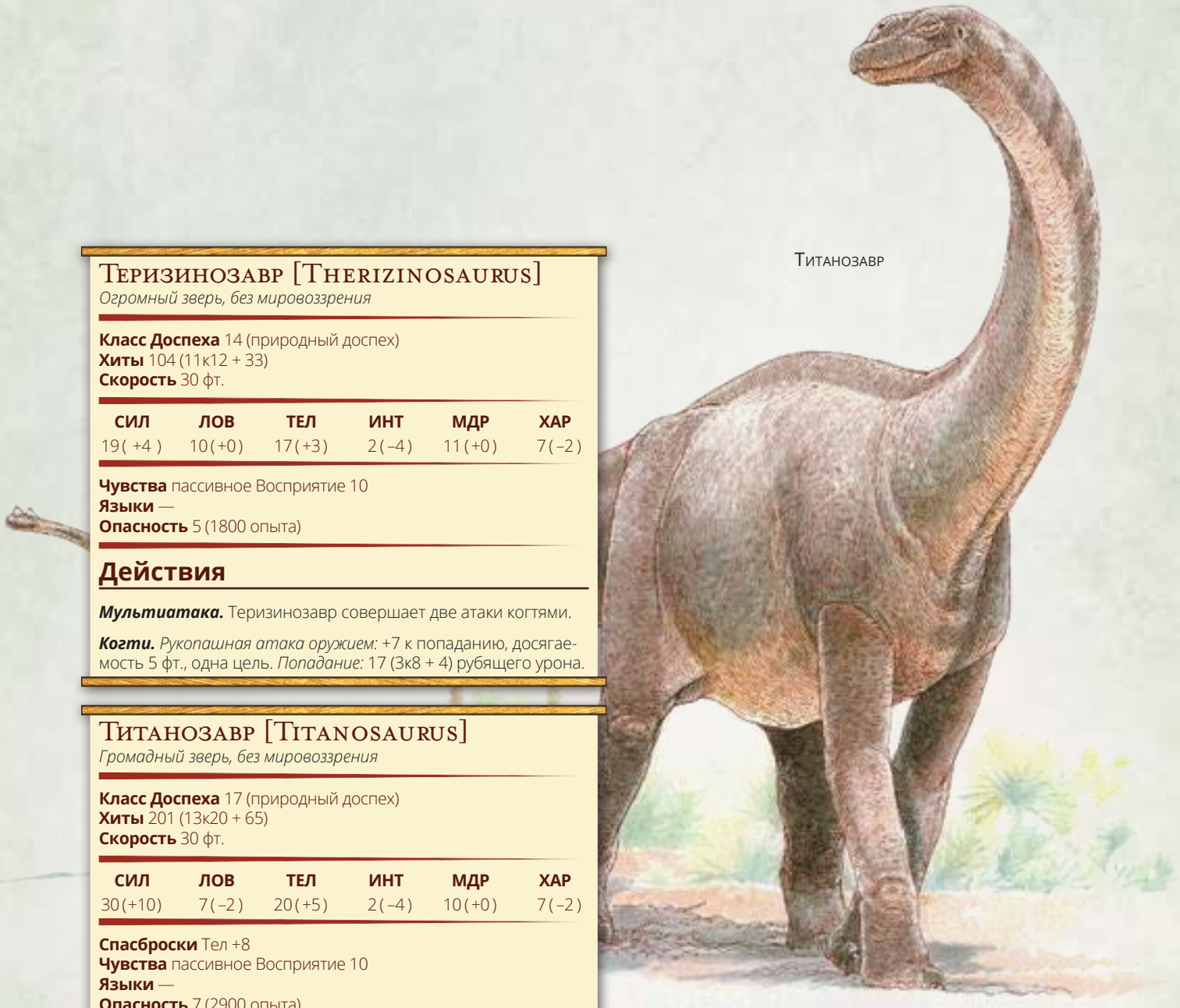
Задержка дыхания. Саркозух может задержать дыхание на 1 час.

Действия

Мультиатака. Саркозух совершает две атаки: одну укусом и одну хвостом.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +9 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* 28 (4к10 + 6) колющего урона. Если цель – существо, она схвачена (Сл высвобождения 16). Пока цель схвачена, она опутана, а саркозух не может кусать другую цель.

Хвост. *Рукопашная атака оружием:* +9 к попаданию, досягаемость 15 фт., одна цель. *Попадание:* 19 (3к8 + 6) дробящего урона. Если цель – существо, она должна преуспеть в спасброске Силы со Сл 17, иначе будет сбита с ног.



Титанозавр

Теризинозавр [Therizinosaurus]

Огромный зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 14 (природный доспех)
Хиты 104 (11к12 + 33)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
19 (+4)	10 (+0)	17 (+3)	2 (–4)	11 (+0)	7 (–2)

Чувства пассивное Восприятие 10
Языки —
Опасность 5 (1800 опыта)

Действия

Мультиатака. Теризинозавр совершает две атаки когтями.

Когти. *Рукопашная атака оружием:* +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 17 (3к8 + 4) рубящего урона.

Титанозавр [Titanosaurus]

Громадный зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 17 (природный доспех)
Хиты 201 (13к20 + 65)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
30 (+10)	7 (–2)	20 (+5)	2 (–4)	10 (+0)	7 (–2)

Спасброски Тел +8
Чувства пассивное Восприятие 10
Языки —
Опасность 7 (2900 опыта)

Действия

Топот. *Рукопашная атака оружием:* +13 к попаданию, досягаемость 20 фт., одна цель. *Попадание:* 40 (6к10 + 7) дробящего урона, и цель должна успешно пройти спасбросок Силы Сл 16 или оказаться сбитой с ног.

Хвост. *Рукопашная атака оружием:* +13 к попаданию, досягаемость 20 фт., одна цель. *Попадание:* 45 (7к10 + 7) дробящего урона.

Легендарные действия

Титанозавр может совершить 3 легендарных действия, выбирая из представленных ниже вариантов. За один раз можно использовать только одно легендарное действие, и только в конце хода другого существа. Титанозавр восстанавливает использованные легендарные действия в начале своего хода.

Перемещение. Титанозавр перемещается на расстояние, не превышающее половину своей скорости, это передвижение не провоцирует атак.
Жёсткая защита. (2 действия) Титанозавр выбирает один из следующих типов урона и получает сопротивление к этому урону до начала своего следующего хода: дробящий, колющий или рубящий.
Взмах хвостом. (3 действия) Титанозавр совершает атаку хвостом, с помехой, против каждого существа в 20-футовом конусе.

Троодон [Troodon]

Маленький зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 13 (природный доспех)
Хиты 22 (4к6 + 8)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
12 (+1)	15 (+2)	14 (+2)	4 (–3)	14 (+2)	10 (+0)

Навыки Восприятие +4, Скрытность +4
Чувства пассивное Восприятие 14
Языки —
Опасность 1 (200 опыта)

Улучшенный критический удар. Троодон наносит критический удар своим укусом при результате броска 19 или 20.

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

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 7 (1к10 + 2) колющего урона.

Зомби-динозавры

Гробница Аннигиляции предоставляет характеристики для зомби анкилозавра и тираннозавра. В этом документе больше зомби динозавров. Для информации про зомби обратитесь к *Бестиарию*.

Аллозавр зомби. Этот зомби сохранил большую часть первобытной жестокости, которой обладал при жизни.

Архелон зомби. Этот ненормально огромный плот немёртвой плоти загрязняет мелкие моря, нападая на любое найденное живое существо. Кажется, он никогда не устанет наполнять своё мёртвое брюхо.

Брахиозавр зомби. Это могучее существо испускает ядовитый газ из ноздрей и охотится в забытых джунглях.

Бронтозавр зомби. Зомби бронтозавры с громом проламываются через мир, едва осознавая окружающую их реальность, но полны пылающей ненависти к всему живому.

Велоцираптор зомби. Большие количества этих существ населяют древние руины.

Дейноних зомби. Дейноних зомби сохраняет некоторую часть прошлой ловкости и все ещё охотится стаей, стремясь срывать живую плоть с костей.

Дилофозавр зомби. Этот зомби плюётся некротической слизью вместо яда.

Диметродон зомби. Стада зомби диметродонов – бич мелководных рек.

Гадрозавр зомби. Медленные стада зомби гадрозавров бродят по дикой природе останавливаясь только чтобы убить.

Гиганотозавр зомби. Пищевод зомби гиганотозавра полон меньшими зомби, например, зомби тираннозаврами.

Зеалораптор зомби. Его когти покрыты субстанцией, которая вызывает заболевания.

Кетцалькоатль зомби. Эти массивные зомби теряют возможность летать, но совершают невероятные прыжки при помощи того, что осталось от разодранных крыльев. Их кости изломаны ужасающим образом, что позволяет им двигаться по земле быстрее живых собратьев.

Мозазавр зомби. В желудке мозазавра кипит некротическая энергия, которую он высвобождает рыгая.

Немиколоптер зомби. Зомби немиколоптеры проживают глубоко в руинах, спрятанных в джунглях, ожидая пира на плоти своих жертв.

Пахицефалозавр зомби. У этого быстрого и тяжёлого мальца все ещё не отпал его костяной череп.

Плезиозавр зомби. Зомби плезиозавры известны как охотники в загрязнённых мусором частях океана.

Птеранодон зомби. Птеранодоны зомби охотятся стаями в джунглях и парят в воздухе тише, чем сама смерть.

Саркозух зомби. Этот огромный неживой крокодил делает воду токсичной просто касаясь её.

Стегозавр зомби. Это медленное чудище ищет и убивает живых стегозавров, оставляя за собой просеку полную трупов, когда движется по джунглям.

Теризинозавр зомби. Его когти покрыты мощной парализующей субстанцией.

Титанозавр зомби. Зомби титанозавры могут бросать липкие куски мёртвой плоти которые окружают и ловят противников.

Трицератопс зомби. Зомби трицератопсы могут казаться полностью спокойными, но когда они чуют живое существо, немёртвый зверь атакует с яростью, которой никогда не знал при жизни.

Троодон зомби. Зомби троодоны все ещё отлично дерутся стаями.

Аллозавр зомби [Allosaurus Zombie]

Большая нежить, без мировоззрения

Класс Доспеха 11 (природный доспех)
Хиты 51 (6к10 + 18)
Скорость 50 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
19 (+4)	9 (–1)	17 (+3)	1 (–5)	7 (–2)	3 (–4)

Иммунитет к урону яд
Иммунитет к состояниям отравление
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 8
Языки —
Опасность 2 (450 опыта)

Зацеп. Если аллозавр зомби попадает по существу атакой когтями, эта цель должна преуспеть в спасброске Силы со Сл 13, иначе будет сбита с ног. Если цель сбита с ног, аллозавр зомби может бонусным действием совершить по ней одну атаку укусом.

Стойкость нежити. Если урон опускает хиты зомби до 0, он совершает спасбросок Телосложения со Сл 5 + полученный урон, если только это не был урон излучением или урон от критического попадания. При успехе хиты зомби опускаются до 1.

Бессмертный голод (1/ход). Если аллозавр зомби попадает по существу атакой когтями, аллозавр зомби получает 5 временных очков хита.

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 15 (2к10 + 4) колющего урона.

Когти. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 8 (1к8 + 4) рубящего урона.

Архелон зомби [Archelon Zombie]

Большая нежить, без мировоззрения

Класс Доспеха 11 (природный доспех)
Хиты 26 (4к8 + 8)
Скорость 10 фт., плавая 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	6 (–2)	14 (+2)	1 (–5)	8 (–1)	3 (–4)

Иммунитет к урону яд
Иммунитет к состояниям отравление
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 9
Языки —
Опасность 1 (200 опыта)

Стойкость нежити. Если урон опускает хиты зомби до 0, он совершает спасбросок Телосложения со Сл 5 + полученный урон, если только это не был урон излучением или урон от критического попадания. При успехе хиты зомби опускаются до 1.

Бессмертный голод (1/ход). Если архелон зомби попадает по существу атакой когтями, архелон зомби получает 5 временных очков хита.

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 12 (2к8 + 3) колющего урона.

Брахиозавр зомби [Brachiosaurus Zombie]

Громадная нежить, без мировоззрения

Класс Доспеха 14 (природный доспех)
Хиты 145 (10к20 + 40)
Скорость 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
24 (+7)	5 (–3)	19 (+4)	1 (–5)	7 (–2)	5 (–3)

Спасброски Тел +7
Иммунитет к урону яд
Иммунитет к состояниям отравление
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 8
Языки —
Опасность 6 (2300 опыта)

Стойкость нежити. Если урон опускает хиты зомби до 0, он совершает спасбросок Телосложения со Сл 5 + полученный урон, если только это не был урон излучением или урон от критического попадания. При успехе хиты зомби опускаются до 1.

Действия

Топот. *Рукопашная атака оружием:* +8 к попаданию, досягаемость 20 фт., одна цель. *Попадание:* 34 (5к10 + 7) дробящего урона, и цель должна успешно пройти спасбросок Силы Сл 15 или оказаться сбитой с ног.

Хвост. *Рукопашная атака оружием:* +10 к попаданию, досягаемость 20 фт., одна цель. *Попадание:* 40 (6к10 + 7) дробящего урона.

Ядовитое дыхание (перезарядка 5–6). Брахиозавр зомби выдыхает ядовитый газ 30-футовым конусом. Все существа в этой области должны совершить спасбросок Телосложения со Сл 15, получая 45 (10к8) урона ядом при провале, или половину этого урона при успехе.

Бронтозавр зомби [Brontosaurus Zombie]

Громадная нежить, без мировоззрения

Класс Доспеха 14 (природный доспех)
Хиты 121 (9к20 + 27)
Скорость 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
21 (+5)	6 (–2)	17 (+3)	1 (–5)	6 (–2)	6 (–2)

Спасброски Тел +6
Иммунитет к урону яд
Иммунитет к состояниям отравление
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 8
Языки —
Опасность 5 (1800 опыта)

Стойкость нежити. Если урон опускает хиты зомби до 0, он совершает спасбросок Телосложения со Сл 5 + полученный урон, если только это не был урон излучением или урон от критического попадания. При успехе хиты зомби опускаются до 1.

Действия

Топот. *Рукопашная атака оружием:* +8 к попаданию, досягаемость 20 фт., одна цель. *Попадание:* 27 (5к8 + 5) дробящего урона, и цель должна успешно пройти спасбросок Силы Сл 15 или оказаться сбитой с ног.

Хвост. *Рукопашная атака оружием:* +10 к попаданию, досягаемость 20 фт., одна цель. *Попадание:* 32 (6к8 + 5) дробящего урона.



Велоцираптор зомби [Velociraptor Zombie]

Крошечная нежить, без мировоззрения

Класс Доспеха 11 (природный доспех)
Хиты 18 (4к4 + 8)
Скорость 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
6 (–2)	10 (+0)	15 (+2)	2 (–4)	7 (–2)	4 (–3)

Иммунитет к урону яд
Иммунитет к состояниям отравление
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 8
Языки —
Опасность 1/4 (50 опыта)

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

Стойкость нежити. Если урон опускает хиты зомби до 0, он совершает спасбросок Телосложения со Сл 5 + полученный урон, если только это не был урон излучением или урон от критического попадания. При успехе хиты зомби опускаются до 1.

Бессмертный голод (1/ход). Если велоцираптор зомби попадает по существу атакой когтями, велоцираптор зомби получает 5 временных очков хита.

Действия

Мультиатака. Велоцираптор зомби совершает две атаки: одну с укусом и одну когтями.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 5 (1к6 + 2) колющего урона.

Когти. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 4 (1к4 + 2) рубящего урона.

Дейноних зомби [Deinonychus Zombie]

Средняя нежить, без мировоззрения

Класс Доспеха 11 (природный доспех)
Хиты 32 (5к8 + 10)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	10 (+0)	15 (+2)	1 (–5)	7 (–2)	4 (–3)

Иммунитет к урону яд
Иммунитет к состояниям отравление
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 8
Языки —
Опасность 1 (200 опыта)

Наскок. Если дейноних зомби перемещается по крайней мере 20 футов по прямой к существу и попадает по нему атакой когтями в тот же ход, то цель должна успешно пройти спасбросок Силы Сл 12 или оказаться сбитой с ног. Если цель сбита с ног, то дейноних зомби может сделать одну атаку укусом по ней бонусным действием.

Стойкость нежити. Если урон опускает хиты зомби до 0, он совершает спасбросок Телосложения со Сл 5 + полученный урон, если только это не был урон излучением или урон от критического попадания. При успехе хиты зомби опускаются до 1.

Бессмертный голод (1/ход). Если дейноних зомби попадает по существу атакой когтями, дейноних зомби получает 5 временных очков хита.

Действия

Мультиатака. Дейноних зомби делает две атаки: одну укусом и одну когтями.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 6 (1к8 + 2) колющего урона.

Когти. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 6 (1к8 + 2) рубящего урона.

Диметродон зомби [Dimetrodon Zombie]

Средняя нежить, без мировоззрения

Класс Доспеха 10 (природный доспех)
Хиты 25 (4к8 + 8)
Скорость 20 фт., плавая 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
14 (+2)	7 (–2)	15 (+2)	1 (–5)	6 (–2)	3 (–4)

Иммунитет к урону яд
Иммунитет к состояниям отравление
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 8
Языки —
Опасность 1/4 (50 опыта)

Стойкость нежити. Если урон опускает хиты зомби до 0, он совершает спасбросок Телосложения со Сл 5 + полученный урон, если только это не был урон излучением или урон от критического попадания. При успехе хиты зомби опускаются до 1.

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 9 (2к6 + 2) колющего урона.

Дилофозавр зомби [Dilophosaurus Zombie]

Средняя нежить, без мировоззрения

Класс Доспеха 11 (природный доспех)
Хиты 26 (4к8 + 4)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13 (+1)	10 (+0)	14 (+2)	1 (–5)	7 (–2)	3 (–4)

Иммунитет к урону яд
Иммунитет к состояниям отравление
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 8
Языки —
Опасность 1 (200 опыта)

Стойкость нежити. Если урон опускает хиты зомби до 0, он совершает спасбросок Телосложения со Сл 5 + полученный урон, если только это не был урон излучением или урон от критического попадания. При успехе хиты зомби опускаются до 1.

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 5 (1к8 + 1) колющего урона.

Некротический плевок. *Дальнобойная атака оружием:* +2 к попаданию, дистанция 10/20 фт., одна цель. *Попадание:* 10 (3к6) урона некротической энергией, и цель должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл 12 или ослепнет на 1 минуту. Ослеплённое существо может повторить спасбросок в конце следующего хода, в случае успеха ослеплённое проходит.

Гадрозавр зомби [Hadrosaurus Zombie]

Большая нежить, без мировоззрения

Класс Доспеха 9 (природный доспех)
Хиты 30 (4к10 + 8)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	7 (–2)	15 (+2)	1 (–5)	6 (–2)	3 (–4)

Иммунитет к урону яд
Иммунитет к состояниям отравление
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 8
Языки —
Опасность 1/4 (50 опыта)

Стойкость нежити. Если урон опускает хиты зомби до 0, он совершает спасбросок Телосложения со Сл 5 + полученный урон, если только это не был урон излучением или урон от критического попадания. При успехе хиты зомби опускаются до 1.

Действия

Хвост. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 7 (1к10 + 2) дробящего урона.



Гиганотозавр зомби [Giganotosaurus Zombie]

Громадная нежить, без мировоззрения

Класс Доспеха 12 (природный доспех)
Хиты 217 (14к20 + 70)
Скорость 50 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
26 (+8)	4 (–3)	21 (+5)	1 (–5)	8 (–1)	7 (–2)

Иммунитет к урону яд
Иммунитет к состояниям отравление
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 9
Языки —
Опасность 10 (5900 опыта)

Изрыгнуть зомби. В качестве бонусного действия гиганотозавр зомби может изрыгнуть обычного зомби, который появляется в незанятом пространстве в пределах 15 футов от него. Появившийся таким образом зомби действует по собственной инициативе. После того, как зомби изрыгнули, бросьте к6. При результате 1, у гиганотозавра зомби заканчиваются зомби внутри его тела, и он теряет эту черту. При результате 6, следующего зомби, которого гиганотозавр зомби изрыгнёт будет огр зомби. Если у гиганотозавра зомби все ещё есть эта черта, когда она умирает, 1к4 обычных зомби вылезают из его трупа в начале следующего хода. Эти зомби действуют по собственной инициативе.

Стойкость нежити. Если урон опускает хиты зомби до 0, он совершает спасбросок Телосложения со Сл 5 + полученный урон, если только это не был урон излучением или урон от критического попадания. При успехе хиты зомби опускаются до 1.

Действия

Мультиатака. Гиганотозавр зомби совершает две атаки: одну укусом и одну хвостом. Он может использовать Проглатывание вместо укуса.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +12 к попаданию, досягаемость 15 фт., одна цель. *Попадание:* 34 (4к12 + 8) колющего урона. Если цель – Большое или меньшее существо, она схвачена (Сл высвобождения 18). Пока цель схвачена, она опутана, а гиганотозавр зомби не может кусать другую цель.

Хвост. *Рукопашная атака оружием:* +12 к попаданию, досягаемость 20 фт., одна цель. *Попадание:* 26 (4к8 + 8) дробящего урона.

Проглатывание. Гиганотозавр зомби совершает одну атаку укусом против Большого или меньшего существа, которое он схватил. Если атака попадает, цель получает урон от укуса и проглатывается, и захват заканчивается. Проглоченное существо ослеплено и опутано, имеет полное укрытие от атак и других эффектов снаружи гиганотозавра зомби, и получает 18 (4к6) урона ядом в начале каждого хода гиганотозавра зомби. Существо, которое умирает пока оно проглочено, становится зомби, гиганотозавр зомби может изрыгнуть его начале своего следующего хода.

Если гиганотозавр зомби получит 30 или больше урона в один ход от существа внутри себя, то он должен успешно пройти спасбросок Телосложения Сл 15 в конце этого хода или изрыгнуть всех проглоченных существ, каждое из которых падает сбитым с ног в 10 футах от гиганотозавра зомби. Если гиганотозавр зомби умирает, то проглоченное существо больше не является опутанным и может выбраться из тела, использовав 30 футов движения и упав сбитым с ног при выходе.

Легендарные действия

Гиганотозавр зомби может совершить 3 легендарных действия, выбирая из представленных ниже вариантов. За один раз можно использовать только одно легендарное действие, и только в конце хода другого существа. Гиганотозавр зомби восстанавливает использованные легендарные действия в начале своего хода.

Изрыгнуть зомби. Гиганотозавр зомби изрыгает зомби.
Взмах хвостом (2 действия). Гиганотозавр размахивает хвостом в 20-футовом конусе. Каждое существо в конусе должно преуспеть в спасброске Силы Сл 17 или будет сбито с ног.
Рёв (3 действия). Существа в пределах 20 футов от гиганотозавра, которые могут его слышать, должны преуспеть в спасброске Мудрости Сл 17 или будут испуганы им до конца следующего хода гиганотозавра.

Зеалораптор зомби [Zealoraptor Zombie]

Большая нежить, без мировоззрения

Класс Доспеха 11 (природный доспех)
Хиты 52 (7к10 + 14)
Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	10 (+0)	15 (+2)	3 (–4)	8 (–1)	5 (–3)

Иммунитет к урону яд
Иммунитет к состояниям отравление
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 9
Языки —
Опасность 2 (450 опыта)

Наскок. Если зеалораптор зомби переместится как минимум на 20 футов по прямой к существу, а затем в том же ходу попадёт по нему атакой когтём, эта цель должна преуспеть в спасброске Силы со Сл 13, иначе будет сбита с ног. Если цель сбита с ног, зеалораптор зомби может бонусным действием совершить по ней одну атаку укусом.

Стойкость нежити. Если урон опускает хиты зомби до 0, он совершает спасбросок Телосложения со Сл 5 + полученный урон, если только это не был урон излучением или урон от критического попадания. При успехе хиты зомби опускаются до 1.

Действия

Мультиатака. Зеалораптор совершает одну атаку укусом и одну когтями.

Укус. Рукопашная атака оружием. +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 9 (1к10 + 4) колющего урона.

Когти. Рукопашная атака оружием. +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 9 (1к10 + 4) рубящего урона и существо должно преуспеть в спасброске Телосложения Сл 12, или заразиться сточной чумой (см. врезку «Сточная чума» или «Болезни» в главе 8 «Проведение игры» в *Руководстве Мастера*).

Сточная чума

Требуется 1к4 дней для проявления симптомов сточной чумы у заражённого существа. Больное существо получает одну степень истощения и восстанавливает только половину обычного числа хитов от потраченных Костей хитов, и не восстанавливает хиты в конце продолжительного отдыха.

В конце каждого продолжительного отдыха заражённое существо должно совершить спасбросок Телосложения со Сл 11. При провале оно получает одну степень истощения. При успехе истощение существа уменьшается на одну степень. Если успешный спасбросок уменьшил степень истощения больного существа ниже 1, существо исцеляется от этой болезни.

Кетцалькоатль зомби [Quetzalcoatlus Zombie]

Огромная нежить, без мировоззрения

Класс Доспеха 11 (природный доспех)
Хиты 42 (5к12 + 10)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	9 (–1)	15 (+2)	1 (–5)	6 (–2)	3 (–4)

Иммунитет к урону яд
Иммунитет к состояниям отравление
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 8
Языки —
Опасность 3 (700 опыта)

Прыжок с места. Длинный прыжка в кетцалькоатля зомби достигает 30 футов, а его прыжок в высоту до 15 футов, эти прыжки не требуют разбега.

Стойкость нежити. Если урон опускает хиты зомби до 0, он совершает спасбросок Телосложения со Сл 5 + полученный урон, если только это не был урон излучением или урон от критического попадания. При успехе хиты зомби опускаются до 1.

Бессмертный голод (1/ход). Если кетцалькоатль зомби попадает по существу атакой когтями, плезиозавр зомби получает 5 временных очков хита.

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* 1 2 (3к6 + 2) колющего урона.

Смертельный прыжок. Если кетцалькоатль зомби прыгает не менее, чем на 15 футов в качестве части своего движения, он может затем использовать это действие, чтобы приземлиться на ноги в пространстве, в котором находится одно или несколько других существ. Каждое из этих существ должно преуспеть в спасброске Силы или Ловкости (выбор цели) Сл 12 или будет сбито с ног и получит 12 (1к6 + 2) дробящего урона и 12 (3к6 + 2) рубящего урона. При успешном спасении, существо получает только половину урона, не сбивается с ног, но отталкивается на 5 футов (в незанятое пространство, по выбору цели) от пространства кетцалькоатля зомби. Если поблизости нет незанятого пространства, существо сбито с ног и находится под кетцалькоатлем зомби.

Мозазавр зомби [Mosasaurus Zombie]

Громадная нежить, без мировоззрения

Класс Доспеха 11 (природный доспех)
Хиты 159 (11к20 + 44)
Скорость 0 фт., плавая 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
24 (+7)	8 (–1)	19 (+4)	1 (–5)	7 (–2)	5 (–3)

Иммунитет к урону яд
Иммунитет к состояниям отравление
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 8
Языки —
Опасность 8 (3900 опыта)

Стойкость нежити. Если урон опускает хиты зомби до 0, он совершает спасбросок Телосложения со Сл 5 + полученный урон, если только это не был урон излучением или урон от критического попадания. При успехе хиты зомби опускаются до 1.

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* + 10 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* 33 (4к12 + 7) колющего урона. Если цель – существо, она схвачена (Сл высвобождения 17). Пока цель схвачена, она опутана, а мозазавр не может кусать другую цель.

Некротическая отрыжка (перезарядка 6). Мозазавр зомби извергает некротическую энергию 30-футовым конусом. Все существа в этой области должны совершить спасбросок Телосложения со Сл 15, получая 22 (4к10) урона некротической энергией и ослепляется на 1 минуту при провале, или половину этого урона при успехе.

Проглатывание. Мозазавр зомби совершает одну атаку укусом против Среднего или меньшего существа, которое он схватил. Если атака попадает, цель получает урон от укуса и проглатывается, и захват заканчивается. Проглоченное существо ослеплено и опутано, имеет полное укрытие от атак и других эффектов снаружи мозазавра зомби, и получает 17 (5к6) урона некротической энергией в начале каждого хода мозазавра зомби.

Если мозазавр зомби получит 25 или больше урона в один ход от существа внутри себя, то он должен успешно пройти спасбросок Телосложения Сл 15 в конце этого хода или изрыгнуть всех проглоченных существ, каждое из которых падает сбитым с ног в 10 футах от мозазавра зомби. Если мозазавр зомби умирает, то проглоченное существо больше не является опутанным и может выбраться из тела, использовав 30 футов движения и упав сбитым с ног при выходе.

Немиколоптер зомби [Nemicolopterus Zombie]

Крошечная нежить, без мировоззрения

Класс Доспеха 10
Хиты 1 (1к4 – 1)
Скорость 5 фт., летая 40 фт.

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

Навыки Восприятие +3, Скрытность +4
Иммунитет к урону яд
Иммунитет к состояниям отравление
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 9
Языки —
Опасность 0 (10 опыта)

Стойкость нежити. Если урон опускает хиты зомби до 0, он совершает спасбросок Телосложения со Сл 5 + полученный урон, если только это не был урон излучением или урон от критического попадания. При успехе хиты зомби опускаются до 1.

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 1 колющего урона.

Рой немиколоптеров зомби [Swarm of Nemicolopterus Zombies]

Средний рой крошечной нежити, без мировоззрения

Класс Доспеха 10
Хиты 24 (7к8 – 7)
Скорость 5 фт., летая 40 фт.

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

Сопротивление к урону дробящий, колющий, рубящий
Иммунитет к урону яд
Иммунитет к состояниям очарование испуг, захват, паралич, окаменение, отравление, сбивание с ног, опутанность, ошеломление
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 13
Языки —
Опасность 1/4 (50 опыта)

Рой. Рой может занимать пространство другого существа, и наоборот, и рой может перемещаться через любой проход, достаточный для Крохотных немиколоптеров. Рой не может восстанавливать хиты и получать временные хиты.

Стойкость нежити. Если урон опускает хиты зомби до 0, он совершает спасбросок Телосложения со Сл 5 + полученный урон, если только это не был урон излучением или урон от критического попадания. При успехе хиты зомби опускаются до 1.

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 7 (2к6) колющего урона, или 3 (1к6), если у роя половина хитов или меньше.

Некротический помёт (перезарядка 6). Одно существо, которого окружил рой, должно преуспеть в спасброске Ловкости Сл 10 или получить 10 (3к6) урона некротической энергией.

Пахицефалозавр зомби [Pachycephalosaurus Zombie]

Большая нежить, без мировоззрения

Класс Доспеха 10 (природный доспех)
Хиты 68 (8к10 + 24)
Скорость 30 фт.

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

Иммунитет к урону яд
Иммунитет к состояниям отравление
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 8
Языки —
Опасность 2 (450 опыта)

Атака в броске. Если пахицефалозавр переместится как минимум на 20 футов по прямой к цели, а затем в том же ходу попадёт по ней атакой, цель получает от атаки дополнительный дробящий урон 5 (2к4). Если цель – существо, она должна преуспеть в спасброске Силы со Сл 14, иначе будет сбита с ног.

Стойкость нежити. Если урон опускает хиты зомби до 0, он совершает спасбросок Телосложения со Сл 5 + полученный урон, если только это не был урон излучением или урон от критического попадания. При успехе хиты зомби опускаются до 1.

Действия

Таран. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 8 (1к8 + 4) дробящего урона.

Птеранодон зомби [Pteranodon Zombie]

Средняя нежить, без мировоззрения

Класс Доспеха 11 (природный доспех)
Хиты 25 (4к8 + 8)
Скорость 10 фт., летая 50 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
12 (+1)	10 (+0)	15 (+2)	1 (–5)	5 (–3)	3 (–4)

Иммунитет к урону яд
Иммунитет к состояниям отравление
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 7
Языки —
Опасность 1/4 (50 опыта)

Наземный прыжок. Если птеранодон зомби двигается по крайней мере на 10 футов к цели, и потом попадает по ней атакой укусом, то эта атака наносит дополнительно 10 (3к6) урона цели.

Стойкость нежити. Если урон опускает хиты зомби до 0, он совершает спасбросок Телосложения со Сл 5 + полученный урон, если только это не был урон излучением или урон от критического попадания. При успехе хиты зомби опускаются до 1.

Бессмертный голод (1/ход). Если птеранодон зомби попадает по существу атакой когтями, плезиозавр зомби получает 5 временных очков хита.

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 6 (2к4 + 1) колющего урона.

Плезиозавр зомби [Plesiosaurus Zombie]

Большая нежить, без мировоззрения

Класс Доспеха 11 (природный доспех)
Хиты 26 (8к10 + 24)
Скорость 10 фт., плавая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	10 (+0)	16 (+3)	1 (–5)	7 (–2)	3 (–4)

Иммунитет к урону яд
Иммунитет к состояниям отравление
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 8
Языки —
Опасность 2 (450 опыта)

Стойкость нежити. Если урон опускает хиты зомби до 0, он совершает спасбросок Телосложения со Сл 5 + полученный урон, если только это не был урон излучением или урон от критического попадания. При успехе хиты зомби опускаются до 1.

Бессмертный голод (1/ход). Если плезиозавр зомби попадает по существу атакой когтями, плезиозавр зомби получает 5 временных очков хита.

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* 14 (3к6 + 4) колющего урона.

Саркозух зомби [Sarcosuchus Zombie]

Громадная нежить, без мировоззрения

Класс Доспеха 12 (природный доспех)
Хиты 137 (10к20 + 32)
Скорость 30 фт., плавая 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
23 (+6)	6 (–2)	18 (+4)	1 (–5)	8 (–1)	5 (–3)

Иммунитет к урону яд
Иммунитет к состояниям отравление
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 9
Языки —
Опасность 7 (2900 опыта)

Стойкость нежити. Если урон опускает хиты зомби до 0, он совершает спасбросок Телосложения со Сл 5 + полученный урон, если только это не был урон излучением или урон от критического попадания. При успехе хиты зомби опускаются до 1.

Водный отравитель. Вода в 20 футах от саркозуха зомби загрязнена токсинами. Существо, которое входит или начинает свой ход в этой воде, должно преуспеть в спасброске Телосложения Сл 15, или будет отравлено до начала следующего хода.

Действия

Мультиатака. Саркозух зомби совершает две атаки: одну укусом и одну хвостом.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +9 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* 28 (4к10 + 6) колющего урона. Если цель – существо, она схвачена (Сл высвобождения 16). Пока цель схвачена, она опутана, а саркозух зомби не может кусать другую цель.

Хвост. *Рукопашная атака оружием:* +9 к попаданию, досягаемость 15 фт., одна цель. *Попадание:* 1 9 (3к8 + 6) дробящего урона. Если цель – существо, она должна преуспеть в спасброске Силы со Сл 17, иначе будет сбита с ног.

Стегозавр зомби [Stegosaurus Zombie]

Огромная нежить, без мировоззрения

Класс Доспеха 12 (природный доспех)
Хиты 76 (8к12 + 24)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
20 (+5)	6 (–2)	17 (+3)	1 (–5)	6 (–2)	3 (–4)

Иммунитет к урону яд
Иммунитет к состояниям отравление
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 8
Языки —
Опасность 4 (1100 опыта)

Стойкость нежити. Если урон опускает хиты зомби до 0, он совершает спасбросок Телосложения со Сл 5 + полученный урон, если только это не был урон излучением или урон от критического попадания. При успехе хиты зомби опускаются до 1.

Действия

Хвост. *Рукопашная атака оружием:* +7 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* 26 (6к6 + 5) колющего урона.

Теризинозавр зомби [Therizinosaurus Zombie]

Огромная нежить, без мировоззрения

Класс Доспеха 12 (природный доспех)
Хиты 104 (11к12 + 3 3)
Скорость 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
19 (+4)	7 (–2)	17 (+3)	2 (–4)	7 (–2)	4 (–3)

Иммунитет к урону яд
Иммунитет к состояниям отравление
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 8
Языки —
Опасность 5 (1800 опыта)

Стойкость нежити. Если урон опускает хиты зомби до 0, он совершает спасбросок Телосложения со Сл 5 + полученный урон, если только это не был урон излучением или урон от критического попадания. При успехе хиты зомби опускаются до 1.

Действия

Мультиатака. Теризинозавр зомби совершает две атаки когтями.

Когти. *Рукопашная атака оружием:* +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 1 7 (3к8 + 4) рубящего урона. Если цель – существо, она должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл 14 или будет парализована на 1 минуту. Существо может повторить спасбросок в конце своего хода, оканчивая на себе эффект при успехе.

Титанозавр зомби [Titanosaurus Zombie]

Громадная нежить, без мировоззрения

Класс Доспеха 15 (природный доспех)
Хиты 201 (13к20 + 6 5)
Скорость 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
30 (+10)	3 (–4)	20 (+5)	1 (–5)	5 (–3)	4 (–3)

Спасброски Тел +8
Иммунитет к урону яд
Иммунитет к состояниям отравление
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 7
Языки —
Опасность 7 (2900 опыта)

Стойкость нежити. Если урон опускает хиты зомби до 0, он совершает спасбросок Телосложения со Сл 5 + полученный урон, если только это не был урон излучением или урон от критического попадания. При успехе хиты зомби опускаются до 1.

Действия

Топот. *Рукопашная атака оружием:* +13 к попаданию, досягаемость 20 фт., одна цель. *Попадание:* 40 (6к10 + 7) дробящего урона, и цель должна успешно пройти спасбросок Силы Сл 16 или оказаться сбитой с ног.

Хвост. *Рукопашная атака оружием:* +13 к попаданию, досягаемость 20 фт., одна цель. *Попадание:* 45 (7к10 + 7) дробящего урона.

Легендарные действия

Титанозавр зомби может совершить 3 легендарных действия, выбирая из представленных ниже вариантов. За один раз можно использовать только одно легендарное действие, и только в конце хода другого существа. Титанозавр зомби восстанавливает использованные легендарные действия в начале своего хода.

Бросок плоти. Титанозавр зомби выбирает одно Среднее или меньшее существо в пределах 10 футов от себя, которое он может видеть. Это существо должно преуспеть в спасброске Ловкости Сл 10 или будет опутано в куске плоти титанозавра зомби, которая отделилась от его тела. Существо может повторить спасбросок в конце своего хода, оканчивая эффект при успехе.

Ядовитый газ. (2 действия) Титанозавр зомби выдыхает ядовитый газ 30-футовым конусом. Все существа в этой области должны совершить спасбросок Телосложения со Сл 16, или станут отравлены на 1 минуту. Существа, отравленные таким образом, могут повторить спасбросок в конце своего хода, оканчивая эффект при успехе.

Взмах хвостом. (3 действия) Титанозавр зомби совершает атаку хвостом, с помехой, против каждого существа в 20-футовом конусе.



Трицератопс зомби [Triceratops Zombie]

Огромная нежить, без мировоззрения

Класс Доспеха 12 (природный доспех)
Хиты 95 (10к12 + 30)
Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
22 (+6)	6 (–2)	17 (+3)	1 (–5)	6 (–2)	5 (–3)

Иммунитет к урону яд
Иммунитет к состояниям отравление
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 8
Языки —
Опасность 5 (1700 опыта)

Растаптывающий рывок. Если трицератопс зомби переместится как минимум на 20 футов по прямой к существу, а затем в том же ходу попадёт по нему атакой бодания, эта цель должна преуспеть в спасброске Силы со Сл 13, иначе будет сбита с ног. Если цель сбита с ног, трицератопс может бонусным действием совершить по ней одну атаку растаптыванием.

Стойкость нежити. Если урон опускает хиты зомби до 0, он совершает спасбросок Телосложения со Сл 5 + полученный урон, если только это не был урон излучением или урон от критического попадания. При успехе хиты зомби опускаются до 1.

Действия

Бодание. *Рукопашная атака оружием:* +9 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 24 (4к8 + 6) колющего урона.

Растаптывание. *Рукопашная атака оружием:* +9 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно лежащее ничком существо. *Попадание:* 22 (3к10 + 6) дробящего урона.

Троодон зомби [Troodon Zombie]

Маленькая нежить, без мировоззрения

Класс Доспеха 11 (природный доспех)
Хиты 26 (4к8 + 4)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
12 (+1)	10 (+0)	12 (+1)	3 (–4)	8 (–1)	6 (–2)

Иммунитет к урону яд
Иммунитет к состояниям отравление
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 9
Языки —
Опасность 1 (200 опыта)

Улучшенный критический удар. Троодон зомби наносит критический удар своим укусом при результате броска 19 или 20.

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

Стойкость нежити. Если урон опускает хиты зомби до 0, он совершает спасбросок Телосложения со Сл 5 + полученный урон, если только это не был урон излучением или урон от критического попадания. При успехе хиты зомби опускаются до 1.

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 7 (1к10 + 2) колющего урона и цель должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл 11, или будет отравлена до конца следующего хода троодона зомби.

Дополнения к *Гробнице Аннигиляции*

Если вы играете в Гробницу Аннигиляции, вы можете добавить в приключение найденных здесь существ, использую нижеследующую информацию.

Охота до динозавров

Шкуры и яйца динозавров можно продать в Порте Нянзару различным торговцам. Шкуры динозавров, которых тяжелее убить, ценятся больше, так как добыты с большим личным риском Шкуры идут как предметы искусства для богачей или как сырье для доспехов солдат и авантюристов.

Яйца динозавров более ценны чем шкуры. Ведь чтоб просто надеяться получить приручённого динозавра, дрессировать его нужно с самого момента вылупления. Жокеи динозавров и торговцы наиболее нуждаются в яйцах стайных животных и особенно заинтересованы в их получении.

Чтоб выследить определённый тип динозавра, в джунглях или в море, персонаж должен потратить 1к10 дней в поисках по дикой местности и преуспеть в проверке Мудрости (Выживание) со сложностью, указанной в таблице Охота на динозавров. Если проверка провалена, персонаж должен потратить еде 1к10 дней на обыск дикой местности в поисках нужного типа динозавров, и повторить проверку.

Успешная проверка означает что персонаж отследил динозавра до логова. В таблице «Охота на динозавров» указано, количество динозавров и яиц в логове, стоимость шкур и яиц. Если авантюристы наводнят рынок специфическим типом шкур или яиц, это может снизить цену продукта, на усмотрения Мастера.

При свежевании шкуры динозавра требуется 5 минут для свежевания Крошечного динозавра, 10 минут для свежевания Маленького динозавра. 30 минут для свежевания Среднего динозавра, 1 час на свежевание Большого динозавра, 8 часов на свежевание Огромного динозавра, 1 день на свежевание Гигантского динозавра. Персонажу, тренированному в Выживании, потребуется только половина этого времени, чтоб правильно собрать шкуру динозавра.

Случайные столкновения

Когда вы бросаете кубики на случайные столкновения по таблице «Столкновения в дикой местности», находящейся в приложении B: «Случайные столкновения», и выпадает столкновение с динозаврами, вы можете выставить любого динозавра с аналогичным уровнем опасности из этого дополнения, вместо динозавра из приключения. Если вы определяете столкновение в зоне джунглей, где «Мало нежити» или «Много нежити», вы можете заменить динозавра на динозавра зомби, предоставленного в этом дополнении.

Если в результате вашего броска выпало столкновение «Нежить, зомби» вместо броска 1к10, предусмотренного в Гробнице Аннигиляции, воспользуйтесь таблицей «Дополнительные зомби» предоставленной в этом дополнении.

Гонки на динозаврах

Таблицу дополнительных ездовых динозавров можно использовать, если персонажи решают участвовать в гонка на динозаврах (см. «Гонки динозавров» в главе 1 «Порт Нянзару» в *Гробнице Аннигиляции*).

Дополнительные зомби

к100	Столкновение
01-04	3к6 **зомби**
05-08	3к6 **диметродон зомби**
09-12	2к10 **гадрозавр зомби**
13-16	2к6 **рой зомби немиколоптеров**
17-20	3к6 **птеранодон зомби**
21-24	3к6 **велоцираптор зомби**
25-28	2к4 **дейноних зомби**
29-32	1к8 **дилофозавра зомби**
33-36	2к4 **троодон зомби**
37-40	1 **аллозавр зомби**
41-44	1к4 **огр зомби**
45-48	1к4 **пахицефалозавр зомби**
49-52	1к4 **кетцалькоатль зомби**
53-56	1к6 **зеалораптор зомби**
57-60	1 **анкилозавр зомби**
61-64	1к4 **гираллон зомби**
65-68	1 **стегозавр зомби**
69-72	1 **бронтозавр зомби**
73-76	1 **теризинозавр зомби**
77-80	1 **трицератопс зомби**
81-84	1 **брахиозавр зомби**
85-88	1 **саркозух зомби**
89-92	1 **титанозавр зомби**
93-96	1 **тираннозавр зомби**
97-00	1 **гиганотозавр зомби**

Охота на динозавров

Динозавр	Сл проверки навыка	Количество в логове	Стоимость шкуры	Количество яиц	Стоимость яйца	Вес шкуры	Вес яйца
Аллозавр	12	2	60 зм	1к6	120 зм	25 фунтов	5 фунтов
Анкилозавр	13	2	1 50 зм	1к4	300 зм	200 фунтов	10 фунтов
Архелон	11	1	30 зм	2к6	30 зм	50 фунтов	5 фунтов
Брахиозавр	16	2	600 зм	1	1,200 зм	250 фунтов	25 фунтов
Бронтозавр	15	2	500 зм	1	1,000 зм	200 фунтов	20 фунтов
Дейноних	11	2к6	10 зм	2к8	20 зм	10 фунтов	2 фунта
Диметродон	10	3к6	10 зм	2к10	20 зм	20 фунтов	2 фунта
Дилофозавр	11	3к4	10 зм	2к6	20 зм	10 фунтов	2 фунта
Гиганотозавр	20	1	1,000 зм	1	2,000 зм	200 фунтов	20 фунтов
Гадрозавр	10	3к6	20 зм	3к10	40 зм	25 фунтов	5 фунтов
Мозазавр	18	1	800 зм	1к4	800 зм	200 фунтов	20 фунтов
Немиколоптер	10	3к6 роёв	1 зм	4d10	2 зм	1 фунт	0.5 фунта
Пахицефалозавр	12	2к4	60 зм	2d6	120 зм	25 фунтов	5 фунтов
Плезиозавр	12	2	60 зм	2d4	60 зм	25 фунтов	5 фунтов
Птеранодон	10	3к6	10 зм	3d6	20 зм	5 фунтов	1 фунт
Кетцалькоатль	12	2	100 зм	1d6	200 зм	10 фунтов	2 фунта
Саркозух	17	1	700 зм	1	1,400 зм	200 фунтов	20 фунтов
Стегозавр	14	2	200 зм	1d6	400 зм	100 фунтов	10 фунтов
Теризинозавр	15	2	250 зм	1d4	500 зм	50 фунтов	10 фунтов
Титанозавр	17	2	700 зм	1	1,400 зм	300 фунтов	30 фунтов
Трицератопс	15	2	250 зм	1d4	500 зм	50 фунтов	10 фунтов
Троодон	12	3к6	5 зм	3d6	10 зм	5 фунтов	1 фунт
Тираннозавр рекс	18	1	400 зм	1d4	800 зм	50 фунтов	10 фунтов
Велоцираптор	10	4к6	1 зм	4d10	2 зм	1 фунт	0.5 фунта
Зеалораптор	12	2к6	60 зм	2d6	120 зм	25 фунтов	5 фунтов

Дополнительные ездовые динозавры

Животное	Скорость	Сл проверки навыка	КД	Хиты	Атака	Урон	Телосложение
Дилофозавр	30/50	8*	13	26	+4	6 (1к8 + 2)	14 (+2)
Пахицефалозавр	40/60	12	13	68	+6	8 (1к8 + 4)	16 (+3)
Зеалораптор	50/100	19*	15	52	+6	9 (1к10 + 4)	1 5 (+2)

* Если проверка Ухода за животными, сделанная с преимуществом за счёт хлестанья, терпит неудачу на 5 или более, животное приходит в ярость и выходит из гонки.

Существа по уровню опасности

Существо	УО
Немиколоптер	0
Немиколоптер зомби	0
Диметродон зомби	1/4
Гадрозавр зомби	1/4
Птеранодон зомби	1/4
Рой немиколоптеров	1/4
Рой немиколоптеров зомби	1/4
Велоцираптор зомби	1/4
Архелон	1
Архелон зомби	1
Дейноних зомби	1
Дилофозавр	1
Дилофозавр зомби	1
Троодон	1
Троодон зомби	1
Аллозавр зомби	2
Пахицефалозавр	2
Пахицефалозавр зомби	2

Существо	УО
Плезиозавр зомби	1
Зеалораптор	2
Зеалораптор зомби	2
кетцалькоатль зомби	3
Стегозавр зомби	4
Бронтозавр зомби	5
Теризинозавр	5
Теризинозавр зомби	5
Трицератопс зомби	5
Брахиозавр	6
Брахиозавр зомби	6
Саркозух	7
Саркозух зомби	7
Титанозавр	7
Титанозавр зомби	7
Мозазавр	8
Мозазавр зомби	8
Гиганотозавр	10
Гиганотозавр зомби	10