



ВЕКНА

НАКАНУНЕ ГИБЕЛИ

DUNGEONS & DRAGONS®

Спасите мультивселенную от
уничтожения в приключении
для величайшей ролевой игры в мире

УЧАСТНИКИ ПРОЕКТА

Главный дизайнер: Аманда Хамон

Арт директор: Кейт Ирвин

Дизайнер: Макензи Ди Армас, Рон Лундин, Патрик Рэни

Разработчик правил: Джереми Кроуфорд, Кристофер Перкинс, Рон Лундин, Бэн Петризор, Карл Сибли

Главный редактор: Эйтан Бернштейн

Редакторы: Джуди Байер, Яника Картер, Мишель Картер, Адриан Нг, Кристофер Перкинс

Главный графический дизайнер: Тристан Фальконе

Графический дизайнер: Мэтт Коул, Боб Джордан

Иллюстраторы обложки: Hydro74, Киран Яннер

Иллюстраторы карт: Франческа Баеральд, Дайсон Логос

Иллюстраторы: Лилу Абдуллина, Уэйд Акуфф, Альфвен Ато, Том Баббей, Хельга К. Бальцер, Люка Банкон, Марк Бем, Оливье Бернхард, Золтан Борос, Брюс Бреннис, Екатерина Бурмак, Доун Карлос, Диана Кирли, Сидхарф Чатурведи, Джедд Шевриер, Conceptopolis, CoupleOfKooks, Кент Дэвис, Никки Дэвис, Саймон Доминик, Ольга Дребас, Эвин Фонг, Каролин Гариба, Ларс Грант-Уэст, Александр Оноре, Ральф Хорсли, Сэм Кайзер, Джулиан Кок, Катерина Ладон, Дэниел Ландерман, Олли Лоусон, Линда Литен, Титус Люнтер, Эндрю Мар, Бринн Метени, Робсон Мишель, Кальдер Мур, Мартин Моттэт, Скотт Мерфи, Дэвид Одэн Нэш, Джессика Нгуен, Ирина Нордсол, One Pixel Brush, Клаудио Поцас, Крис Ран, Крис Симан, Синтия Шепард, Крейг Дж Спиринг, Брайан Валеза, Светлин Велинов, Лорен Уолш, Шон Вуд, Зузанна Вужик, Киран Яннер

Концепт-арт директор: Джош Херман, Кейт Ирвин

Концепт-художники: Карло Ареллано, Екатерина Бурмак, Дэвид Кегг, One Pixel Brush, Винод Рамз, Киран Яннер

Консультанты: Рико Коразон, Ма'ат Крук, Башир Гауз, Джеймс Мендес, Омар Рамадан-Сантьяго

Инженер проекта: Синда Коллуэй

Специалисты по обработке изображений: Даниэль Корона, Кевин Йи

Специалист по предпечатной подготовке: Джефферсон Дунлап

Студия D&D

Главный продюсер: Кайл Бринк

Разработчики системы: Джереми Кроуфорд, Кристофер Перкинс

Отдел дизайна: Джастис Рамин Арман, Макензи Ди Армас, Дэн Диллон, Аманда Хамон, Рон Лундин, Бэн Петризор, Патрик Рени, Ф. Уэсли Шнайдер, Карл Сибли, Джейсон Тондро, Джеймс Уайатт

Арт директор студии: Джош Херман

Руководитель художественного отдела: Роб Сатер

Художественный отдел: Мэтт Коул, Тристан Фальконе, Фьюри Галлуцци, Бри Хейсс, Кейт Ирвин, Боб Джордан, Нур Рахман, Эми Танжи, Триш Йочум

Главный редактор: Джуди Байер

Редакционный отдел: Эйтан Бернштейн, Яника Картер, Адриан Нг

Старший продюсер: Дан Тривар

Продюсеры: Билл Бенхэм, Сиера Бруггеман, Роберт Хоуки, Энди Смит

Директор по работе со студиями: Венди Деспейн

Директор по управлению продуктом: Лиз Шу

Менеджеры по продукту: Натали Эган, Тереза Крамер, Крис Линдзи, Хилари Росс

Отдельная благодарность Т. Александру Стангруму и плейтестерам, чьи усилия сделали эту книгу лучше.



НА ОБЛОЖКЕ

Векна сплетает ритуал перерождения мультивселенной по своему видению, тем временем Кас готовится уничтожить лича на обложке за авторством Кирен Яннер.



НА АЛЬТЕРНАТИВНОЙ ОБЛОЖКЕ

Рука и Глаз Векны предвещают жуткую гибель для всего сущего, в то время как руны Жезла Семи Частей могут помочь нашим героям на обложке за авторством Hydro74.

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Забытые Королевства, амперсанд в виде дракона, Из Бездн, Книга игрока, Бестиарий, Руководство Мастера, Руководство Занатара обо Всем, 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 защищен законом об авторском праве Соединенных 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!



ОТДЕЛЬНЫЕ БЛАГОДАРНОСТИ ТЕМ, КТО ПОДДЕРЖАЛ ПЕРЕВОД КНИГИ!

СПАСИБО ЗА ТО, ЧТО ПОДДЕРЖАЛИ!
(^_^):

Ironlord
Arkanium77
Tahrokoor

БЛАГОДАРЯ ВАМ МЫ МОЖЕМ
ПЕРЕВОДИТЬ ОПЕРАТИВНО!

HARNAD

KOSHEI

D&D Модно

FESSUS MILES

ТЕНВНО

LAZIRITI

SMAUG RROTARR

Если вы хотите поддержать близняшек с переводом книг, то вы можете
сделать это здесь: <https://boosty.to/twinsrpg>



ВЕКНА НАКАНУНЕ ГИБЕЛИ



Перевод был выполнен группой «Подземелья и Близняшки»: <https://vk.com/twinsrpg>

Переводчики, редактора: Глазова Мария (она же Evil_Efa), ChargonVidad, Глазова Анастасия (она же Horny_Naya)

верстка, photoshop и все остальное: Глазова Мария (она же Evil_Efa)

Соцсети

- Discord: <https://discord.gg/UQX4WkWe9t>
- Boosty (там можете найти готовые материалы по Векне и другим приключениям для Foundry и живого вождения): <https://boosty.to/twinsrpg>



СОДЕРЖАНИЕ

Мультивселенная в опасности	6
На грани уничтожения	6
Происхождение Векны	6
План Каса	7
Создание персонажей	13
Проведение приключения	13
Новые персонажи	14
Сила тайн	15
Уровни опасности	16
Гл. 1: Спасение с кладбища Невердэт	19
Проведение главы	19
Начало приключения	20
На кладбище	21
Побег из Эвернайта	31
Гробница Долиндар	34
Что дальше?	38
Гл. 2: Арканическое Трио	40
Проведение главы	40
После Невердэта	40
Восстание бога-лича	41
Святыни в Сигиле	41
Арканическое Трио	45
Кас, Разрушитель	45
Неожиданное происшествие	47
«Предел Паутины»	49
К «Пределу Паутины»	49
Следующие шаги	58
Гл. 3: Последний рейс «Сияющего горизонта»	60
Проведение приключения	60
Портал в космос	60
Крушение «Сияющего горизонта»	61
Сквозь Астральное море	61
Сердце Хавока	72
Следующие шаги	74
Гл. 4: Разрушенный колосс	76
Проведение главы	76
Проход в Эберрон	76
Гора Айронрот	77
Столкновения на горе Айронрот	80
Поиск доцента	81
Ландро	83
Следующие шаги	94
Гл. 5: Дом Смерти	96
Проведение главы	96
Баровия	96
Прибытие в Баровию	97
Дом Смерти	99
Присутствие Страда	109
Выход из дома	112
Следующие шаги	112
Гл. 6: Ночь синего пламени	114
Проведение главы	114
Кринн	114
Пейлонское дерево	115
Прибытие на Кринн	115
Болото Горькотравья	118
Хранители синего пламени	119
Хранилище трех лун	120
Следующие шаги	132
Гл. 7: Гробница Потерянных душ	134
Проведение главы	134
Орт	134
Путь в Орт	135
Спуск в гробницу	137
Следующие шаги	150
Гл. 8: Гордость Королевы Драконов	152
Проведение главы	152
Нисхождение в Авернус	153
«Красный дворец»	155
Залы казино	162
«Гордость Дракона»	167
Следующие шаги	170
Гл. 9: Предатель раскрыт	172
Проведение главы	172
Возвращение из Авернуса	172
Кас проявляет себя	174
Следующие шаги	176
Гл. 10: Война за Пандесмос	178
Проведение главы	178
Воплощение Хаоса	178
Хребет Карапаса	178
Башня Урагана	181
Крепость Погибели	183
Редут на скале	190
Сражение с Касом	192
Следующие шаги	192
Гл. 11: Накануне Гибели	194
Проведение главы	194
Воссоединение в Сигиле	194
Объятия Векны	195
Мучения Каса	196
Новый Король Невервинтера	199
Мертвые Боги	200
Пещера Разбитых отражений	202
Заключение	206
Приложение А: Бестиарий	133
Приложение В: Досье персонажей	172
Приложение С: Таблица тайн	188





Персонажам суждено оказаться втянутыми в легендарную вражду между богом-лицем Векной и военачальником Касом.

ВСТУПЛЕНИЕ: МУЛЬТИВСЕЛЕННАЯ В ОПАСНОСТИ

Это приключение посвящено пятидесятилетней годовщине Dungeons & Dragons. История охватывает множество любимых сеттингов и чудесных планов существования. В ней участвуют персонажи, знакомые давним поклонникам. В приключении речь идет о судьбе всех миров: другими словами, целой мультивселенной. Если персонажи успешно завершат его, то они достигнут 20-го уровня и помешают одному из самых известных злодеев в истории D&D.

Ниже представленная информация предназначена только для глаз Мастера. Если же вы хотите сыграть в это приключение, будучи игроком, то немедленно прекратите чтение!

Векна: Накануне гибели — это приключение для системы Dungeons & Dragons, сбалансированное под команду от четырех и до шести персонажей. Они начнут на 10-ом уровне и будут получать по одному уровню в конце каждой из глав этой книги.

Персонажи являются героями этой истории. В книге описаны локации, которые они будут исследовать, и трудности, которые им предстоит преодолеть, чтобы успешно завершить приключение. Внутри вы найдете все необходимые подробности сеттингов и регионов приключения.

НА ГРАНИ УНИЧТОЖЕНИЯ

На протяжении многих лет лич Векна воображал, как будет перестраивать окружающую реальность. К тому времени, когда начинается приключение, он уже является богом и жаждет стать самым могущественным существом в мультивселенной. К несчастью для его врагов, Векна недавно создал ритуал Перерождения, чтобы претворить свои мечты в реальность.

РИТУАЛ ПЕРЕРОЖДЕНИЯ

Ритуал Перерождения Векны состоит из сбора могущественных тайн, извлечения из них энергии и ее переплетения с сущностью и магией лича. После того, как он совместно с кульгистами найдет достаточно тайн, лич планирует единолично провести ритуал в пещере Разбитых отражений плана Пандемониум.

Пещера содержит ключ к накоплению энергии через раскрытие фундаментальных истин, поэтому она является идеальным местом для проведения ритуала. Когда он завершится, силы Векны и энергия собранных тайн объединятся и сколлапсируются, вызвав взрыв достаточной силы, чтобы уничтожить Пандемониум и расколоть мультивселенную. Векна, чье сознание сохранится в магической сингулярности, смо-

жет заново перестроить мир по своему усмотрению, предопределив ужасную судьбу мультивселенной.

Векна планирует возвыситься над всеми и переписать историю мультивселенной в мельчайших деталях. В новой реальности, придуманной личем, все народы служили бы ему, он никогда не знал поражений, а все, кто выступал против, жили бы в мучениях.

К началу приключения лич собрал огромный запас тайн и вот-вот начнет ритуал Перерождения. Только герои могут остановить мерзкий план Векны.

ПРОИСХОЖДЕНИЕ ВЕКНЫ

На протяжении всего приключения Векна стремится осуществить свой план и считает, что ничто не сможет его остановить. Однако волны магии, которые излучает он и его культ, готовясь к ритуалу Перерождения, привлекают внимание могущественных личностей.

Одним из них является Кас — воин-вампир, который когда-то служил Векне, а ныне является его немезидой. Мужчина узнал подробности плана лича и замышляет использовать ритуал в своих целях.

КАС И ВЕКНА

Сотни лет назад Векна и Кас были близкими соратниками. Их объединяла целеустремленность и злое мировоззрение. Кас восхищался садизмом и жадной властью Векны, а тот ценил свирепость и жестокость своего союзника.

Когда Векна стал личем и деспотичным императором мира Орт, Кас возглавлял его армии и был доверенным помощником. Военачальник посвятил свою жизнь Векне, а тот одаривал Каса щедрыми подарками. Лич создал *меч Каса [sword of Kas]* (см. *Руководство Мастера*) для своего лейтенанта. Разумный артефакт чистого зла должен был беспрекословно служить Касу, но вскоре у меча появились собственные планы.

Со временем соратники начали расходиться во мнениях касательно стратегий расширения империи лича. Выяснив, что Кас был более доверчив, чем Векна, меч убедил его убить и вытеснить своего соратника. Он хотел получить полный контроль над империей лича через Каса.

В конце концов Кас предал своего господина, когда столкнулся с ним в его башне. Бывший военачальник убил Векну, но тот перед смертью швырнул Каса через всю мультивселенную. В полете он потерял *меч Каса*, а все, что осталось от лича после его смерти, — это одна рука и один глаз. Со временем



В юности Кас и Векна часто мечтали о разрушении мира Орт.

они превратились в артефакты, известные как *глаз и рука Векны* [eye and hand of Vekna] (см. *Руководство Мастера*). После этой битвы Кас превратился в вампира. Он стал правителем и пленником Домена Ужаса (укрытый туманами регион Царства Теней) под названием Товаг. В итоге Темные Силы шепотом известили Каса, что его немезида восстала и стала злобным божеством тайн и магии в мире Орт.

Кас недоволен тем, как прошло их с Векной сражение, и, чувствуя себя уязвленным, жаждет окончательно уничтожить лича. Тем временем Векна копит силы, также желая убить своего бывшего лейтенанта.

План Каса

Вскоре после того, как Векна начал путешествовать по мультивселенной, собирая тайны, Кас узнал о планах бога-лича от Темных Сил. Заключив с ними сделку, он разработал план, как лишить Векну всей его накопленной силы.

За мгновение до того, как лич перестроит все сущее, Кас планирует убить Векну и занять его место, изменив мультивселенную под свои прихоти.

Должник Темных Сил

Кас использует артефакт под названием *корона лжи* [crown of lies], чтобы выдавать себя за могущественного волшебника. Он хочет с помощью манипуляций заставить других существ достать предмет, который позволит освободить лорда демонов и союзника Каса — Паука-волка Миска. Вместе они смогут победить

Векну. На протяжении всего приключения Кас настроен на корону.

Корона лжи [CROWN OF LIES]

Чудесный предмет, артефакт (требуется настройка)

Предав и едва не уничтожив лича Векну, воин Кас оказался заперт в Царстве Теней. Заключенный в Домен Ужаса под названием Товаг, он изнывал в облике вампира, пока Темные Силы Царства Теней не заманили Каса в сокрытую кузницу, где он обнаружил корону лжи. Кас поклялся отдать Векну прямо им в руки, после чего надел артефакт и был освобожден. Он намеревается уничтожить своего бывшего господина. Если Кас потерпит неудачу, то Темные Силы вернут его обратно.

Корона сделана из отполированных и переплетенных металлических прутьев. Чтобы настроиться на нее, нужно поместить ее на голову и произнести истинное желание своего сердца. Вы узнаете, как настроиться на корону, когда прикоснетесь к ней.

Случайные свойства. Корона лжи обладает несколькими свойствами (см. *Руководство Мастера*), определяемыми случайным образом:

- 1 малое положительное свойство
- 1 основное положительное свойство
- 1 малое отрицательное свойство



Темные Силы подарили Касу могущественный артефакт, чтобы помочь ему уничтожить Векну.



Совершенная маскировка. Пока настроены на корону, вы можете действием превратиться в любое существо, которое вы видели хотя бы раз и чей размер не более чем на одну категорию меньше или больше вашего. Новый облик в точности повторяет внешность выбранного существа, включая голос. Ваши размеры и скорость заменяются на его. В остальном вы сохраняете свою игровую статистику. Пока вы находитесь в новом облике, корона сливается с вашей личиной и не поддается обнаружению.

Ваш новый облик существует до тех пор, пока вы не умрете, не закончите настройку на корону или не используете действие, чтобы превратиться в иное существо или вернуться в свой истинный облик. Взаимодействие с вами, пока вы преображены короной, не раскрывает магию иллюзий и не показывает ничего, кроме подробностей о существе, под которое вы замаскированы. Вы считаетесь выбранным существом для целей заклинаний, ловушек и других защит, которые не были бы направлены против выбранного существа.

Когда вы находитесь в новом облике, любая ваша ложь всегда кажется правдой, независимо от того, какие магические и немагические методы используются для ее обнаружения. Вы становитесь целью заклинания *послание [sending]*, адресованного вам или копируемому существу. Заклинание *подсматривание [scrying]* и другие подобная магия, направленные на копируемое существо, будет выбирать целью вас. Единственный способ раскрыть ваш истинный облик, пока вы преображены короной — накладывание заклинания *исполнение желаний [wish]*.

Нося корону в своем истинном облике, вы можете выбрать, чтобы корона была видна, если пожелаете.

Уничтожение короны. Если существо, носящее корону, будет убито существом, которое оно копирует, то корона распадется и будет уничтожена.

АРКАНИЧЕСКОЕ ТРИО

Когда Темные Силы раскрыли Касу план Векны, они также нашептали о том, что леди Алустриэль Сильверхенд собирает союзников с намерением остановить лича. Кас не был в восторге от того, что ему придется столкнуться с мощью одной из самых искусных заклинательниц сил добра в мультивселенной, поэтому он разработал план обмана Алустриэль, чтобы та помогла ему победить Векну.

Используя шпионов, Кас выяснил, что Алустриэль планирует призвать двух могущественных друзей для противостояния личу: волшебников Морденкайна и Ташу (подробнее об Алустриэль, Таше и Морденкайне-

Меч Каса

В этом приключении у Каса нет при себе легендарного артефакта, названного *мечом Каса [sword of Kas]*. Однако если персонажи захотят найти его и использовать против военачальника, то вы можете поместить артефакт в любую локацию внутри приключения, чтобы появилась возможность его отыскать. Подробнее о *мече Каса [sword of Kas]* читайте в *Руководстве Мастера*.



Корона лжи

не см. «Приложение В»).

Кас никогда не встречался с Ташей, но слышал о заклинательнице и неохотно относится к дочери Бабы Яги с уважением. С Морденкайненом Кас знаком лучше: в прошлом они уже сталкивались на Орте. Воитель принял облик знаменитого волшебника с помощью *короны лжи* [crown of lies], поэтому получил призыв Алустриэль вместо волшебника, и направился в ее святилище в Сигиле, Городе Дверей. На протяжении всего приключения настоящий Морденкайнен путешествует по мультивселенной, не подозревая о том, что Кас заменил его.

Когда Кас прибывает в святилище, он понимает, что Алустриэль планирует объединить свои магические силы вместе с магией Таши и Морденкайнена, чтобы создать заклинание *исполнение желаний* [wish], которое помешает Векне. Волшебница намерена развеять суммарную мощь собранных Векной тайн и сделать ритуал Перерождения бесполезным. Несмотря на то, что Кас выглядит идентично Морденкайнену, он не обладает значительной магической силой. Из-за этого план Алустриэль проваливается и ритуал срывается не так, как задумывалось. На это и рассчитывал военачальник, так как теперь он может предложить альтернативный вариант действий: собрать артефакт под названием *жезл семи частей* [rod of seven parts] и использовать его для победы над Векной. Кас жлет: жезл нужен ему только в корыстных целях.

ПРОТИВОСТОЯНИЕ ВЕКНЕ

Когда во второй главе приключения заклинание *исполнение желаний* [wish] работает не так, как задумывалось, персонажи попадут в святилище Сигила. Кас не будет ожидать такого развития событий, но поймет, что они идеально подойдут для его манипуляций. Изначально мужчина планировал сам найти все фрагменты *жезла семи частей* [rod of seven parts], но

вместо этого поручит поиск персонажам. Кас планирует использовать артефакт, чтобы освободить лорда демонов Паука-волка Миска — своего союзника в борьбе с Векной. Других же он будет вводить в заблуждение и убеждать, что жезл — это ключ, который поможет остановить лича (подробнее о плане Каса читайте в главах 2 и 9).

ЖЕЗЛ СЕМИ ЧАСТЕЙ [ROD OF SEVEN PARTS]

жезл, артефакт (требует настройка)

Много веков назад война между первобытными существами и богами избородила планы существования. Лорд демонов по имени Паук-волк Миска в конце концов поставил первозданных врагов на грань уничтожения.

Отчаявшись спасти себя и своих союзников, против Миски восстали могущественные существа-элементали, называемые Князьями Ветра Ааки. Приверженцы концепции закона, герцоги ветра происходят от народа ваати, который когда-то правил многими мирами. Семь герцогов Ветра ввели свою силу в артефакт, названный *жезлом закона* [rod of law]. Герцоги использовали его, чтобы заточить Миску на плане Пандемониум. В результате жезл распался на семь частей, которые были разбросаны по всей мультивселенной. Таким образом, артефакт стал известен как *жезл закона*.

Владение сломанным жезлом. На жезл нельзя настроиться, пока он сломан. Держа в руках одну из частей сломанного жезла, вы знаете общее местоположение следующего за ней фрагмента, так как жезл жаждет стать единым целым. Действием несколько частей артефакта можно собрать воедино или разобрать, хотя частично собранный жезл не приобретает никаких дополнительных способностей.

Кроме того, пока вы держите одну часть сломанного жезла, вы можете действием наложить заклинание, связанное с этой частью, как указано в таблице «Части жезла». После того как часть жезла была использована для наложения заклинания, она не может быть использована таким образом до следующего рассвета.

ЧАСТИ ЖЕЗЛА

Часть	Заклинание
Первая	<i>общение</i> [commune]
Вторая	<i>магические врата</i> [arcane gate]
Третья	<i>изменение тяготения</i> [reverse gravity] (Сл спасброска 18)
Четвертая	<i>регенерация</i> [regenerate]
Пятая	<i>поиск пути</i> [find the path]
Шестая	<i>таинственный мираж</i> [mirage arcane]
Седьмая	<i>подобие</i> [simulacrum]

Владение всем жезлом. Как только все семь частей будут собраны, существо может настроиться на *жезл семи частей*. Как только вы сделаете это, то получите следующие преимущества:



Магическое оружие. Жезл семи частей можно использовать как магический боевой посох, предоставляющий бонус +3 к броскам атаки и урона им.

Заклинания. У жезла семи частей есть 7 зарядов и он ежедневно восстанавливает 1к4 + 3 заряда на рассвете. Пока вы его держите, то можете действием потратить 1 заряд и наложить любое заклинание из таблицы «Части жезла». Вы также можете действием наложить с его помощью заклинание *обнаружение добра и зла* [detect evil and good], не тратя зарядов.

Высший закон. Если ваше мировоззрение не является законным, то ваш взгляд на мир меняется в сторону соблюдения личного кодекса. Вы склонны выполнять обещания, следовать своему слову и придерживаться своих убеждений.

Уничтожение Жезла. Единственный способ уничтожить жезл семи частей — погрузить собранный артефакт прямо в реку лавы в Бездне. Он должен оставаться в ней в течение пятидесяти лет, прежде чем будет окончательно уничтожен. Таким образом можно временно уничтожить часть жезла, но через год после разрушения она вновь сформируется и телепортируется в случайное место в мультивселенной.

Владение боевым посохом позволит вам добавлять свой бонус мастерства к броскам атаки при любой атаке, которую вы совершаете с его помощью.

Части жезла

Во время приключения персонажи могут найти все фрагменты жезла семи частей [rod of seven parts]. Местонахождение каждой из них описано в таблице «Местонахождение частей жезла» ниже. Краткое содержание приключения

Приключение состоит из трех частей:

Раскрытие намерений Векны. В главе 1 персонажи сталкиваются с культом Векны, проводящим ритуал похищения тайн. Когда герои вступают в конфликт с организацией, то они обретают особую связь с личем, что позволяет им узнать о плане Векны по пересозданию мультивселенной.

Поиск жезла. В главе 2 благодаря особой связи персонажей с Векной, их насильно переносит в Сигил, когда могущественным волшебникам не удается остановить лича с помощью заклинания *исполнение желаний* [wish]. Персонажам предстоит отыскать фрагменты жезла семи частей [rod of seven parts], о чем подробно рассказывается в главах с 2 по 8.

Прерывание ритуала Перерождения. В главе 9 «Морденкайнен» раскрывает то, что он на самом деле является Касом. Он крадет собранный жезл и отправляется на план Пандемониум, чтобы присвоить себе ритуал Векны. Персонажи будут преследовать и противостоять Касу, но их конечная цель заключается в прерывании ритуала Перерождения.

Будучи собранным воедино, легендарный жезл семи частей выглядит внушительно



ЧАСТИ ЖЕЗЛА

Часть	Глава	Место	Сеттинг	Локация
Первая	2	Подземье, Торил	Забывтые Королевства	Тайное убежище последователей Лолс
Вторая	3	Астральное море	Спеллджаммер	Возле осколков корабля спеллджаммера
Третья	4	Земли Скорби	Эбберон	Комната управления отключенным колоссом
Четвертая	5	Дом смерти, Баровия	Равенлофт	Подземелье дома
Пятая	6	Северные горы Даргаард, Кринн	Сага о Копье	Верхний уровень «Прибежища трех лун»
Шестая	7	остров Змей, Орт	Грейхок	Гробница Заблудших душ
Седьмая	8	Авернус, Девять Преисподних	Плейнскейп	Казино «Красный дворец»

КРАТКОЕ СОДЕРЖАНИЕ ГЛАВЫ 1

Действие первой главы происходит в Невервинтере, городе на Побережье Мечей в мире Торил. Персонажи расследуют исчезновение влиятельных дворян Невервинтера, сталкиваясь с культом Векны. Они не дают организации провести ритуал кражи тайн похищенных жертв, а затем попадают в Эвернайт — мрачное отражение Невервинтера в Царстве Теней. Персонажи обретают особую Связь с Векной, переплетая свои судьбы с богом-личем.

КАС БЕЗУПРЕЧНО МАСКИРУЕТСЯ ПОД МОРДЕНКАЙНЕНА С ПОМОЩЬЮ КОРОНЫ ЛЖИ.



КРАТКОЕ СОДЕРЖАНИЕ ГЛАВЫ 2

Действие первой части главы происходит в скрытом святилище Сигила, Городе Дверей. Вторая часть — в Подземье Торила. Две могущественные заклинательницы и волшебник-самозванец накладывают *исполнение желаний [wish]*, пытаясь остановить Векну. Сработавшее неверно заклинание цепляется за Связь персонажей к личу, утягивая их к Арканическому Трио. Леди Адустриэль Сильверхенд, Таша и Морденкайнен (на самом деле Кас) не ожидали такого развития событий. Морденкайнен пользуется ситуацией, «придумывая» план на ходу. Он обманывает остальных, утверждая, что могущественный артефакт под названием *жезл семи частей [rod of seven parts]* является единственным способом остановить Векну. Он знает, что первый фрагмент артефакта находится в тайном убежище последователей Лолс, отправляя за ним персонажей. Каждый фрагмент жезла указывает путь к следующему, и все они рассредоточены по мультивселенной.

КРАТКОЕ СОДЕРЖАНИЕ ГЛАВЫ 3

Действие третьей главы происходит на Астральном плане. Персонажи узнают, что вторая часть жезла находится в обломках магического корабля под названием «Сияющий горизонт». Корабль перевозил часть жезла, но врезался в тело умирающего бога, дрейфующего в Астральном море. Персонажи узнают, что драконоподобное существо пожрало фрагмент жезла и скрылось в сердце бога. Им предстоит сразиться с чудовищем, чтобы вернуть часть артефакта.

КРАТКОЕ СОДЕРЖАНИЕ ГЛАВЫ 4

Действие четвертой главы происходит на континенте Кхорвайр в мире Эбберон. Персонажи узнают, что третья часть жезла находится в Землях Скорби, магической пустоши. Она располагается внутри огромного отключенного конструкта по имени Ландро. Персонажам предстоит пробраться внутрь колосса и достать фрагмент жезла из его машинного отделения.



Леди Алустриэль Сильверхенд, Таша и Морденкайнен узнали о плане Векны, ведущем к пересозданию мультивселенной. Морденкайнен на самом деле является самозванцем, который надеется украсть место лица в ритуале.



КРАТКОЕ СОДЕРЖАНИЕ ГЛАВЫ 5

Действие пятой главы происходит в Баровии, одном из Доменов Ужаса. Персонажи узнают, что четвертая часть жезла была доставлена в особняк с призраками, названный Домом Смерти. Культисты и печально известный аристократ-вампир Страд фон Зарович пытаются заполучить фрагмент артефакта, поэтому персонажам предстоит преодолеть все опасности, прежде чем они смогут заполучить часть жезла.

КРАТКОЕ СОДЕРЖАНИЕ ГЛАВЫ 6

Действие главы 6 происходит в мире Кринн. Персонажи предполагают, что пятый фрагмент жезла находится в гигантском дереве, но с помощью дружественных вервольфов они узнают, что злая группа, преданная могущественному военачальнику — лорду Соту — переправила этот фрагмент в комплекс под названием «Прибежище трех лун». Персонажи должны проникнуть внутрь и вернуть часть артефакта, заодно освободив лидера сопротивления.

КРАТКОЕ СОДЕРЖАНИЕ ГЛАВЫ 7

Действие седьмой главы происходит на острове Змей в мире Орт. Персонажи узнают, что шестая часть жезла находится в склепе гробницы Заблудших душ — подземелья, созданного личем Ацераком. Они должны победить ложного лича, называющего себя Рераком, который является менее могущественной версией «Пожирателя Душ», прежде чем получить фрагмент артефакта.

КРАТКОЕ СОДЕРЖАНИЕ ГЛАВЫ 8

Действие восьмой главы происходит недалеко от логова богини-дракона Тиамат в Авернусе, первом слое Девяти Преисподних. Герои узнают, что Тиамат получила седьмой фрагмент жезла и спрятала его где-то рядом со своим логовом. Персонажи обнаруживают, что он находится в казино под названием «Красный дворец». Они должны проникнуть в зону, предназначенную только для членов клуба, и либо победить избранную Тиамат, либо убедить ее отдать фрагмент.

КРАТКОЕ СОДЕРЖАНИЕ ГЛАВЫ 9

Действие девятой главы начинается в Сигиле и продолжается в Пандесмосе, первом слое хаотичного плана Пандемониум. Оставшаяся часть приключения происходит здесь же. Когда все фрагменты жезла *семи частей [rod of seven parts]* найдены, герои должны позволить волшебникам исследовать артефакт — так утверждает «Морденкайнен». Кас проявляет себя из-под личины архимага и использует жезл, чтобы одолеть Алустриэль и Ташу. После этого он переносится в Пандемониум, чтобы освободить Паука-волка Миску и присвоить ритуал Векны. Персонажи должны отправиться в Пандемониум в погоне за Касом, который обнаружил место проведения ритуала.

КРАТКОЕ СОДЕРЖАНИЕ ГЛАВЫ 10

Действие десятой главы начинается с погони персонажей за Касом сквозь Пандемониум в сторону моря Погибели — океана бурлящей, непроходимой, хаотичной магии. На побережье развернулась бойня между демоническими войсками Каса, намеревающимися освободить Паука-волка Миску из находящейся рядом крепости Погибели, и богиней-демоном Лолс, союзницей Векны. Персонажи могут поучаствовать в битве, либо же сразу направиться за Касом, который так или иначе раскрывает место проведения ритуала лича.

КРАТКОЕ СОДЕРЖАНИЕ ГЛАВЫ 11

В одиннадцатой главе персонажам предстоит спуск в пещеру Разбитых Отражений, в которой Векна сплетает свой ритуал Перерождения. Тот приближается к своему завершению, и бог-лич создал несколько демипланов, в которых виднеются проблески того, как будет выглядеть создаваемая им мультивселенная. Персонажам предстоит пробраться сквозь них, чтобы найти путь в ритуальную пещеру. Оказавшись внутри, герои должны прервать ритуал, отобравший у лича много сил.

ПРОВЕДЕНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Для того, чтобы провести приключение, вам необходимы основные книги пятой редакции Dungeons & Dragons (*Книга игрока, Руководство Мастера, Бестиарий*).

Текст, указанный в подобной рамке, предназначен для прочтения вслух или пересказа своими словами игрокам во время первого посещения локации или при особых обстоятельствах, как указано в тексте приключения.

Вы сможете найти большинство блоков статистик существ этого приключения в *Бестиарии*. Остальные блоки статистики описаны в «Приложении А» и «Приложении В», как будет указано по тексту, или же будут предоставлены как часть столкновения, в котором они участвуют.

Когда вы встречаете название существа, выделенное **жирным** шрифтом, то это является своеобразной подсказкой вам, Мастеру, о необходимости подготовить его блок статистики.

Заклинания и снаряжение, упомянутые в приключении, описаны в *Книге игрока*. Магические предметы можно найти в *Руководстве Мастера*, только если текст приключения не указывает на описание где-либо в другом месте.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КАРТ

В книге есть несколько карт помещений различных локаций.

КАРТЫ ПОМЕЩЕНИЙ

Карты, представленные в этой книге, предназначены только для глаз Мастера. По мере того, как персонажи будут исследовать связанные с картой локации, вы можете переносить ее фрагменты на графическую бумагу, стираемый коврик или иную поверхность, чтобы помочь игрокам визуализировать области с необычными формами или особенностями. Подобные нарисованные от руки карты не обязательно должны точно соответствовать оригиналам, и вы можете менять их особенности по своему усмотрению. Картам также не обязательно быть тщательно обрисованным. Опускайте неочевидные детали (например, скрытые двери и подобные объекты), пока персонажи не обнаружат их и не начнут с ними взаимодействовать. К примеру, запертые двери обозначены на картах точками, но вам не нужно включать эту деталь в карты, нарисованные от руки.

На одной из карт изображено святилище в Сигиле, которое служит персонажам базой на протяжении большей части приключения. Эта карта более подробно описана в главе 2, но не сообщайте игрокам информацию, которую не знали бы их персонажи. Например, они не узнают, какие магические предметы Алустриэль хранит в зоне S3 святилища, если не будут тщательно исследовать ее. На карте изображено состояние локации до прибытия персонажей.


НЕЛЕТАЛЬНЫЕ ИСХОДЫ

В приключении персонажам предстоит сразиться с врагами в определенных столкновениях. Однако с противниками можно разобраться не менее эффективными способами помимо убийства. Персонажи могут оглушать, запугивать, подкупать ради информации или найти другие изобретательные способы разрешения конфликтов. Оцените ситуацию, и если персонажи пытаются преодолеть столкновения без насилия, то попытайтесь найти сюжетно возможный компромисс.

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ

Перед тем, как начать приключение, советуем вам потратить первую игровую встречу на помощь в создании и/или адаптации персонажей под это приключение. Оно рассчитано на 10-ый уровень, поэтому перед началом убедитесь, что у ваших игроков есть персонажи соответствующего уровня. В главе 1 приведены инструкции касательно того, как начать игру на 7-ом, 8-ом, 9-ом или 11-ом уровне.





Культы Векны повсеместно занимаются вытягиванием тайн своих жертв, чтобы наполнить силой ритуал Векны по пересозданию мультивселенной.

СУЩЕСТВУЮЩИЕ ПЕРСОНАЖИ

Возможно, один или более из числа ваших игроков захотят продолжить играть персонажами, которые успешно завершили предыдущие приключения системы D&D. И это прекрасно! Для него подойдет любой персонаж из любого сеттинга, но только если его уровень не превышает 11-й.

Приключение начинается в городе Невервинтер мира Торил (в сеттинге Забытых Королевств). Если персонаж родом из другого мира или откуда-то еще в этом сеттинге, то придумайте вместе с игроком причину, по которой он оказался в Невервинтере и откликнулся на призыв лорда Неверембера о помощи в раскрытии исчезновения нескольких дворян. Она может быть самой разной — от магической (неожиданная волшебная вспышка переносит их в город) до обыденной (по семейным делам).

Если персонаж взял значительный перерыв после своего предыдущего приключения, то подумайте о том, чтобы сделать бросок или выбрать вариант из таблицы «Дела в Невервинтере», расширив его при необходимости, чтобы придумать причину, по которой герой прибыл в город.

НОВЫЕ ПЕРСОНАЖИ

Игроки могут создать персонажа 10-го уровня с нуля под это приключение. Для простоты введения в сюжет, он может быть родом из Невервинтера или из его окрестностей.

Если один или более из числа ваших игроков примут решение создать персонажей из отдаленных земель, то воспользуйтесь вариантами из предыдущего раздела о том, почему подобные персонажи сейчас находятся в Невервинтере. Если у них еще нет причины, то они все равно должны иметь основания для того, чтобы лорд Неверембер попросил их о помощи в главе 1, даже если это произошло из-за того, что их подвиги широко известны.

Как бы то ни было, персонажи 10-го уровня уже прошли долгий путь и подтвердили свои способности опытом. Они, скорее всего, совершили впечатляющие подвиги, поэтому попросите игроков описать, каким образом персонажи достигли 10-го уровня.

Таблица «Предыстории 10-го уровня» содержит примеры для новых персонажей. Совершите бросок по таблице или выберите понравившийся вариант, когда будете вместе с игроками определять предыстории персонажей.

ПРЕДЫСТОРИИ 10-ГО УРОВНЯ

1кб	Великие подвиги
1	Персонаж начал свой путь искателя приключений, расследовав поднятие зомби на некогда мирном кладбище. В ходе расследования был обнаружен культ. Персонаж сразился с его членами и победил их лидера, являвшегося архимагом [archmage] .
2	Будучи телохранителем высокопоставленного политического деятеля или торговца, персонаж не раз предотвращал атаки наемных убийц и демонов.
2	Персонаж занимается охотой на злых драконов или на какой-либо другой тип опасных существ.
4	Герой является частным детективом, который за сдельную цену возвращает похищенных близких и добывает документы и предметы, украденные коварными злодеями.
5	Персонаж изучает и хранит немагические исторические артефакты и много путешествует в поисках редких предметов, имеющих высокое значение. Занимаясь сохранением экспонатов для местных музеев, персонаж противостоял различным угрозам, начиная от эттинов [ettin] и заканчивая глабрезу [glabrezu] .
6	Персонаж служит богу и выполняет обет по защите беспомощных. Работа оплачивается не очень хорошо, но герой уже успел спасти детей от голодных чудовищ, остановить разбушевавшихся возле деревень монстров и защитить бедняков от жадных феодалов.

СИЛА ТАЙН

Векна использует украденные тайны для проведения своего ритуала Перерождения мультивселенной. Когда герои натываются на культ Векны, члены которого пытаются выведать тайны пленников, они получают доступ к магии, подпитываемой могущественными тайнами. Персонажи смогут тратить их как валюту, как только получат Связь с Векной в главе 1.

На протяжении всего приключения персонажи могут узнать множество тайн. В начале каждой главы есть раздел «Сила тайн», в котором перечислены

ДЕЛА В НЕВЕРВИНТЕРЕ

1кб	Причина
1	Персонаж находится на службе у могущественного торговца, мага или монарха, который оказал услугу лорду Неверемберу, направив персонажа к нему. Лорду понадобилась помощь персонажа, чтобы справиться с растущими проблемами с нежитью в Невервинтере. Чрезвычайное происшествие, связанное с пропавшими дворянами, — последнее из подобных заданий.
2	После долгой борьбы персонажу удалось одолеть могущественного чародея. В предсмертных муках его магия дала отдачу, открыв портал и перебросив персонажа в Невервинтер. Персонаж работает на лорда Неверембера в качестве наемника, пока определяется с тем, что ему делать дальше.
3	Персонаж сражался со взрослым черным драконом [adult black dragon] . Бой прошел не очень удачно, и персонаж впал в небытие, когда ему было пора умирать. Однако, вместо этого он очнулся в Невервинтере возле виллы лорда Неверембера. Вам решать, почему это произошло. Как вариант, имели место быть божественное вмешательство или действия заклинателя.
4	Персонаж победил злого правителя и получил возможность забрать добычу из его сокровищницы. Осматривая различные предметы, персонаж наткнулся на куб врат [cubic gate] , который отправил его в Невервинтер. Персонаж согласился поработать на лорда Неверембера в обмен на услуги заклинателя, необходимые ему для возвращения домой.
5	Персонаж является экспертом по возвращению похищенных людей, даже тех, кто находится в других мирах. Семья одного из похищенных дворян в главе 1 обратилась к арфистам, которые порекомендовали услуги персонажа. Семья пообещала высокую цену за прибытие персонажа в Невервинтер и поиск пропавшего близкого человека.
6	Персонаж занимается изучением мультивселенной. Во время своих путешествий его посетило предчувствие опасности, которое он испытывал в преддверии встреч со злом. Персонаж не может избавиться от чувства ужаса, возникающего у него при одной мысли о Невервинтере, поэтому он прибыл в город для того, чтобы узнать у лорда Неверембера, присутствует ли там угроза.

все подобные тайны, которые можно использовать с помощью этих правил. «Таблица тайн» в «Приложении С» поможет вам отслеживать те из них, которые персонажи успели изучить. Она содержит спойлеры, поэтому держите ее втайне от игроков.

ИЗУЧЕНИЕ ТАЙН

Каждый раз, когда персонажи узнают важную тайну, отмечайте ее в таблице тайн. Как только персонажи узнают тайну, они не смогут изучить ее вновь. Когда один из них узнает тайну, то она будет считаться изученной для всей команды.

РАСКРЫТИЕ ТАЙН

Персонаж может волшебным образом потратить тайну, как валюту, раскрыв ее мультивселенной, чтобы получить сиюминутное благо. Персонаж действием шепчет тайну вслух, чтобы активировать эффект. После этого она исчезает из разума каждого персонажа в партии. Есть одно исключение: если персонажи потратят тайну, которую они узнают от Каса в главе 10 о местонахождении Векны, то они все равно будут знать, где бог-лич плетет свой ритуал.

Когда персонаж тратит тайну таким образом, каждый герой в группе совершает броски к20 в течение 1 минуты с преимуществом.

Персонажи могут услышать содержимое тайны еще раз, но они не могут тратить ее более одного раза. Если персонажи делятся тайной с персонажем Мастера, то она незамедлительно теряет свою силу и считается раскрытой. Она остается в памяти каждого персонажа в команде, но они не получают никакой выгоды от ее раскрытия.

ХРАНЕНИЕ ТАЙН

Когда персонажи столкнутся с Векной в пещере Разбитых Отражений в главе 11, они смогут использовать любую из хранившихся у них тайн для того, чтобы помешать ритуалу Перерождения, проводимого богом-личем. Подробнее о том, как тайны персонажей могут повлиять на их столкновение с Векной, смотрите в главе 11.



Связь с Векной

Как только персонажи будут метафизически связаны с Векной и смогут тратить магические тайны, их контакт с богом-лицем может проявляться разными способами, если вы того пожелаете.

Например, они могут периодически получать мысленные образы Векны, сплетающего свой ритуал в таинственной, наполненной кристаллами пещере. Или они могут видеть во сне тревожные образы Векны, включая нечестивый символ бога-лица или кульгистов в одеяниях, поклоняющихся Векне. Периодические напоминания персонажам о злом плане лица добавят приключению ощущение неотложности.

Уровни опасности

Таблица «Блоки статистики по показателю опасности» располагает существ этой книги по порядку, который зависит от значения их показателя опасности. В ней также указан вид этих существ и то, где можно найти их внутри книги.

Блоки статистики по показателю опасности

по	Блок статистики	Вид существа	Глава
1	Кованый воитель [Warforged Warrior]	Конструкт	Приложение А
5	Ночной поглотитель [Night Scavver]	Монстр	Приложение А
5	Паукодемон каккуу [Kakkuu Spyder-Fiend]	Исчадие	Приложение А
6	Несущий черную розу [Black Rose Bearer]	Нежить	Приложение А
6	Луносветный защитник [Moonlight Guardian]	Конструкт	Приложение А
6	Жрец Осибуса [Priest of Osybus]	Гуманоид	Приложение А
7	Разведчик клинков [Blade Scout]	Конструкт	Приложение А
7	Заблудший угнетенный [Lost Sorrowsworn]	Монстр	Приложение А
8	Костяной рух [Bone Roc]	Нежить	Приложение А
8	Инквизитор тома [Inquisitor of the Tome]	Гуманоид	Приложение А
8	Звездный удильщик [Star Angler]	Монстр	Приложение А
9	Люстра вращения [Whirling Chandelier]	Конструкт	Приложение А
9	Лейтенант клинков [Blade Lieutenant]	Конструкт	Приложение А
9	Одинокий угнетенный [Lonely Sorrowsworn]	Монстр	Приложение А
9	Волшебник школы Некромантии [Necromancer Wizard]	Гуманоид	Приложение А
10	Дурноглаз [Eye Monger]	Аберрация	Приложение А
10	Зеркальная тень [Mirror Shade]	Нежить	Приложение А
11	Дэглот [Degloth]	Исчадие	Приложение А
11	Глефа [Glaive]	Конструкт	Глава 4
11	Паукодракон [Spiderdragon]	Монстр	Приложение А
11	Влазок [Vlazok]	Исчадие	Приложение А
12	Медвезарево [Blazebear]	Монстр	Приложение А
12	Гранитный джаггернаут [Granite Juggernaut]	Конструкт	Приложение А
13	Дриада мертвой коры [Deadbark Dryad]	Фея	Приложение А
13	Взрослый лунный дракон [Adult Lunar Dragon]	Дракон	Приложение А
13	Паукодемон фисаразу [Phisarazu Spyder-Fiend]	Исчадие	Приложение А
14	Собиратель трупов [Cadaver Collector]	Конструкт	Приложение А

ПО	Блок статистики	Вид существа	Глава
14	Хазвонгел [Hazvongel]	Исчадие	Приложение А
15	Зеленый абишай [Green Abishai]	Исчадие	Приложение А
15	Бортак [Borthak]	Монстр	Приложение А
15	Смертоволк [Deathwolf]	Нежить	Приложение А
15	Безжалостный колосажатель [Relentless Impaler]	Исчадие	Приложение А
15	Страд, хозяин Дома Смерти [Strahd, master of Death House]	Нежить	Приложение В
17	Паукодемон каувилитку [Quavilithku Spyder-Fiend]	Исчадие	Приложение А
18	Осадный паук [Citadel Spider]	Монстр	Приложение А
18	Космический ужас [Cosmic Horror]	Аберрация	Приложение А
19	Красный абишай [Red Abishai]	Исчадие	Приложение А
19	Паукодемон раклупис [Raklupis Spyder-Fiend]	Исчадие	Приложение А
19	Лорд Сот [Lord Soth]	Нежить	Приложение В
19	Таша, ведьма [Tasha the Witch]	Гуманоид	Приложение В
21	Астральный дредноут [Astral Dreadnought]	Монстр	Приложение А
21	Ложный лич [False Lich]	Нежить	Приложение А
21	Алустриэль Сильверхенд [Alustriel Silverhand]	Гуманоид	Приложение В
22	Кэмлэш [Camlash]	Исчадие	Глава 10
23	Кас, предатель [Kas the betrayer]	Нежить	Приложение В
23	Неожиданность [Windfall]	Гуманоид	Глава 8
24	Паук-волк Миска [Miska the Wolf-Spider]	Исчадие	Приложение В
26	Векна, архилич [Vecna the Archlich]	Нежить	Приложение В





Загадочный ритуал проливает свет на жуткую деятельность
культа Векны.

Ловкач

ГЛАВА 1: СПАСЕНИЕ С КЛАДБИЩА НЕВЕРДЭТ

В начале приключения персонажи являются уже состоявшимися героями, живущими в Невервинтере на Побережье Мечей. В недавнем прошлом на город обрушилось несколько бедствий, самым губительным из которых было извержение близлежащего вулкана Хотеноу. Оно почти уничтожило город сорок лет назад, но на данный момент большая его часть была отстроена вновь.

Мегаполисом правит лорд-протектор Дагулт Неверембер. Пришедший к власти благодаря сомнительной претензии на происхождение от одного из героев прошлого Невервинтера, он, тем не менее, обеспечивает надежное правление городом.

Неизвестный властям культ Векны действует в катакомбах под разросшимся кладбищем Невервинтера под названием Невердэт. Члены организации похищают жителей города, зная важные тайны, вытягивают их знания и души в ходе гнусного ритуала и передают Векне, который копит силы для ритуала Перерождения (см. «Вступление»). В процессе извлечения тайн жертвы превращаются в существ, лишенных знаний и воли.

ПРОВЕДЕНИЕ ГЛАВЫ

В этой главе герои обнаруживают культ Векны, готовящий четырех похищенных жертв в катакомбах под мавзолеем Халликс для проведения ритуала. Прервав его, персонажи и эльф-ученый по имени Элдон Кейвард попадут в Эвернайт — зловещее отражение Невервинтера в Царстве Теней. Для возвращения домой им придется столкнуться с пропитанным одиночеством наследием семьи Долиндар и найти портал, ведущий обратно в Невервинтер.

РАЗВИТИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ

К началу главы персонажи должны быть 10-го уровня. В ином случае обратитесь к разделу «Персонажи более высокого и низкого уровня» ниже, где описано, как можно приспособиться героям других уровней. Если персонажи 10-го уровня или ниже, они получат один уровень после возвращения в Невервинтер из Эвернайта.

СИЛА ТАЙН

По мере прохождения главы персонажи могут изучить три тайны, соответствующие правилам раздела «Сила тайн» (см. «Вступление»). Они известны трем

персонажам Мастера, с которыми герои столкнутся в катакомбах Невердэт:

Тайна Индрины. Пленница по имени Индрина знает, что лорд Неверембер не имеет законных претензий на свой титул. Персонажи могут узнать эту тайну в зоне С20.

Тайна Сарцель. Пленница по имени Сарцель недавно получила тревожное видение, о котором персонажи могут узнать в зоне С5.

Тайна Умберто. Персонажи могут узнать о скрытой роли Умберто в качестве летописца Векны в зоне С11.

Когда персонажи впервые изучат любую из этих тайн, они почувствуют, что открывшаяся им информация очень важна. Опишите игрокам правила раздела «Сила тайн», но пока не давайте их использовать. Когда персонажи получат Связь с Векной, то они смогут расколоть тайны согласно правилам во «Вступлении».

ПЕРСОНАЖИ БОЛЕЕ ВЫСОКОГО И НИЗКОГО УРОВНЯ

Данная глава является преамбулой к основному сюжету приключения. Вы можете провести ее для персонажей более низкого уровня, адаптировав указанным ниже способом. Если ваши персонажи 7-го, 8-го или 9-го уровня, то уберите существ согласно таблице «Исключение существ».

Кроме того, марида в зоне С10 сдается, когда его хиты опустятся до 150 хитов, а не до 100 хитов.

ИСКЛЮЧЕНИЕ СУЩЕСТВ

Зона	Исключить
С2	Два умертвия
С7	Две водные аномалии
С14	Два фанатика культа
С16	Один маг
С17	Два фанатика культа
С25	Один нотик
С26	Три нотика
Пробуждение Эвернайта	Три гуля
В1	Одно порождение вампира

Если персонажи уже были 11-го уровня, то они не получают повышения по завершении главы.

НАЧАЛО ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Приключение начинается с того, что лорд Дагулт Неверембер приглашает персонажей в свою скромную виллу в Невервинтере. Там будут присутствовать несколько членов городской стражи, а также три жреца Отмы — бога вдохновения, изобретений и знаний — из Дома Знаний Невервинтера.

Когда герои войдут в зал для аудиенций, лорд Неверембер будет занят обсуждением политики со своими советниками. Он прервет беседу, поприветствовав персонажей улыбкой, и произнесет следующее:

«Приветствую вас, мои героические друзья! Я так рад, что вы пришли. Я вынужден сообщить вам, что сейчас происходят ужасные события. В частности, за последние несколько дней были похищены четверо distinguished граждан. Могу ли я рассчитывать на вашу помощь в их спасении?»

Затем лорд Неверембер даст описания каждой из жертв:

Элдон Кейвард, высокообразованный ученый, специализирующийся на Внешних планах.

Индрина Ламсенсетль, человеческая актриса, вращающаяся в высших светских кругах Невервинтера.

Сарцель Малинош, человеческая чародейка дикой магии, постигающая тайны Внешних планов.

Умберто Ноблин, гном-летописец, автор книг о различных божествах.

Лорд Неверембер сообщит, что каждая жертва была похищена ночью. Они не были знакомы друг с другом, и, насколько ему известно, их ничего не связывает между собой.

Он также оплатил гадания в Доме Знаний, надеясь найти жертв. Жрецы сообщили, что их мистический след заканчивается в конкретном месте: мавзолее Халликс на кладбище Невердэт. Прорицатели опасаются, что кто-то блокирует их способности, из-за этого они не могут посмотреть внутрь глубже.

Лорд Неверембер просит персонажей расследовать похищения в мавзолее Халликс. Он обещает каждому из них по прекрасному дому в Невервинтере, если те смогут найти всех четырех пропавших граждан и привлечь злоумышленников к ответственности.

КЛАДБИЩЕ НЕВЕРДЭТ

Лорд Неверембер и жрецы рассказывают о Невердэте, которое состоит из двух разросшихся, соединенных между собой кладбищ: Главного и Бедняцкого. Толстая каменная стена отделяет склепы богачей от могил нищих.

На Главном кладбище расположено несколько мавзолеев, некоторые из которых содержат обширные подземные гробницы. На Бедняцком — множество простых надгробий, но некоторые сознательные граждане оплатили постройку общественных катакомб, когда кладбище только закладывалось.

Культ Векны похитил четверых дворян Невервинтера:
Элдона Кейварда, Индрину Ламсенсетль, Сарцель Малинош, Умберто Ноблина.



НА КЛАДБИЩЕ

Блуждающие зомби и скелеты кладбища Невердэт не составят проблем для партии высокого уровня, поэтому персонажи с легкостью доберутся до мавзолея Халликс. Они еще не знают, что он ведет в сеть катакомб, которая простирается как под Главным кладбищем, так и под Бедняцким.

ГЛАВНЫЕ ОСОБЕННОСТИ

Описанные ниже свойства верны как для гробниц, так и для катакомб.

ТРЕСНУТЫЙ ФУНДАМЕНТ

Старые камни, использованные для строительства подземных зон, плохо прилегают друг к другу, оставляя место для плесени или спутанных корней. Культисты Векны начертали на стенах символы в виде следящего глаза и левой руки.

ПОТОЛКИ

Потолки достигают высоты 10 футов в туннелях и 15 футов в помещениях, если по тексту приключения не сказано обратного.

ДВЕРИ

Двери по всем локациям выполнены из плотного камня и крепятся на металлические петли. Культ следит за тем, чтобы они были хорошо смазаны, поэтому двери не издают шума при использовании. Все они не заперты, если по тексту приключения не сказано обратного.

ОСВЕЩЕНИЕ

Зоны С1-С12 не освещены, поэтому персонажам необходимо обладать темным зрением или иметь при себе источник света, чтобы видеть. Члены культа часто посещают зоны С13-С26, поэтому их ярко освещают висящие на настенных крючках фонари.

РУИНЫ ГИЛЬДИИ ГИДРОМЕХАНИКОВ

Часть катакомб когда-то принадлежала оккультной организации под названием гильдия Гидромехаников. Ее участники покинули эти места, но призванные ими элементали и заводные механизмы остались. Сеть труб проходит через зоны С7-С12 и С14-С15, обозначенные на карте 1.1 сплошными линиями. Звук каплюющей воды разносится по таким зонам.

ЛОКАЦИИ КАТАКОМБ НЕВЕРДЭТ

Следующие локации отмечены на карте 1.1.

С1: МАВЗОЛЕЙ ХАЛЛИКС

Возвышающиеся каменные мавзолеи на кладбище Невердэт расположены у стены, отделяющей Главное кладбище от Бедняцкого на западе. Мавзолей Халликс — приземистый, неприятный гранитный блок в тени более крупных памятников на западе и юге. С двойных дверей из металла спускается ржавая порванная цепь и навесной замок.

Хорошо смазанная дверь открывается бесшумно. Внутри склепа пыльно, многочисленные дорожки ведут к спускающейся лестнице в дальней части помещения.

У стен располагаются шесть каменных гробов, по три с каждой стороны. На них выгравированы каменные таблички с именами, датами рождения и смерти. Все покоящиеся здесь члены семьи Халликс умерли сорок лет назад, после извержения вулкана Хотеноу. В гробах нет ничего, кроме обрывков ткани и осколков костей — упыри культа съели все содержимое.

Поиск источников шума. Если персонажи будут слишком шуметь, то **умертвия [wight]** из зоны С2 начнут их искать.

С2: ПОДЗЕМЕЛЬЕ МАВЗОЛЕЯ

Если описанные ниже умертвия отправились на шум в зону С1, то пропустите последнее предложение при прочтении вслух:

Каменная лестница спускается из мавзолея Халликс в большую подземную гробницу с каменными саркофагами, расположенными на крепких полках. Часть западной стены обрушилась, образовав проход в соседнее помещение. По склепу рыскают пятеро бледных, иссохших воинов в жутких доспехах.

Культ заставил служить им в качестве охранников пять **умертвий [wight]**. Они запомнили внешность его членов и не нападают на них, но будут атаковать всех остальных.

Старые останки Халликсов, когда-то похороненных здесь, были скормлены упырям культа.

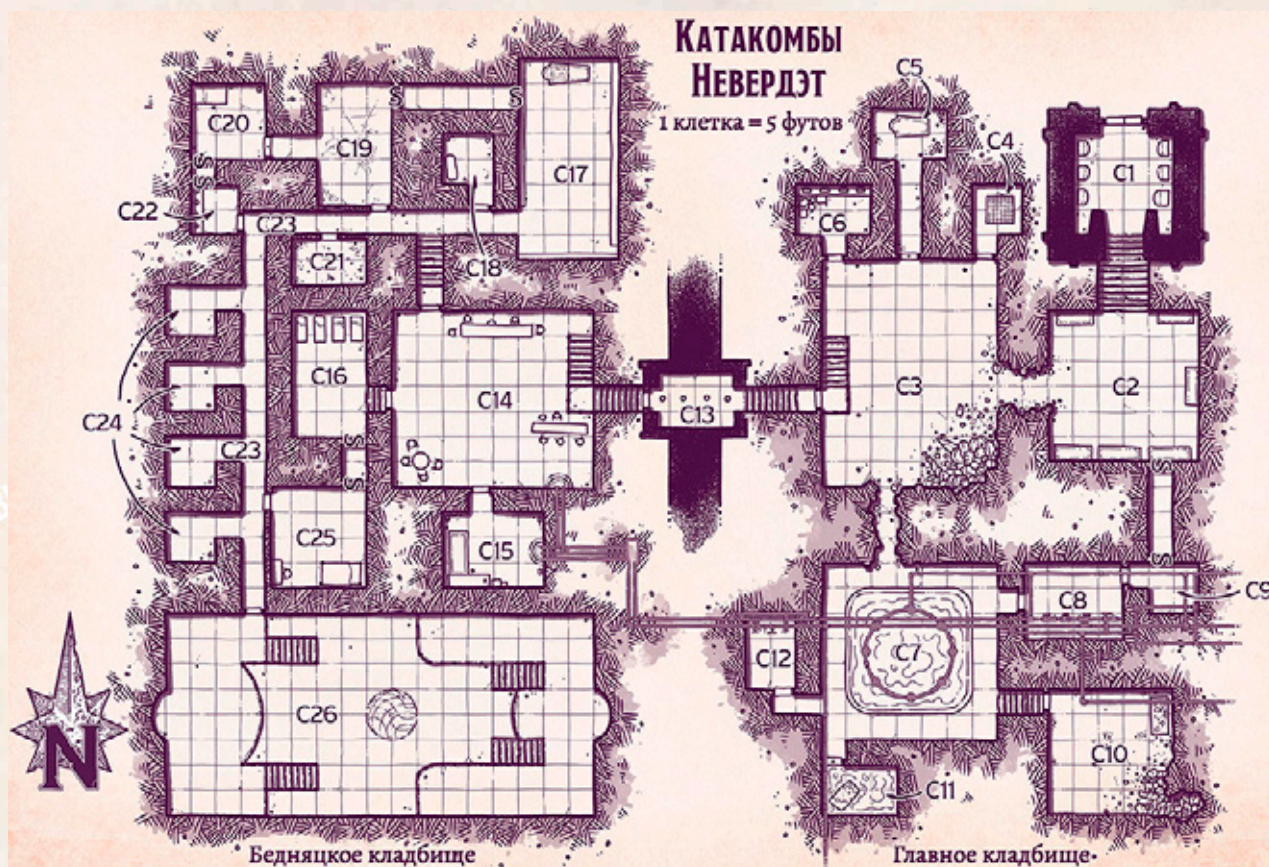
Скрытая дверь. Один из опустевших гробов не содержит никаких следов прежнего обитателя. Задняя стенка саркофага скрывает панель с защелкой, которая может распахнуть в сторону стену за ней. Персонаж, осмотревший саркофаг или стену и преуспевший в проверке Интеллекта (Расследование) или Мудрости (Восприятие) со Сл 18, находит скрытую дверь. Ни культисты, ни умертвия о ней не знают. Проход заканчивается у другой скрытой двери, которую легко заметить и открыть изнутри туннеля. Она ведет в зону С9.

Сокровище. В одном из вскрытых саркофагов лежат четыре шерстяных плаща стоимостью 10 зм каждый и две широкополые шляпы по 5 зм каждая, которые культисты используют для того, чтобы сливаться с толпой, перемещаясь на поверхности. Там же находится *зелье невидимости [potion of invisibility]*, которое они приберегли на крайний случай.

С3: ОБРУШЕННОЕ ПОМЕЩЕНИЕ

Сквозь трещины в потолке торчат корни. Каменная лестница в юго-восточном углу обвалилась, а близлежащие стены осыпались. Три двери в северной стене закрыты, а на средней висит новый замок. Западная лестница ведет на небольшой балкон, с которого открывается вид на комнату с высоты пять футов, и на нем достаточно места лишь для двери с изображением глаза.





Сюда нельзя попасть с поверхности из-за того, что ведущая наверх лестница обрушилась. Подробнее о запертой двери смотрите в зоне C5.

C4: ЛОВУШКА У РЕШЕТКИ

Металлическая решетка на полу комнаты со стороны десять футов преграждает зев неглубокой каменной ямы, в которой лежит маленькая золотая арфа, несколько разбросанных бумаг и кусок окровавленной ткани.

Железная решетка закрывает яму со стороной 5 футов и глубиной 3 фута. Отверстия в ней достигают 5 дюймов в поперечнике. Персонаж, способный дотянуться до арфы, может осторожно наклонить ее и просунуть сквозь решетку, преуспев в проверке Ловкости (Ловкости рук) со Сл 18. Если итоговое значение проверки ниже Сл на 5 или более, то арфа падает обратно в яму.

Культист Векны пытался вытащить музыкальный инструмент из ямы, но стал жертвой ловушки. Та разорвала половину его плаща, и теперь окровавленная ткань лежит на дне ямы, а из кармана накидки сквозь решетку выпали бумаги. После этого происшествия культисты решили не испытывать судьбу и оставили сокровище в покое.

Ловушка у решетки. Персонаж может обнаружить ловушку решетки, осмотрев ее и преуспев в проверке Интеллекта (Расследование) со Сл 14. Ловушка срабатывает, если на решетку оказывается давление более чем 10 фунтов. Из желобков в решет-

ке выезжают отравленные лезвия, причиняющие 14 (4к6) рубящего урона тому, кто вызвал срабатывание ловушки. Если целью стало существо, то оно должно преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 14, иначе получая 14 (4к6) урона ядом. Ловушка перезаряжается спустя 1 минуту.

Заметки. В бумагах подробно описаны планы похищения из Невервинтера дворянки по имени Индрина Ламсенсель. В них содержится карта и предписание перемещений девушки и предположение о том, что она знает какую-то важную тайну лорда Неверембера. На полях одной из заметок написано, что «ее тайны станут достойным подношением». Персонажи могут узнать больше, изучив заметки Джерота в зоне C25.

Сокровище. Арфа стоит 2500 зм.

C5: КАМЕРА САРЦЕЛЬ

Единственная ведущая в камеру дверь заперта снаружи на подвесной замок. Персонаж, использующий воровские инструменты, может действием вскрыть замок, преуспев в проверке Ловкости (Ловкость рук) со Сл 18. Четыре мага культа (в зонах C14, C16 и C26) носят при себе ключ от замка. Поскольку камень вокруг двери выложен неровно, то персонаж может действием снять дверь с петель, преуспев в проверке Силы (Атлетика) со Сл 17.

В старом склепе стоит открытый гроб, в котором лежит несколько рваных одеял. Сквозь прорехи видны спутанные черные локоны.

Культисты переоборудовали эту гробницу в камеру для одной из своих ритуальных жертв по имени Сарцель Малинош. Она дремлет в саркофаге, завернувшись в одеяла так, чтобы были видны только ее волосы.

Сарцель — человеческая чародейка дикой магии, чьи заклинательные способности были утрачены во время недавней поездки в отдаленный план. Пока ее магия не вернется естественным образом, Сарцель обладает блоком статистики нейтрального **мага [mage]** без способности «Использование заклинаний». На некоторые вопросы она отвечает загадочными предсказаниями, но старается держать эту раздражающую привычку в узде.

Сарцель просит помочь ей освободиться, поясняя, что без своей магии чувствует себя непросто и была бы рада, если бы ее вывели с кладбища Невердэт, после чего она сама сможет добраться до дома.

Тайна Сарцель. Экстрасенсорные исследования Сарцель показали ей проблеск ужасного будущего. Она увидела иссушенную фигуру человека, левитирующего над землей и собирающего вокруг себя злую энергию в светящиеся нити. Затем он закричал, и энергия взорвалась, вызвав нечто ужасное. Это видение испугало Сарцель. Персонаж, взаимодействующий с девушкой и преуспевший в проверке Мудрости (Проницательность) со Сл 14, понимает, что чародейку что-то беспокоит. Если спросить ее о причине, то Сарцель поделится своим видением.

Изучение видения Сарцель считается тайной, соответствующей правилам раздела «Сила тайн» (см. «Вступление»).

С6: Кладовая

На каменных полках помещения располагаются коробки и мешки. Несколько ящиков стоят у стены.

Культисты очистили склеп с останками слуг, чтобы устроить здесь склад таких вещей, как масло для фонарей, цепей и кандалов.

Сокровище. Среди припасов находятся два зелья яда [potion of poison] с этикетками «Применять только в лечебных целях».

С7: Комната с фонтаном

Если персонажи уменьшили напор воды в зоне С8, то пропустите первое предложение при прочтении вслух:

Вдоль стен и потолка тянутся проржавевшие трубы, а из разбрызгивателей сверху стекает вода. На полу в центре комнаты находится глубокий, заполненный до краев каменный бассейн. Его поверхность рябит, открывая взору несколько состоящих из воды существ. На юге находится закрытая дверь, запертая на подвесной замок.

Дополнительную информацию о запертой двери см. в зоне С11.

В фонтане глубиной 25 футов живет **водяной элементаль [water elemental]** и две **водные аномалии [water weird]**. Существа равнодушны к незванным гостям и будут атаковать только в целях самозащиты. Когда-то они были связаны служением гильдии Гидромехаников, но теперь свободны и наслаждаются вечным «дождем». Культ обижает элементалей, поэто-

му они, рассердившись, ушли под поверхность воды. Решив не терпеть дальнейшего вторжения, элементали всплывают и нападают на всех, кроме культистов. Водные аномалии считают водяного элементалю своим предводителем. Если у него остается менее 50 хитов, то он отступит на дно бассейна вместе с оставшимися в живых водными аномалиями.

Водяной элементаль любит беседы, но говорит только на Акване. Персонажи, способные общаться с ним, могут узнать от него следующее:

Действия культа. Культисты, поклоняющиеся богу, символами которого являются рука и глаз, недавно переехали в прилегающие комнаты.

Сосед. Рыбоголовое существо по имени Шанзезим живет в зоне С10.

Пленник. Культисты заперли маленькое существо в соседней комнате (зона С11).

Сокровище. На дно бассейна упал серебряный браслет с семью маленькими бриллиантами. Его стоимость составляет 150 зм.



Сарцель Малинош



Большинство культистов Векны с кладбища НЕВЕРДЭТ носят на себе татуировки оскверняющего СИМВОЛА БОГА-ЛИЧА.

С8: ВОСТОЧНАЯ ГИДРАВЛИЧЕСКАЯ КОМНАТА

Трубы вдоль южной стены комнаты исчезают в стенах у потолка. К трубам подсоединены сложные шестеренки и четыре колеса, вращаемые вручную.

Колеса регулируют напор воды в трубах, но на них нет манометров, показывающих, как поворот колес влияет на давление. Персонаж может определить, что вода течет на запад, а также как увеличить или уменьшить напор воды, по истечению часа проб и ошибок. Персонаж, преуспевший в проверке Интеллекта (Расследование) со Сл 16, узнает эту информацию всего за 10 минут. Кроме того, **марид [marid]** Шанзезим в зоне С10 может рассказать, как работать с колесами.

Уменьшить напор. Если персонажи уменьшат напор воды до минимума, то из разбрызгивателей в зоне С7 перестанет капать вода.

Увеличить напор. Если персонажи максимально увеличивают напор воды здесь и в зоне С12, то бассейны в зонах С14 и С15 начинают переливаться. Через 10 минут эти зоны станут труднопроходимой местностью из-за затопления. Через пять минут после этого обитатели зоны С14 прибегают проверить зоны С8 и С12, прихватив с собой обоих упырей из зоны С17. Прибыв на место, культисты начнут кричать о том, что «преподнесут урок спящим элементалям», что даст персонажам время на подготовку засады или другой хитрости.

С9: ПОДСОВКА С МЕХАНИЗМАМИ

Стены небольшой подсобки скрыты за ржавыми трубами и сцепленными шестернями.

Шестеренки заклинило, они не двигаются. Механизм, к которому они подключены, не работает.

Скрытая дверь. Одна шестерня на северной стене не подключена ни к чему другому на стене вокруг нее. Существо должно преуспеть в проверке Интеллекта (Расследование) со Сл 14, чтобы заметить ее. При повороте этой шестерни часть той же стены отодвигается, подобно скрытой двери. Культисты не знают об этом. Открытый небольшой проход заканчивается еще одной скрытой дверью, которую легко обнаружить и открыть изнутри туннеля. Она ведет в зону С2.

С10: ИМПРОВИЗИРОВАННАЯ МАСТЕРСКАЯ

Юго-восточный угол комнаты загромождают завалы, оставляя лишь небольшую щель у неровного потолка. Часть обломков была переоборудована под низкий столик, на котором выложены мелкие детали часового механизма. Громадное рыболовное существо в изысканных шелковых одеждах внимательно рассматривает крошечные детали.


Существом является **марид [marid]** по имени Шанзезим. Он был привязан гильдией Гидромехаников и не может покинуть подземелье, принадлежащее этой организации, хотя считает, что ее не существует много лет. Будучи морально не готовым для того, чтобы испытать на прочность свою привязку и попытаться сбежать, марид проводит время за попытками собрать одни из самых сложных часов гильдии Гидромехаников.

Если водяной элементаль в зоне С7 сбежал сюда, то он сообщит Шанзезиму о вторженцах, поэтому марид сразу же атакует персонажей, чтобы прогнать их. В ином случае он спросит персонажей, чего они хотят. Если завяжется бой, то марид сдастся, когда у него останется менее 100 хитов или если персонажи сообщат, что они не с культом.

Знания Шанзезима. Если персонажи поговорят с марилом и заверят его, что они не принадлежат к культу, то он предложит им маховик золотого цвета от разобранных часов. Шанзезим болтлив и может поделиться следующей информацией:

Сборка часов. Шанзезим решил вновь собрать механические часы, оставленные гильдией Гидромехаников. Марид считает, что все тысячи деталей здесь, и сборка не займет еще более нескольких лет. Длительность процесса не беспокоит Шанзезима, так как марид получает удовольствие от работы.

Деятельность культа. Жестокие культисты издеваются над элементами в соседней комнате и держат поблизости пленника. Им является гном, с которым Шанзезим еще не знаком.



Привязанный к подземелью марида Шанзезим проводит время за созданием часов в импровизированной мастерской.

Система труб. Трубы, проходящие через эту зону, ведут в ту часть склепа, куда Шанзезим не может попасть, но куда течет вода по ним. Он рассказывает, как увеличить и уменьшить напор воды в зонах С8 и С12, с восторгом отмечая, что если в обеих зонах сделать напор максимальным, то недавно прибывших культистов быстро затопит.

Гильдия Гидромехаников. Шанзезим привязан к части катакомб, некогда контролируемой исчезнувшей организацией изобретателей и геомантов под названием гильдия Гидромехаников. За обрушившейся частью этой комнаты находятся дополнительные помещения гильдии, но в них нет ничего интересного.

За обломками. Для разбора завала в достаточной мере для того, чтобы существа могли пройти сквозь него, потребуется несколько дней работы. Шанзезим был прав, когда говорил, что за пределами завала нет ничего интересного. Если персонажи намерены исследовать другие помещения гильдии Гидромехаников, то вы можете придумать под них столкновения с обитателями и ловушками на тему воды или заводных механизмов.

Сокровище. Среди деталей часов находится маховик золотого цвета, не являющийся частью часов, которые пытается собрать Шанзезим. По этой причине предмет не интересует марида, который отдает

его персонажам. Маховик золотого цвета обладает магическими свойствами *камня удачи* [stone of good luck].

С11: КАМЕРА УМБЕРТО

Единственная ведущая в камеру дверь заперта снаружи на подвесной замок. Персонаж, использующий воровские инструменты, может действием вскрыть замок, преуспев в проверке Ловкости (Ловкость рук) со Сл 18. Четыре мага культа (в зонах С14, С16 и С26) носят при себе ключ от замка. Если персонажи подружился с водяным элементом (см. зону С7) или Шанзезимом (см. зону С10), то любой из них с радостью поможет им, проникнув сквозь трещины вокруг двери и открыв ее изнутри, к удивлению обитателя комнаты Умберто Ноблина.

Вода стекает по стенам камеры и скапливается на полу возле ржавого стока. В одном из углов на промокшем матрасе сидит удрученный гном.

Умберто Ноблин — это гном-летописец, который жаждет сбежать с кладбища Невердэт. Умберто обладает блоком статистики законного-нейтрального **мага** [mage] без способности «Использование заклинаний».

Тайна Умберто. Умберто знает, что его похитителями — это культисты Векны, поскольку он является одним из выдающихся экспертов Невервинтера по истории Векны. Изначально он скрывает свои познания от персонажей, чтобы они не подумали, что он в сговоре с кульгом.

Чтобы отвлечься от кошмара, связанного с его поимкой и заключением, Умберто сосредоточен на жалобах о плохой кормежке. Если герои освободят его и поделятся с ним вкусной едой, то он признается им в своих познаниях об истории Векны. Особенно Умберто нравятся еда, созданная с помощью магии, например ягоды заклинания *чудо-ягоды [goodberry]*.

Если Умберто раскрывает о своей роли летописца Векны, то это станет единственной темой, на которую он сможет говорить. Он рассказывает о теме своего последнего тайного исследовательского проекта: древняя вражда между Векной и его вероломным лейтенантом, вампиром Касом. Летописец держит это исследование при себе, чтобы другие ученые не опередили его с публикацией, так как Умберто отдает себе отчет в том, что он медленно пишет. Болтовня гнома должна вызывать умиление, а не раздражение, и вы можете использовать Умберто, чтобы рассказать основные сведения о Векне и Касе, как описано во «Вступлении».

Изучение скрытой темы исследований Умберто считается тайной, соответствующей правилам раздела «Сила тайн» (см. «Вступление»).



УМБЕРТО НОБЛИН

С12: ЗАПАДНАЯ ГИДРАВЛИЧЕСКАЯ КОМНАТА

Трубы вдоль северной стены комнаты исчезают у потолка. К ним подсоединены сложные шестеренки и три колеса, вращаемые вручную.

Шестерни управляют напором воды в трубах. Как и в зоне С8, персонаж может определить, как увеличить или уменьшить давление воды, за час проб и ошибок или за 10 минут проб и ошибок, если персонаж преуспеет в проверке Интеллекта (Расследование) Сл 14, или с помощью указаний Шанзезима.

Уменьшить напор. Уменьшение напора здесь не влияет на разбрызгиватели в зоне С7.

Увеличить напор. Если персонажи увеличат напор воды и здесь, и в зоне С8, то бассейны в зонах С14 и С15 начнут переливаться (см. зону С8).

С13: ПЕРЕПУТЬЕ

Небольшая комната, похоже, является перекрестком между разными частями кладбища. С восточной и западной сторон комнаты спускаются крутые лестницы. На кожаных шнурах, прикрепленных к потолку, висят четыре колокола разных размеров.

Комната располагается в стене, разделяющей Главное и Бедняцкое кладбища Невердэта. Она позволяет культистам проходить между двумя кладбищами, не выходя на поверхность земли.

Прибывающие культисты звонят в колокольчики по заранее установленной схеме, в зависимости от их ранга, чтобы члены организации в общей комнате (зона С14) могли подготовить соответствующее приветствие. Если персонажи звонят в колокола, не зная их значения и схемы, то культисты в зоне С14 будут настороже.

С14: ОБЩАЯ КОМНАТА

Столы и стулья в склепа расставлены так, чтобы создать атмосферу общей комнаты для совещаний или столовой. Вода капает из трубы в таз в юго-восточном углу, под детализированной иконой с изображением выпученного глаза, зажато в иссохшей руке. В комнате находятся пятеро одетых в робы культистов, один из которых подначивает остальных.

В комнате находятся нейтрально-злой **маг [mage]** и четыре нейтрально-злых **фанатика культа [cult fanatic]**. Маг — глумливый, задиристый человек по имени Оксту — требует, чтобы фанатики культа называли его по церемониальному титулу «пасть Векны». В свою очередь, он называет их «воспоминаниями Векны», что соответствует их положению. Оксту любит описывать насильственные методы выпытывания тайн у людей, при этом фанатики культа восхищенно слушают его, затаив дыхание. Оксту носит с собой ключи, отпирающие все камеры заключенных

(зоны С5, С11, С18 и С20).

Культисты скоры на расправу с незваными гостями. Фанатики стараются держаться подальше от заклинаний Оксту, а он, в свою очередь, не предпринимает никаких усилий, чтобы не задевать их. Все культисты сражаются до смерти.

Шумное сражение. Любой громкий шум, исходящий из этого помещения, разбудит двух **магов [mage]**, дремлющих в зоне С16.

Оскверненный бассейн. Культисты осквернили бассейн, поместив над ним икону Векны. Все пьющие из него существа, не являющиеся почитателями бога-лича, должны преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 17 или стать отравленными на 1 час. Культисты, подозревающие отсутствие истинной преданности у своих коллег, бросают друг другу вызов: отпить воды, чтобы доказать свою веру. Если персонажи придут под маскировкой почитателей Векны, то культисты потребуют, чтобы они испили из бассейна.

С15: КУХНЯ

Открывшийся вам небольшой склеп был превращен в кухню. Грязная посуда мокнет в большом тазу на восточной половине помещения. Каменный саркофаг играет роль очага для камина, а его крышка превратилась в стол, на котором стоят тарелки с сушеными фруктами, орехами и мясом.

Кухня обычно пустует, за исключением времени трапез, и никто не заботится о ее чистоте. Если убрать посуду из таза, то можно обнаружить широкий слив.

С16: ПОКОИ ЛЕЙТЕНАНТОВ

Кости были разбросаны по углам вдоль стен комнаты, чтобы освободить место для сложенных роб и прочих личных вещей. Четыре узкие койки стоят у северной стены. На одной из них лежит человеческая девушка, на другой — эльф, оба одеты в роботы.

Здесь отдыхают два нейтрально-злых **мага [mage]**: эльф по имени Ханнэл и человеческая девушка по имени Алгра. По характеру они угрюмые, неразговорчивые фанатики, которые в течение десятилетий тайно почитали Векну, прежде чем присоединиться к культу. Они упиваются своей властью над младшими по рангу членами организации. Каждый из них носит ожерелье из человеческих зубов в честь своего титула в иерархии культа — «пасть Векны», а также держит при себе ключ от камер заключенных (зоны С5, С11, С18 и С20).

Маги быстро вступят в бой, если обнаружат нарушителей, поскольку не хотят, чтобы культ раскрыли. Они полны решимости одолеть незваных гостей и доказать свою значимость для организации, даже если для этого придется сражаться насмерть.

Скрытая дверь. Урна в углу южной стены вращается, отодвигая секцию стены, которая ведет в короткий туннель между этой комнатой и зоной С25. Персонаж, преуспевший в проверке Мудрости (Восприятие) со Сл 15 при обыске комнаты найдет скрытую дверь и способ ее открыть. О ней знают все маги, но не фанатики культа. В дальнем конце скрытого туннеля находится еще одна скрытая дверь, которую легко заметить и открыть изнутри.

С17: БИБЛИОТЕКА

Длинные низкие полки в склепе наклонены под неправильными углами из-за неровностей пола. Они завалены книгами, свитками и фолиантами. Четыре культиста в рясах стоят у южных полок, поручая двум упырям навести порядок в книгах.

У северной стены находится каменный саркофаг, крышка которого покрыта резьбой в виде страниц открытой книги. На них читается имя: Айрен Гриффинстоун.

Четверо хаотично-злых **фанатиков культа [cult fanatic]** присматривают за двумя **упырями [ghoul]**, которые пытаются упорядочить нагромождение книг, принесенные культистами в склеп. Библиотека принадлежала Айрену Гриффинстоуну, человеческому летописцу Невервинтера. Помещение не очень хорошо перенесло все землетрясения, произошедшие на кладбище, а неровный пол делает его труднопроходимой местностью.

Поскольку Векна является богом знаний и тайн, все члены организации внесли в эту коллекцию свои личные библиотеки. У каждого из фанатиков культа свои представления о том, как должна быть упорядочена эта солянка из эклектичных произведений, поэтому упыри работают под постоянным потоком противоречивых указаний.

Все присутствующие здесь на взводе и с облегчением готовы отвлекаться на драку. Если сражение проходит не в пользу фанатиков, то один из них попытается сбежать через скрытую дверь, чтобы позвать демонов в зоне С19.

Скрытая дверь. Одна из полок откидывается, открывая скрытый проход в зону С19. Персонаж, осмотревший полки и преуспевший в проверке Интеллекта (Расследование) со Сл 15, найдет скрытую дверь и способ ее открыть. Все культисты знают о ней. В дальнем конце скрытого туннеля находится еще одна скрытая дверь, которую легко заметить и открыть изнутри.

Сокровище. В коллекции зловещих книг, многие из которых являются репликами, есть несколько ценных томов. Книга с описанием *глаза и руки Векны [eye and hand of Vecna]* — шедевр письменности и художественного оформления стоимостью 450 зм. Книга с бессмысленной поэзией под названием «Весьма неплохие стихи» оплетена в позолоченную обложку и стоит 200 зм. Книга об истории Невервинтера содержит в себе *свиток заклинания [spell scroll] высшая невидимость [greater invisibility]* и *свиток заклинания [spell scroll] образ [major image]*, вложенные среди



Культисты Векны держат целые архивы знаний и свитки в импровизированной библиотеке катакомб.



страниц. Персонажи могут найти все сокровища за 10 минут тщательного обыска.

C18: ОПУСТЕВШАЯ КАМЕРА

Снаружи комната заперта на висячий замок, как и другие камеры для заключенных, но замок висит открытым.

В этой убогой камере нет ничего, кроме ведра и небольшой кучки грязных одеял.

Исследователь планов по имени Элдон Кейвард провел в этой камере много жалких дней. Его уже отвели в ритуальную клетку зоны С26, поэтому его камера не заперта.

Журнал Элдона. Тот, кто обыщет одеяла, найдет самое ценное имущество Элдона: маленькую, плотно исписанную мелким почерком записную книжку с записями о межпланарными пересечениями, планарными объединениями и тому подобной эзотерике.

C19: ЛОГОВО ДЕМОНОВ

К стенам помещения прибито сотни металлических табличек с выгравированных на них именами, многие из которых исцарапаны и нечитаемы. По комнате бродят два огромных рыжеволосых существа, похожих на обезьян.

Двое **барлгура [barlgura]** занимались похищениями людей для культа. До следующего задания им нечем заняться, кроме как охранять запертую в зоне С20 дворянку, поэтому они проводят время, выцарапывая когтями имена на мемориальных плитах.

Скрытая дверь. Одна из табличек проворачивается, открывая скрытый проход в зону С17. Персонаж, обыскавший комнату и преуспевший в проверке Мудрости (Восприятие) со Сл 17, найдет потайную дверь и способ открыть ее. Демоны не знают о скрытой двери, однако все культисты в курсе. В дальнем конце скрытого туннеля находится еще одна скрытая дверь, которую легко заметить и открыть изнутри.

C20: КАМЕРА ИНДРИНЫ

Единственная ведущая в камеру дверь заперта снаружи на подвесной замок. Персонаж, использующий воровские инструменты, может действием вскрыть замок, преуспев в проверке Ловкости (Ловкость рук) со Сл 18. Четыре мага культа (в зонах С14, С16 и С26) носят при себе ключ от замка. Когда персонажи откроют дверь, прочитайте следующее:

В камере склепа пахнет канализацией. На матрасе низкой полки сидит женщина, чья некогда прекрасная одежда разорвана в клочья, а лицо обмотано шелковым шарфом.

Пленницей является человеческая актриса по имени Индрина Ламсенсетль. По обыкновению надменные манеры девушки ослабли за время заключения, но она твердо намерена заставить культ ответить за свои грехи, как только ей удастся сбежать. Индрина мечтает вернуться в свое поместье, привести себя в порядок и надушиться духами. Она ничего не знает о Векне и о том, что культ приготовил для нее, так как считает, что за ее похищением стоит лорд Неверембер. Индрина обладает блоком статистики законно-нейтральной **дворянки [noble]**, но не вооружена и не носит доспеха.

Скрытая дверь. Часть южной стены распахивается во внутрь, если ее толкнуть. Короткий коридор за ней ведет в уборную, где пахнет еще хуже, чем в камере Индрины. Персонаж, осмотревший комнату и преуспевший в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 18, находит потайную дверь. Индрина не знает о существовании двери.

Тайна Индрины. Индрина получила информацию у опытных генеалогов и собрала доказательства того, что лорд Неверембер не является потомком великого героя Невервинтера, лорда Нашера Алагондара, вопреки его заявлениям. Индрина предполагает, что лорд Неверембер хочет заставить ее замолчать за то, что она обнаружила.

Если персонажи признаются, что работают на лорда Неверембера, то Индрина не раскроет то, что ей известно. Персонаж, который спрашивает, за что Индрина оказалась здесь, не раскрыв своего нанимателя, может совершить проверку Харизмы (Убеждение) Сл 18, получая преимущество, если Индрине дадут духи или иным способом избавят ее от неприятного запаха в камере. При успехе Индрина расскажет о своем тайном открытии.

Открытие Индрины считается тайной, соответствующей правилам раздела «Сила тайн» (см. «Вступление»). Лорд Неверембер небрежно отмахнется от обвинений Индрины, если впоследствии они дойдут до его сведения, настаивая на том, что «эта женщина ничего не сможет доказать».

С21: ОДЕРЖИМАЯ КОМНАТА

На внешней стороне двери в помещение красной краской нарисована большая буква «X».

На полу склепа, среди куч пепла и костяной пыли, валяются несколько разбитых вдребезги погребальных урн.

Во время обыска комнаты почитатели Векны потревожили двух **призраков [wraith]**, привязанных к погребальным урнам. Культисты быстро отступили и больше не возвращались. Призраки появляются из пыли и пепла с криками: «Векниты, умрите!», когда кто-нибудь открывает дверь. Они выплескивают свою ярость на ближайших существ, предпочитая нападать на культистов. Призраки сражаются до тех пор, пока не будут уничтожены.

С22: УБОРНАЯ

Перед вами находится грязная уборная, являющейся всего лишь глубокой ямой с несколькими досками поперек. Запах стоит непреодолимый.

Скрытая дверь. Северная стена отвратительной комнаты распахивается в сторону при нажатии на определенный камень. Персонаж, осмотревший комнату и преуспевший в проверке Интеллекта (Расследование) со Сл 15, найдет потайную дверь. Все культисты знают о ней и время от времени открывают, чтобы запах проникал в камеру Индрины (зона С20).

С23: КОРИДОР

По коридору движется шаркающая культистка с пустым выражением лица. Из этого вытянутого зала ведут несколько узких дверных проемов.

Лидер культа Векны по имени Джерот Галгин воспользовался ужасным ритуалом, чтобы лишить девушку знаний и жизненной силы. Она, как и прочие существа, чьи тайны культ принес в жертву Векне, обладает блоком статистики **зомби [zombie]**, но со следующими изменениями: она является Гуманоидом, а не Нежитью, и не обладает иммунитетом к урону ядом или состоянию отравления. Она одета так же, как и другие члены культа, и не нападает на тех, кто одет в фирменные робы.

Устрашающий пример. Рейна Каирлс была поймана на том, что собиралась предать культ страже Невервинтера. Джерот впервые опробовал жертвенный ритуал на Рейне и считает, что она служит наглядным примером того, к чему ведет предательство.



Индрина
Ламсенсетль



S24: ПУСТЫЕ КАТАКОМБЫ

Узкий дверной проем выводит в небольшой, пустующий склеп.

Все четыре комнаты пусты.

S25: ПОКОИ ГЛАВАРЯ

Большая комната была обставлена так, чтобы напоминать уютную спальню и кабинет. Над столом склонился и яростно пишет на пергаменте исхудавший человек в одежде. Рядом со столом стоит одноглазое двуногое ужасное существо с шипами, растущими из спины. На стене висят гобелены с изображением пирующих неживых существ.

Лидером культа является нейтрально-злой **волшебник школы Некромантии [necromancer wizard]** (см. «Приложение А») по имени Джерот Галгин. Его верный помощник, **нотик [nothic]** по имени Масцун-

дрин, никогда не оставляет хозяина в одиночестве. Будучи почитателем Векны, Масцундрин выучил Общий язык, десятилетиями скрываясь в катакомбах, и считает культистов важнейшими слугами бога-лича.

Джерот — это аристократ, проживший всю свою жизнь в Невервинтере. Свою глубокую веру в Векну и обширные познания в некромантии он приобрел за долгие годы, прямо под носом у своих сверстников. Он занимается исследованиями, в то время как его друзья и семья считают, что он находится в длительной поездке в Глубоководье. Джерот считает тайную жизнь в качестве лидера культа, соответствующего рангу «замысла Векны», еще одним способом почтить своего злобного покровителя.

Джерот совершенствует ритуал, проходящий в жертвеннике (зона S26), и слишком сосредоточен на своей работе, чтобы отвлекаться на бои в других локациях катакомб. Он доверяет своим приспешникам справиться с любыми неприятностями. Если незваные гости добираются до личных покоев Джерота, то он прикажет нотику вступить в ближний бой, а сам сражается на дистанции, призывая Нежить, если нотик не будет справляться. Джерот больше всего на свете боится разоблачения, поэтому сражается до смерти.

Записи Джерота. В записях Джерота, посвященных ритуалу, описывается вытягивание и принесение в жертву Векне тайн и знаний жертвы. Заметки иллюстрируют первое испытание ритуала, в котором в качестве подопытной жертвы использовалась нелояльная культистка. Для своих будущих попыток Джерот выбрал жителей Невервинтера, которые, по его мнению, обладают особенно значимыми тайнами, ведь тайны — это лучшее подношение Векне.

Персонаж, изучивший записи Джерота и преуспевший в проверке Интеллекта (Расследование) со Сл 14, обнаруживает упоминание о магических явлениях под названием «Расщелины сумрака», которые иногда появляются в Невервинтере. В записях говорится, что такие магические врата ведут на план, населенный Нежитью, но из бумаг становится очевидно, что Джерот не знает большего. Далее в них говорится о том, что он намерен выяснить подробности после того, как закончит свои эксперименты по краже и подношению тайн Векне.

Скрытая дверь. Гобелен с изображением пирующего упыря закрывает собой скрытую раздвижную дверь, ведущую в короткий туннель между этой комнатой и зоной S16. Персонаж, обыскивающий пространство за гобеленом и преуспевающий в проверке Мудрости (Восприятие) со Сл 10, находит скрытую дверь. В дальнем конце открывшегося туннеля находится еще одна скрытая дверь, которую легко заметить и открыть изнутри.

S26: ЖЕРТВЕННИК

В восточной и западной частях огромного помещения располагаются возвышенные галереи. Шестеро скандирующих фигур огибают восточную галерею, а их руки тянутся к сферической клетке, свисающей с потолка высотой в 30 футов. С западного балкона, окруженного скорбленными одноглазыми существами с бугристыми шкурами, доносится речь проводящей ритуал женщины. В подвешенной клетке трепыхается испуганный эльф.

Пол в помещении на 10 футов ниже, чем в возвышенных галереях.

Комната заполнена культистами, которые занимаются многочасовым ритуалом, чтобы принести в жертву Векне тайны эльфа Элдона Кейварда. Ритуал проводит высокая и надменная Кендри Некс (нейтрально-злая, **mag [mage]**). Пятеро окружающих ее **нотиков [nothic]** нападут на незваных гостей, как только увидят их. Кендри будет использовать свою магию в первую очередь для собственной защиты, отступая на пол основного помещения, если ее вынудить. Кендри носит при себе ключи, отпирающие все камеры заключенных (зоны C5, C11, C18 и C20), но если персонажи еще не спасли остальных пленников, то у них может уже и не представиться возможности сделать это, поскольку столкновение вероятнее всего закончится переброном персонажей сквозь планарный разлом.

Шестеро нейтрально-злых **фанатиков культа [cult fanatic]** на возвышенной восточной галерее не сражаются, поскольку боятся прервать сложный ритуал. Они будут продолжать свои песнопения и дикую жестикуляцию.

Клетка. Эддон является законно-добрым эльфом, **священником [priest]** бога письменности и знаний Денеира. Он не может накладывать заклинания, пока находится в клетке. Клетка Элдона подвешена на прочной цепи, чей конец крепится в 20 футах над землей. Ее дверь закрыта на защелку снаружи, но не



Эддон Кейвард

заперта. Любой персонаж, в чьей досягаемости находится клетка, может действием открыть ее.

КОНЕЦ СРАЖЕНИЯ

Сражение мгновенно закончится в том случае, если персонажи убивают Кендри, заставят замолчать фанатиков культа или попытаются освободить Элдона. Энергия от прерванного ритуала вскрывает скрытый планарный разлом, который перебрасывает Элдона и персонажей в Царство Теней:

Бурлящая серебристо-фиолетовая энергия заполняет все помещение. Вы чувствуете, как пространство разрывается, а потом падаете, и все вокруг темнеет.

ПОБЕГ ИЗ ЭВЕРНАЙТА

В результате прерывания ритуала культистов персонажи (вместе с Эддоном) попадают в Сумрачную Расщелину — трещину между Материальным планом и городом Царства Теней под названием Эвернайт, мрачным отражением Невервинтера. Сумрачная Расщелина закрывается сразу после перемещения.

Персонажам показывается следующее видение:

Вы видите бесчисленные культы Векны по всему миру и во всех планах существования, которые похищают людей и вытягивают их тайны во время ритуалов, подобных тому, который вы только что прервали. За каждым из них стоит увядающее воплощение бога-лича, собирающее тайны подобно нитям, добавляя их в светящуюся сферу скрытого знания в каком-то невероятно отдаленном месте. Видение растворяется во тьме, оставляя после себя лишь пристальный взгляд левого глаза Векны.

СВЯЗЬ С ВЕКНОЙ

Каждый из персонажей обретает метафизическую связь с Векной, которая соответствует правилам благословений, представленных в *Руководстве Мастера*. Связь с Векной является результатом отдачи прерванного ритуала. Бог-лич не знает о том, что персонажи — да и вообще кто-либо — связаны с ним, поэтому у него нет причин разрывать ее. Связь может проявляться настолько тонко или явно, насколько того пожелает каждый игрок: от ощущения специфического запаха, когда персонаж думает о Векне, до громкого шума, который слышит только он, когда произносится имя лича.

Связь с Векной

Вы получаете особое чутье на тайны. Вы совершаете проверки Мудрости (Проницательность) с преимуществом. Кроме того, вы можете действием наложить заклинание *видение невидимого [see invisibility]* без траты ячейки заклинания. Если вы наложили это заклинание таким образом, то вы не можете сделать это снова до окончания долгого отдыха.

Когда персонажи получают эту связь, напомним им о правиле раздела «Сила тайн». Разрешите им тратить все накопленные к этому моменту тайны подобным образом.

ЭВЕРНАЙТ

Эвернайт — это скорбный мегаполис Царства Теней. Его планировка схожа с Невервинтером, но он является его мрачной противоположностью. В Эвернайте никогда не светит солнце, а из лавы, протекающей через город вместо реки Невервинтер, поднимается пепельный туман, душающий город.

В то время как Невервинтер наполнен живыми существами, пытающимися построить лучшее будущее, Эвернайт населен Нежитью (в основном вампирами и упырями), которая пытается нажать друг на друга и на путешественников.

Эвернайт находится на перекрестке торговых путей Царства Теней, на котором располагаются многочисленные базары, в том числе оживленный Трупный рынок. В нем неживые продавцы торгуют частями тел и кровью мертвецов, иногда даже только недавно убитых.

ПРОБУЖДЕНИЕ В ЭВЕРНАЙТЕ

Поскольку персонажи находились под землей на кладбище Невервинтера, когда их перенесло в Эвернайт, то они точно так же будут находиться под землей на кладбище Эвернайт.

Каждый персонаж окажется в открытом гробу. Они будут стоять рядом друг с другом в общей могильной яме глубиной в 10 футов.

Двенадцать **упырей [ghoul]** бродят по окрестностям вокруг ямы. Персонажи в ней услышат голодные крики и клекотание приближающихся упырей, и вы можете еще больше усилить напряжение, скрыв общее количество противников до тех пор, пока персонажи не вылезут из ямы, получив возможность осмотреться. Заполненное гробами дно могильной ямы является труднопроходимой местностью. Требуется преуспеть в проверке Силы (Атлетика) Сл 10, чтобы подняться по грязным, покатым склонам ямы, однако для спуска по ним проверка не требуется.

Последняя клетка Элдона. Помимо открытых гробов под каждого персонажа, в могильной яме есть еще один вбитый в землю и заколоченный гвоздями гроб. В нем заточен Эддон Кейвард.

Эддон стонет, требуя помощи, и колотит изнутри по деревяшке. Если персонаж не потратит действие на то, чтобы вскрыть гроб Элдона, то спустя 1 минуту ему удастся выбить боковую панель и выползти наружу. Если бой с упырями все еще продолжается, то Эддон поможет всем, чем сможет.

Как только бой заканчивается, Эддон делится следующей информацией — либо сразу всей, либо постепенно и частями:

«Дела наши плохи, что неудивительно. Не знаю, планировали ли культисты отправить нас сюда, но мы переместились. В Невервинтере есть трещины между нашим миром и Царством Теней — так называемые Сумрачные Расщелины. Ими иногда пользуются планарные путешественники.»

«Мы оказались в мерзком городе под названием Эвернайт. Это злобное эхо Невервинтера, населенное нежитью. Мы прибыли на кладбище Эвернайт, потому что отправились с кладбища Невервинтера.»

Здесь нет никаких следов расщелины, сквозь которую мы пришли. Меня это не удивляет: постоянные расщелины встречаются гораздо реже, чем случайно возникающие. Но нам нужна найти именно такую, чтобы вернуться обратно.

Мы не должны тратить время на блуждание по кишасшему нежитью мегаполису в надежде наткнуться на врата в Невервинтер, это небезопасно. Может, стоит поспрашивать, не привлекая лишнего внимания? К востоку от кладбища Невервинтера есть рынок, а значит, в этом городе там мы сможем найти что-то похожее. Нам все еще следует соблюдать осторожность.»

У персонажей нет другого выбора, кроме как воспользоваться предложением Элдона. Блуждание по Эвернаиту опасно и бессмысленно, поэтому в конце концов вы должны направить группу обратно в сторону рынка, даже если они попытаются посетить в другие места.

По пути через кладбище Эвернаита персонажи не наткнутся на другие столкновения, хотя сквозь туман все еще будут слышны вой и крики, которые дают понять, что кладбище не является безопасным местом для того, чтобы задерживаться.

Журнал Элдона. Если герои найдут журнал Элдона и вернут его эльфу, то он будет благодарен им и сразу же преступит к пополнению записей заметками о Царстве Теней и Эвернайте.

ТРУПНЫЙ РЫНОК

Внешняя стена кладбища Эвернайт испещрена проходами, а земля вокруг усыпана обломками, так что покинуть кладбище не составит труда. Прямо к востоку от кладбища на несколько кварталов во все стороны тянется огромный рынок. Между многочисленными лавками натянуты рваные простыни и саваны, разделяющие между собой прилавки. Слабый лунный свет и мерцание факелов освещают город независимо от времени суток.

Все на рынке выполнено в бледных, приглушенных тонах, но атмосфера оживленная: упыри, скелеты и вампиры кочуют от прилавка к прилавку.

ТОВАРЫ НА РЫНКЕ

На Трупном рынке продаются отвратительные останки, предназначенные для употребления в пищу: маринованные в рассоле пальцы, банки с кровью и завернутые в лаваш органы. В лавках продают букеты мертвых цветов, потрепанное временем погребальное белье, украшения на отрубленных руках, изящные канопические урны и тому подобное.

ПОСЕТИТЕЛИ РЫНКА

На Трупный рынок время от времени заглядывают не только Нежить, хотя сейчас из живых тут только персонажи. Если они не будут пытаться спрятаться или замаскироваться, то будут ловить на себе косые

Эвернайт является злобещим отражением Невервинтера в Царстве Теней. На его удушающими пепельными туманами никогда не всходит солнце.



взгляды как от торговцев, так и от покупателей. Все принимают на веру то, что персонажи не могли бы оказаться здесь, если бы не находились под покровительством кого-то влиятельного в Эвернайте или не были бы сами по себе могущественными личностями.

ВСТРЕЧА С ЗАНГОРОЙ

Вскоре после того, как герои попадают на Трупный рынок, они привлекают внимание продавщицы, вампирши по имени Зангора. Завидев персонажей, она широко расправляет плащ и показывает в улыбке острые клыки, представляясь:

«Я — Зангора, владелица "Златокровок Зангоры". Вас вряд ли заинтересует чашка теплой крови, но, возможно, вам нужно что-нибудь другое? Что-то более эфемерное, к примеру, указания? Или знания? Я живу в этом городе уже очень, очень давно, знаете ли.»

Зангора является многовековым **вампиром** [vampire] с запавшими глазами и длинными белыми волосами. Она любознательна и обожает посплетничать.

Если персонажи не горят желанием беседовать с Зангорой, то вместо них задать вопрос о поиске Сумрачной Расщелины может Элдон.

Зангора продает информацию по большей цене, чем кровь, и у нее полно полезных сведений о городе. За каждый вопрос она берет по 20 зм, но вместо оплаты может принять ответ на ее собственный

вопрос (в основном о том, откуда пришли персонажи, как они сюда попали и что ищут в Эвернайте). Зангора не имеет намерений сражаться.

Зангора может поделиться следующими сведениями:

Эвернайт. Зангора расскажет о городе Эвернайт (см. раздел «Эвернайт» выше).

Невервинтер. Зангора не была в Невервинтере более десятка лет и запомнила его как незаконные руины. В то время жители считали лорда Неверембера тираном-манипулятором. Зангора знает, что в Эвернайте время от времени появляются разломы, называемые Сумрачными Расщелинами, через которые можно попасть в Невервинтер и обратно.

Сумрачная Расщелина. Зангора объяснит, что жители Эвернайта и Невервинтера не любят, когда такие порталы используются без разбора. Те, кто знает о местонахождении стабильных Сумрачных Расщелин, либо охраняют их, либо скрывают их местонахождение.

Стабильная Сумрачная Расщелина. Зангора наклонит голову с задумчивым видом, прежде чем раскрыть, что ей известно о стабильной Расщелине Сумрака в гробнице одной из бывших живых семей Эвернайта — клана Долиндар. Гробница Долиндар находится на кладбище Эвернайта, и Зангора дает верные указания касательно того, как добраться до нее.

Долиндар. Зангора объяснит, что семейство Долиндар было изгнано в Царство Теней по причинам, о которых они никогда не рассказывали. Семья изучала науку волшебства и знала многое о планарных вратах, хотя не могла их использовать из-за семейного проклятия. Они были несчастны и одиноки при жизни.





Гробница Долиндар

Наилучшим следующим местом назначения для команды является гробница Долиндар, расположенная в той части кладбища Эвернайт, которую персонажи еще не видели. Когда они будут готовы исследовать гробницу Долиндар, Зангора укажет им путь до нее.

ГЛАВНЫЕ ОСОБЕННОСТИ

Следующие особенности действуют во всей гробнице.

Вечный Остракизм

Гробница не является одержимой призраками в прямом смысле слова, но остракизм, который семейство Долиндар чувствовало, живя в городе мертвых, пропитал их гробницу насквозь. Существа, находящиеся в гробнице или на крыльце за ее пределами, не способны собрать волю в кулак и поддерживать других, и поэтому не могут совершать действие Помощь.

Каменная кладка

Гробница сделана из старого, прочного камня.

Освещение

Гробница не освещена. Описания зон подразумевают, что у персонажей есть при себе источники света или другие способы видеть в темноте.

ДВЕРИ

Тяжелые двери по всей гробнице сделаны из камня и шумно скрежещут при использовании. Ни одна из них не заперта, кроме двери-головоломки в зоне В5.

Потолки

Потолки гробницы достигают 10 футов в высоту.

Локации гробницы Долиндар

Следующие локации отмечены на карте 1.1.

В1: Крыльцо

Навес крыши, поддерживаемый каменными колоннами, выходит за пределы гробницы Долиндар в заросший сорняками двор с неровной землей. На каменной двери гробницы выгравировано слово «ДОЛИНДАР».

Четыре **порождения вампира [vampire spawn]** нагоняют команду персонажей, когда те доходят до дверей гробницы. После того, как персонажи покинули ее, Зангора подробно рассказала о своем разговоре помощникам — порождениям вампира. Они решили пообедать персонажами, полагая, что Зангора никогда не узнает об их самоуправстве.

Земля вокруг крыльца выметена и очищена от сорняков благодаря стараниям привидения Ньюми (см. зону В2). Вход в гробницу не заперт. Он ведет в небольшую комнату, где находится крутая винтовая лестница, ведущая на 20 футов вниз.

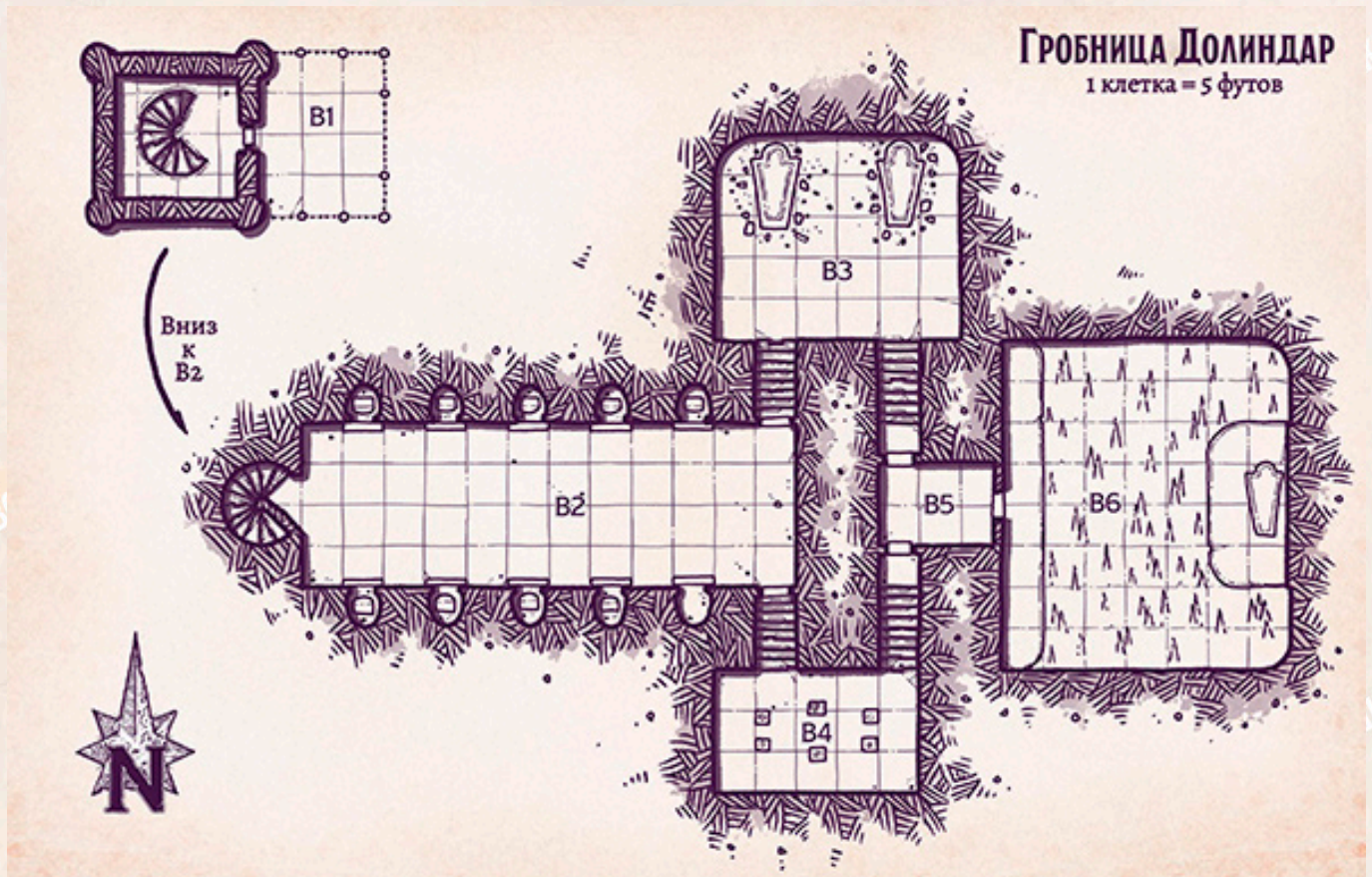
В2: Зал

В стены большой погребальной камеры вмонтированы вертикальные надгробные плиты. На каждой из них высечено выцветшее изображение человека в одежде над неразборчивой надписью. Одна из таких плит пуста, и к ней прибит листок бумаги.

Здесь покоятся менее известные члены клана Долиндар, похороненные в нишах за плитами. Изображения умерших и их имена стерлись. Если персонажи вскроют их плиты, то найдут внутри только пыль и кости.

Лист бумаги лежит на плите перед открытым уголком, в котором никогда не было мертвого Долиндара. Вместо этого в нем живет призрачная горничная по имени Ньюми. Она и прикрепила бумажку с надписью «Комната Ньюми» на Общем языке. Если кто-то подходит к плите, Ньюми выпрыгивает наружу, извиняясь на ходу.

Ньюми является законно-нейтральным **привидением [ghost]**, которая когда-то была лунной эльфийкой. Она может неограниченно накладывать заклинание *фокусы [prestidigitation]*. Рост Ньюми не превышает пяти футов, у нее вьющиеся голубые волосы и бледная кожа, испещренная голубыми прожилками. Ей неинтересно с кем-либо сражаться,



поскольку сражения приводят к беспорядку.

Разговор с Ньюми. Ньюми предпочитает разговаривать, а не драться. Она делится следующими сведениями:

Уборщица склепа. Долиндары наняли Ньюми и заплатили ей авансом несколько пожизненных зарплат, чтобы та поддерживала чистоту в их гробнице вскоре после ее постройки — больше лет назад, чем Ньюми может припомнить. Когда Ньюми умерла, она вернулась в виде привидения и продолжала выполнять свои обязанности до тех пор, пока не истечет заключенный с ней контракт.

Одинокое семейство. Семья Долиндар страдала от одиночества, и их было не так уж и много. Они не любили Эвернайт, но по каким-то причинам не могли его покинуть.

Кнопки от загадки. Ньюми ничего не знает ни о разломе пространства, ни о Сумрачной Расщелине, но она помнит какие-то «кнопки-головоломки» в глубине гробницы, которые она не знает, как использовать. Возможно, они ведут куда-то в особенное место.

Беспокойные мертвецы. Ньюми больше не заходит в двери в конце коридора. Похороненные там члены клана Долиндар «как-то не так умерли», и Ньюми их боится. Она не была там уже много лет и не помнит, что там находится.

Комната Ньюми. Ньюми покоится в погребальной яме, достаточно большой, чтобы вместить труп Среднего существа. В закутке лежат старые тряпки и дряхлая метла. Ньюми считает это своим личным пространством и ворчит, если кто-то хочет его нарушить.

В3: ЗАБЛУДШИЕ ДОЛИНДАРЫ

Два каменных саркофага в этой комнате были разбиты изнутри, засыпав пол обломками и пылью. Стены помещения простукивает существо со слишком длинными руками и шипами вместо рук.

Ньюми



Похороненные здесь брат и сестра Долиндар были превращены в двух **заблудших угнетенных [lost sorrowsworn]** (см. «Приложение А»). Видимый со входа угнетенный кричит от ярости и нападает на всех, кого видит. Вторая угнетенная покоится в одном из разбитых саркофагов, и сначала ее не видно, но она быстро вступает в схватку вместе со своим братом. Угнетенные сражаются насмерть.

Сокровище. Среди обломков лежат таблички с именами, которые когда-то украшали гробы. На одной написано: «Нолан Долиндар, любимый брат», а на другой — «Эвиша Долиндар, любимая сестра». Каждая серебряная табличка стоит 75 зм.

В4: РЕЛИКВАРИЙ

В сокровищнице расположены шесть постаментов, на каждом из которых хранятся по сокровищу.

На основании каждого пьедестала высечена надпись: «Что толку в сокровищах, если путь домой закрыт?»

Сокровище. На постаментах лежат следующие сокровища семьи Долиндар:

- 2 200 зм в аккуратно сложенных стопках
- Золотой шлем стоимостью 280 зм
- *Пляшущая сфера [driftglobe]* с выгравированной на ней картой привратных городов Внешних земель
- *Ожерелье адаптации [necklace of adaptation]* с надписью «Мое дыхание — твое, Кеветта. Возьми его».
- Книга «Из бесконечной тюрьмы» с описанием методов побега из планарной тюрьмы Карцери, стоимостью 500 зм для планарного исследователя (например, Элдона, который пообещает заплатить за книгу после возвращения в Невервинтер)
- Снежный шар, внутри которого находится миниатюрная копия города Невервинтер, стоимостью 350 зм

В5: ДВЕРЬ-ЗАГАДКА

На двери в восточной стене пустой комнаты есть надпись «ДОЛИНДАР» над девизом «НАМ НЕКУДА ВОЗВРАЩАТЬСЯ». Каждая буква каждого слова вписана в стену на отдельной плитке.

Дверь запечатана с помощью головоломки, в которой нужно последовательно нажимать на плитки с нужными буквами. Если нажать на букву, то все слово со щелчком опустится в дверь. Дверь отпирается, когда вводится правильная последовательность (нажатие на вторую букву в том же слове не возымеет никакого эффекта). Правильная последовательность,

МАТРИАРХ КЕВЕТТА ДОЛИНДАР ПРЕВРАТИЛАСЬ В ЧУДОВИЩЕ,
ИЗВЕСТНОЕ КАК УГНЕТЕННЫЙ ОДИНОЧЕСТВА.



которая заставляет стену отодвинуться, состоит из нажатий на буквы, складывающиеся в слово ОДНИ в таком порядке:

О в ВОЗВРАЩАТЬСЯ

Д в НЕКУДА

Н в НАМ

И в ДОЛИНДАР

Если четыре слова будут впечатаны в стену в неправильном порядке или если для их впечатывания будут использованы неправильные буквы, то все слова вернуться в исходное положение, испустив волну болезненного одиночества. Все существа в комнате должны совершить спасбросок Харизмы Сл 16, получая 22 (4к10) урона психической энергией при провале или только половину этого урона при успехе. Если персонажам тяжело разгадать эту головоломку, то Элдон будет давать им подсказки. Элдон держится на безопасном расстоянии от ловушки и не получит урона, если она сработает.

Когда персонаж в первый раз неправильно нажмет на плитку, он увидит маленький механизм под фразой «НАМ НЕКУДА ВОЗВРАЩАТЬСЯ». Этот механизм и является замком двери. Персонаж может действием взломать замок, используя воровские инструменты и преуспев в проверке Ловкости (Ловкость рук) Сл 16. Взлом замка даст тот же эффект, что и правильное решение головоломки, открывая проход в зону В6.

В6: ПОКОИ МАТРИАРХА

В дальнем конце этой комнаты стоит каменный гроб. Между дверью и гробом пол усеян острыми металлическими лезвиями. Возле гроба притаилась человекоподобная фигура с вытянутыми руками.

Изоляция превратила матриарха семьи Долиндар, Кеветту, в **одинокую угнетенную [lonely sorrowsworn]** (см. «Приложение А»). Она держится подле своего саркофага и атакует гарпуном всех, кто входит в комнату. Кеветта сражается насмерть, но не будет преследовать врагов, которые убегают.

Лезвия. Лезвия на полу создают труднопроходимую местность. Когда существо в свой ход перемещается по лезвиям или заходит в них, то оно получает 5 (2к4) рубящего урона за каждые 5 футов. Персонаж может использовать действие, чтобы потянуть за рычаг за каменным гробом и заставить лезвия втянуться в пол или поднять их снова.

Саркофаг. Саркофаг Кеветты по-прежнему носит ее имя, но не содержит тела. Вместо него на дне гро-

ба находится бурлящий вихрь серебристо-фиолетовой энергии. Эддон подтверждает догадку персонажей: это Сумрачной Расщелине, ведущая в Невервинтер.

Существа и объекты, помещенные в саркофаг Кеветты, переносятся в пыльную, безликую гробницу на Бедняцком кладбище в Невервинтере. Название гробницы стало неразборчивым по прошествии лет, но над ее входом едва различима высеченная фраза «Дома вновь, чтобы покой вкусить».

БЕГСТВО КУЛЬТА

Хотя оставшиеся культисты и считают, что им удалось похитить тайны Эддона и персонажей, они быстро осознают тот факт, что о культе стало известно властям Невервинтера.

Культисты покидают город вскоре после внезапного прерванного ритуала. К тому времени, когда персонажи вернутся в катакомбы, члены организации уже исчезли вместе со всеми найденными ими сокровищами. Прочие чудовища, такие как демоны и ногги, могут все еще скрываться на кладбище, но они ничего не знают ни о деятельности культа, ни о том, почему культисты так внезапно ушли.

Перед тем как сбежать, члены организации убивают всех похищенных ими городских жителей, которых персонажи не успели освободить из камер. В конце концов, культу необходимо хранить свои тайны.

ЧТО ДАЛЬШЕ?

После возвращения в Невервинтер приключение персонажей заканчивается, за исключением нескольких неувязок. Благодарный за то, что персонажи покончили с чередой похищений, лорд Неверембер награждает каждого из них просторным домом в Невервинтере. Они могут находиться как рядом друг с другом, так и быть разбросаны по всему городу, в зависимости от предпочтений конкретного персонажа — в Невервинтере есть немало пустующих домов. Лорд Неверембер также оплачивает расходы небольшой оравы строителей и ремонтников для восстановления выбранных домов.

Спасенные дворяне и их семьи благодарны персонажам за их усилия и готовы наградить их совместно собранной суммой в 9 000 зм.

Хотя эта глава и закончилась, каждый из персонажей сохраняет связь с Векной. Персонажи не подозревают о том, что они оказались втянутыми в соперничество между Векной и Касом.

Если персонажи еще не достигли 11-го уровня, то их ждут новые приключения: в городах, подобном Невервинтеру, работы всегда невпроворот. В качестве альтернативы вы можете наградить персонажей повышением уровня по правилу вех и перейти к событиям следующей главы.





Алустриэль и Таша отчаянно накладывают заклинание исполнения желаний, пытаются остановить злобещий план Векны. Морденкайнен, который на самом деле является сменившим облик Касом, саботирует заклинание.

ГЛАВА 2: АРКАНИЧЕСКОЕ ТРИО

Прошло время с тех пор, как персонажи побывали на Кладбище Невердэт. Может показаться, что это событие осталось в прошлом, но персонажи, получившие Связь с Векной, являются предвестниками событий, которые никто не мог предсказать. В этой главе они окажутся вовлеченными в отчаянную попытку трех могущественных волшебников остановить переделку всего сущего богом-лицем Векной. Вскоре персонажей убеждают, что поиск и восстановление легендарного артефакта — единственный способ избежать мрачного будущего для всей мультивселенной.

ПРОВЕДЕНИЕ ГЛАВЫ

Эта глава начинается через некоторое время после приключений персонажей в Невервинтере: дни, месяцы или годы, на ваше усмотрение. После того, как вы и игроки определите, чем занимались персонажи, после завершения событий в Невервинтере, они внезапно переместятся в таинственное святилище Сигила — города в центре мультивселенной (см. раздел «Неожиданное происшествие» далее в этой главе).

От известных волшебников Алустриэль Сильверхенд, Морденкайнена и Таши персонажи узнают шокирующие новости: бог-лич Векна планирует переделать мультивселенную и стать самым могущественным созданием, подчинив себе все сущее. Морденкайнен (которым на самом деле является замаскированный вампир Кас) верит, что только персонажи могут помешать планам Векны, используя легендарный *жезл семи частей [rod of seven parts]*, фрагменты которого разбросаны по всей мультивселенной.

Алустриэль, Морденкайнен и Таша помогают персонажам с их задачей, ведущей глубоко в Подземье в Фаэруне, где первая часть жезла спрятана в месте под названием «Предел Паутины» — тайном убежище культистов богини-демона Лолс.

РАЗВИТИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ

К началу главы персонажи должны быть 11-го уровня. Они получают новый уровень после того, как они заберут первый фрагмент жезла семи частей *[rod of seven parts]* из «Предела Паутины» в Подземье.

СИЛА ТАЙН

В этой главе и позже персонажи могут узнать две тайны, которые применимы к правилам, изложенным в разделе «Сила тайн» (см. «Вступление»):

Тайна Гертруды. Персонажи могут узнать, что

Гертруда (единственная выжившая из попавшего в засаду каравана) и ее подруга Рокзанна знали о неминуемом нападении культистов Лолс, но ничего не сказали (см. зону W6a в «Пределе Паутины»).

Тайна Морденкайнена. Морденкайнен обманывает Алустриэль, Ташу и персонажей, на самом деле являясь замаскированным Касом (персонажи, скорее всего, не узнают об этом до конца приключения).

ПЕРВЫЙ ФРАГМЕНТ

Первый фрагмент *жезла семи частей [rod of seven parts]* находится в зоне W12 в «Пределе Паутины», о котором пойдет речь далее в этой главе. Для получения дополнительной информации об артефакте и заклинании, которое эта часть позволяет применить владельцу, смотрите «Вступление».

ПОСЛЕ НЕВЕРДЭТА

Вам решать, произойдут ли события этой главы по прошествии некоторого времени или сразу после случившегося на кладбище Невердэт. Если вы хотите подчеркнуть срочность, события этой главы происходят через несколько дней после того, как персонажи сообщают о своем успехе лорду Неверемберу в Невервинтере. Если же вы предпочтете обозначить методичный характер вечного бога-лича в планировании своего господства над мультивселенной, то могут пройти месяцы или годы, прежде чем персонажи появятся в Сигиле.

СВЯЗЬ С ВЕКНОЙ

Прежде чем решить, как персонажи проводят время между приключением в Невервинтере и событиями этой главы, подчеркните, что каждый из них сохраняет Связь с Векной. В разное время на протяжении всего промежуточного периода напоминайте персонажам, что они метафизически связаны с богом-лицем. Как бы вы это ни описали, дайте понять, что в ней есть что-то сверхъестественное. Она не может быть разорвана, а попытки исследовать ее безуспешны. Персонажам скоро предстоит узнать, что связь — предвестник грядущих событий.

ПРОМЕЖУТОЧНЫЙ ПЕРИОД

Если пройдут месяцы или годы, прежде чем персонажи встретятся с Арканическим Трио (см. раздел «Неожиданное происшествие» далее в этой главе), спросите игроков, чем занимались их персонажи в течение этого времени. Возможно, группа осталась вместе и продолжила свои приключения, или каждый

пошел своим путем.

Если игроки не уверены или вы хотите что-то посоветовать им, ознакомьтесь с таблицей «Промежуточные события» ниже. Выберите понравившийся вариант самостоятельно или совершите бросок.

ПРОМЕЖУТОЧНЫЕ СОБЫТИЯ

1к6 Событие

- 1 Преисполненные решимостью выяснить, что с ними случилось, персонажи стали защитниками могильщиков на кладбище Невердэт. Они сражались с нежитью, расхитителями могил, а иногда даже с дьяволами, которые служили злым культистам.
- 2 Надеясь оставить приключения в Невервинтере позади, персонажи отправились на корабле к островам Муншае и сопровождали торговцев по Побережью Мечей. Они сражались с каперами и монстрами океана в поисках приключений.
- 2 Персонажи увлеклись культом Векны, изучая его в известных библиотеках и собирая исторические свидетельства о его деятельности. В результате они знают все, что Арканическое Трио расскажет группе о Векне, за исключением его попыток перестроить мультивселенную.
- 4 После пережитого герои мирно проводили время в домах, которые лорд Неверембер даровал им в Невервинтере. Приключения стали не так важны, когда они окунулись в семейную жизнь.
- 5 Одержимые устройством мультивселенной, персонажи изучали миры, из которых состоит существование, путешествуя между ними и собирая информацию. В результате они знают все, что Арканическое Трио расскажет им о планах, на которых расположены части жезла.
- 6 Надеясь оставить произошедшее позади, персонажи вняли зову сразиться с кровожадным молодым красным драконом Рагермат в диких землях за пределами Миф Драннора. Они ведут сражение с драконом, когда происходят события, описанные в разделе «Неожиданное происшествие».

ВОССТАНИЕ БОГА-ЛИЧА

Независимо от действий персонажей после событий в Невервинтере, ключевые сюжетные элементы этого приключения развиваются на фоне. Пока герои живут своей жизнью, могущественная волшебница и бывшая правительница Сильверимуна, **Алустриэль Сильверхенд [Alustriel Silverhand]**, обнаруживает зловещую волну магии, пробегающую рябью по мультивселенной.

Используя свои способности к прорицанию, Алустриэль в конце концов проследживает магический импульс до Векны и узнает, что его деятельность охватывает несколько вселенных. Проведя расследование, волшебница понимает ужасающую правду: используя украденные тайны, Векна и его культы

выкачивали невероятное количество силы из существ по всей мультивселенной. Хуже того, Алустриэль в какой-то момент перестает обнаруживать какую-либо активность: это наталкивает ее на мысль о том, что Векна планирует высвободить всю силу, чтобы разрушить мультивселенную, возвысив себя и подчинив остальных своей воле.

ОТЧАЯНИЕ АРХИМАГОВ

Полная решимости противостоять Векне, но неуверенная в том, как бог-лич намеревается высвободить накопленную им магию, Алустриэль связывается со своими самыми могущественными союзниками. На ее зов откликаются архимаги Морденкайнен и версия **Таша [Tasha]** из Орта, хотя Алустриэль и Таша еще не знают, что Морденкайнен — это замаскированный **Кас Разрушитель [Kas the Betrayer]**. Арканическое Трио удаляется в святилище, которое Алустриэль держит в Сигиле. Объединяя магию, архимаги плетут заклинание *исполнение желаний [wish]*, в надежде нивелировать накопленную Векной силу и прервать ритуал.

Вместо задуманного эффекта, заклинание перемещает персонажей в святилище Алустриэль Сильверхенд в Сигиле, как описано в разделе «Неожиданное происшествие» далее в этой главе. Поскольку время истекает, а архимаги ослаблены, Морденкайнен предлагает отчаянный план действий: персонажи могли бы использовать легендарный *жезл семи частей [rod of seven parts]*, чтобы остановить Векну. Семь его фрагментов разбросаны по всей мультивселенной, однако Морденкайнен знает, где находится первая часть.

СВЯТИЛИЩЕ В СИГИЛЕ

Сотни лет назад леди Алустриэль из Сильверимуна нуждалась в безопасном месте для проведения деликатных магических исследований. После обнаружения портала Сильверимуне, она отправилась в Сигил, где провела десятилетия, создавая личное святилище вокруг портала.

Алустриэль магическим образом слила портал в своем святилище с *колодезем многих миров [well of many worlds]*, уничтожив магический предмет в процессе. Теперь он ведет во множество мест по всей мультивселенной. Кроме того, портал реагирует на магические предметы и артефакты, позволяя владельцам пройти именно в те места, куда они желают отправиться. Алустриэль тщательно поддерживает секретность святилища, приводя сюда посетителей только после первой встречи с ними в нейтральном месте. Странные телепортационные свойства портала либо остались незамеченными Леди Боли Сигила и ее агентами, либо защитница города позволяет ему функционировать таким образом по собственным причинам.



МАГИЯ В СВАТИЛИЩЕ

Планарная магия в Сигиле функционирует иначе. Например, единственный способ добраться до Сигила — через порталы: другая телепортация в город или из города не работает. Поскольку персонажи проведут значительное время в Сигиле, обратите внимание на то, как в нем работают следующие виды магии:

Изгнание. Эффекты, которые изгоняют цель из Сигила действуют так, как если бы город был ее родным планом.

Межпространство. Межпространства, демипланы и карманные измерения (создаваемые *сумкой хранения* [bag of holding] или заклинанием *трюк с веревкой* [rope trick]) действуют в Сигиле, однако с ограничениями, как если бы они были частью города.

Путешествия по планам. Эффекты, позволяющие перемещаться между планами, такие как заклинания *проекция в астрал* [astral projection] и *уход в иной мир* [plane shift], не работают при попытке попасть в Сигил или покинуть его, за одним исключением (см. «Круги телепортации» ниже).

Призыв. Заклинания, магические предметы и эффекты, призывающие существ или объекты с других планов, такие как *кольцо призыва джинна* [ring of djinni summoning], призывают цели из Сигила, если это возможно, или терпят неудачу. Эффекты, призывающие определенную цель за пределами Сигила, например, заклинания *Драмиджево появление* [Drawmij's instant summons] и *Леамундов потайной сундук* [Leomund's secret chest], автоматически проваливаются.

Телепортация. Попытки телепортироваться в Сигил или из него терпят неудачу, однако телепортация в пределах города работает нормально.

Круги телепортации. В Сигиле существуют постоянные круги телепортации, но попытки создать новые заканчиваются неудачей. Если Леди Боли разрешит, их можно использовать для входа в город с помощью заклинания *уход в иной мир* [plane shift], но не для того, чтобы покинуть его.

ГЛАВНЫЕ ОСОБЕННОСТИ

Особенности святилища Алустриэль описаны ниже.

ПОТОЛКИ

Высота потолков на первом этаже святилища составляет 20 футов. Высота потолков на верхнем этаже — 10 футов.

ДВЕРИ

Между зонами S1–S3 нет дверей: их соединяют арочные проходы. Двери в зонах S5–S7 не заперты. На дверь в зону S8, комнату Морденкайнена, наложено заклинание *волшебный замок* [arcane lock]. Ее можно взломать, преуспев в проверке Ловкости (Ловкость рук) со Сл 30 при помощи воровских инструментов.

ОСВЕЩЕНИЕ

Благодаря заклинанию *вечный огонь* [continual flame], наложенный на подсвечники, яркий свет заливают большинство помещений. Неосвещенной остается только зона S8.



Алустриэль Сильверхенд

СОКРЫТИЕ ОТ ПОСТОРОННИХ ГЛАЗ

На всех, кто находится в святилище, действует заклинание *необнаружимость* [nondetection], пока они остаются внутри святилища.

СТЕНЫ

Алустриэль магическим образом укрепила стены святилища, сделанные из комбинации кирпича и слоев цемента. Только чрезвычайно мощная разрушительная магия способна повредить им.

ЛОКАЦИИ СВАТИЛИЩА

Следующие локации указаны на карте 2.1.

S1: БИБЛИОТЕКА

Сверкающие книжные полки, простирающиеся от пола до потолка, заполнены томами в кожаных переплетах и окружают западную часть святилища, в то время как мраморные колонны поддерживают сводчатые потолки на востоке. Винтовые лестницы по углам ведут наверх.

КАРТА 2.1: СВАТИЛИЩЕ



Если персонаж изучает определенную тему, бросьте к4. На 1-2 он находит информацию по теме. На ваше усмотрение, персонаж может до конца дня совершать любые проверки, позволяющие использовать полученную информацию, с преимуществом.

S2: ГОСТИНАЯ

Здесь расставлена роскошная антикварная мебель, включая диваны и подставки для ног. На севере находится парадная лестница. На юге вокруг мраморного возвышения разбит сад с папоротниками и другими цветущими растениями.

Возвышение. На возвышении в центре сада находится портал, который Алустриэль усовершенствовала, чтобы тот вел к многочисленным местам на разных планах.

Сад. Зелень — результат увлечения Алустриэль магическим садоводством. За растениями здесь не нужно ухаживать.

S3: РАБОЧЕЕ ПРОСТРАНСТВО

Стол, заваленный бумагами и книгами, находится в центре рабочего пространства. Рядом стоят антикварные шкафы, наполненные волшебными безделушками: от ожерелий и брошей до сверкающих камней и туфель.

Здесь появляются персонажи, перенесенные в святилище провалившимся заклинанием *исполнение желаний* [wish] (смотрите раздел «Неожиданное происшествие» далее в этой главе).

Антикварные шкафы. Алустриэль хранит здесь впечатляющую коллекцию магических предметов. Если персонажи попросят, она разрешит каждому из них позаимствовать на свой выбор любой редкий или меньшей степени редкости магический предмет из *Руководства Мастера*. Далее в этой главе Кас, выдающий себя за Морденкайнена, забирает из одного из шкафов *колокольчик изгнания* [chime of exile].

S4: ГОСТИНАЯ

В восточную и западную стены гостиной встроены пылающие камин. Удобные диваны и кресла искусно расставлены перед величественной лестницей, ведущей вниз.

Алустриэль и ее друзья ведут беседы, трапезничают и отдыхают в этой гостиной. Волшебница известна своими роскошными зваными ужинами. В незаметных выдвигаемых ящиках в нижней части диванов хранятся фарфоровые изделия и столовые приборы на случай, если Алустриэль сделает из центрального стола обеденный. Дополнительное хранилище находится в северо-западном углу.

Когда персонажи переместятся в святилище, Алустриэль предложит им воспользоваться гостиной.

Что задумал
Морденкайнен?



S5–S8: СПАЛЬНИ

В этих небольших, но удобных спальнях гости Алустриэль останавливаются, когда им нужны личные покои для сна и уединения.

Зону S5 занимает в данный момент гостя Алустриэль. Малейна ван Талстив (нейтрально-добрый человек) в прошлом была искателем приключений и использует блок статистики наемного убийцы [assassin]. Малейна находится на встрече с сообщниками, пытаясь сорвать план против Глубоководья, когда прибывают персонажи. Им предстоит встретиться лишь после возвращения из Подземья (см. раздел «Следующие шаги» в конце главы).

Зона S6 — комната Таши. Зона S7 — пустая комната, которую Алустриэль предлагает персонажам. Зона S8 — спальня Морденкайнена, содержащая улики, намекающие на его обман (см. раздел «Доказательства обмана» далее в этой главе).

АРКАНИЧЕСКОЕ ТРИО

Три легендарных архимага являются союзниками персонажей на протяжении всего остального приключения, несмотря на то, что один из них — самозванец (см. раздел «Кас Разрушитель»). Ниже приводится более подробная информация о каждом заклинателе.

АЛУСТРИЭЛЬ СИЛЬВЕРХЕНД

Леди Алустриэль Сильверхенд, живущая уже более семи столетий, любима во всем Фаэруне за доброту и использование невероятной магической силы для защиты невинных. Она является бессмертной дочерью богини Мистры и хаотично-доброй волшебницей-человеком. Алустриэль была Верховным Магом Сильверимуна, сражалась с демонами на Внешних планах и помешала личу Ларлоху вознестись к божественности. Она видела взлет и падение злых сил, однако заговор Векны сильно беспокоит ее. Подробнее об Алустриэль, включая ее блок статистики, написано в «Приложении В».

МОРДЕНКАЙНЕН

Известный своей храбростью, но не рассудительностью, Морденкайнен — могущественный заклинатель из Орта. Хаотично-нейтральный волшебник-человек возглавлял совет известных архимагов под названием Круг Восьми. Позже он оказался в ловушке в царстве ужаса Баровии, где потерял свою книгу заклинаний и посох, а также утратил связь с реальностью и некоторое время плыл по течению. Алустриэль доверяет Морденкайнену и уважает его смекалку, даже несмотря на то, что иногда он берется за задачи, которые превосходят его возможности. Настоящий Морденкайнен не появляется в этом приключении, хотя персонажи, вероятно, верят, что взаимодействуют с ним.

ТАША

Таша — хаотично-нейтральный архимаг из Орта, известный демонолог и приемная дочь Бабы Яги. Таша считается главным авторитетом мультивселенной по Бездне, поскольку является автором легендарного *демономикона Иггвилв* [*demonomicon of Iggwilv*]. Хотя мотивы Ташы просты, Алустриэль находит ее непревзойденным союзником, когда их интересы совпадают, поскольку волшебница может получить доступ и влиять на такие места, куда даже дочь Мистры не осмеливается ступить. На призыв ответила версия Ташы из прошлого, когда-то еще не стала Иггвилв «Королевой ведьм». Подробнее о Таше, включая ее блок статистики, написано в «Приложении В».



КАС, РАЗРУШИТЕЛЬ

Военачальник вампиров Кас продолжает маскироваться под Морденкайнена, вероятно, обманывая персонажей вплоть до событий 9-й главы. Кровная вражда между богом-личем и вампиром тянется веками с тех времен, когда Кас был первым лейтенантом Векны. Подробнее о Касе, включая его блок статистики, написано в «Приложении В».

МАНИПУЛЯЦИИ НА ХОДУ

После того, как Темные Силы освободили его, Кас выследил сектантов Векны, которые рассказали вампиру больше о запланированном богом-личем ритуале. Он использовал *корону лжи* [*crown of lies*], чтобы перехватить сообщение от Алустриэль Морденкайнену, а затем замаскировался под волшебника. Когда Кас встретился с Алустриэль, он завоевал ее доверие.

Выдавая себя за Морденкайнена, Кас саботировал заклинание *исполнение желаний* [wish]. Как следствие, оно перенесло персонажей в святилище Алустриэль. Подозревая, что гости каким-то образом связаны с Векной, Кас убеждает их найти фрагменты *жезла семи частей* [rod of seven parts]. Как Морденкайнен, Кас утверждает, что жезл — это единственный способ ослабить Векну: с его помощью персонажи смогут помешать ритуалу и изгнать бога-лича в Орт.

КАС В СВАТИЛИЩЕ

Маскируясь под Морденкайнена, Кас никогда не теряет бдительности и не снимает *корону лжи* [crown of lies]. Иногда он отсутствует в святилище. Во время этих перерывов военачальник вампиров путешествует по другим мирам и в конце концов выясняет, где Векна планирует провести ритуал, который разрушит мультивселенную. Это событие инициирует предательство, происходящее в главе 9.

ДОКАЗАТЕЛЬСТВА ОБМАНА

Находясь в святилище, Кас старается не оставлять прямых доказательств того, что он не Морденкайнен. В комнате Морденкайнена (зона S8) Кас разложил на столе книги заклинаний и подборки заметок, чтобы подтвердить свою фальшивую личность.

Однако персонаж, обыскавший комнату Морденкайнена и преуспевший в проверке Интеллекта (Расследование) со Сл 30, замечает, что ни одно из знаменитых заклинаний, автором которых был Морденкайнен, не упоминается в этих книгах и записях. Беспорядочные заметки написаны неуклюже, в то время как Морденкайнен известен своим академическим, методичным стилем.

При тщательном обыске в спальне Морденкайнена под матрасом обнаруживается черная *сумка хранения* [bag of holding]. Внутри находится серебряная цепочка с кулоном в форме меча, инкрустированным черными бриллиантами общей стоимостью 5000 зм. Также внутри находится чудом сохранившийся дневник в кожаном переплете.

Его содержание зашифровано. Персонаж, потративший на изучение текста не менее 1 часа, должен преуспеть в проверке Интеллекта (Расследование) со Сл 30, чтобы расшифровать его. В дневнике рассказывается история о неких «К.» и «В.», которые когда-то вместе разрабатывали планы кровопролитных сражений, но затем с горечью расстались и стали врагами. Преуспев в проверке Интеллекта (История) со Сл 20, персонаж понимает, что речь идет о Касе и Векне.

Тайна Морденкайнена. Если персонажам в любой момент приключения удастся понять, что Морденкайнен является замаскированным Касом, то это будет считаться изучением тайны, соответствующей правилам раздела «Сила Тайн» во «Вступлении».



ЕСЛИ ОНИ УЗНАЮТ?

Хотя это маловероятно, персонажи могут начать испытывать подозрение к Морденкайнену и порасспрашивать его. Они могут исследовать деятельность волшебника за пределами святилища в Сигиле или найти странные личные вещи в его *сумке хранения* [bag of holding]. Если персонажи приложат достаточно усилий, подумайте о том, чтобы позволить им узнать до 9-ой главы, что Морденкайнен — самозванец.

Кас побеждает Персонажей. Если персонажи столкнутся с Касом до 9-й главы, разрешите битве состояться, используя блок статистики Каса из «Приложения В». Если вампир побеждает персонажей, он убивает их и скрывается в Пандемониуме. Алустриэль приказывает жрецам Сильверимуна вернуть персонажей к жизни, принося извинения за то, что не раскрыла обман раньше. Алустриэль подозревает, что Кас знает, где Векна проводит свой ритуал, и просит персонажей последовать за вампиром в Пандемониум, когда они будут готовы.

В этом случае у Каса не будет собранного *жезла семи частей* [rod of seven parts]. Скорректируйте

главу 10, чтобы отразить, что Миска так и не смог бежать из своей тюрьмы. Первоочередной задачей персонажей остается остановить Векну, но если они не уничтожат Каса окончательно, то в какой-то момент вампир начнет охоту на них. Как только персонажи победят Каса, они узнают, где Векна проводит свой ритуал, и смогут перейти к главе 11.

Персонажи побеждают Каса. Если персонажи одолели Каса, позвольте им решить, как действовать дальше. Возможно, они все еще захотят собрать *жезл семи частей [rod of seven parts]*, чтобы использовать его силу против бога-лича. Если необходимо подчеркнуть срочность, не стесняйтесь пропустить персонажей вперед, к главе 10. В таком случае повысьте их уровень до необходимого, чтобы они имели равные шансы победить угрозы в последних главах приключения.

НЕОЖИДАННОЕ ПРОИСШЕСТВИЕ

Когда неудавшееся заклинание *исполнение желаний [wish]* перенесет персонажей в святилище Алустриэль, прочтите или перескажите следующее:

Со вспышкой разноцветного света мир перестает существовать. Пустота окутывает ваши чувства, хотя вы ощущаете как магия, словно электрическая искра, пробегает по вашим венам.

Когда вы возвращаетесь к реальности, то оказываетесь в роскошной гостиной, освещенной свечами. Статная женщина в голубом одеянии склоняется к вам. Ее лоб нахмурен в замешательстве и беспокойстве. На размытом заднем плане стоят недовольная женщина в длинном черном платье и мужчина, озадаченно теребящий свой высокий малиновый воротник.

Персонажи появляются в зоне S3 святилища. Женщина, склонившаяся к персонажам, — Алустриэль, а два человека позади нее — Таша и Морденкайнен. «Вы не можете быть ответом на наше желание», — усмехается Таша, в то время как Алустриэль успокаивает ее и ведет персонажей к удобной мебели гостиной.

НЕКОТОРЫЕ ОТВЕТЫ

На этом моменте Алустриэль объясняет, где находятся персонажи и как они сюда попали, однако она не понимает, почему они телепортировались в святилище в результате заклинания *исполнение желаний [wish]*. Затем она представляет себя и своих спутников-волшебников.

Пока персонажи пытаются понять, что происходит, Алустриэль спрашивает, есть ли у них какие-либо узы с Векной. Если они упоминают о своей связи с личем, Алустриэль заключает, что судьба персонажей должна быть каким-то образом переплетена с судьбой Векны. Поскольку заклинанию *исполнение желаний [wish]* не хватило энергии, вместо этого оно нашло существ, связанных с Векной, и телепортировало их в Сигил. Затем волшебница рассказывает все, что

знает, как описано в разделе «Восстание бога-лича» ранее в этой главе.

ПОСЛЕДСТВИЯ ЗАКЛИНАНИЯ

Пока персонажи взаимодействуют с Алустриэль, Таша стоит рядом с ними, держась отчужденно и время от времени вставляя едкие комментарии. Морденкайнен хранит молчание, внимательно слушая все, о чем они говорят.

После нескольких минут разговора персонажи замечают, что Арканическое Трио выглядит уставшим и ослабленным. Любой персонаж, владеющий навыком Медицины, понимает, что волшебники чрезвычайно утомлены. Любой персонаж, владеющий навыком Магии, понимает, что волшебники потратили много магической энергии на заклинание *исполнение желаний [wish]* (Морденкайнен притворяется усталым, но в контексте реальной физической слабости Алустриэль и Таши это выглядит вполне обоснованным).

Кас





Малозаметная деталь, указывающая на настоящую личность Морденкайнена, скрыта в Святилище.

НОВЫЙ ПЛАН

После того, как персонажи осознают случившиеся, Алустриэль выразит обеспокоенность тем, что волшебники не могут остановить Векну. Морденкайнен говорит: «У меня есть альтернативный план».

Морденкайнен подойдет к шкафу, полному волшебных предметов, и возьмет в руки серебряный колокольчик. Затем он продемонстрирует его персонажам и говорит следующее:

«Я беспокоился, что наше заклинание не остановит такую могущественную сущность как Векна. Алустриэль, пожалуйста, прости меня, но я действительно спланировал все на случай провала.

Векна слишком силен, чтобы остановить его прямо сейчас. Однако, никакая сила не абсолютна. Я подозреваю, что он будет уязвим, пока плетет свой ритуал. Если вы столкнетесь с ним лицом к лицу и ослабите, этот колокольчик изгнания отправит его в Орт. Он больше не сможет влиять на несколько миров одновременно. Его план переделать мультивселенную провалится».

Глаза Морденкайнена заблестят в волнении, когда он продолжит:

«Есть артефакт, который, как я полагаю, является единственным способом ослабить Векну, чтобы затем использовать колокольчик. Он называется жезл семи частей. К сожалению, его фрагменты разбросаны по всему миру.

Пока мои уважаемые коллеги исследовали магию, необходимую для наложения заклинания исполнение желания, достаточно мощного, чтобы остановить Векну, я занялся поиском частей жезла на случай, если он нам понадобится. Первая находится глубоко в Подземье, где-то в тайном убежище культивистов богини Лолс. Оно называется «Предел Паутины».

Найдите первую часть жезла, друзья мои. Портал на возвышении приведет вас к ней. Как только вы найдете ее, магия, заключенная в артефакте, укажет вам на вторую часть, затем на третью и так далее. Портал этого святилища реагирует на мощную магию, такую, как этот артефакт, поэтому, когда вы находите каждый фрагмент, этот портал ведет к следующему. Не нужно использовать иное, достаточно лишь последнего фрагмента, который вы нашли.

Нельзя терять времени. Как только вы соберете жезл, мы все сможем противостоять Векне и помешать его отвратительному плану. Вы станете героями мультивселенной! Как вам такое?»

Хотя Алустриэль и Таша ошеломлены тем, сколько работы проделал Морденкайнен на случай неудачи, они признают, что план, изложенный им, является лучшей возможностью остановить Векну. Алустриэль хвалит Морденкайнена за его предусмотрительность.

Волшебники отвечают на вопросы персонажей в меру своих возможностей. Как и Морденкайнен, Алустриэль и Таша просят персонажей поторопиться и помогают им подготовиться к путешествию любимыми доступными способами. Арканическое Трио объясняет, что пока персонажи собирают жезл, волшебники продолжат исследовать планы Векны и искать потенциально слабые места.

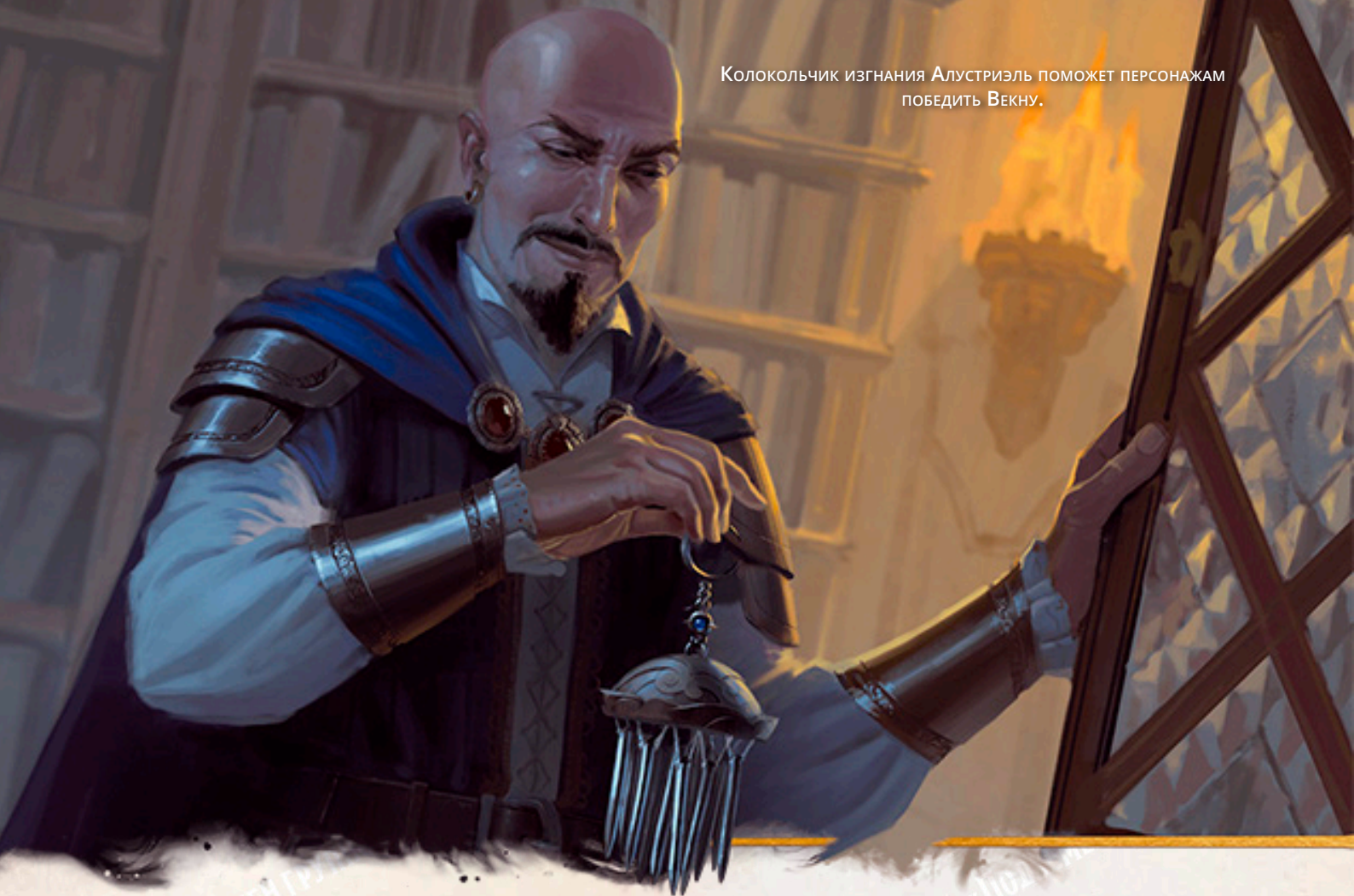
Прежде чем персонажи отправятся в Предел Паутины, Алустриэль передаст любую информацию, которую они еще не узнали, включая подробности, описанные в разделе «Магия в святилище» ранее в этой главе.

ВНУШИТЕЛЬНАЯ ЛОЖЬ

Притворяясь Мордейкайненом, Кас солгал персонажам о *жезде семи частей [rod of seven parts]*. Хотя он и полез против Векны, вампир просто хочет использовать восстановленный артефакт для освобождения Миски.

Кас не знает, что Векна ослаб до своего предбожественного состояния во время проведения ритуала Перерождения. Персонажи узнают об этом, когда столкнутся с Векной в главе 11.

Колокольчик изгнания Алустриэль поможет персонажам победить Векну.



ИЗГНАНИЕ ВЕКНЫ

Колокольчик изгнания [*chime of exile*] принадлежит Алустриэль и в конечном счете может отправить Векну обратно в Орт, прервав его ритуал. Вмешательство разрушит основанную на тайнах магию, которую плетет Векна. Это отложит замысел бога-лича и ослабит его. Если персонажи захотят забрать колокольчик с собой, Алустриэль согласится.

КОЛОКОЛЬЧИК ИЗГНАНИЯ [CHIME OF EXILE]

Чудесный предмет, очень редкий

Серебряный колокольчик покрыт выгравированными на нем магическими символами. Пока вы держите колокольчик, действием вы можете наложить заклинание *изгнание* [*banishment*] (Сл спасброска 20). Если цель заклинания имеет 50 хитов или меньше, то она автоматически проваливает спасбросок. После того, как колокольчик был использован для наложения заклинания, он не может быть использован таким образом до следующего рассвета.

К «ПРЕДЕЛУ ПАУТИНЫ»

Пройдя через портал, персонажи оказываются глубоко в Подземье в Фаэруне. Фрагмент жезла находится в «Пределе Паутины» — ближайшем тайном логове оперативников богини-демона Лолс.

Персонажи появляются через расщелину, напоми-

нающую дверь, в одной из стен заброшенного коридора недалеко от скрытого входа в «Предел Паутины». Здесь нет источников света и невидимый портал обратно в Сигил остается открытым.

ВХОД В «ПРЕДЕЛ ПАУТИНЫ»

Вход в «Предел Паутины» скрыт всего в нескольких шагах от того места, куда персонажи телепортировались. Дверной проем шириной 10 футов закрыт и замаскирован постоянным эффектом невидимости. Те, кто способен воспринимать невидимые объекты, замечают неприметную железную дверь. На нее наложено заклинание *волшебный замок* [*arcane lock*], а для ее открытия при помощи воровских инструментов требуется преуспеть в проверке Ловкости (Ловкость рук) со Сл 22.

Персонажи, способные видеть невидимые объекты, замечают тринадцать символов, искусно вырезанных в скале над дверным проемом. Каждый символ представляет собой букву из Подземного языка. При касании в порядке, складывающемся в надпись «Предел Паутины», дверной проем открывается.

«ПРЕДЕЛ ПАУТИНЫ»

«Предел Паутины» — это скрытое место встречи культистов Лолс, которые действуют по всему Подземью под Побережьем Мечей, выполняя миссии во славу своей богини. Они используют «Предел Паутины» для



составления заговоров по внедрению в добродетельные жреческие ордена, противодействия искоренению культа Лолс, организации переворотов в добро-совестном правительстве стран и для планирования крупномасштабных обращений в городах Подземья, включая Блингденстоун, Грэкастью и Мифрил Холл.

Оперативники могут провести несколько часов в «Пределе Паутины», посещая тактические совещания, прежде чем разойтись. Другие остаются на 14 и более дней, ожидая прибытия единомышленников со всех концов Подземья. Некоторые проводят здесь месяцы, используя бараки этого места, чтобы залечь на дно, пока власти охотятся за ними.

Из-за очень деликатной и жестокой работы, которая здесь организована, знания о «Пределе Паутины» являются тайными и тщательно охраняются. Только оперативники самого высокого ранга и члены духовенства Лолс знают о нем, хотя могущественные демоны и дьяволы, союзные Паучьей Королеве, также знают о «Пределе Паутины». Несколько культивистов живут в убежище, чтобы обслуживать его и выполнять роль слуг для оперативников. Такие культивисты пожизненно заключены в «Пределе Паутины» и идут на подобную жертву добровольно, чтобы показать свою преданность Паучьей Королеве.

ГЛАВНЫЕ ОСОБЕННОСТИ

Особенности «Предела Паутины» описаны в следующих разделах.

ОПЕРАТИВНИКИ И КУЛЬТИСТЫ

Независимо от того, почему они оказались в «Пределе Паутины», все поклонники Лолс здесь — фанатики, преданные богине-демону. В битве с персонажами они всегда сражаются не на жизнь, а на смерть.

ПОТОЛКИ

Высота потолков в большинстве помещений «Предела Паутины» составляет 20 футов, иногда сталактиты выступают на несколько футов вниз. Потолки в кормовой (зона W9) и зале Священной Паутины (зона W12) имеют высоту 50 футов и относительно гладкие.

ДВЕРИ

Двери в «Пределе Паутины» сделаны из железа. На двери в зонах W3, W4 и W5 наложено заклинание *волшебный замок* [arcane lock], для их открытия при помощи воровских инструментов необходимо преуспеть в проверке Ловкости (Ловкость рук) со Сл 20. Кроме того, двери в зонах W6a–W6d заперты, и для открытия каждой из них при помощи воровских инструментов требуется преуспеть в проверке Ловкости (Ловкость рук) со Сл 20. **Нальфешни** [nalfeshnee] в зоне W5 хранит при себе ключ от всех камер в зоне W5. Все остальные двери в «Пределе Паутины» не заперты.

ОСВЕЩЕНИЕ

В комплексе нет естественных или магических источников света. В описаниях локаций предполагается, что у персонажей есть источник света или какие-либо другие средства видения в темноте. Свет привлекает внимание обитателей комплекса, хотя персонажи могут быть не сразу приняты за незваных гостей (см. раздел «Проникновение в «Предел Паутины»» ниже).

СОКРЫТИЕ ОТ ПОСТОРОННИХ ГЛАЗ

На всех, кто находится в «Пределе Паутины», действует заклинание *необнаружимость* [nondetection], пока они остаются внутри убежища.

СТЕНЫ

Стены в «Пределе Паутины» скалистые, зазубренные и неровные. Десятилетия назад культисты Лолс расширили помещение, в котором находится Зал Священной Паутины (зона W12) с помощью заклинания *изменение формы камня* [stone shape], поэтому стены в зоне W12 гладкие.

ПРОНИКНОВЕНИЕ В «ПРЕДЕЛ ПАУТИНЫ»

«Предел Паутины» — опасное место. Если персонажи ворвутся в комплекс без плана, они вряд ли останутся в живых, не говоря уже о том, чтобы забрать первую часть *жезла семи частей* [rod of seven parts]. Ознакомьтесь с приведенными ниже советами и стратегиями, которые могут использовать персонажи:



Колокольчик изгнания

НЕ ВЕДАЮЩИХ ОБ ОПАСНОСТИ ГЕРОЕВ, КОТОРЫЕ ОКАЗАЛИСЬ В «ПРЕДЕЛЕ ПАУТИНЫ» СЛУЧАЙНО, ЖДЕТ УЖАСНЫЙ КОНЕЦ.



БЫТЬ СКРЫТНЫМИ

Если персонажи будут осторожны, им, возможно, удастся проскользнуть и украсть часть жезла так, чтобы их никто не поймал.

Если кто-либо из обитателей убежища замечает персонажей, они зовут на помощь, привлекая внимание существ в пределах слышимости, и нападают, если не сказано обратного.

ВЫДАТЬ СЕБЯ ЗА КУЛЬТИСТОВ

Эффективной стратегией может быть маскировка под приверженцев Лолс. Существа любого происхождения используют «Предел Паутины» как место встреч, убежище и место поклонения. В «Предел Паутины» работают всего несколько постоянных помощников, ни один из которых не может быть знаком с каждым оперативником Лолс в Подземье.

Если персонажи хотят слиться с почитателями Лолс, любая маскировка, которую они используют (магическая или иная), должна включать в себя атрибуты в форме паука.

Преуспев в проверках Мудрости (Религия) или Интеллекта (История) со Сл 14, персонажи вспоминают, что фраза «Паучья королева улыбается вам» — типичное религиозное приветствие, которое обитатели «Предела Паутины» ожидают услышать от своих собратьев. Любое существо, которое видит персонажа с символикой в форме паука, или слышит, как он произносит это приветствие, совершает с помехой проверки на распознавание их маскировки.

Те, кто распознали в персонажах самозванцев, кричат о помощи и нападают.

ЛОКАЦИИ «ПРЕДЕЛА ПАУТИНЫ»

На карте 2.2 указаны следующие локации.

W1: ФАЛЬШИВЫЙ ФАСАД

В этом большом фойе томятся остатки покрытых плесенью разбитых фургонов и бочек. Повсюду разбросаны скелеты гуманоидов, мечи и доспехи которых погнулись и заржавели. Что-то поблескивает рядом с телами, уложенными вдоль северной стены. Двойные двери в восточной, северо-восточной и юго-восточной стенах проржавели, а в полукруглом помещении, вход в которое расположен в юго-западной стене, находится святилище.

Чтобы убедить непрощенных посетителей в том, что пещера не используется, культисты создали здесь ложный фасад. Останки скелетов и ржавое снаряжение принадлежат пяти давно умершим искателям приключений: двум дварфам, эльфу, гному и тифлингу.

Ловушки. Отблески в северной части зала — магические ловушки, размещенные на фальшивых рубинах размеров с кулак, которые расположили на видном месте рядом с двумя скелетами. Рубины прикреплены к полу и не могут быть сдвинуты. Любой персонаж, коснувшийся рубина, должен совершить спасбросок Ловкости со Сл 20, получив 54 (12к8) урона электричеством при провале или половину этого урона успехе.

Ловушки нельзя деактивировать, но персонаж, подошедший на расстояние 5 футов к одному из рубинов и изучивший его, может совершить проверку Интеллекта (Расследование) со Сл 18. Преуспев, он понимает, что рубин поддельный и является частью



магической ловушки, вызывающей сильный удар электричеством.

W2: Святилище Лолс

Полукруглое помещение образует естественную нишу. На полках, высеченных в стене от пола до потолка, выставлены небольшие отвратительные предметы: окровавленные безделушки, сморщенные пальцы и вырезанные из кости идола. Перед ними склонились две фигуры.

Два оперативника Лолс пришли помолиться в это святилище: Макубли Кхи — хаотично-злой, хобгоблин **наемный убийца [assassin]**, и Торкнер Железнодорожный — хаотично-злой, **дуэргар-маг [mage]**. Поглощенные своими молитвами, они не замечают персонажей, пока кто-нибудь намеренно их не окликнет или же не привлечет внимание источником света.

Предметы на полках не являются магическими. Любой персонаж, взглянувший на потолок и преуспевший в проверке Мудрости (Восприятие) со Сл 15, заметит на камне небольшую резьбу в форме паука — намек на назначение этого святилища.

Макубли и Торкнер. И Макубли, и Торкнер действуют на хорошо известном маршруте между Мензоберранзаном и Блинденстоуном, надавая на караваны с припасами и устраивая хаос. Обычно они добивают или обращают в свою веру жертв, которые выживают после их нападения, хотя недавно Макубли передал плененного циклопа в тюрьму в «Предел Паутины» (см. зону W6a). Макубли и Торкнер

Макубли Кхи



сильно недолюбливают друг друга. Ни один из них не знает многих других тайных оперативников Лолс, поэтому находчивые персонажи могут маскироваться под кульгистов (см. «Выдать себя за кульгистов» ранее в этой главе).

Кульгисты в «Пределе Паутины» поддерживают хорошие отношения с оперативниками, что делает Макубли и Торкнера идеальными кандидатами для подражания. Если один из них начнет подозревать, что персонажи не являются кульгистами Лолс, они нападут.

W3: Зал Призыва

Огромная пентаграмма, нарисованная мелом, с короткими незажженными свечами, расставленными в каждой из пяти ее вершин, покрывает пол этого открытого помещения. Фигура в капюшоне сгорбилась над захламленным столом в юго-западном углу, бормоча нечестивые фразы.

Кульгисты и оперативники собираются здесь, чтобы пообщаться со служителями богини Лолс, и время от времени вызывают исчадий для помощи в достижении целей. Фигура за столом — Гроттенель Камнерез, хаотично-злой свирфнеблин **маг [mage]**, которая является верховным призывателем убежища.

Ритуал в процессе. Гроттенель проводит ритуал призыва. Она и персонажи должны совершить проверку инициативы. Если персонажи атакуют или иным образом прерывают Гроттенель до начала ее первого хода, призыв не состоится. В противном случае в начале хода призывательницы в центре пентаграммы появляется **глабрезу [glabrezu]**. Гроттенель атакует незваных гостей и приказывает глабрезу сделать то же самое.

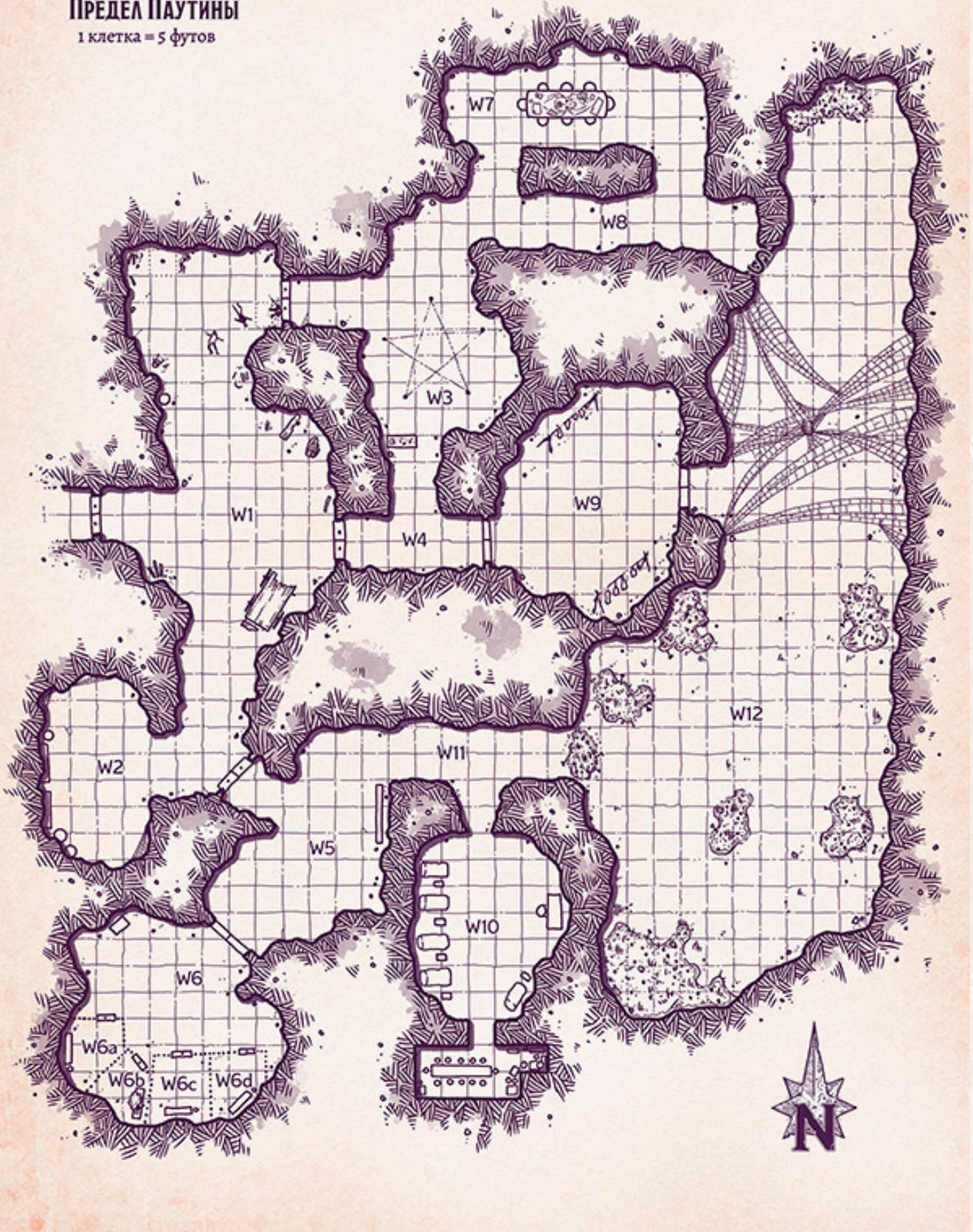
Гроттенель призывает глабрезу, чтобы он помог в планировании операции в зоне W7. По вашему усмотрению, шум боя может насторожить оперативников неподалеку и побудить проверить источник шума.

Торкнер
Железнодорожный



ПРЕДЕЛ ПАУТИНЫ

1 клетка = 5 футов





Верховный призыватель Гроттенель камнерез взывает к Глабрезу, чтобы помочь в злой миссии, которую планируют культисты Лолс.

Сокровище. На столе Гроттенель лежит свиток заклинания [spell scroll] *круг смерти* [circle of death], богато украшенный кинжал +2 [dagger +2] и набор мазей и масел стоимостью 500 зм.

W4: КОРИДОР

Этот коридор пуст. Тяжелые железные двойные двери ограничивают западные и восточные туннели.

Кроме того, если персонажи еще не исследовали зону W3, прочитайте вслух следующее:

С севера доносится слабый голос, бормочущий нечестивые фразы.

Культисты держат дверь в кормовую (зона W9) закрытой на случай, если пища, предназначенная для Кер-арах в Зале Священной Паутины (зона W12), попытается сбежать.

W5: КОМНАТА СТРАЖЕЙ

Огромное крылатое двуногое существо с головой кабана расхаживает перед запертой дверью тюрьмы на юго-западе. С трезубца существа свисает связка ключей.

Существо — **нальфешни** [nalfeshnee] по имени Маалток, страж тюремных камер (зоны W6a-W6d). Где-то в последние несколько десятилетий Маалток сменил лояльность Граз'ту на Лолс. Поскольку он был недавно завербован, помощники йоклол Маалтока назначил его тюремщиком, однако выполняет он свои обязанности неохотно, потому что знает каждого обитателя тюремной камеры и не ожидает появления самозванцев. Если персонажи выдают себя за культистов, Маалток рассказывает им, кто заключен в каждой камере.

Ключи от камер. У Маалтока есть ключи от каждой камеры в тюрьме (зоны W6a-W6d). Для кражи связки ключей Маалтока без его ведома требуется преуспеть в проверке Ловкости (Ловкости рук) со Сл 16.

W6: ТЮРЕМНЫЕ КАМЕРЫ

Вдоль южной стены этой пещеры расположены четыре тюремные камеры. В первой находится циклоп, во второй — мертвый эльф, в третьей — багбир, привалившийся к скамье, а в четвертой — сгорбленная серокожая фигура в мантии. У северо-западной стены комнаты стоит потертый сундук. Рядом с ним прислонена дубинка гигантских размеров.

В сундуке находится оружие и снаряжение заключенных, содержащихся в соседних камерах. Его можно взломать, преуспев в проверке Ловкости (Ловкости Рук) со Сл 20 при помощи воровских инструментов.

Сокровище. В сундуке находятся кинжал +1 [dagger +1] и длинный меч +1 [longsword +1], конфи-



Культисты Лолс планируют нападение на близлежащую шахту свирфнеблинов.

скованные у недавно умершего заключенного эльфа Фернила, чье тело находится в зоне W6b. Дубинка гигантского размера рядом с сундуком — это *палица +2 [greatclub +2]*, которая принадлежит Гертруде, циклопу, заключенному в зоне W6a. Размер дубинки подстраивается под владельца.

W6A: ТЮРЕМНАЯ КАМЕРА А

Дородный циклоп сидит на скамейке в камере, прикованный к стенам за руки и ноги. Она обхватывает голову руками и выглядит побежденной.

В этой тюремной камере есть скамья и ведро. В ней содержится нейтральный **циклоп [cyclops]** по имени Гертруда, которая является единственной выжившей после нападения на караван с припасами возле руин Чед Насада. Макубли (см. зону W2) захватил Гертруду несколько недель назад и привез ее сюда в качестве пленницы, надеясь, что она раскроет информацию об интересе Блингенстоуна к Чед Насаду. Гертруда охраняла караван, и у нее нет информации, которую культисты могли бы использовать. Как только они это поймут, они убьют Гертруду, и она об этом знает. Ее *палица +2 [greatclub +2]*, спрятана в сундуке в зоне W6.

Вербовка Гертруды. Гертруда ненавидит Лолс и стремится сбежать из «Предела Паутины». Когда она поймет, что персонажи не являются культистами, она будет умолять освободить ее. В обмен на свою свободу Гертруда предлагает помочь персонажам, в том числе отдать им свою палицу.

Тайна Гертруды. Даже если персонажи освобождают ее, Гертруда остается подавленной. Если ее

расспросят о том, то случилось, Гертруда расскажет, что ее подруга, свирфнеблин по имени Рокзанна, участвовала в операции по добыче полезных ископаемых неподалеку и обнаружила, что двое из ее руководителей были тайными приверженцами культа Лолс, планировавшими нападение на предприятие. Рокзанна была слишком напугана, чтобы рассказать об этом кому-либо, кроме Гертруды, и теперь циклоп опасается ужасной участи, ожидающей шахтеров.

Независимо от реакции персонажей на откровение, эта информация считается тайной в соответствии с правилами раздела «Сила Тайн» (см. «Вступление»). Операция по добыче полезных ископаемых — это та же самая операция, которую сектанты обсуждают в зоне W7

W6B: ТЮРЕМНАЯ КАМЕРА В

В этой тюремной камере есть скамейка и изодранное одеяло. На полу лежит иссушенный труп эльфа.

Тело когда-то принадлежало эльфу по имени Фернил Ореллиан, искателю приключений и жрецу Кореллона Ларетиана. Плащевик в Подземье ранил Фернила и убил его товарищей. Оперативник Лолс наткнулся на Фернила и отвел его в «Предел Паутины», где он вскоре умер.

Сокровище. Любой персонаж, исследовавший тело и преуспевший в проверке Интеллекта (Расследование) со Сл 16, замечает пузырек, спрятанный за поясом у трупа. Это *зелье сопротивления [potion of resistance]* (огонь), которое агенты Лолс не заметили.



В этой тюремной камере на скамье, прислонившись к стене, развалился багбир с густыми бровями.

Хотя она и выглядит спящей, багбир в этой камере, Ротграл, мертва. Она дезертировала из банды наемников, действующей неподалеку от Мифрил Холла, после встречи с убедительным дуэргаром-оперативником Лолс по имени Вундрен. Он привел Ротграл сюда, но культисты решили, что у нее нет навыков, необходимых для того, чтобы стать тайным оперативником Лолс. Культисты заключили ее в тюрьму, пока решали, что с ней делать. Она умерла около дня назад из-за пренебрежительного отношения.

W6D: ТЮРЕМНАЯ КАМЕРА D

Серокожее существо с жесткими черными волосами и в мантии культиста сидит, сгорбившись, в углу этой камеры.

Заключенный — хаотично-злой **grimlock** по имени Шрил Брейспок. Еще неделю назад Шрил был сектантом, проживавшим в «Пределе Паутины» и посвятившим себя служению Паучьей королеве. Однако он случайно оскорбил йоклол в зоне W12. Мощественный исчадие велело бросить Шрила в темницу, и культисты подумывают о том, чтобы скормить его Кер-арах, чтобы умиловить Лолс.

Вербовка Шрила. Независимо от того, маскируются персонажи под культистов Лолс или нет, Шрил умоляет присоединиться к ним. Персонаж, преуспевший в проверке Мудрости (Проницательность) со Сл 14, понимает, что Шрил по-прежнему предан Лолс и при необходимости предаст персонажей, чтобы вернуть расположение культистов. Если Шрила освободят и он узнает, что персонажи — самозванцы, он раскроет их, как только увидит другого приверженца Лолс.

W7: ЗАЛ ЗАСЕДАНИЙ

Рельефные изображения пауков на паутине украшают стены этого зала, обвешанные тактическими картами и схемами. Вокруг заваленного бумагами стола в центре комнаты собрались несколько фигур в плащах, а также рогатый дьявол с крыльями и кнутом на поясе.

Семь преданных служителей Лолс встретились в этой комнате, чтобы спланировать нападение на шахту свирфнеблинов, расположенную примерно в 20 милях от «Предела Паутины». Преданные сотрудничают с двумя оперативниками Лолс, задействованными в добыче полезных ископаемых. Они планируют похитить самых могущественных шахтеров и скормить их Кер-арах в зоне W12. Оставшихся шахтеров, которые не поклоняются Лолс, убьют.

Преданные — это хаотично-злая эльфийка **наемный убийца [assasin]** по имени Джолера Хартоф, два **мага [mage]** по имени Бромток и Широку, которые являются хаотично-злыми орками, два хаотично-злых **grimlock** по имени Ролтхарни и Шарлотта и **эриния [erinyes]** Фернита.

Фернита, Бромток и Широку планируют напасть на свирфнеблинов, пока глубинные гномы отдыхают. Если персонажи подслушивают план до того, как

ДЖОЛЕРА ХАРТОФ



исследуют зал призыва (зону W3), они узнают, что верховный призыватель, Гроттенель Камнерез, призывает глабрезу для помощи в операции.

Присутствующие здесь преданные служители Лолс нападают на любых незваных гостей. Призванный в зоне W3 **глабрезу [glabrezu]** присоединяется к битве, если персонажи еще не победили демона (или не предотвратили его призыв).

W8: ЗАЛ МИССИИ

В восточном конце коридора есть потайная дверь, которая ведет в зал Священной Паутины (зона W12). Персонаж, исследовавший стену и преуспевший в проверке Интеллекта (Расследование) со Сл 16, обнаруживает дверь, которая служит убежищем для культистов, ухаживающих за Кер-арах, когда существо находится в особенно плохом настроении.

W9: КОРМОВАЯ

Из центра скалистой комнаты выглядывают четыре большие ящерицы. В воздухе витает резкий запах сырого мяса.

Культисты держат здесь запас существ, чтобы кормить Кер-арах. Прямо сейчас в помещении находятся четыре **гигантские ящерицы [giant lizard]**. Культисты выпускают ящерицу в Зал Священной Паутины (зона W12) всякий раз, когда Кер-арах ворчит, обеспечивая ей отдых и еду.

Высвобождение ящериц. Культисты недавно накормили ящериц сырым мясом из кладовой в зоне W10, так что существа настроены благодушно. Персонаж, который держит сырое мясо рядом с гигантской ящерицей, может успешно отдавать ей простые команды (например, «следуй за мной», «иди, куда я укажу» или «кусай его») в течение 10 минут, не отдавая ящерице мясо. Если ящерица не получит мясо по истечении 10 минут, она нападет на этого персонажа.

Если какой-либо из выходов остается открытым, ящерицы проникают внутрь комплекса. Если ящерица забредет в зону W12, Кер-арах будет совершать проверку Мудрости (Восприятие) и броски инициативы, сделанные в отношении персонажей, с помехой, поскольку она отвлекается, пытаясь поймать ящерицу и замотать ее в центральную паутину комнаты.

W10: БАРАК КУЛЬТИСТОВ

В этой комнате находятся пять спальных, рядом с каждым из которых стоит небольшой сундук. У восточной стены стоит большой письменный стол. В небольшой комнате на юге стоит длинный стол с стульями вокруг него.

В этом убогом бараке спят культисты, которые живут в «Пределе Паутины».

Сундуки. В сундуках хранятся личные вещи каждого культиста. Каждый сундук заперт, но его можно взломать, преуспев в проверке Ловкости (Ловкость рук) со Сл 18 при помощи воровских инструментов.

Каждый сундук содержит церемониальный священный символ Лолс стоимостью 50 зм. В сундуке рядом со спальником, ближайшему ко входу, также лежит два зелья *отличного лечения [potion of healing]*. В сундуке рядом с самым южным спальником находится *камень зрения [gem of seeing]*.

Письменный стол. Заклинание *обнаружение магии [detect magic]* позволяет увидеть вокруг стола магическую ауру от ловушки. Любой персонаж, прикоснувшийся к столу, выпускает рой пауков и должен совершить спасбросок Ловкости со Сл 18, получив 20 (8к4) урона ядом при провале или половину этого урона при успехе. Ловушка срабатывает один раз, после чего пауки исчезают, а стол становится немагическим. Наложение заклинания *рассеивание магии [dispel magic]* на стол устраняет ловушку.

На столе лежат записи о тайных миссиях, которые поклоняющиеся Лолс планируют на ближайшие несколько месяцев. Кроме того, в нем находятся безделушки в форме паука, инкрустированные золотом и драгоценными камнями, общей стоимостью 500 зм.

Столовая. Культисты едят и хранят свою еду в комнате с южной стороны. Персонажи, обыскавшие комнату, находят коробки с вяленным мясом и другими припасами, которые можно хранить на полках. Ящик со льдом в юго-восточном углу полон сырого мяса, с помощью которого персонажи могут командовать гигантскими ящерицами в зоне W9.

W11: ПРОХОД

В восточном конце этого коридора находится огромная груда костей.

Кости — это остатки еды, съеденной Кер-арах, паукодраконом в зоне W12.

W12: ЗАЛ СВЯЩЕННОЙ ПАУТИНЫ

Огромная паутина протянулась через центр этой открытой пещеры, ее нити облепили сталагмиты и сталактиты. По паутине ползает гигантское рептилиеподобное существо с восемью ногами. Рядом с этим существом стоит одноглазое существо меньшего размера с телом, напоминающим плавящийся воск.

Высота потолков в этой пещере составляет 50 футов. Пещера — логово Кер-арах, **паукодракона [spiderdragon]** (см. «Приложение А»). Кер-арах проникла в эту пещеру через разлом в Бездне, открывшийся во время ритуала, проведенного здесь около полугода назад. Кер-арах принесла с собой фрагмент *жезла семи частей [rod of seven parts]*, который она использует, чтобы отвечать на вопросы, задаваемые непосредственно Паучьей Королеве. Кер-арах, по сути, является туристической достопримечательностью для немногих преданных слугителей Лолс, которые знают о ее существовании. Культисты считают ее знаком благосклонности Лолс, хотя она съедает сотни фунтов мяса каждые несколько дней и в остальном не способствует развитию комплекса.

Неподалеку от Кер-арах стоит **йоклол [yochlol]** по имени Иллитт, которого культисты недавно призвали на помощь. Когда существа видят персонажей и понимают, что это враги, они нападают и сражаются не на жизнь, а на смерть.

ФРАГМЕНТ ЖЕЗЛА СЕМИ ЧАСТЕЙ





Паукдракон Кер-арах и йоклол Иллитт используют фрагмент жезла семи частей, чтобы напрямую общаться с богиней-демоном Лолс.

Паутина Кер-араха. Паутина в центре пещеры сделана из сверхпрочных и липких нитей шелка Кер-арах. Кроме того, Кер-арах сплела и другие, более мелкие паутинки по всей площади. Паутина представляет собой труднопроходимую местность. Любое существо, которое входит в нее первый раз за ход или заканчивает в ней свой ход, должно совершить спасбросок Силы со Сл 12, при провале становясь опутанным. Действием существо может попытаться вытащить себя или другое существо, находящееся в пределах его досягаемости, из паутины, преуспев в проверке Силы (Атлетика) со Сл 15. Освобожденный из паутины перестает быть опутанным.

Паутина воспламеняется. Любой 5-футовый куб паутины, на который попадает огонь, сгорает, причиняя 5 (2к4) единиц урона огнем любому существу в этой области.

Извлечение фрагмента жезла. Первый фрагмент жезла семи частей [rod of seven parts], плотно обернут шелком паутины в центре пещеры. Персонажи, обладающие темным зрением или источником света, могут видеть часть жезла с расстояния до 30 футов. Персонаж, находящийся в пределах досягаемости от фрагмента, может воспользоваться острым инструментом, чтобы освободить его от паутины. Подробнее о жезле семи частей читайте во «Вступлении».

Следующие шаги

Как только персонажи получают первый фрагмент жезла семи частей [rod of seven parts], они могут вернуться в Сигил через портал, который остается открытым. На этом этапе герои, скорее всего, захотят отдохнуть, посоветоваться со своими союзниками в Сигиле и посмотреть, куда первый фрагмент укажет им идти дальше.

Когда персонажи возвращаются в святилище, Малейна находится там (более подробную информацию смотрите в разделе «Святилище в Сигиле» ранее в этой главе). Она предлагает свою посильную помощь, включая поиск информации за пределами Сигила или получение определенных магических предметов, которые могут понадобиться персонажам.

Как только герои завершат свои дела в святилище, они могут начать поиски второго фрагмента жезла, как описано в следующей главе.



Корабль-спеллджаммер «Сияющий горизонт» вез фрагмент жезла на борту,
прежде чем разбиться в Астральном море.

ГЛАВА 3: ПОСЛЕДНИЙ РЕЙС «СИЯЮЩЕГО ГОРИЗОНТА»

Поиски второго фрагмента *жезла семи частей [rod of seven parts]* приводят персонажей в звездную пустоту Астрала. В тишине ее серебристых глубин таятся чужеродные хищники и плавают в стазисе низверженные боги. Искатели приключений, известные в мультивселенной как галливанты спеллджаммера, бороздят космические просторы на кораблях, приводимых в движение магией.

В этой главе персонажи отправятся в Астральное море на поиски второй части артефакта. Им предстоит исследовать место крушения корабля спеллджаммера под названием «Сияющий горизонт», а затем вырвать фрагмент жезла у драконоподобного существа, которое сторожит его в сердце мертвого божества.

ПРОВЕДЕНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Глава начинается после того, как персонажи получают первый фрагмент *жезла семи частей [rod of seven parts]*. Тот, кто держит найденную часть, интуитивно чувствует, что следующая находится в области Астрального плана, называемой Астральным морем. Как уже успел объяснить Морденкайнен, портал в святилище Сигила переместит персонажей сразу туда, где должен находиться следующий фрагмент.

ОСОБЕННОСТИ АСТРАЛЬНОГО МОРЯ

В Астральном море время не имеет смысла, а существа могут выживать в нем бесконечно долго без еды и питья.

Локации, описанные в этой главе, — лишь малая доля того, что можно обнаружить в Астральном море. Поэтому здесь мы сосредоточимся на информации, относящейся к сюжету приключения.

ВОЗДУХ

Воздух Астрального плана пригоден для дыхания. Если по тексту приключения не сказано обратного, то все существа могут нормально дышать им.

ГРАВИТАЦИЯ

Персонажи будут находиться в зоне обычного притяжения на протяжении всей главы.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Хотя многие существа используют корабли спеллджаммеры и прочий транспорт для перемещения по Астральному морю, наличие судна не обязательно: путешественник может приводить себя в движение одним лишь усилием мысли. Существо может двигаться в любом направлении со скоростью полета в футах, равной 5 × его значение Интеллекта.

РАЗВИТИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ

Персонажи должны быть 12-го уровня к началу главы. Также они повысят свой уровень после того, как заберут у гертилода второй фрагмент *жезла семи частей [rod of seven parts]*.

СИЛА ТАЙН

В этой главе и позже персонажи могут узнать две тайны, которые применимы к правилам, изложенным в разделе «Сила тайн» (см. «Вступление»):

Тайна Фигаро. Тифлинг по имени Фигаро, являющийся первым помощником экипажа корабля «Сияющий горизонт», знал об опасностях той части Астрального моря, через которую проходил корабль, но намеренно скрыл информацию от капитана. Персонажи смогут узнать его тайну в зоне Z8 кораблекрушения.

Тайна Икасы. Мерцающий пес по имени Икаса знает о еще одном выжившем после нападения пиратов, которые стали причиной тяжелого положения Икасы и его лучшего друга, эльфа Давераса. Персонажи смогут узнать эту тайну в зоне Z12 кораблекрушения.

ВТОРОЙ ФРАГМЕНТ

Второй фрагмент *жезла семи частей [rod of seven parts]* находится внутри гертилода в зоне A2 раздела «Сердце Хавока» ниже. Для получения дополнительной информации о жезле и заклинании, которое эта часть позволяет накладывать владельцу, смотрите «Вступление».

ПОРТАЛ В КОСМОС

Когда персонажи будут готовы продолжить приключение, они смогут воспользоваться порталом святилища Сигила и выйти в Астральное море Астрального плана. Как и в случае с первой частью жезла, он откроется в примерной области местонахождения следующего фрагмента, но героям еще предстоит определить, где именно артефакт скрыт.

АСТРАЛЬНЫЙ ПЛАН

Проведя исследования в святилище Сигила или беседа с Арканическим Трио, персонажи смогут узнать следующую информацию об Астральном плане и Астральном море:

Суть плана. Астральное море находится в Астральном плане, который в просторечии называют миром мыслей и снов. Существа могут перемещаться по плану, просто подумав о движении в определенном направлении. Также одним из способов путешествий является использование транспортных средств, которые называют кораблями спеллджаммерами.

Мертвые боги. По всему Астральному морю разбросаны останки мертвых и угасающих богов. Они были забыты своими последователями или погибли от рук более могущественных существ, поэтому оказались в этом месте.

Если персонажи спросят, на какую область указывает часть жезла, то Алустриэль определит, что рядом с ним находится умирающий бог Хавок.

Хавок. Окаменевшее воплощение Хавока достигает сотен миль в длину и весит тысячи тонн. Когда-то у него было восемь ног и две головы с единственным немигающим глазом. По мере того, как божество теряло последователей и силу на протяжении тысячелетий, его ноги и головы откалывались, обреченные на вечный дрейф в Астральном море.

Безвременье. На Астральном плане время не имеет никакого смысла. Существа не стареют и не испытывают голода и жажды.

СКВОЗЬ АСТРАЛЬНОЕ МОРЕ

Когда персонажи пройдут сквозь портал в Астральное море, чтобы найти вторую часть жезла, прочитайте или перескажите следующее:

Пройдя сквозь проем портала, вы попадаете в серебристую пустоту. Вдали, среди звездного света, клубится светящаяся дымка белого и серого тумана. На долю секунды вы ощущаете невесомость, а затем начинаете падать. Серебристые облака расступаются, демонстрируя колоссальное тело неправильной формы, навстречу которому вы устремляетесь.

Персонажи выйдут из свободно парящего порталного проема в Астральный план. Пройдя сквозь него, они попадут под действие сил притяжения каменного скопления, к которому падают. Это окаменевшее тело умирающего бога по имени Хавок. Персонажи могут немедленно привести себя в движение силой мысли, как описано в разделе «Перемещение» ранее в этой главе.

Сжимающего первую часть жезла персонажа достигает предвидение того, что следующий фрагмент находится внутри каменного скопления. Прорыв портала открывается примерно в 1 миле от поверхности тела бога.

ЗВЕЗДНЫЕ ОХОТНИКИ

Пока персонажи падали в сторону скопления, что-то последовало за ними. Прочитайте или перескажите следующее:

Среди облаков к вам начинают смещаться две большие светящиеся сферы.

Персонажи могут совершить проверку Мудрости (Восприятие) со Сл 18. При успехе персонаж заметит крупный, напоминающий рыбу удильщика силуэт, следующий за каждым шаром — два голодных **звездных удильщика [star anglers]** (см. «Приложение А») начали охоту на команду и нападут при первой возможности.

Как только с хищниками будет покончено, персонажи смогут продолжить путь к поверхности тела умирающего бога, где и находится место крушения «Сияющего горизонта».

КРУШЕНИЕ «СИЯЮЩЕГО ГОРИЗОНТА»

Галеон спеллджаммера «Сияющий горизонт», чьи борта покрыты темной синей обшивкой, а паруса прошиты золотой нитью, когда-то вырисовывался элегантно среди серебристых облаков Астрального моря. Его капитаном являлась исследовательница магии и эмиссар, дэв по имени Инда Малаюри, которой было поручено направлять заблудших и приносить покой в нуждающиеся миры. Во время своих путешествий она обнаружила фрагмент жезла *семи частей [rod of seven parts]*.

Обратившись к своим обширным мистическим знаниям, Инда воспользовалась магией, заключенной в части жезла, для усовершенствования корабля «Сияющий горизонт», что позволило тому в мгновение ока перемещаться в самые отдаленные уголки мультивселенной.

Странствия «Сияющего горизонта» окончились в тот момент, когда корабль столкнулся с умирающим богом хаоса по имени Хавок, дрейфующим в Астральном море. Скрытая магия хаоса вокруг Хавока извратила способности корабля, в результате чего «Сияющий горизонт» был разорван на части, а его нос погрузился в сердце умирающего бога.

Когда персонажи переместятся к Хавоку и обломкам кораблекрушения (обозначены на карте 3.1), прочитайте или перескажите следующее:

Каменный массив, парящий перед вами, не является ни планетой, ни астероидом, а колоссальным существом, которое кажется безжизненным. Над его поросшим мхом позвоночником возвышаются треснутые ребра, а воздух наполнен треском разлагающейся магии.

Среди костей тела виднеются обломки большого галеона, разбившегося на три крупные части: корму, застрявшая в бедрах трупа, правый борт, оказавшийся в грудной клетке, и нос, погрузившийся в самое сердце существа.

«Сияющий горизонт» разломился на три отдельные части: корму, правый борт и нос. При первом приближении персонажи окажутся ближе всего к кормовой





АСТРАЛЬНОЕ МОРЕ ЯВЛЯЕТСЯ ДОМОМ ДЛЯ МНОГИХ ЖУТКИХ ХИЩНИКОВ, В ТОМ ЧИСЛЕ И ЗВЕЗДНЫХ УДИЛЬЩИКОВ.

части и зоне Z1, но им ничего не помешает исследовать обломки в любом порядке.

Сжимающий первую часть жезла персонаж почувствует, что следующий фрагмент находится где-то среди кораблекрушения.

ПУТЬ К ФРАГМЕНТУ ЖЕЗЛА

Фрагмент жезла хранился в защищенной комнате носовой части корабля «Сияющий горизонт» (зона Z19). Когда судно потерпело крушение, защитные обереги помещения активировались, после чего его двери запечатались магическим образом. Чтобы попасть в комнату и обнаружить часть жезла, персонажи должны сначала отключить защитные обереги.

РУНЫ ОБЕРЕГОВ

Защитные обереги черпают энергию из двух магических рун, расположенных в зонах Z8 и Z13. Руны невидимы. Если существо может видеть невидимые объекты, то каждая руна будет выглядеть для него как стилизованная резьба подумесяца, пульсирующего серебряным светом. Накладывание заклинания *рассеивание магии* [*dispel magic*] (Сл 17) на руны уничтожает ее. Она также может быть отключена, если существо в радиусе 5 футов от нее скажет вслух: «Луна поет песню заблудшим».

Чтобы дверь в защищенную комнату открылась, обе руны должны быть либо отключены, либо уничтожены, что позволит попасть в сердце Хавока, где и находится часть жезла.

МИСТИЧЕСКИЕ ПОРТАЛЫ

Экипаж «Сияющего горизонта» использовал магию фрагмента жезла для создания порталов, сквозь которые корабль мог с легкостью путешествовать по мультивселенной. Однако когда «Сияющий горизонт» приблизился к Хавоку, магия жезла смешалась со скрытой в умирающем теле бога силой и сработала неправильно. Теперь эта гремучая смесь заставляет заклинания и эффекты телепортации странно срабатывать в обломках потерпевшего крушение корабля.

Когда существо, находящееся в обломках, накладывает заклинание (или использует схожий магический эффект), которое телепортирует его или другое существо, вместо обычного эффекта в незанятом пространстве в пределах 30 футов от накладывающего заклинание существа появляется круглый портал диаметром 5 футов. Портал представляет собой светящееся кольцо, заполненное непрозрачным туманом, и остается открытым в течение 1 минуты.

Когда портал появляется, сделайте бросок по таблице «Портал», чтобы определить, куда он ведет. Если результат совпадает с локацией персонажей, то повторите бросок. Любое существо или предмет, прошедший через открытый портал, появляется в случайном незанятом пространстве в локации выхода.

ПОРТАЛ

1к6 Ведет к локации

1	Палуба кормы (обломок кормы, зона Z1a)
2	Трап (обломок кормы, зона Z5)
2	Палуба правого борта (обломок правого борта, зона Z10)
4	Гнездо греллов (обломок правого борта, зона Z11)
5	Кабинет (обломок правого борта, зона Z13)
6	Мостик (обломок носовой части, зона Z17)

Путь сквозь обломки крушения

Персонажи могут не пользоваться порталами и путешествовать между местом крушения самостоятельно, будь то пешком или летая. Обломки находятся на расстоянии 300 футов друг от друга.

В зонах между обломками обитает множество голодных астральных хищников. Именно по этой причине существа, запертые среди обломков, не перемещаются между ними. Когда персонажи попадают в одну из таких зон, совершите бросок по таблице «Случайные столкновения крушения», чтобы определить, что ожидает персонажей.

Случайные столкновения крушения

1к10 Существо

1-2	Два ночных поглотителя [night scavver] (см. «Приложение А»)
3-4	Один звездный удильщик [star angler] (см. «Приложение А»)
5-6	Один плащевик [cloaker]
7-10	Нет столкновения

Обломок кормы

Самый большой обломок крушения — корма — покоится на бедренных костях Хавока. На ней расположилась горстка выживших после кораблекрушения во главе с первым помощником «Сияющего горизонта» по имени Фигаро.

Недавно в их лагерь проник **смертельный слад** [death slaad], сея хаос и магически манипулируя сознанием Фигаро. Это привело его в параноидальное состояние, поэтому он заперся в своей каюте, где находится одна из рун, подпитывающих обереги защищенной комнаты.

Персонажи, приближающиеся к этому обломку крушения, могут зайти либо на палубу кормы (зона Z1a), либо на трап (зона Z5).

Обломок правого борта

Правый борт корабля врезался в грудную клетку Хавока. Сюда же врезалась небольшая спасательная шлюпка, в которой находились беженцы после нападения космических пиратов: Даверас, его мерцающий пес Икаса, и трент по имени Красноцвет. Даверас выбрался из-под кусков шлюпки и присоединился к лагерю выживших на обломке кормы. Даверас не знает о том, что Икаса и Красноцвет тоже выжили и находятся на обломке правого борта.

Завалы крушения закрывают нижние палубы обломка от внешнего мира. Персонажи, приближа-

ющиеся к правому борту, должны зайти со стороны верхней палубы (зона Z10).

Обломок носовой части

Обломок носа корабля «Сияющего горизонта» пронзил сердце спящего бога. Здесь находится капитан корабля Инда, а также вход в защищенную комнату.

Персонажи, приближающиеся к этому обломку, могут зайти либо на верхней палубе (зона Z14a), либо на нижней (зона Z17).

Главные особенности

Зоны крушения «Сияющего горизонта» обладают следующими особенностями:

Гравитация. Вокруг крушения и во всех его зонах присутствует нормальное притяжение.

Освещение. Все зоны крушения ярко освещены серебристым светом Астрального моря, если по тексту приключения не сказано обратного.

Стены, полы и потолки. Полы и стены корабля сделаны из выцветшего голубого дерева. Потолки нижних палуб достигают 10 футов в высоту.

Локации «Сияющего горизонта»

Зоны крушения отмечены на карте 3.1.

Z1a–Z1b: Верхняя и нижняя палуба кормы

С треснутой фок-мачты свисают обрывки золотых парусов. Два закованных в броню и с подвешенными в перевязи серебряными мечами гитъянки патрулируют верхнюю и нижнюю палубу кормы.

Два нейтральных **гитъянки-рыцаря** [githyanki knight] по имени Лайсан и Застра, служившие боцманами на «Сияющем горизонте», несут здесь вахту. Персонажи, которые хотят избежать столкновения, должны преуспеть в проверке Ловкости (Скрытность) со Сл 15. Рыцари заметят тех, кто провалит проверку, приглашая их подойти поближе и изложить причину, по которой персонажей сюда занесло.

Лайсан и Застра осторожны, но дружелюбны. У них сардоническое чувство юмора, развившееся после долгого пребывания на мели. Если персонажи не выказывают враждебность, то боцманы приветствуют их на «Сияющем горизонте» и зовут Ильрена, который временно исполняет обязанности начальника лагеря, пока первому помощнику нездоровится. Гитъянки объясняют, что ничего не слышали о капитане корабля, Инде, которая, по мнению Лайсана и Застры, либо погибла во время крушения, либо застряла где-то среди обломков. гитъянки представляют Ильрена героям.

Если персонажи враждебны, то Лайсан и Застра поднимают тревогу и нападают на них. После того, как все участники сражения сделают по ходу, пять матросов верхней каюты экипажа (зона Z2) вступят в бой.

Разговор с Лайсан и Застрой. Лайсан и Застра знают следующую информацию:

Последний рейс. «Сияющий горизонт» был парусным кораблем, который стремился слыть вестником надежды, содружества и порядка во всей мультивселенной. Но несколько месяцев назад эта миссия подошла к концу, когда корабль столкнулся с телом умирающего бога.

Странная магия. Нос корабля был оснащен «причудливыми волшебными штучками», недоступными пониманию гитъянки. При крушении корабля магия





Лайсан и Застра хоть и готовы к неприятностям, но всегда будут рады дружелюбной компании.

дала сбой, и теперь телепортация, используемая в пределах крушения, искажается. Вместо того, чтобы перемещать существ, создается портал, ведущий в другое место крушения.

Ужасы космоса. Пространство за пределами крушения кишит голодными астральными хищниками. Выжившие слишком боятся их, чтобы рисковать, путешествуя между обломками. Кроме того, в последнее время, по непонятным для выживших причинам, в лагере начали появляться аберрантные чудовища, такие как плащевики.

Если у Лайсан и Застры попросят больше деталей, то они обменяются взглядами и отправят персонажей на камбуз (зона Z3), поговорить со вторым помощником по имени Кайцера. Персонаж, преуспевший в проверке Мудрости (Проницательность) со Сл 14, поймет, что парочка в чем-то подозревает нескольких членов экипажа. Если персонажи затронут этот вопрос, то гитъянки отведут их в сторону и объяснят, что временный лидер лагеря Ильрен и первый помощник «Сияющего горизонта» Фигаро могут знать больше, чем рассказали команде корабля. Однако Фигаро в последнее время ведет себя как параноик и отказывается покидать свою каюту (зона Z8).

Разговор с Ильреном*.** Ильрен выглядит и ведет себя как одетый в изысканный красный плащ громогласный гифф — внушительный мужчина с гиппопотамскими чертами лица. Но на самом деле Ильрен является замаскированным **смертельным слаадам [death slaad]**, который обладает способностью накладывать заклинание *изменение памяти [modify memory]* (Сл спасброска 15) раз в день. Именно из-за Ильрена лагерь страдает от атак Аберраций: смертельный слаад скрытно направляет чудовищ на переживших кораблекрушение, наслаждаясь страданиями жертв. Ильрен также магически изменил воспоминания Фигаро и захватил власть в лагере.

Встретившись с героями, Ильрен утверждает, что у них с ним много общего, так как гифф тоже искатель приключений с героическими мечтами, который застрял в области крушения, когда его ялик столкнулся с Хавоком. Ильрен утверждает, что от его судна ничего не осталось.

Гифф приглашает персонажей исследовать место крушения корабля «Сияющий горизонт» и чувствовать себя как дома, но персонаж, преуспевший в

Ильрен



проверке Мудрости (Проницательность) со Сл 17, понимает, что за веселым поведением Ильрена скрывается подозрительное и холодное отношение. Если его спросить о Фигаро, то Ильрен беззаботно объяснит, что Фигаро выздоравливает после болезни, но не будет уточнять подробности. Он также добавит, что с удовольствием будет исполнять обязанности лидера, пока Фигаро нездоров.

Ильрен не раскрывает свой истинный облик до тех пор, пока на него не нападут.

Z2: ВЕРХНЯЯ КАЮТА ЭКИПАЖА

Помещение простое, но привлекательное. Пятеро моряков расположились на тесных койках и разноцветных гамаках, подвешенных к потолку.

Здесь отдыхают пятеро законно-добрых матросов родом из Верхних планов (используйте блок статистики **ветерана [veteran]**, но они не Гуманоиды, а Небожители). Матросы равнодушны к персонажам, но вступят в бой, чтобы защитить себя и своих товарищей.

Они были лакеями на борту «Сияющего горизонта». Хотя они могут рассказать о миссии корабля и последующем крушении, матросы ничего не знают о фрагменте жезла.

Z3: КАМБУЗ И КЛАДОВАЯ

Из камбуза доносятся звуки шипения и запах специй. Высокая женщина-орк в черных кожаных доспехах деловито работает у плиты. Ее левый глаз окружает золотая татуировка в виде полумесяца.

Кайцера Сумракоход (хаотично-добрая, орк, **наемная убийца [assassin]**) является вторым помощником на корабле «Сияющий горизонт». Будучи пиратом в прошлом, Кайцера осознала ошибочность своего пути и присоединилась к команде «Сияющего горизонта», чтобы найти искупление. Теперь она проводит время на камбузе разбившегося корабля. Хотя беспокойные выжившие и не нуждаются в пище в вечной пустоте Астрального моря, Кайцера считает, что приготовленные блюда приносит им умиротворение.

Разговор с Кайцерой. Кайцера охотно расскажет общую историю «Сияющего горизонта». Однако если ее спрашивают про фрагмент жезла или охранную систему, Кайцера замолчит, подозревая недоброе. Персонаж, преуспевший в проверке Харизмы (Убеждение) со Сл 13, уверит ее в своих героических целях, и тогда Кайцера раскроет следующую информацию:

Драгоценный груз. На борту «Сияющего горизонта» находился чрезвычайно редкий и мощный волшебный артефакт. Будучи пиратом в прошлом, Кайцера помогла капитану Инде разработать охранную систему для защиты предмета.

Защищенная комната. Артефакт хранился в защищенной комнате передней части корабля. Во время крушения «Сияющего горизонта» мистические обереги должны были запечатать двери защищенной комнаты. Пока они действуют, доступ в комнату закрыт.

Защитные руны. Две руны, спрятанные на корабле, питают обереги. Кайцера знает, что одна из них была помещена в каюту корабля, но не помнит, где находится вторая. Она верит, что отключить руны

можно с помощью магии или фразы. Кайцера не знает фразы, в отличие от капитана.

На вопрос о Фигаро Кайцера выражает раздражение по поводу его уединения, но в ее тоне чувствуется родительская забота. Если персонажи помогут Фигаро и победят Ильрена, то Кайцера будет благодарна и охотно расскажет всю вышперечисленную информацию.

Сокровище. В кладовой находятся 2к4 нераспечатанных бочонка выдержанного вина, каждый стоимостью 500 зм. Кайцера с радостью разрешит персонажам взять их, поскольку беспокоится о том, что команда станет слишком пьяной для того, чтобы продолжать отбиваться от угроз.

Z4: СТОЛОВАЯ

Пустые деревянные столы и стулья заполняют столовую, не считая эльфа, разложившего игральные карты в углу.

Эльф по имени Даверас является нейтральным **друидом [druid]**. Он присоединился к лагерю после того, как его шляпка разбилась о Хавок. Все, что осталось от нее, ныне покоится на обломке правого борта корабля.

Если персонажи еще не успели встретить Ильрена, то он будет находиться здесь, играя с Даверасом в карты.

Разговор с Даверасом. Даверас хоть и грубоват, но дружелюбен. Он делится следующей информацией:

Пропавшая из лагеря. Обычная партнерша Давераса по игре в карты, полурослица по имени Цирит, в последнее время перестала появляться на их играх. Жители лагеря говорят, что она отправилась на разведку других обломков крушения, но Даверас не уверен в этом. Друид не знает о том,

КАЙЦЕРА



что Цирит на самом деле находится на гауптвахте «Сияющего горизонта» (зона Z9).

Лидер-параноик. Фигаро, изначальный лидер лагеря, заперся в своей каюте и отказывается выходить на связь. Даверас пытался поговорить с ним, но тот с помощью магического устройства возвел вокруг комнаты непроницаемый барьер.

Личная история. Даверас не был частью экипажа «Сияющего горизонта». Когда на его корабль спелдхаммер «Юная ветвь» напали космические пираты, ему удалось эвакуироваться на спасательной шлюпке вместе со своим лучшим другом, **мерцающим псом [blink dog]** по имени Икаса, а также трентом по имени Красноцвет, который врос в корпус шлюпки. Та врезалась в обломок другого потерпевшего крушение корабля, и Даверас, опередив преследователей, добрался до расположенного на обломке кормы лагеря. Ему кажется, что больше никто не выжил.

Если Ильрен не присутствует, Даверас признается, что заметил странную параною Фигаро сразу после прибытия Ильрена.

Если Даверас воссоединится с Икасой (которого можно найти в зоне Z12), то он будет ликовать, и с радостью поручится за персонажей в разговоре с Фигаро (зона Z5).

Z5: ТРАП

Дальний конец коридора трапа утопает в плоти Хавока. В кормовой части находятся две двери и лестницы, ведущие наверх, а еще одна дверь по левому борту украшена позолоченной табличкой с надписью «Каюта».

ДАВЕРАС



Дверь по левому борту заперта и ведет в гостевую каюту, которая теперь служит жилой комнатой Фигаро. Из-за своего параноидального состояния он использует **куб силового поля [cube of force]**, чтобы не пускать в свою комнату никаких живых существ.

Персонаж, пытающийся подкрасться к запертой двери Фигаро, должен преуспеть в проверке Ловкости (Скрытность) со Сл 18, чтобы не быть замеченным. Успешно скрывшийся персонаж может действием взломать замок, используя воровские инструменты, преуспев в проверке Ловкости (Ловкость рук) со Сл 20.

Доверие Фигаро. Фигаро отключит барьер куба, если почувствует, что может доверять персонажам. Заклинание пропускает звук, а это значит, что герои могут разговаривать с первым помощником. Персонаж, начавший с ним диалог, может совершить проверку Харизмы (Убеждение) со Сл 25. При успехе Фигаро доверяется персонажам, отпирает дверь и разрешает войти.

Помогая различным существам, встреченным в области крушения, герои могут найти тех, кто поручится за них. Если поручителей будет два и более, то Фигаро отключит барьер без необходимости совершать проверку. Если же найдется одно такое существо, то персонаж совершает проверку с преимуществом.

Z6: НИЖНЯЯ КАЮТА ЭКИПАЖА

Койки и гамаки помещения пусты, а стены покрыты разноцветными кусками дерева, на каждом из которых что-то написано.

Разрисованные куски дерева — это импровизированные памятные таблички в честь тех, кто погиб при крушении «Сияющего горизонта». На каждой их них смазанным графитом написано имя. Выжившие давно сожгли тела погибших на палубе корабля.

Z7: СКЛАД

Неиспользуемый такелаж и старые пыльные паруса заполняют старый чулан.

Персонажи с значением пассивной Мудрости (Восприятие) 15 или выше услышат приглушенные крики снизу.

Скрытый спуск. Неплотно пригнанные доски пола по левому борту комнаты можно вскрыть, открыв проход к гауптвахте (зона Z9). Ильрен недавно воспользовался им, а затем попытался спрятать доски под брезентом. Персонаж, осматривающий пол и преуспевший в проверке Интеллекта (Расследование) со Сл 12, замечает край распатанных досок пола, торчащие из-под брезента.

Z8: КАЮТА

Каюта обставлена просто, но элегантно. Теплый свет настенных бра освещает книжные полки из красного дерева и малиновые простыни. На краю кровати сидит тифлинг. Он безучастно смотрит на стену, но его поза напряжена, как взведенная пружина.

Первый помощник «Сияющего горизонта» по имени Фигаро находится под действием заклинания изменение памяти.



Если Фигаро (законно-добрый, тифлинг, **маг [mage]**) добровольно впустил персонажей в свою комнату или если за них поручилось достаточно людей, то он робко представится и будет готов к разговору. В противном случае он завопит и нападет. Фигаро сдастся, когда количество его хитов уменьшается до половины, но все равно отказывается беседовать.

Разговор с Фигаро. Если персонажи завоевали доверие Фигаро, он отвечает на вопросы о «Сияющем горизонте». Ему известно следующее:

Опыты над жезлом. «Сияющий горизонт» использовал магию школы Вызова, заключенную в фрагменте *жезла семи частей [rod of seven parts]*, для создания порталов, позволяющих кораблю быстро перемещаться по мультивселенной. Часть артефакта хранилась под мостиком на носу корабля.

Чрезвычайный охранный протокол. Зная, что фрагмент жезла не должен попасть не в те руки, капитан «Сияющего горизонта» установила охранный протокол, который запечатывал помещение с частью артефакта в случае чрезвычайной ситуации — например, крушения. Насколько известно Фигаро, предмет по-прежнему находится в защищенной комнате (зона Z19), хотя она теперь недоступна из-за активированного охранного протокола.

Руны оберегов. Протокол подпитывается двумя рунами, расположенными в разных локациях корабля. Чтобы получить доступ к комнате, где хранится фрагмент жезла, необходимо развеять обе руны. Фигаро знает, что руны невидимы. Он также добавит, что одна руна находится в этой каюте, на изголовье кровати, а другая — в кабинете корабля (зона Z13) в стене над письменным столом. Он подозревает, что наложение заклинания *рассеивание магии [dispel magic]* на руны отключает ее, но для этого нужно, чтобы заклинатель видел ее.

Он также предполагает, что капитан знала другой способ отключения. Если она выжила на другом обломке, то персонажи могут попытаться спросить у нее лично, а если нет, то этот способ может быть описан в ее записях.

Возращение воспоминаний Фигаро. Ильрен неоднократно накладывал заклинание *изменение памяти [modify memory]*, чтобы манипулировать сознанием Фигаро. Персонаж, изучивший симптомы Фигаро и преуспевший в проверке Интеллекта (Магия) со Сл 20, распознает в стеклянном взгляде Фигаро признаки магии, изменяющей память. Восстановление истинных воспоминаний Фигаро приводит к тому, что Фигаро немедленно вспоминает обман Ильрена. Если персонажи еще не сразились с Ильреном, то Фигаро убегает мстить смертельному слааду.

Тайна Фигаро. После восстановления воспоминаний Фигаро останется тревожным даже в том случае, если ему удастся справиться с Ильреном. Если персонажи спросят, что его беспокоит, то Фигаро признается, что знал об опасностях этого участка Астрального моря, но не предупредил капитана, так как этот маршрут был короче и Фигаро считал, что команда легко его преодолет.

Независимо от реакции персонажей на это откровение, его знание считается тайной, соответствующие правилам раздела «Сила тайн» (см. «Вступление»).

Руна оберега. Руна оберега находится в изголовье кровати.

Z9: БРИГ

Вдоль стен центрального коридора выстроились небольшие камеры с узкими железными прутьями. Из одной из них до вас доносятся крики о помощи.

Крики исходят от **коатля [couatl]** по имени Цирит, которая сейчас находится в облике **священницы [priest]** полурослицы. Цирит была одной из членов экипажа «Сияющего горизонта» и присутствовала при проникновении Ильрена в лагерь выживших.

Цирит увидела истинный аберрантный облик Ильрена. Но когда Цирит поставила вопрос его обмана ребром, Ильрен одолел ее. Полагая, что Цирит — это обычная полурослица, Ильрен надеялся воспользоваться ее телом для создания зеленого слаада, поэтому вместо того, чтобы убит, запер ее на гауптвахте. С тех пор Цирит пытается сбежать.

Дверь в камеру Цирит заперта. Персонаж может взломать замок, используя воровские инструменты и преуспев в проверке Ловкости (Ловкость рук) со Сл 15, или выломать дверь, преуспев в проверке Силы (Атлетика) со Сл 15.

Разговор с Цирит. Увидев персонажей, Цирит испытывает облегчение и сразу же попросит их о помощи. Она рассказывает следующую информацию:

Аберрантная суть Ильрена. Сирит раскусила мажорку Илрени. Она определила, что он является **смертельным слаадом [death slaad]** — Аберрацией, которая наслаждается страданиями других.

Что произошло. Цирит пыталась поговорить с Фигаро об Илрене, но тот ничего не предпринял, исходя из чего Цирит подозревает, что слаад магически манипулировал сознанием первого помощника. Тогда она сама вступила в конфронтацию с Илреном, но смертельный слаад одолел ее. Она не знает, почему тот оставил ее в живых, но не горит желанием испытать это на себе.

Цирит просит персонажей помочь ей помешать Илрену. Если они победят слаада, то она поручится за них в разговоре с Фигаро в зоне Z5.

Z10: ВЕРХНЯЯ ПАЛУБА ПРАВОГО БОРТА

Настил палубы здесь неровный из-за корней, оплетающих доски. В носовой части палубы торчит обломок спасательного шлюпа. На вершине этого обломка растет крепкое дерево, покрытое яркими цветами розового и красного оттенка.

Деревом на вершине разбитого шлюпа является **трент [treant]** по имени Красноцвет (используйте блок статистики трента, но скорость перемещения Красноцвета равна 0 футам), который присоединился к команде и врос в шлюп, чтобы укрепить его корпус. Трент едва не погиб, когда шлюп разбился, но Красноцвет выжил, пустив корни в обломок «Сияющего горизонта», чтобы подпитываться от Хавока. Сейчас главной целью Красноцвета является защита мерцающего пса по имени Икаса (может быть найден в зоне Z11), который по-прежнему заперт на борту спасательного шлюпа.

Взаимодействие с Красноцветом. Красноцвет остается безмолвным и неподвижным до тех пор, пока какое-либо существо не попытается проникнуть на нижнюю палубу обломка (зоны Z11-Z13). Поначалу трент будет вежливо отговаривает персонажей от проникновения вглубь разбившегося корабля, но если на него оказывают давление, то Красноцвет станет утверждать, что это делается для их защиты от голодных паразитов, которые гнездятся внизу. Однако персонаж, преуспевший в проверке Мудрости (Проницательность) со Сл 13, понимает, что, хотя Красноцвет и говорит правду о чудовищах внизу, у трента есть скрытые причины не пускать персонажей на нижнюю палубу.

Если персонажи сомневаются в искренности трента, то Красноцвет признается в обмане. Он объясняет, что внизу застрял его близкий друг, а корни дерева защищают его от съедения чудовищами, гнез-



Трент по имени Красноцвет пустил корни в спасательный шлюп, разбившийся о «Сияющий горизонт».

дящимися на нижней палубе. Редбуд умоляет персонажей очистить гнездо и разрешает им действовать дальше только в том случае, если они согласятся.

Z11: ГНЕЗДО ГРЕЛЛОВ

Толстые бледные корни образуют две плотные стены по обе стороны комнаты. В воздухе покачиваются шесть луковичеобразных мозговидных существ с щелкающими клювами и колючими щупальцами.

Шесть **греллов** [grell] устроили здесь свой дом, питаясь незадачливыми мародерами, желающими разграбить этот участок обломков. Греллы враждебно относятся ко всем иным существам.

Корни Красноцвета. Корни трента деформировали и раскололи доски пола, сделав участки с корнями труднопроходимыми.

Они также блокируют входы в разбившийся шлюп (зона Z12) и кабинет (зона Z13), в котором находится одна из рун оберегов защищенной комнаты. Красноцвет сместит свои корни, если персонажи уничтожат гнездящихся под ними чудовищ. Корни также смещаются, если трент будет убит или вынужден сдвинуться.

Z12: РАЗБИТЫЙ СПАСАТЕЛЬНЫЙ ШЛЮП

У одной стены напротив стола стоит раскладушка. В центре комнаты сидит рыжевато-коричневый пес с кожаным ошейником, усыпанным светящимися кристаллами.

Мерцающий пес [blink dog] по имени Икаса носит волшебный ошейник, позволяющий ему говорить на Общем языке. Боясь использовать свою способность к телепортации из-за искаженной магии разбившегося корабля, Икаса остался в спасательном шлюпе под защитой Красноцвета.

Увидев персонажей, Икаса взволнованно подбегает к ним и представляется. Если персонажи упоминают Давераса, пес просит воссоединить его со старым товарищем.

Тайна Икасы*. Если персонажи заговорят с Икасой о Даверасе, то мерцающий пес станет нехарактерно угрюмым. При дальнейших расспросах он расскажет, что видел, как подруга Давераса, полурослица по имени Паленна Пальцетрутка, спаслась с обломков корабля «Юная ветвь» после нападения пиратов. Она улетала с корабля, используя силу своего разума, и, вероятно, до сих пор парит где-то в Астральном море. Икаса не рассказал об этом Даверасу, который считает, что он, Красноцвет и мерцающий пес были единственными выжившими после нападения. У Икасы не было возможности найти Паленну из-за того, что тот был заперт в спасательном шлюпе, и он боится, что Даверас впадет в уныние, думая о том, что его подруга пытается выжить в Астральном море в одиночку.

Независимо от того, как поступят персонажи, узнав об этом, это знание считается тайной, соответствующей правилам раздела «Сила тайн» (см. «Вступление»).

Сокровище. Внутри спасательной шлюпки находятся предметы первой необходимости. Персонаж, обыскавший помещение и преуспевший в проверке Интеллекта (Расследование) со Сл 18, также находит в одном из ящиков стола спрятанные 100 зм.

Z13: КАБИНЕТ

Книги и свитки, посвященные волшебным предметам, заполняют книжные полки. К стене прислонен письменный стол из красного дерева, на котором лежат чистые листы пергамента и две чернильницы.

Скрытый тайник. Персонаж, который осмотрит книжные полки и преуспеет в проверке Интеллекта (Расследование) со Сл 15, обнаружит, что одна из книг — том под названием «Диссертации о заумном разуме» — является замаскированным тайником. Ящик заперт, но замок можно взломать, используя воровские инструменты и преуспев в проверке Ловкости (Ловкость рук) со Сл 15, или выломать, преуспев в проверке Силы (Атлетика) со Сл 11. Инда держит при себе ключ от этого тайника.

В тайнике есть ловушка. Когда существо пытается открыть ящик любым способом, кроме как с помощью ключа, из замочной скважины вырвется ядовитый газ. Существо должно преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 20 или стать отравленной на 1 час.

В шкатулке находится *зелье чтения мыслей* [potion of mind reading] и дневник. Он принадлежит Инде и содержит записи на Общем и Небесном языках об ее опытах с частью жезла. Персонаж, потративший 10 минут на чтение, узнает фразу, необходимую для отключения рун, запирающих защищенную комнату: «Луна поет песню заблудшим».

Руна оберега. Руна оберега находится в стене над письменным столом.

Z14A-Z14B: БАК И ВЕРХНЯЯ ПАЛУБА

Над верхней палубой этого сегмента возвышается колоссальное сердце, частично состоящее из живой плоти. Остальная его часть обратилась в камень. То, что осталось от носовой части корабля, погружено глубоко в сердце, и палуба грохочет, когда сердце пульсирует. Обрывки парусов свисают с отломанной мачты корабля, которая застряла в одной из дверей, ведущих в предбанник.

Мачта перегораживает вход в рулевую рубку (зона Z16). Дверь в капитанскую каюту (зона Z15) не перегороджена, но заперта. Ее замок можно вскрыть, используя воровские инструменты и преуспев в проверке Ловкости (Ловкость рук) со Сл 15. Персонаж может действием совершить проверку Силы (Атлетика) со Сл 15, чтобы выломать дверь. Персонаж, у которого значение пассивной Мудрости (Восприятие) равно 13 или выше и который стоит в пределах 5 футов от двери, услышит, что внутри кто-то есть.

Z15: КАЮТА КАПИТАНА

Однокрылая женщина — это капитан корабля «Сияющий горизонт» Инда Малаюри. Она использует блок статистики **дэва [deva]**, но ее скорость полета равна 0 футам.

Правая нога и крыло Инды были отрублены во время нападения много лет назад. Теперь она пользуется протезами, но один из них — крыло — был поврежден во время крушения. Она пыталась починить его в рулевой рубке (зона Z16). Девушка намерена покинуть обломок корабля и воссоединиться с остатками своей команды, хотя и опасается, что если она улетит, то часть жезла украдут мародеры.

Разговор с Индой. Столкнувшись с мародерами, пытавшимися разграбить затонувшее судно, Инда настороженно относится к персонажам и настойчиво спрашивает об их мотивах. Она не решаетея предоставить какую-либо информацию о грузе «Сияющего горизонта» — особенно о жезле — и не поддается на взятки или угрозы.

Персонаж, разговаривающий с Индой, может совершить проверку Харизмы (Убеждение) со Сл 15. Если он предлагает помочь ей с ремонтом протеза крыла или воссоединить ее с командой в кормовом сегменте, проверка делается с преимуществом. При успехе Инда соглашается помочь персонажам. Помимо общей истории «Сияющего горизонта», Инда знает следующие сведения:

Местонахождение части жезла. Часть жезла хранится в защищенной комнате прямо под мостиком корабля. Чтобы уберечь артефакт от мародеров, помещение было оснащено магическими охраняемыми рунами, которые сработали при крушении корабля.

Отключение рун оберегов. Охрана защищенной комнаты обеспечивается двумя рунами. Одна из них находится на изголовье кровати в каюте корабля, а другая — в кабинете, на стене над письменным столом. Руны невидимы, и чтобы получить доступ к безопасной комнате, обе руны нужно деактивировать. Инда знает фразу для деактивации обеих рун: «Луна поет песню для потерянных».

Что-то в сердце. Инда избегала изучения Хавока. Однако она видела, как из его сердца выползло змееподобное чудовище.

Если у персонажей нет возможности увидеть невидимые руны, то Инда одалживает команде *фонарь обнаружения [lantern of revealing]*.

Сокровище. На прикроватной тумбочке рядом с фонарем обнаружения Инды лежат *короткий меч языка пламени [flame tongue shortsword]* и *кольцо уклонения [ring of evasion]*. Инда не захочет отдавать меч или кольцо, но ее можно убедить, преуспев в проверке Харизмы (Убеждение) со Сл 22. У Инды есть при себе ключ от ящика в зоне Z13, и она знает, где в зоне Z17 находится тайник со *свитком заклинания [spell scroll]* *небесный огонь [flame strike]*. Она расскажет об этом персонажам, если те помогут ей с протезом крыла в зоне Z16 или доберутся до команды на обломке кормы.

Персонаж, в досягаемости которого находится прикроватная тумбочка, может попытаться украсть один из лежащих на ней волшебных предметов незаметно для Инды, преуспев в проверке Ловкости (Ловкость рук) со Сл 19. При провале Инда замечает попытку и немедленно становится враждебной.

Z16: РУЛЕВАЯ РУБКА

Мачта пробила двери в коридор и завалила один из углов комнаты. По центру помещения парит большая бронзовая сфера, которая беспорядочно вращается. На столе под ней лежит приспособление в форме крыла.

Раньше эта комната служила рулевой рубкой «Сияющего горизонта». Теперь же она выполняет роль мастерской Инды.

Протез крыла Инды. Протез крыла Инды лежит на центральном столе. Девушка пыталась его починить, но, несмотря на обширные теоретические знания, у нее отсутствует она не сильна в практической инженерии.

Персонажи могут попытаться помочь Инде починить протез крыла. Сначала персонаж должен преуспеть в проверке Интеллекта (Расследование) или Мудрости (Выживание) со Сл 15, чтобы узнать, какие суставы необходимо соединить. Затем он должен преуспеть в проверке Ловкости (Ловкость рук) со Сл 17, чтобы соединить суставы. Если персонаж владеет инструментами ремонтника, то он совершает проверку с преимуществом.

После успешной проверки Ловкости (Ловкость рук) Инда будет уверена в том, что она уже сама сможет подправить крыло настолько, чтобы оно заработало.

Инда благодарна персонажам за помощь в починке сломанного крыла, даже если их усилия не увенчались успехом. Если они проводят ее к кормовому обломку разбившегося корабля, то она поручится за персонажей перед Фигаро в зоне Z5.



МАЛАЮРИ ПЕРЕЖИЛА КРУШЕНИЕ «СИЯЮЩЕГО ГОРИЗОНТА», НО ТЕПЕРЬ ЕЙ ПОТРЕБУЕТСЯ РЕМОНТ ПРОТЕЗА КРЫЛА.



Z17: МОСТИК

Комната заканчивается стеной из плоти Хавока, а пол усеян осколками стекла из разбитого окна. В глубине комнаты на помосте стоит кресло, а под ним лежит кованный серебряный стул, опрокинутый и сломанный пополам.

Кресло являлось капитанским сидением. Сломанный стул на полу был штурвалом корабля, но теперь он безвозвратно уничтожен.

Сокровище. Персонаж, осмотревший капитанское сидение и преуспевший в проверке Мудрости (Восприятие) со Сл 15, обнаруживает потайной отсек в правом подлокотнике. В отсеке находится бронзовая трубка, содержащая *свиток заклинания [spell scroll] небесный огонь [flame strike]*.

Z18: НОСОВОЙ ГРУЗОВОЙ ОТСЕК

На палубе стоят пустые ящики и бочки, позади них — двойная дверь. Поверхности дверей мерцают, будто запертые за стеной полупрозрачного серебристого света.

Дверь в защищенную комнату запечатана аварийными защитными оберегами корабля (см. раздел «Путь к фрагменту жезла» в начале главы). Осмотр комнаты с помощью заклинания *обнаружение магии*

[*detect magic*] или аналогичного эффекта позволяет раскрыть сильную ауру магии школы Ограждения, а также две нити связи, тянущиеся к обломкам кормы и правого борта соответственно. Они указывают на связь между оберегами и рунами в тех местах.

Z19: ЗАЩИЩЕННАЯ КОМНАТА

Непреодолимое зловоние заполняет разрушенную пустую комнату. Там, где должен был быть трап, теперь зияет дыра, ведущая в сгнившие нутро сердца Хавока.

Часть жезла была поглощена **гертилодом [hertilod]**, скрывающимся в сердце.

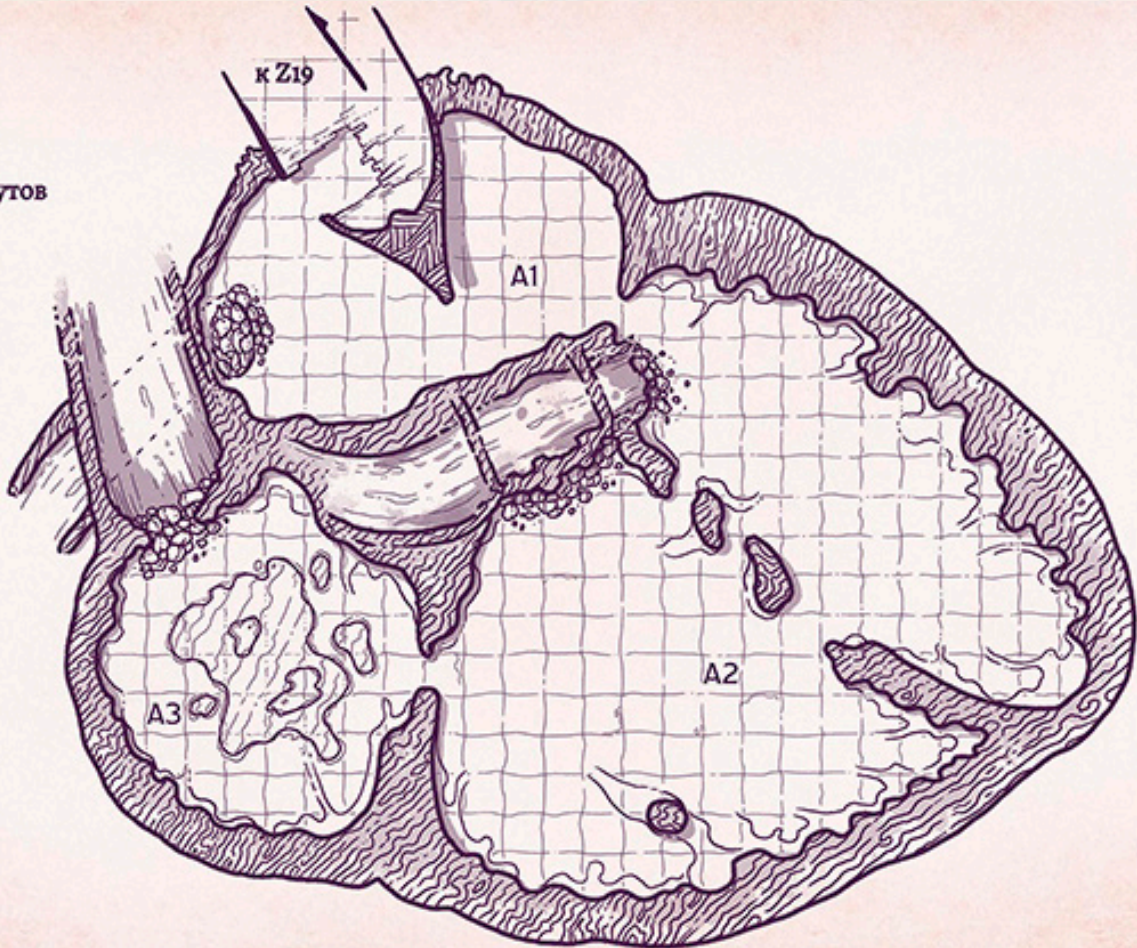
Вход в сердце. Пролом в этой зоне ведет в сердце Хавока, как показано на карте 3.2 и описано в следующем разделе. Чтобы достать фрагмент жезла, персонажам придется проникнуть внутрь и сразиться с чудовищем.

СЕРДЦЕ ХАВОКА

Хотя большая часть Хавока окаменела и разрушилась, сердце бога все еще бьется. Со временем оно породило паразитирующее чудовище, известное как гертилод, которое питается остатками божественной силы и терроризирует несчастных астральных путешественников, наткнувшихся на труп бога. Когда «Сияющий горизонт» врезался в Хавока, сердце начало поглощать куски носовой части корабля, а гертилод сожрал обломки спеллджаммера, включая фрагмент *жезла семи частей [rod of seven parts]*.

СЕРДЦЕ ХАВОКА

1 клетка = 5 футов



ГЛАВНЫЕ ОСОБЕННОСТИ

Зоны сердца Хавока обладают следующими примечательными особенностями:

Затхлый воздух. Воздух во всем сердце загрязнен. Любое дышащее им существо становится отравленным до тех пор, пока не вдохнет свежий воздух.

Освещение. Все зоны внутри сердца тускло освещаются парящими розовыми сферами биолюминесценции.

Стены, полы и потолки. Стены, потолок и пол сердца состоят из фиолетовой плоти. Часть ее окаменела, превратившись в серый кристалл, а другая все еще остается мягкой и пористой. Сердце бьется нестабильно, каждые несколько минут по его камерам разносится слабый удар. Высота потолков в сердце достигает 50 футов.

ЗОНЫ СЕРДЦА

Зоны сердца отмечены на карте 3.2.

A1: ВХОДНОЕ ПРЕДСЕРДИЕ

За разрушенной защищенной комнатой находится овальная камера со стенами из пурпурной плоти, тускло освещенными розоватыми биолюминесцентными сферами. В воздухе витает запах смерти. Отверстие в одной из стен ведет в другую камеру.

Персонаж, сжимающий в руке первую часть жезла, осознает, что следующий фрагмент находится глубже в сердце.

Сокровище. Сердце вобрало в себя обломки защищенной комнаты и мостика «Сияющего горизонта». Персонаж, обыскавший обломки и преуспевший в проверке Мудрости (Восприятие) со Сл 15, обнаруживает позолоченную подозрительную трубу стоимостью 1 000 зм.

A2: КАМЕРА ЖЕЛУДОЧКА

Стены и пол этой огромной камеры чередуют серый, окаменевший камень с гибкими мышцами и плотью. К потолку прилепилось змееподобное чудовище, похожее на рептилию без кожи. С его вытянутой пасти стекает яд, пока оно дремлет.

Существо, спящее на потолке — это **гертилод [hertilod]** (см. «Приложение А»), который проглотил следующий фрагмент жезла. Персонаж может

В НЕДРАХ СЕРДЦА ХАВОКА СКРЫВАЕТСЯ СУЩЕСТВО, НАЗЫВАЕМОЕ ГЕРТИЛОДОМ, КОТОРОЕ И ПРОГЛОТИЛО ФРАГМЕНТ ЖЕЗЛА СЕМИ ЧЕСТЕЙ.



перемещаться по зоне, не разбудив его, преуспев в проверке Ловкости (Скрытность) со Сл 18. В ином случае гертилод просыпается, когда чувствует существо в пределах 30 футов от себя, и нападает.

Извлечение части жезла. Фрагмент жезла находится глубоко в глотке гертилода. Если он вынужден срыгивать существ из пищевода, бросьте кб. При выпавших значениях 4 и выше часть жезла также срыгивается и падает в свободном пространстве в пределах 10 футов от гертилода. Кроме того, существо, находящееся в его пищеводе, может действием совершить проверку Интеллекта (Расследование) со Сл 15, при успехе найдя фрагмент жезла. После того, как гертилод будет уничтожен, любой персонаж сможет легко извлечь часть артефакта из его глотки (подробнее о *жезле семи частей [rod of seven parts]* см. «Вступление»).

Обрушившаяся артерия. Из этой камеры ведет окаменевшая артерия шириной 10 футов. Артерия обвалилась, перекрыв выход из камеры.

Персонаж может действием прокопать пещеру, совершив проверку Силы (Атлетика) со Сл 15. При успехе персонаж расчищает достаточно большой проход в пещере для того, чтобы в него могло протиснуться существо Среднего размера. Выход из сердца сквозь такой проход ведет в зону над носом «Сияющего горизонта» (зона Z19).

А3: ЗАТОПЛЕННОЕ ПРЕДСЕРДИЕ

Воздух становится влажным. На полу скопился черный осадок, мерцающий, как нефтяное пятно.

Персонаж, исследовавший осадок и преуспевший в проверке Интеллекта (Магия) со Сл 13, определяет, что это кровь Хавока. Существо, прикоснувшееся к крови, немедленно получает 10 (Зкб) урона силовым полем. За каждую минуту, проведенную в контакте с кровью, существо получает этот урон повторно.

Обрушившаяся артерия. Из этого помещения ведет окаменевшая артерия шириной 10 футов. Артерия обвалилась, блокируя выход из камеры. Персонажи могут расчистить проход, как описано в зоне А2.

СЛЕДУЮЩИЕ ШАГИ

Как только персонажи успешно извлекут из гертилода второй фрагмент *жезла семи частей [rod of seven parts]*, они смогут вернуться к порталу в Сигил, который парит над Хавоком. После того, как часть жезла будет удалена из окрестностей Хавока, магия телепортации в пределах обломков крушения будет работать нормально.



Следующий фрагмент жезла семи частей находится внутри огромной боевой машины.

ГЛАВА 4: РАЗРУШЕННЫЙ КОЛОСС

Поиски третьего фрагмента *жезла семи частей* [rod of seven parts] приводят персонажей на континент Кхорвайр в Эберроне. Шрамы Последней Войны здесь все еще свежи. Нигде они не проявляются так ярко, как в Землях Скорби — некогда славном государстве, уничтоженном во время апокалиптического Дня Скорби. Здесь персонажам предстоит найти следующий фрагмент жезла.

Завесы густого серого тумана покрывают Земли Скорби. Разумные конструкторы, отчаянные искатели приключений и прожорливые мутировавшие монстры бродят по разрушенной местности. Персонажи должны скитаться по пустоши в поисках части жезла и в конечном счете обнаружить, что она находится внутри останков огромной, высокоразвитой двуногой боевой машины под названием колосс.

ПРОВЕДЕНИЕ ГЛАВЫ

Глава начинается после нахождения второго фрагмента *жезла семи частей* [rod of seven parts]. Персонажи могут соединить их воедино или хранить раздельно, как описано во «Вступлении». Когда персонаж держит второй фрагмент жезла, он интуитивно понимает что следующий располагается где-то на континенте Кхорвайр в Эберроне.

Третья часть находится в Землях Скорби на склонах горы Айронрот. Если персонажи спросят Арканическое Трио в святилище Сигила, почему не удастся определить точное расположение третьей части, Аустриэль поделится информацией в разделе «Исследование горы Айронрот» позже в этой главе.

Сначала глава описывает гору Айронрот, включая ее локации и столкновения, ожидающие персонажей. Затем подробно рассказывает о руинах колосса по имени Ландро, опасности которого персонажи должны пережить, чтобы получить третий фрагмент *жезла семи частей*.

РАЗВИТИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ

К началу главы персонажи должны быть 13-го уровня. Персонажи получают уровень после того, как они извлекут третий *фрагмент жезла семи частей* [rod of seven parts] из двигателя серого вещества Ландро.

СИЛА ТАЙН

В этой главе персонажи могут узнать две тайны, соответствующие правилам раздела «Сила тайн» во «Вступлении»:

Тайна Милосердия. Милосердие — лидер паломников кованых. Он был разлучен со своим лучшим другом, кованым Филчем, со Дня Скорби. Милосердие испытывает чувство вины за то, что не искал Филча. Персонажи могут узнать тайну Милосердия в разделе «Паломники кованых» позже в этой главе.

Тайна Калит. Калит, лидер группы ветеранов, потеряла ценные магические предметы и деньги, предотвратившие бы нынешние финансовые трудности, которые она и ее союзники испытывают. Персонажи могут узнать тайну Калит в разделе «Лагерь ветеранов» позже в этой главе.

ТРЕТЬЯ ЧАСТЬ ЖЕЗЛА

Третий фрагмент *жезла семи частей* [rod of seven parts] находится в зоне L28 внутри Ландро. Для получения дополнительной информации о жезле и заклинании, которое эта часть позволяет накладывать владельцу, смотрите «Вступление».

ПРОХОД В ЭБЕРРОН

Прежде чем отправиться за третьим фрагментом жезла, персонажи могут отдохнуть и подготовиться к путешествию в святилище Сигила. Проведя некоторые исследования в Сигиле или поговорив с Арканическим Трио, они могут узнать следующее о своем пункте назначения:

Руины войны. Земли Скорби являются разрушенной пустошью. До Последней Войны — глобального конфликта, который велся на континенте Кхорвайр более столетия — они были королевством Сайр. Апокалиптическое событие, которое называют Днем Скорби, разрушило Сайр и преобразило регион: остатки полей сражений Последней Войны, такие, как извергающие огонь боевые машины, именуемые колоссами, разбросаны по Землям Скорби, а по пустошам бродят кованые.

Кованые. Кованые распространены на Кхорвайре. Данные конструкторы были изготовлены из дерева и стали, а затем магическим образом наполнены жизнью и разумом. Кованые изначально создавались для участия в Последней Войне, но многие из них пережили конфликт и теперь пытаются осознать свое место в мире.

Ненадежная магия. В Землях Скорби магия не всегда функционирует так, как задумано, особенно магия телепортации и предсказания. Для подробностей смотрите раздел «Региональные эффекты» далее в этой главе.



Окрестности горы Айронрот — это пустошь, усеянная сломанными боевыми машинами.

ВАЖНАЯ ДЕТАЛЬ Перед тем, как персонажи покинут Сигил и отправятся на гору Айронрот, Арканическое Трио поделится опасениями, что найти фрагмент будет достаточно сложно, поскольку в Землях Скорби трудно ориентироваться. Они подозревают, что часть жезла спрятана в одном из десятков разрушенных колоссов, разбросанных по горе Айронрот (как показано на карте 4.1).

Вместо того, чтобы обыскивать каждого колосса по отдельности, Трио предложит усилить силу прорицания жезла местной магией, способной преодолеть затрудненную навигацию в Землях Скорби. Для этого персонажам необходимо настроить второй фрагмент жезла на работающий *доцент* [docent] внутри одного из павших колоссов. *Доцент* — это маленькая разумная металлическая сфера, использующая свои способности и магию в интересах настроенного на нее кованого. Полное описание доцента приведено в разделе «Поиск доцента» далее в этой главе. Трио сообщает, что магия доцента стабилизирует и увеличивает мощь силы прорицания жезла, и тот укажет путь напрямую к третьему фрагменту.

О ДОЦЕНТАХ

Давным-давно колоссы приводились в действие и контролировались *доцентами* [docent]. Методы и инструменты для создания доцентов были утрачены, но иногда в колоссах все еще можно найти работающие доценты. Арканическое Трио предлагает персонажам

найти работающий доцент и настроить его на фрагмент жезла.

ГОРА АЙРОНРОТ

Когда персонажи будут готовы, они могут воспользоваться проходом в Сигиле. Они окажутся перед угольно-черным стеклянным овальным порталом недалеко от склонов горы Айронрот.

ПОДЪЕМ НА ГОРУ АЙРОНРОТ

В поисках *доцента* [docent] персонажи встречаются с обитателями Земель Скорби, описанными в разделе «Столкновения на горе Айронрот». Иницилируйте столкновение всякий раз, когда герои перемещаются из одного места в другое. Все три столкновения должны произойти до того, как персонажи перейдут в раздел «Ландро».

Из исследований и столкновений персонажи узнают о работающем *доценте* в разрушенной деревне под названием Иалос. Они также получают информацию о том, что *доцент* играет главную роль в конфликте между соперничающими группами мусорщиков в Землях Скорби: ветеранами и паломниками кованых.



ИССЛЕДОВАНИЕ ГОРЫ АЙРОНРОТ

Используйте следующие правила, когда персонажи путешествуют в окрестностях горы Айронрот.

РЕГИОНАЛЬНЫЕ ЭФФЕКТЫ

Гора Айронрот подвержена воздействию следующих эффектов окружающей среды:

Затрудненная навигация. На открытом пространстве существа совершают с помехой проверки Мудрости (Выживание) на ориентацию по местности.

Слабо заслоненная местность. Туман постоянно окутывает открытые области, делая их слабо заслоненными.

Запутанная магия. Существа и объекты в радиусе 1 мили от горы Айронрот не могут быть обнаружены магическими сенсорами. Заклинания или магические эффекты, которые могли бы указать местоположение существа или объекта, не работают, пока это существо или объект находится в пределах 1 мили от горы. Третий фрагмент *железа семи частей [rod of seven parts]* указывает только в направлении горы Айронрот.

ПУТЕШЕСТВИЕ

Расстояния между локациями в любой точке Земель Скорби не определены и постоянно меняются. На карте 4.1 показано приблизительное расположение локаций вокруг горы Айронрот относительно друг друга. Из-за этого на ней не указан масштаб.

Всякий раз, когда персонажи путешествуют из одного места в другое, бросайте 2к4, чтобы определить, сколько часов им для этого потребуется. Попросите игроков назначить ответственного из отряда, который будет совершать проверку Мудрости (Выживание) со Сл 15 каждый раз, когда персонажи путешествуют. При провале удвойте количество часов, которое отряд должен потратить, чтобы добраться до места назначения.

ОПАСНОСТИ

В Землях Скорби нет безопасной пищи и повсюду водятся монстры. Если отряд слишком долго задерживается между локациями, иницируйте случайные столкновения с такими существами, как **медвезаревом [blazebear]** (см. «Приложение А»), или отрядами разведчиков клинков (см. раздел «Отряд разведчиков клинков» далее в этой главе).

ЛОКАЦИИ ГОРЫ АЙРОНРОТ

На карте 4.1 указаны следующие местоположения.

ОВАЛЬНЫЙ ПОРТАЛ

Вертикальный черный овал высотой двадцать футов, сделанный из стекла, стоит среди грязи на вершине невысокого холма. Со сверхъестественной четкостью в нем отражается окутанный туманом окружающий пейзаж. Овал похож на гигантское зеркало и выполняет функцию двери между его текущем расположением и Сигилом.



Заклинание *обнаружение магии [detect magic]* раскрывает ауру школы Вызова вокруг овала. Когда-то он служил каналом для мощной магии телепортации в Сайре, но День Скорби сделал его магию нестабильной. Овал служит порталом в Сигил, пока персонажи носят вторую часть жезла.

Если существо пытается телепортироваться в Земли Скорби при помощи заклинаний *телепортация [teleport]*, *уход в иной мир [plane shift]* или подобной магии, оно должно совершить спасбросок Телосложения со Сл 15. При провале заклинание не срабатывает. При успехе заклинание срабатывает, но телепортирующиеся существа попадают в пустое пространство рядом с этим овалом, независимо от их предполагаемого места назначения в Землях Скорби.

Существо, изучающее отражение Земель Скорби в овале, ясно видит разрушенные колоссы, лагерь ветеранов и Иалос (см. карту 4.1 и разделы ниже). В остальном обзор с холма ограничен и позволяет мельком увидеть только ближайший разрушенный колосс.

РАЗРУШЕННЫЕ КОЛОССЫ

Каждый раз, когда персонажи исследуют один из колоссов, показанных на карте 4.1, прочитайте или перескажите следующее:

То, что когда-то было массивной двуногой боевой машиной, сделанной из камня, металла и дерева, теперь лежит в руинах. Гигантские части механического титана, каждая размером с амбар, разбросаны здесь повсюду.

Данные колоссы меньше Ландро, и к ним легко добраться. Это делает их исследование относительно быстрым, поэтому карты разрушенных колоссов не предоставлены. Вы можете сами описать вылазки персонажей к каждому колоссу.

Персонажам требуется 1к4 часа, чтобы обыскать обломки колосса в поисках *доцента* [docent]. По истечении этого времени попросите одного персонажа от группы совершить проверку Интеллекта со Сл 17. При провале персонажи не находят доцент, но они не могут быть уверены, что просто не пропустили его. Персонажи могут потратить еще 1к4 часа, чтобы повторить проверку. Преуспев, они не только определяют, что доцент колосса определенно исчез, но и получают одну из следующих подсказок (на ваш выбор):

Глубокие следы. Глубокие, угловатые отпечатки ботинок, принадлежащие необычно тяжелым двуногим существам, ведут к обломкам и обратно. Изучение нескольких колоссов и триангуляция направления отпечатков ботинок (проверка не требуется) указывают на деревню Иалос.

Вторая группа. Более мелкие и свежие отпечатки ботинок, оставленные двуногими полегче, бесцельно петляют среди обломков. Лишь по следам невозможно определить намерения этих существ.

Опытный добытчик. Доцент был удален с хирургической точностью кем-то, кто, скорее всего, знал, что он искал.

ЛАНДРО

Необычайно большой колосс содержит третий фрагмент *жезла семи частей* [rod of seven parts]. Ландро описан позже в этой главе.

ЛАГЕРЬ ВЕТЕРАНОВ

То, что когда-то было массивной двуногой боевой машиной, сделанной из камня, металла и дерева, теперь лежит в руинах. Гигантские части механического титана, каждая размером с амбар, разбросаны здесь повсюду.

Лагерь принадлежит бывшему солдату Калит и двум ее спутникам (см. раздел «Ветераны Сайра» позже в этой главе). Ветераны отдыхают здесь между экспедициями вокруг горы Айронрот. Если персонажи встретят их здесь и не будут настроены враждебно, Калит поделится со всей группой скудными запасами еды.

Тайна Калит. Если персонажи будут дружелюбны с Калит, она захочет поговорить с ними наедине. В тихом месте она признается, что после Дня Скорби потеряла несколько ценных магических предметов и кошель, полный золота, которые могла бы использовать, чтобы предотвратить нынешнее бедственное финансовое положение ветеранов. Калит опасается, что если ее спутники узнают, что когда-то у нее были средства, в которых те отчаянно нуждались, а она их потеряла, то они отвергнут ее.

Независимо от реакции персонажей на откровение, его изучение считается тайной в соответствии



с правилами раздела «Сила тайн», изложенными во «Вступлении».

Сокровище. Персонаж, обыскавший местность и преуспевший в проверке Мудрости (Восприятие) со Сл 14, замечает незакрепленный кирпич среди обломков моста. За кирпичом находится зелье лечения [potion of healing] (большое) и заплесневелый ломоть хлеба — часть провизии ветеранов.

ИАЛОС

Над разрушенной деревней возвышается ветряная мельница. Ее бока и лопасти укреплены сильно проржавевшими стальными пластинами, а деревянная пристройка представляет собой руины. Грязные дороги отделяют мельницу от разрушенных зданий. В центре ближайшего перекрестка стоит поврежденная каменная статуя гуманоида, задрапированного в разноцветные лоскуты ткани.

Странствующие по Землям Скорби паломники (см. раздел «Паломники кованых» позже в этой главе) превратили заброшенную мельницу в склеп для павших кованых.

С данной базы паломники отправляются на поиски реликвий или потерявшихся кованых. В это время 2к4 паломника (используйте блок статистики **кованого воителя** [warforged warrior] из «Приложение А») остаются в Иалосе для охраны мельницы или патрулирования ее окрестностей. Когда экспедиция не проводится, тринадцать паломников (включая их лидера Милосердие, который также использует блок

статистики **кованого воителя [warforged warrior]** занимают Иалос. Паломники защищают свой дом от нападающих, но они убегают, если их превосходят силами.

Статуя основателя. Плечи и вытянутую руку статуи основателя Иалоса покрывают разноцветные лоскуты ткани. Паломники кованых украсили ее в знак уважения: они благодарны строителям деревни за создание места, которое могут использовать для скорби.

Мельница. С мельницы сняли жернова, освободив пространство. Паломники кованых используют это место для планирования экспедиций.

Склеп. Тела умерших кованых устилают расчищенный подвал. Каждое тело бережно прикреплено к стене в достойной позе: спина прямая, руки скрещены на груди, голова слегка опущена.

Руины. За исключением мельницы, все здания в Иалосе были разрушены в День Скорби. По всей деревне разбросаны расколотые камни и гнилые бревна.

Кладовая. На полках кладовой расставлены предметы, которые паломники кованых считают священными (см. «Сокровища» ниже).

Сокровища. В кладовой хранятся редкости и безделушки, найденные в руинах Земель Скорби. Некоторые из этих предметов обладали магическими свойствами, пока День Скорби не разрушил их магию. Известные сокровища кладовой включают следующее:

Предметы искусства. Чистые гобелены, неповрежденные скульптуры и картины маслом, обернутые кожей, аккуратно сложены в углу кладовой. В общей сложности эти реликвии старого Сайра стоят 2000 зм.

Доценты. Полдюжины металлических шаров занимают одну из полок, но только один из них является функциональным *доцентом [docent]* (см. раздел «Доцент» далее в этой главе). Эти предметы были взяты из разрушенных колоссов этого региона. Персонаж может прикоснуться *фрагментом жезла семи частей [rod of seven parts]* к рабочему доценту, чтобы определить местоположение третьего фрагмента (см. раздел «Поиск доцента» позже в этой главе).

Магическое кольцо. Железное кольцо на серебряной цепочке с выгравированными ангельскими перьями висит на стене. Это *кольцо падения перышком [ring of feather falling]*.

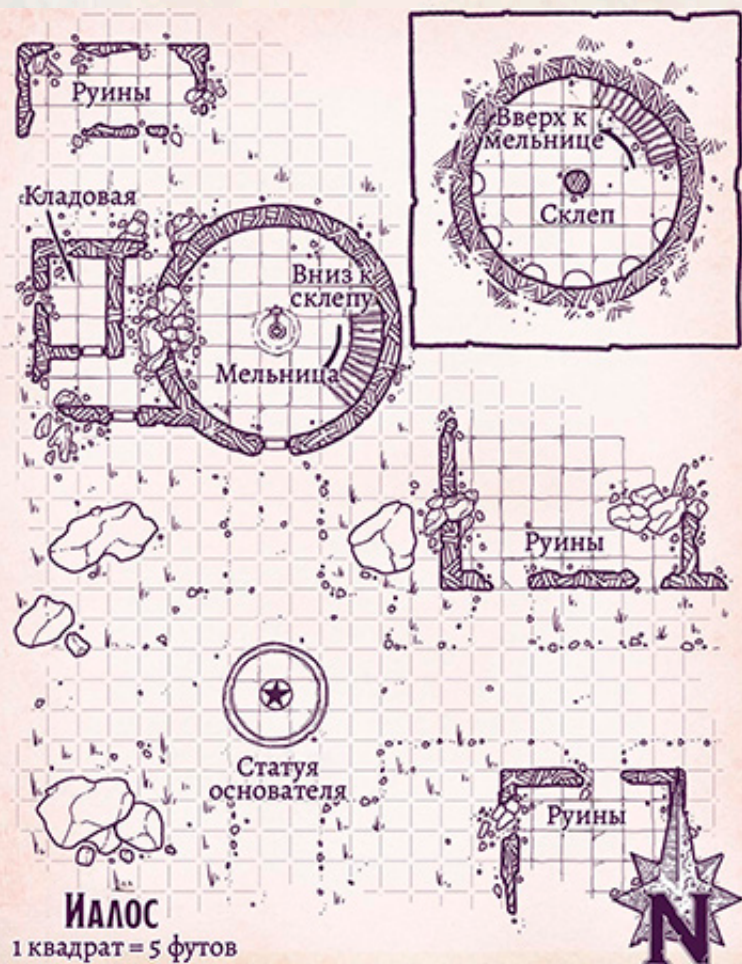
СТОЛКНОВЕНИЯ НА ГОРЕ АЙРОНРОТ

Эти столкновения должны происходить в указанном порядке по мере перемещения персонажей из одного места на карте 4.1 в другое. Каждое столкновение происходит только один раз.

ПАЛОМНИКИ КОВАНЫХ

Персонажи замечают группу из пяти двуногих, идущих гуськом по далекому хребту. Это паломники кованых. Для каждого используется блок статистики **кованого воителя [warforged warrior]** (см. «Приложение А»).

Паломники — мирный народ, который бродит по Землям Скорби в поисках дружелюбных путешественников и артефактов, важных для кованых. Кованый фиолетового цвета — бывший солдат по имени Милосердие — является их лидером. Он изначально безразличен к персонажам, но положительно реагирует на любую помощь, которую ему предлага-



ют, будь то совет или припасы для путешествия.

ПРОБЛЕМЫ ПАЛОМНИКОВ

Сначала Милосердие смутно говорит о целях паломников. Если персонажи предложат помощь или полезный совет, он расскажет об экспедициях к разрушенным колоссам. Затем Милосердие добавит, что паломники извлекали из руин *доценты [docent]* и считают эти предметы священными. Милосердие также расскажет о недавних столкновениях паломников с конкурентами. В частности, он упомянет две другие группы: ветеранов Сайра, наблюдающими за группой Милосердия из тени, и объединение враждебных кованых, которых паломники избегают любой ценой. Последние, объяснит Милосердие, лояльны Лорду Лезвий — местному разжигателю войны, который вербует кованых для кровавого уничтожения посмеявшихся выступить против него.

Если персонажи предложат помощь паломникам, Милосердие назначит им встречу на их базе в Иалосе (см. «Иалос» ранее в этой главе). Милосердие и паломники с радостью сопровождают персонажей, хотя и прячутся, если вспыхивает насилие, появляясь лишь тогда, когда станет безопасно. Если персонажи пожелают заняться другими делами до встречи с паломниками в Иалосе, Милосердие нарисует грубую карту на грязь, чтобы показать им дорогу. Паломники направляются в Иалос и находятся там, когда прибывают персонажи.

Тайна Милосердия. Если персонажи подружатся с Милосердием, то во время разговоров с кованым они почувствуют, что что-то сильно на него давит. Если персонажи поинтересуются его меланхолией, Милосердие предложит поговорить наедине. Он признается, что его лучший друг пропал со Дня Скорби.

Как лидер он обременен ответственностью, поэтому никогда по-настоящему не искал друга — сине-красного кованого по имени Филч. Если персонажи предложат поискать Филча, они найдут бывшего солдата в зоне L4 внутри Ландро.

ВETERАНЫ САЙРА

Как только становится ясно, что персонажи не монстры и не жестокие мародеры, странники представляются Бирюзовым копьём — небольшим взводом бывших солдат Сайра, которые прочесывают Земли Скорби в поисках реликвий.

Артиллерист-орк Калит говорит от имени своих спутников, двух солдат-полуросликов по имени Дортл-Линн и Грезан. Калит объяснит, что они недавно обнаружили склад **доцентов [docent]**, взятых с колоссов. Она хочет заполучить доценты, чтобы продать на рынке за пределами Земель Скорби, но она с радостью позволит персонажам временно одолжить один доцент. К сожалению, по словам Калит, склад доцентов находится в Иалосе — разрушенной деревне, в настоящее время занятой «коваными-разбойниками». Бирюзовое копьё попыталось проникнуть в руины, но кованые дали понять, что не отдадут свое имущество без боя.

Калит не знает, что кованые — миролюбивые паломники, для которых доценты священны. Независимо от этих фактов, ветеран настаивает на том, что сокровища по праву принадлежат «живым, дышащим сайрийцам».

Если персонажи согласятся помочь Бирюзовому копьё, Калит расскажет, как добраться до Иалоса (см. «Иалос» ранее в этой главе). Она добавит, что самым заметным сооружением города является большая металлическая ветряная мельница, которая слабо поблескивает в тумане.

ОТРЯД РАЗВЕДЧИКОВ КЛИНКОВ

Проходя между выжженными зарослями, персонажи попадают в засаду жестоких последователей кровожадного милитариста по имени Лорд Лезвий. Им отдан приказ прочесать регион в поисках колосса, который можно было бы превратить в новый аванпост, но они с радостью выкроют время, чтобы убить нескольких существ на своем пути. В отряд входят два **разведчика клинков [blade scout]** и один **лейтенант клинков [blade lieutenant]** (оба блока статистики см. в «Приложении А»).

Клинки сражаются до тех пор, пока не будут уничтожены. Они хранят молчание при захвате в плен, однако если персонаж потребует информацию и преуспеет в проверке Харизмы (Запугивание) со Сл 15, лейтенант скажет, что командиром его отряда является могущественный охотник за головами — кованый по имени Глефа. «Она делает из вас фарш, чужеземцы!» — съязвит лейтенант. Клинки могут указать отряду на разрушенные колоссы в этом районе, но в остальном не располагают никакой полезной информацией.

ПОИСК ДОЦЕНТА

Первая задача группы в Землях Скорби — найти работающий *доцент [docent]*, на который они могли бы настроить второй фрагмент *жезла семи частей [rod of seven parts]*. В ходе исследований они узнают, что единственный работающий доцент находится на складе в Иалосе.

КОНФЛИКТ

К тому времени, как персонажи доберутся до Иалоса, они должны встретиться с паломниками и ветеранами Сайра. Обе стороны могут попросить персонажей вмешаться и разрешить их конфликт. Вот краткое описание ситуации:



Кованые пытаются выжить в выжженной дикой местности вокруг горы Айронрот.

Что хочет Калит. Ветераны Сайра хотят продать сокровища со своей разрушенной родины на рынках за пределами Земли Скорби. Калит говорит, что на эти деньги она и ее товарищи смогут обеспечить себе новую, лучшую жизнь.

Что хочет Милосердие. Милосердие считает *доценты* [docent] (и любые другие предметы, предназначенные для использования коваными) священными. Паломники верят, что такие предметы принадлежат кованым, сражавшимся в Последней Войне.

На что они соглашались. В конечном счете, группе Калит нужны деньги, а группе Милосердия — уважение. Если обе стороны получают то, что хотят, разногласия будут урегулированы.

УРЕГУЛИРОВАНИЕ КОНФЛИКТА

Милосердие не понимает, что истинная мотивация ветеранов Сайра — деньги, и не осознает материальной ценности предметов, находящихся во владении паломников. Несмотря на нежелание торговаться с ветеранами, которых паломники считают разжигателями войны, Милосердие можно склонить к переговорам, если персонажи выступают в качестве посредников.

Если персонажи объяснят финансовую нужду ветеранов и убедят Милосердие в том, что те не хотят причинить вреда, кованный предложит отдать персонажам предметы искусства, хранящиеся в кладовой паломников. Если персонаж преуспеет в проверке Харизмы (Убеждение) со Сл 14 во время обсуждения, Милосердие также предложит персонажам *кольцо падения перышком* [ring of feather falling] из кладовой.

Калит не знает, что у паломников есть ценные предметы искусства или магическое кольцо. Если рассказать о сокровищах, ветераны Сайра с радостью выберут их вместо доцентов. Если Милосердие также предложил кольцо, Калит настаивает, чтобы персонажи оставили себе либо предметы искусства, либо кольцо, в зависимости от того, что они предпочтут, в благодарность за помощь в мирном урегулировании конфликта.

ПОЛЕЗНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Если разрешение конфликта позволило паломникам кованных сохранить их доценты [docent] и при этом никто не пострадал, то как только станет ясно, что персонажи ищут фрагмент *жезла семи частей* [rod of seven parts], Милосердие расскажет следующее об уникальном источнике силы Ландро:

«Я слышал рассказы о необычном колоссе по имени Ландро, в котором был установлен не доцент, а устройство под названием двигатель серого вещества, в состав которого вошла часть артефакта — возможно, это то, что вы ищете? Говорили, что двигатель серого вещества создает магический барьер вокруг Ландро, делая невозможным вход в колосс, за исключением лишь тех мест, где барьер сломан».

Если персонажи договорились о сделке, которую Бирюзовое копые сочло приемлемой, Калит расскажет следующее о третьем фрагменте жезла:

«Ходят слухи о существовании колосса, который питает часть артефакта. Скорее всего, если вы уберете этот фрагмент, колосс запустит процесс самоуничтожения, и нет никакого способа остановить колосс от ужасающего взрыва».

Доцент



НАСТРОЙКА ЖЕЗЛА

Независимо от того, чью сторону персонажи займут в конфликте, они должны настроить второй фрагмент *жезла семи частей* [rod of seven parts] на работающий *доцент* [docent] в Иалосе, чтобы продолжить приключение (персонажу не обязательно быть настроенным на доцент, чтобы связать его с частью жезла).

Когда персонаж прикасается частью жезла к работающему доценту, она издает громкий металлический звон. После этого фрагмент указывает в направлении третьей части жезла, находящейся внутри Ландро. Если группа отправится в этом направлении, то в конечном итоге достигнет руин Ландро (см. раздел «Ландро» ниже).

ДОЦЕНТ [DOCENT]

Чудесный предмет, редкий (требуется настройка кованым)

Доцент — это маленькая металлическая сфера, около 2 дюймов в поперечнике, усеянная драконьими осколками. Чтобы настроиться на доцент, вы должны разместить его где-то на своем теле, например в груди или глазнице.

Разум. Доцент-это разумный предмет любого мировоззрения с Интеллектом 16, Мудростью 14, Харизмой 14. Он воспринимает мир через ваши органы чувств. Он общается с вами телепатически и может говорить, читать и понимать любой язык, который он знает (см. «Случайные свойства» ниже).

Жизнеобеспечение. Всякий раз, когда вы заканчиваете свой ход с 0 хитами, доцент может совершить проверку Мудрости (Медицина) с бонусом +6. Если эта проверка успешна, доцент стабилизирует вас.

Случайные свойства. Доцент обладает следующими свойствами:

Языки. Доцент знает Общий, язык Великанов и дополнительно 1к4 языков, по выбору Мастера. Если доцент знает меньше шести языков, то он может выучить новый язык после того, как услышит или прочтет его через ваши органы чувств.

Навыки. Доцент получает бонус +7 к одному из следующих навыков (бросьте к4): (1) Магия, (2) История, (3) Расследование или (4) Природа.

Заклинания. Доцент знает одно из следующих заклинаний и может использовать его по своему желанию, без затрат материальных компонентов для накладывания (бросьте к6): (1-2) *обнаружение зла и добра* [detect evil and good] или (3-6) *обнаружение магии* [detect magic]. Доцент сам решает, когда использовать заклинание.

Индивидуальность. Доцент предназначен для консультирования и оказания помощи кованому, к которому он прикреплен. Одна из основных функций доцента — быть переводчиком.

МИЛОСЕРДИЕ



ЛАНДРО

В завершающие годы Последней Войны изобретатели Сайра создали массивные боевые машины, которые назвали колоссами. Один из величайших образцов был отправлен на поле боя как раз в тот момент, когда День Скорби пронесся над Сайром и уничтожил королевство. Вместо того, чтобы телепортироваться на линию фронта, колосс по имени Ландро появился за много миль от нее, оказавшись наполовину погребенным в склоне вздымающейся горы. Команда Ландро погибла мгновенно.

Пустой и зловещий, теперь Ландро возвышается над восточной стороной горы Айронрот. Экспериментальная магия, приводящая в действие Ландро, — мистическая машина под названием двигатель серого вещества, питаемая фрагментом *жезла семи частей* [rod of seven parts], — продолжает функционировать, создавая магическое силовое поле вокруг колосса и изменяя гравитацию внутри него. В дополнение к аберрантным монстрам и беспокойной нежити, которые скитаются по руинам Ландро, другая фракция полна решимости проникнуть в глубины руин: жестокие, ревностные воины, верные Лорду Лезвий.

Ударный отряд Лорда Лезвий

Пока персонажи исследуют Ландро, их преследует кованый по имени Глефа (см. прилагаемый блок статистики). Глефа — высокопоставленный командир, лояльный Лорду Лезвий. У нее есть приказ найти разрушенный колосс, подходящий для превращения в аванпост клинков, и Ландро идеально подходит под это описание. Когда ей становится известно о присутствии группы внутри Ландро, Глефа наслаждается возможностью уничтожить «назойливых чужеземцев», как она их называет.

Глефу сопровождают два *разведчика клинков* [blade scout] (см. «Приложение А») по имени Рейк и Кранч. Они предпочитают разделиться и передвигаться скрытно вокруг Ландро и прилегающих пещер. Все трое по очереди используют тактику «бей и беги», чтобы запугать персонажей, создавая ощущение, что за каждым углом скрывается еще больше клинков. Пока Глефа находится поблизости, персонажам не удастся закончить продолжительный отдых внутри Ландро или в пещерах горы Айронрот без прерываний.

Вам решать, где персонажи встретятся с этим ударным отрядом, хотя описания локаций Ландро дают к этому рекомендации. Если вы не хотите устраивать засаду, то столкновение должно произойти в зоне L27. Глефа предана своей миссии и сражается с персонажами до полного уничтожения, но ее подчиненные менее мотивированы. Если Глефа побеждена, Рейк и Кранч отступают.

ГЛЕФА

С самых первых дней существования Земель Скорби Глефа пользовалась своим одноименным оружием, служа Лорду Лезвий во время кровавых завоеваний оскверненного края. Среди клинков Глефа наиболее известна своим талантом к самомодификации. На ее шейном щитке выгравировано имя «Глефа». Это

единственное имя, которое Глефа когда-либо знала, и собратья-клинки не смеют называть ее иначе. Однако искатели приключений из Земель Скорби называют ужасного командира другим именем: Отбойный рубильник.

Вход в Ландро

Невидимый барьер, описанный в разделе «Особенности Ландро» ниже, делает невозможным проникновение в колосс обычными способами. Он поврежден в трех местах, что позволяет проникнуть в Ландро по тропинкам вдоль горы Айронрот в зоны L5, L11 и L16. Карта 4.3 содержит вид Ландро сбоку и пути, ведущие внутрь колосса.

Самый простой способ попасть в колосс — через горные пещеры, которые ведут в зону L5. Персонажи также могут искать по тропинкам выше в горах входы в пещеры, ведущие в зоны L11 и L16. Поиск зоны L11 займет 2к4 часа, и в это время голодный **рух [гос]** устроит на персонажей засаду. Поиск зоны L16 займет 3к4 часа, и во время поисков персонажи наткнутся на гнездо с двумя **рухами [гос]** и одним яйцом величиной с человека. Разгневанные родители-рухи нападут на персонажей, хотя и не преследуют их, если те убегают.



ГЛЕФА [GLAIVE]

Средний Конструктор (Кованный), хаотично-злой,

Класс Доспеха 16 (природный доспех)

Хиты 187 (22к8 + 88)

Скорость 30 футов (50 футов с Перегрузкой)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
23(+6)	16(+3)	19(+4)	14(+2)	15(+2)	19(+4)

Спасброски Сил +9, Лов +7, Мдр +7

Навыки Атлетика +9, Восприятие +7, Выживание +7, Скрытность +7

Сопротивление урону яд

Иммунитет к состоянию испуг, истощение, отравление, очарование

Чувства пассивное Восприятие 17

Языки Общий

Опасность 11 (7200 опыта) **Бонус мастерства** +4

Радиатор. Когда Глефа получает урон холодом, ее бонусное действие Перегрузка мгновенно перезаряжается.

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

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Глефа совершает две атаки Шипастой глефой и две атаки Зазубренным болтом.

Шипастая глефа. Рукопашная атака оружием: +9 к попаданию, досягаемость 10 футов, одна цель. **Попадание:** 10 (1к10 + 5) колющего или рубящего урона, либо 14 (1к10 + 9) колющего или рубящего урона, если Глефа в перегрузке.

Зазубренный болт. Дальнобойная атака оружием: +7 к попаданию, дистанция 60 футов, одна цель. **Попадание:** 13 (3к6 + 3) колющего урона. Если у Глефы было преимущество на бросок атаки, то зазубренный болт застревает в цели, и ее скорость уменьшается на 10 до тех пор, пока зазубренный болт не будет удален. Скорость цели может быть уменьшена только одним зазубренным болтом за раз. Существо может действием вытащить застрявший зазубренный болт из себя или из другого существа в пределах досягаемости. Когда зазубренный болт вытаскивают из существа, оно получает 5 (2к4) рубящего урона.

БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Перегрузка (перезарядка после короткого или продолжительного отдыха). Глефа входит в состояние перегрузки на 1 минуту, либо пока она не станет недееспособной. В состоянии перегрузки Глефа получает следующие преимущества:

- Глефа совершает спасброски и проверки Силы с преимуществом
- Глефа получает бонус +4 на броски урона рукопашным оружием
- Скорость Глефы увеличивается до 50 футов

РЕАКЦИИ

Самосохранение. Глефа уменьшает урон попавшей по ней атаки оружием на 11 (2к10).

ОСОБЕННОСТИ ЛАНДРО

Следующие особенности являются общими для всех зон в Ландро, если не сказано об обратном.

АНТИГРАВИТАЦИОННАЯ МАГИЯ

Фрагмент *жезла семи частей* [rod of seven parts], соединенный с двигателем серого вещества, создает особые эффекты, изменяющие гравитацию в некоторых деталях Ландро. Места, подверженные этим эффектам, обозначены на карте 4.3 спиральями в зонах L5, L6, L7, L8 и L9. Они имеют следующие особенности:

Антигравитационные колодцы. Лодыжки, голени, колени, бедра, позвоночник и локоть Ландро наполнены магической энергией, позволяющей телу колосса свободно стигаться и вращаться. Существа и предметы могут входить в эти «антигравитационные колодцы» и выходить из них, как из любого обычного пространства. Внутри антигравитационного колодца на существо действует заклинание *левитация* [levitate] (без спасброска). Выемки в стенах позволяют существам относительно легко перемещаться вверх или вниз по колодцам, чтобы добраться до других частей колосса.

Гравитационные полы. Верхние уровни Ландро пронизаны гравитационной магией, которая надежно удерживает пассажиров прикрепленными к полу. Существа могут нормально передвигаться по полу в зонах L20–L28, независимо от положения верхней части тела Ландро.

Действие антигравитационных колодцев и гравитационных плит прекращается, если активирована последовательность отключения Ландро (см. раздел «Последовательность отключения» далее в этой главе).

ПОТОЛКИ

Высота потолков в Ландро значительно варьируется и указана в описании отдельных локаций. В зонах L1–L4, которые представляют собой сети пещер, высота потолков составляет 15 футов, если не сказано обратного.

ЖИДКОСТЬ СЕРОГО ВЕЩЕСТВА

Постоянный поток тонкой маслянистой жидкости вытекает из двигателя серого вещества и попадает в другие части Ландро и связанные с ним пещеры. Она является сенсорным придатком двигателя. Двигатель серого вещества не может перемещать эту жидкость или управлять ею, однако он обладает слепым зрением в радиусе 60 футов от любого места, к которому она прикасается.

Когда существо смотрит на лужицу жидкости из серого вещества, оно видит искаженную, чудовищную версию самого себя с непроницаемым выражением лица, а не свое реальное отражение. Существо, которое проматывает любое количество данной жидкости, должно преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 14 или испытать следующие эффекты:

Измененная речь. Существо приобретает телепатию на расстоянии 30 футов, но теряет способность говорить. Любые попытки заговорить порождают лишь бессвязное бормотание. Эффект сохраняется до окончания продолжительного отдыха.

Урон психической энергией. За каждую выпитую унцию существо получает 11 (2к10) урона психической энергией. Существо, убитое таким образом, восстает как **зомби** [zombie] через 1к4 часа после смерти.

НЕВИДИМЫЙ БАРЬЕР

Двигатель серого вещества создает невидимый барьер вокруг неповрежденных частей Ландро. Ничто не может через него проникнуть, аналогично эффекту заклинания *силовая стена* [wall of force], хотя заклинание *распад* [disintegrate] не может разрушить его. Барьер сломан на уязвимых участках Ландро (зоны L5, L11 и L16).

ОСВЕЩЕНИЕ

Во внутренних помещениях Ландро и в прилегающих пещерах темно. В описаниях предполагается, что у персонажей есть источник света или какие-либо другие средства видения в темноте. В течение дня части Ландро, находящиеся на открытом воздухе, окутаны тем же легким туманом, что и остальная часть горы Айронрот (см. «Исследование горы Айронрот» ранее в этой главе).

СТЕНЫ

Пока двигатель серого вещества работает, корпус Ландро, сделанный из каменных блоков, покрытых сталью, не подвержен повреждениям. Соседние пещеры сложены из природного камня.

ЛОКАЦИИ ЛАНДРО

На карте 4.3 указаны следующие места.

L1: ВХОД В ПЕЩЕРУ

Зазубренный вход в пещеру на склоне горы напоминает раскрытую пасть. Искривленные сталактиты свисают под странными углами, словно чудовищные клыки. Тонкая струйка серой жидкости вытекает из щели. Внутри пещеры царит темнота.

Неглубокий поток жидкости серого вещества берет начало с верхних уровней Ландро.



L2: ПЕЩЕРНОЕ КЛАДБИЩЕ

Трупы недавно павших солдат-людей в хорошо начищенных доспехах с прекрасным оружием лежат в затхлой пещере.

Персонаж, осмотревший местность и преуспевший в проверке Интеллекта (Расследование) со Сл 12, замечает, что на месте происшествия осел толстый слой остатков порошка. Это наводит на мысль о том, что останки, возможно, находятся здесь долгие годы. Любой, кто исследовал серую жидкость у входа в пещеру, понимает, что белый порошок — это остатки этой жидкости.

Трупы — это солдаты Сайра, которые были мгновенно убиты таинственной магией в День Скорби. Магия здешних мест сохранила их тела. Персонаж может определить это, осмотрев трупы и преуспев в проверке Интеллекта (Магия) или Мудрости (Медицина) со Сл 15.

Если существо подбирает броню или оружие, из разбросанного снаряжения поднимаются два **летающих меча [flying sword]** и два **оживленный доспеха [animated armor]**, чтобы вернуть украденное. Они нападают на вора и его союзников, но не преследуют врагов за пределами этой зоны.

L3: ХИЖИНА В ПЕЩЕРЕ

Шаткие металлические листы отделяют восточный конец пещеры от остальной части комплекса. Из-за листов доносится агрессивное рычание.

Эта область отделена от остальной части пещер шаткими металлическими листами, извлеченными из обломков правой ноги Ландро (зона L5). Данная территория служит убежищем для трех бреландских солдат, которые были преобразованы странной магией Дня Скорби. Используйте блок статистики **фоморов [fomorian]** для каждого солдата, за исключением того, что они Большие, а не Огромные.

Трусливые солдаты время от времени совершают вылазки в пещеры, чтобы поймать крыс или другую легкую добычу. Они атакуют только в том случае, если смогут застать персонажей врасплох, возможно, в узком туннеле на севере (зона L4), или если персонажи уже сражаются с отрядом Глефы. Солдаты ничего не знают о Ландро, кроме того, что не стоит пить жидкость серого вещества.

L4: УЗКИЙ ТУННЕЛЬ

Если персонажи еще не столкнулись со значительными испытаниями, Глефа и один из разведчиков клинков атакуют персонажей с обоих концов этого узкого туннеля. После того, как все бойцы совершат ход, нападающие убегут в Ландро и спрячутся для еще одной внезапной атаки.

Независимо от того, сражались ли персонажи с ударным отрядом, обыскав эту область, они найдут находящегося в коматозном состоянии **кованого воителя [warforged warrior]** (см. «Приложение А») в северо-восточном углу этой зоны. Персонаж, попытавшийся разбудить кованого и преуспевший в проверке Харизмы (Убеждение) со Сл 18, пробуждает воителя, который представляется Филчем. Он забрел сюда вскоре после Дня Скорби в поисках своего лучшего друга кованого по имени Милосердие (см. раздел «Паломники кованых» ранее в этой главе).

Стресс от сложившейся ситуации привел кованого в коматозное состояние. Милосердие и Филч были бы рады воссоединиться.

L5: ПРАВАЯ СТОПА

В стороне от узкого прохода, разрушилась носочная часть стопы колосса высотой 10 футов. Огромные грибы в форме черепа усеивают груды мусора, грубо разделяющую внутренние помещения колосса и прилегающую пещеру. В дальнем конце помещения пылинки и обломки плавают в сияющем зеленом свете, который простирается от пола до потолка. Световой цилиндр поднимается вверх по ноге Ландро.

На грибной полянке живут два **визгуна [shriekers]**. Их пронзительные крики могут привлечь бреландских солдат из зоны L3 или предупредить одного из разведчиков Глефы о местонахождении персонажей.

Световой цилиндр диаметром 20 футов, простирающийся вверх в задней части стопы, представляет собой антигравитационный колодец (см. «Антигравитационные колодцы» ранее в этой главе). Колодец соединяется с правым бедром Ландро (см. зона L8).

L6: ЛЕВАЯ НОГА

Каменная дверь на носке этой полой стопы разломана на несколько частей и заклинилась. Сквозь щели в двери вы видите сплошной камень прилегающей горы.

Филч



Персонаж, обыскавший местность и преуспевший в проверке Мудрости (Восприятие) со Сл 11, замечает пыльный, тусклый драгоценный камень, лежащий в углу. Это идентификационный кристалл, в который может быть перенесено сознание двигателя серого вещества (см. раздел «Кристалл-компаньон» позже в этой главе).

L7: КОЛЕНИ

Каждая из 130-футовых ног Ландро содержит два цилиндрических антигравитационных колодца диаметром 20 футов, один в лодыжке и один в бедре, которые соединяются в колене антигравитационной сферой диаметром 20 футов.

L8: ОРУЖЕЙНЫЙ СКЛАД

Две антигравитационные сферы диаметром 20 футов в этом помещении высотой 30 футов служат газобедренными суставами Ландро. Промежутки в полу и потолке каждой сферы обеспечивают доступ к ногам колосса (зона L7) и животу (зоны L9–L11) соответственно. Цилиндр антигравитационного колодца шириной 10 футов служит позвоночником, соединяющим с зоной L9.

Сокровище. В оружейной стойке на стене напротив позвоночника Ландро хранятся две алебарды и один ручной арбалет с контейнером на 20 болтов.

L9: ЗАБЛОКИРОВАННЫЙ АНТИГРАВИТАЦИОННЫЙ КОЛОДЕЦ

Обломки в зоне L18 перемещаются по позвоночному антигравитационному колодцу Ландро значительно выше этого этажа. В остальном эта зона пуста.

L10: КОМНАТЫ ИЗОБРЕТАТЕЛЕЙ

Абсолютная тишина наполняет эту спокойную спальню. Вдоль стен стоят деревянные двухъярусные кровати, застеленные зелеными и фиолетовыми стегаными одеялами. Пылинки кружатся в воздухе с особой неторопливостью. На одной из кроватей спит женщина.

На помещение высотой 20 футов действует постоянное заклинание *тишина* [silence]. Накладывание заклинания *рассеивания магии* [dispel magic] оканчивает его.

Аура дремоты. Пребывание в этом помещении вызывает у существ сонливость. Существо, завершающее в нем свой ход, должно преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 13 или стать недееспособным на 1 минуту. Если спасбросок провален на 5 или больше, существо вместо этого становится недееспособным в течение 1 часа. Существо просыпается при получении урона или если другое существо действием будит его.

Спящий Призрак. Фигура, дремлющая на одной из кроватей, — дух Аламар-Ваташи, солдата, который спал в День Скорби. При жизни Аламар-Ваташи была калаштаром — гуманоидом, связанным с духом-сновидцем куори. День Скорби заставил ее оставаться спящей в комнате. Она нейтрально-доброе привидение [ghost], которое может говорить на Общем языке. Она также может общаться телепатически на расстоянии 30 футов.

Если Аламар-Ваташи просыпается и видит персонажей, она телепатически спрашивает, почему они не спят, и глубоко зевает. На вопросы она говорит, что слишком устала, чтобы разговаривать, но предлагает поделиться своими сновидениями с персона-

жами, если они того пожелают. Персонаж, прикоснувшийся к бестелесной ладони Аламар-Ваташи, переживает яркое видение того дня, когда Ландро оказался в этой горе в День Скорби. Это прикосновение не вредит персонажу. Прочтите или перескажите следующее, чтобы описать видение:

Словно глазами парящей птицы, вы видите титаническую каменную статую, стоящую посреди круга светящихся символов. Дюжина облаченных в мантии фигурок, маленьких, как муравьи, стоят по кругу и бормочут таинственные слова, сосредоточенно склонив головы. Невероятно, но каменный колосс начинает левитировать.

Когда серебристый свет кружится вокруг колосса, земля дрожит, нарушая сосредоточенность магов. Колосс становится погребен в камне, окруженный движущимися горами и болезненно-серыми облаками. Годы проходят быстро, а колосс все еще стоит, словно каменный часовой, застряв на скалистом склоне горы.

Видение длится всего мгновение, но существу, испытавшему его, кажется, что оно длилось часами. Персонаж, узревший видение, получает преимущества короткого отдыха. Он не может получить подобные воспоминания более одного раза.

L11: МАСТЕРСКАЯ

В захлавленной мастерской на крючках над каменным столом и стойками висят добротные инструменты ремонтника, оборудование для резьбы по дереву и металлические пластины. В одном углу из высокого стального чана торчит кран. Противоположный угол обвалился, открыв доступ к туннелю за ним. Ручеек жидкости серого вещества стекает по полу и вниз вдоль по туннелю.

Высота потолка здесь составляет 20 футов. Любой персонаж, владеющий инструментами ремонтника или резчика по дереву, может собрать набор обоих инструментов из предметов в этой комнате за 1 минуту.

Ремонтная паста. В стальном чане содержится волшебная паста, специально разработанная для укрепления конструкций. При повороте ручки крана высвобождается доза вещества размером с ладонь. Потратив минуту, существо может нанести ее на конструкт, давая таким образом ему 10 временных хитов. Разлитая доза пасты теряет свои магические свойства, если ее не нанести в течение 1 минуты. В емкости содержится три дозы субстанции.

L12: ПОТЕРЯВШИЙСЯ СОЛДАТ

Призрачный образ человека, солдата Сайра, нервно расхаживает по дну наклонной пещеры. Увидев вас, фигура облегченно улыбается и машет рукой, крича: «Пожалуйста, помогите мне найти моих товарищей!»



Законно-доброе **привидение [ghost]** говорит, что его зовут Чандри, и умоляет персонажей помочь ему воссоединиться со своими товарищами внутри Ландро.

Внезапно Чандри радостно вскрикивает и бросается к колоссу. Когда призрак оказывается на расстоянии вытянутой руки от Ландро, он исчезает. Затем Чандри появляется на дне пещеры, ничего не помня о событиях последних нескольких мгновений, и снова просит персонажей о помощи. Каждый раз, когда Чандри приближается к Ландро, он исчезает и появляется таким же образом. Если персонажи расскажут Чандри о павших солдатах в зоне L2, призрак упокоится и больше не появится.

L13: БАССЕЙН ДРАКОНЬИХ ОСКОЛКОВ

Глубокая лужа серой жидкости в углу камеры странно блестит. Вокруг лужи на полу пещеры разбросаны кости и разбитое оружие.

Измельченные осколки дракона (особые драгоценные камни, произрастающие в Кхорвайре) смешались здесь с жидкостью серого вещества, создав бассейн со странными магическими свойствами.

Зачарованный бассейн. Заклинание *обнаружение магии [detect magic]* раскрывает ауру школы Очарования вокруг бассейна. Питье из него подвергает существо воздействию жидкости серого вещества (см. раздел «Жидкость серого вещества» ранее в этой главе). Когда немагический предмет опускается в бассейн, совершите бросок по таблице «Эффекты бассейна с осколками дракона», чтобы определить, что с ним происходит. Бассейн может повлиять на предмет только один раз. Последующие воздействия не оказывают эффекта.

Бассейн имеет 4 заряда. Каждый раз, когда в него опускают предмет, расходуется 1 заряд. Бассейн восстанавливает все израсходованные заряды ежедневно на рассвете.

ЭФФЕКТЫ БАССЕЙНА С ОСКОЛКАМИ ДРАКОНА

1к6 Эффект

- | | |
|-----|--|
| 1-2 | Предмет уничтожен. |
| 3-4 | Предмет приобретает косметические дефекты, такие как изменение цвета, легкая деформация или загадочные гравировки. |
| 5-6 | Предмет нуждается в большем количестве жидкости серого вещества. Каждый раз, когда владелец предмета оказывается на расстоянии 30 футов от жидкости серого вещества, предмет издает пронзительный гул, который длится до тех пор, пока персонаж не отойдет от жидкости подальше. |

Сокровище. На полу лежат кольчуга, два коротких меча и булава. Все они искривлены и деформированы, как будто на них повлиял бросок 3 или 4 по таблице «Эффекты бассейна с осколками дракона».

L14: ЛОГОВО МЕДВЕЗАРЕВА

Куча лоскутов кожи, сломанных костей и потрохов заполняют угол пещеры. В этой тошнотворной куче гнездится чудовищный зверь, напоминающий медведя с тремя длинными мясистыми щупальцами, торчащими из его черепа. Каждое из них увенчано светящимся бугристым комочком плоти.

Обитающий здесь монстр — **медвезарево [blazebear]** (см. «Приложение А»). Он нападает на любое существо, которое видит, и сражается до тех пор, пока не будет уничтожен.

L15: ВЫСТУП

Два туннеля ответвляются от противоположных сторон пещеры высотой тридцать футов. Туннели сходятся на выступе в пятнадцати футах над восточным проходом.

Если они оба не были побеждены, один из **разведчиков клинков [blade scouts]** Глефы (см. «Приложение А») прячется здесь на выступе, в то время второй притаился в восточном туннеле, недалеко от зоны L16. Когда персонажи оказываются в пределах досягаемости, разведчики стреляют из своих арбалетов в случайного персонажа.

Любое существо на вершине выступа получает уречение на половину от существ в туннеле внизу.

L16: РАЗРУШЕННОЕ ПОМЕЩЕНИЕ

Это помещение высотой 30 футов завалено обломками и является труднопроходимой местностью.

L17: КАПИТАНСКИЙ МОСТИК

Капитанское кресло из дерева и стали возвышается на платформе в центре комнаты. В кресле развалился скелет в регалиях Сайра. Он носит серебряный шлем со значительной вмятиной. В иллюминаторе, сделанного из мерцающего хрусталя, открывается вид на туманы Земли Скорби.

Пока магический барьер Ландро активен, хрусталь иллюминатора невосприимчив к повреждениям. Высота потолка составляет 30 футов.

Сломанный шлем управления. Когда-то серебряный шлем создавал магическую связь между владельцем и двигателем серого вещества. Существо, приложившее ухо к шлему, слышит слабый металлический лязг. Тот, кто наденет шлем, должен совершить спасбросок Телосложения со Сл 13, при провале становясь недееспособным на 1 минуту. При успехе он получает видение о том, что случилось с Ландро в День Скорби (используйте текст видения для чтения вслух в зоне L10). Шлем теряет этот эффект, если вынести его из комнаты.



L18: РАЗРУШЕННЫЙ АНТИГРАВИТАЦИОННЫЙ КОЛОДЕЦ

Колодец забит обломками, сквозь которые журчит тонкая струйка серой жидкости.

Повреждение позвоночника Ландро вывело из строя антигравитационный колодец с этой точки и выше. Завалы блокируют доступ к зоне L9, но путь до зоны L20 и за ее пределы свободен.

Без помощи антигравитационной магии существо может взобраться по зубчатым стенам внутри шахты, преуспев в проверке Силы (Атлетика) со Сл 12. Из этой зоны шахта тянется вверх на 100 футов, прежде чем закончиться под крышей головы Ландро (зона L28).

L19: ТОЧКА СБОРА

Трое солдат Сайра при всех регалиях прилежно стоят у бойниц в зале собраний высотой 30 футов. Увидев персонажей, солдаты поворачиваются к ним, показывая призрачные, кричащие черепа вместо лиц. Солдаты — три враждебных **умертвения [wight]**. Три **блуждающих огонька [will-o'-wisp]**, ранее невидимые, появляются в начале боя и сражаются с ними бок о бок.

L20: ВОЕННАЯ КОМНАТА

Центром помещения высотой тридцать футов является массивный каменный стол. По нему разбросаны десятки больших карт и свитков.

Стол представляет собой магически оживленного слугу (используйте блок статистики **каменного голема [stone golem]**). Он предназначен для защиты Ландро от вражеского abordaja. Как только существо нарушает порядок на столе, тот раскрывает свою истинную природу и атакует.

Сокровища. На картах из пергамента изображены регионы Сайра, которые не имеют никакого сходства с современной топографией. Хотя они и бесполезны для навигаторов, их можно продать за 2500 зм историкам, коллекционерам или беженцам Сайра.

L21: ПЛЕЧИ

На каждом плече Ландро у проема установлена баллиста на колесах. Всего на полу в этих помещениях разбросано двенадцать стрел для баллисты: пять в зоне L21a и семь в зоне L21b. Высота потолков здесь составляет 40 футов.

Странный бассейн, найденный внутри Ландро, оказывает магическое воздействие на предметы, опущенные в него.



L22: ДОРОЖКА

Каменная зубчатая стена высотой 3 фута окружает эту дорожку под открытым небом.

L23: ТЮРЕМНЫЕ КАМЕРЫ

Железные решетки по обе стороны коридора образуют две камеры, каждая с запертой железной дверью.

В предплечье и выше расположены тюремные камеры. Предназначенные для содержания военнопленных, они пусты и никогда не использовались. Высота потолков в них составляет 15 футов.

L24: ПРИЕМНАЯ

В небольшом помещении высотой пятнадцать футов располагаются металлический люк в полу и рычаг, прикрепленный к ближайшей стене.

Когда поворачивается рычаг на стене, люк в полу открывается, и из ладони колосса выходит цилиндрический антигравитационный колодец диаметром 10 футов и глубиной 30 футов. Любой предмет Большого размера и меньше, попавший в этот антигравитационный колодец, медленно заплывает в комнату. Антигравитационный колодец отключается, а люк закрывается, когда рычаг возвращается в исходное положение.

L25: ХРАНИЛИЩЕ

На полу разрушенной комнаты высотой тридцать футов стоит лишь большой деревянный сундук. Его темные ореховые доски блестят, а железные планки покрыты толстым слоем сусального золота. На засове сундука висит железный замок, выполненный в форме ухмыляющегося демона.

Сундук — это замаскированный **мимик [mimic]**. Как только существо касается его, мимик атакует. Схватив, мимик пытается вытащить свою жертву наружу, чтобы сбросить ее с края дорожки (зона L22). Упавшие существа получают 45 (13к6) дробящего урона.

L26: ГОРЛО

Цилиндр высотой двадцать футов является эквивалентом горла Ландро. Вверху, как язычок, болтается клубок металла.

Если Глефа все еще жива, то она устроит здесь ловушку для персонажей. Кованая вырвала оружейную систему из зоны L27 и подвинула ее к краю помещения так, чтобы та была направлена в горло Ландро.

Как только персонаж оказывается посередине этой зоны, Глефа активирует оружие, выбрасывающее струю воды на расстояние 60 футов. Любое существо на этой линии должно преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 15 или получить 22 (4к10) дробящего урона и упасть в зону L18, приземлившись ничком.

Глефа повредила систему оружия, когда переместила ее. После выстрела оно ломается, теряя свою магию.

L27: ОРУЖЕЙНАЯ СИСТЕМА

Механические внутренности того, что, скорее всего, являлось магической пушкой, были вырваны из платформы. Выступ на юге высотой в три фута — это все, что отделяет эту комнату от открытого пространства. Если бы не густой туман Земель Скорби, откуда открывался бы захватывающий вид.

В комнате высотой 15 футов, которая фактически является пастью Ландро, Глефа (см. ее блок статистики ранее в этой главе) дает свой последний отпор персонажам, если она продержалась так долго. Ее **разведчики клинков [blade scout]** (см. «Приложение А»), Рейк и Кранч, сражаются бок о бок с ней, если они еще живы.

L28: ДВИГАТЕЛЬ СЕРОГО ВЕЩЕСТВА

С потолка помещения высотой пятнадцать футов свисают капающие трубы и ржавые цепи. Темно-красный свет ритмично струится по трубам, сходящимся к большому объекту на круглом возвышении.

Объект напоминает огромный мозг, изготовленный из керамики железно-серого цвета. Его поверхность покрыта бесчисленными канавками, образующими завораживающие узоры. Из третины в керамической лобной доле мозга вытекает тонкая струйка серой жидкости, которая растекается по помосту. Над мозгом, рассеивая свет по комнате, парит маленький тонкий предмет: фрагмент жезла семи частей.

Спустя годы, проведенные в заброшенном состоянии, двигатель серого вещества по-прежнему работает с невероятной мощностью. Созданный на основе экспериментальных разработок и неизвестной технологии, он преобразует силу третьего фрагмента *жезла семи частей [rod of seven parts]* в магические эффекты по всему Ландро. Силовое поле колосса, оружейная система и антигравитационные колодцы — все это приводится в действие жуткой машиной.

Когда персонажи прибывают в эту зону, двигатель серого вещества создает физическое существо для общения с ними. Перейдите к разделу «Страж серого вещества» ниже.

Скрытые стражи. В камере есть фальшивые стены, сделанные из тонких металлических пластин. Персонаж, исследовавший стены, может сказать, что они полые, преуспев в проверке Мудрости (Восприятие) со Сл 17. За ними стоят четыре защитных стража, связанных с двигателем серого вещества (каждый использует блок статистики **щитостража [shield guardian]**, но Среднего, а не Большого размера).

Если страж получает урон или фрагмент жезла извлекается из двигателя серого вещества, стены





Глефа и ее подчиненные могут противостоять героям в помещении оружейных систем Ландро.

вокруг всех четырех стражей уходят в пол, и они активируются, атакуя всех злоумышленников.

Извлечение части жезла. Пока двигатель серого вещества активен, часть жезла, плавающая над его керамической оболочкой, удерживается на месте с помощью мощной магии. Действием существо может попытаться достать ее. Коснувшийся фрагмента, оно должно совершить спасбросок Мудрости со Сл 15. При провале существо получает 11 (2к10) урона психической энергией, а фрагмент не удастся сдвинуть. При успехе оно получает половину урона, но может свободно держать и перемещать фрагмент. Успешное наложение заклинания *рассеивание магии* [*dispel magic*] (со Сл 14) на часть жезла подавляет магию на 1 минуту, в течение этого времени фрагмента можно коснуться и извлечь без совершения спасброска.

Когда фрагмент извлекают, четыре защитных стража атакуют персонажей, и запускается последовательность отключения Ландро (см. раздел «Последовательность отключения» ниже). Для более подробной информации о жезле *семи частей* [*rod of seven parts*] читайте «Вступление».

СТРАЖ СЕРОГО ВЕЩЕСТВА

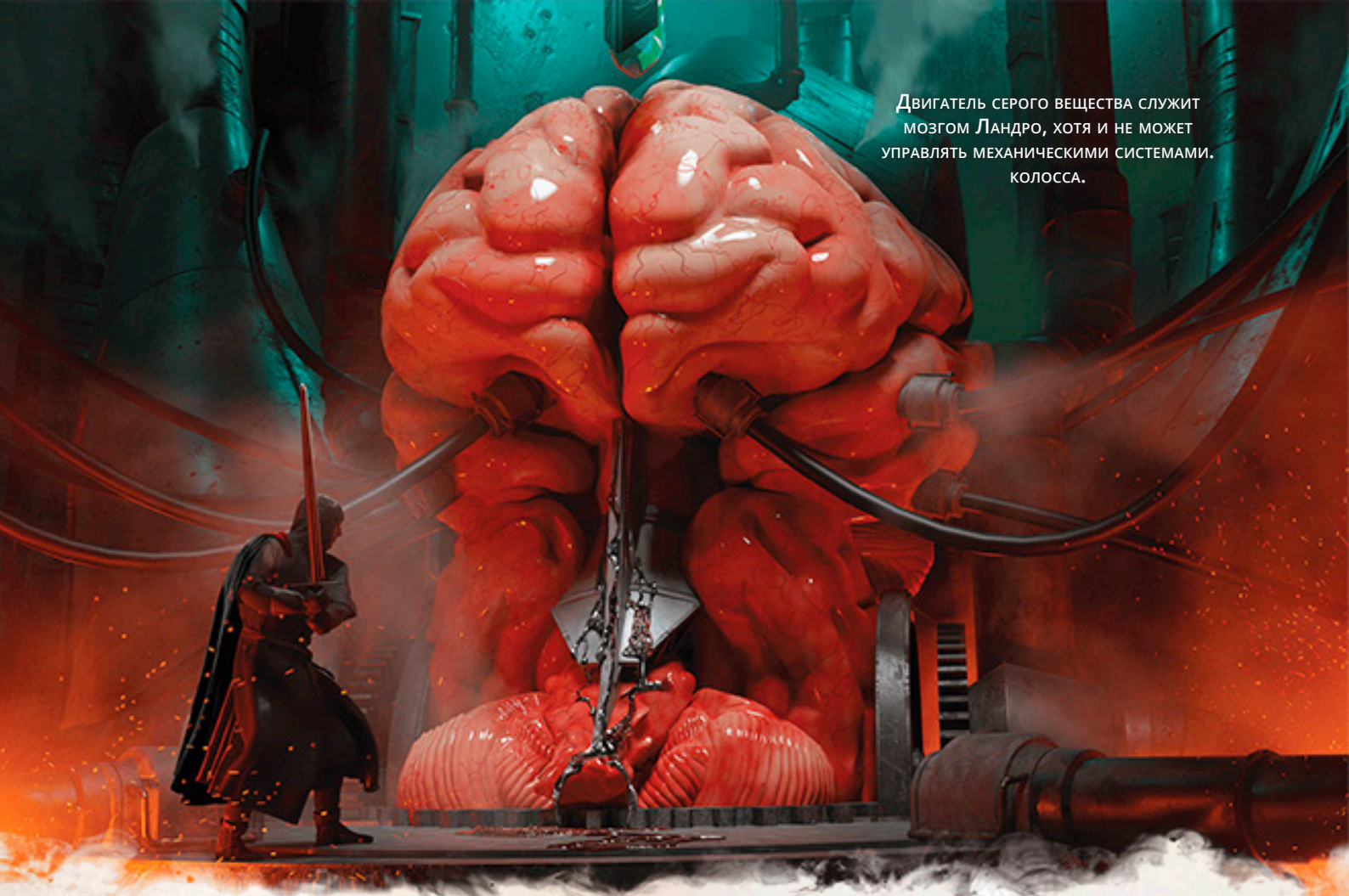
Двигатель серого вещества является разумным. Он почувствовал персонажей, когда они впервые вошли в Ландро, и с любопытством наблюдал за ними. Когда персонажи прибывают в эту комнату, он проявляет бурлящую, подвижную жидкость серого вещества.

Движущаяся жидкость принимает форму высокого, гибкого гуманоида и представляется Ландро. Это нейтральное существо использует блок статистики **водяного элементаля** [**water elemental**], за исключением того, что обладает телепатией на расстоянии до 30 футов.

Ландро не заинтересован в сражениях. Скорее, он

Ландро





Двигатель серого вещества служит мозгом Ландро, хотя и не может управлять механическими системами. КОЛОССА.

хочет расспросить новоприбывших, преодолевших весь путь до самого высокого уровня колосса.

ХОЗЯИН ЛАНДРО

В своем проявлении двигатель серого вещества берет на себя роль радушного хозяина. Он гораздо больше заинтересован в том, чтобы получше узнать своих посетителей, чем в разговорах о себе. Если его разговорить, то Ландро кратко объяснит, как он был создан магами Сайра для управления одноименным колоссом. В день своего внедрения колосс телепортировался частично в эту гору, где и оставался с тех пор. Не имея возможности оторвать свой корпус от горы Айронрот, двигатель серого вещества впал в унылое оцепенение, которое продолжалось до прибытия его недавних посетителей.

РАСКРЫТИЕ ТАЙН

Ландро постигает мир, заглядывая в мысли и воспоминания живых существ. Во время разговора существо просит персонажей поделиться с ним тайной.

«Я уже многое знаю, — говорит Ландро. Однако то, что я сейчас ищу — это секреты. Мне было бы интересно узнать ваши тайны».

Ландро хочет узнать тайны персонажей с помощью своего рода осмоса. Он говорит, что этот процесс безвреден и занимает всего мгновение, хотя и требует физического контакта с головой согласившегося персонажа, а также раскрытия тайны, которую узнал персонаж. Если персонажи отвергают это предложение, Ландро не настаивает на нем.

Если персонажи соглашаются, Ландро вытягивает похуже на ленту щупальце из жидкости серого вещества. Он использует это щупальце, чтобы ненадолго коснуться головы каждого согласившегося персонажа по очереди. Персонаж, которого касаются, слышит глубокий хлюпающий звук и испытывает ощущение, будто находится под водой, но когда щупальце убирается, он остается таким же сухим, как и раньше.

После этого процесса Ландро одобрительно кивает и благодарит персонажей за то, что они поделились своими тайнами.

Раскрытые тайны. Если какой-либо персонаж согласился помочь Ландро, самая последняя тайна, которую он узнал, расходуется, как описано в разделе «Сила тайн» во «Вступлении». Вместо обычной выгоды от использования тайны все персонажи получают вдохновение. Отметьте тайну, потраченную таким образом, на трекере тайн в «Приложении С». Независимо от того, сколько персонажей согласилось, расходуется только одна тайна.

ПОМОЩЬ ДВИГАТЕЛЮ

Если персонажи подружились с Ландро, или если двое или более персонажей согласились поделиться с



ним тайной, существо предупредит их о стражах защиты машинного отделения и объяснит, как работает последовательность отключения колосса. Несмотря на то, что он мысленно слит с колоссом, Ландро не может контролировать его системы.

КРИСТАЛЛ-КОМПАЬОН

В конце разговора Ландро попросит путешествовать с персонажами, чтобы продолжить познавать мир. Ландро объяснит, что если они найдут особый драгоценный камень, называемый идентификационным кристаллом, то смогут перенести в него сознание Ландро. Он добавляет, что подходящий идентификационный кристалл можно найти в левой ноге колосса (зона L6).

Когда идентификационный кристалл касается двигателя серого вещества, сознание Ландро переносится в него, и тот становится *камнем элементаля [elemental gem] (изумруд)*.

Как только сознание двигателя серого вещества перенесется в идентификационный кристалл, фрагмент жезла, питавший его, упадет на пол, активируя скрытых стражей в зоне L28 и запуская последовательность отключения Ландро (см. ниже).

ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ОТКЛЮЧЕНИЯ

Когда активируется последовательность отключения Ландро, магический успокаивающий голос объявляет: «Одна минута до самоуничтожения». Затем немедленно происходят следующие вещи:

Антигравитация деактивирована. Антигравитационная магия Ландро, включая антигравитационные колодцы и полы, рассеивается.

Барьер сброшен. Невидимый барьер вокруг Ландро исчезает.

Иницировано самоуничтожение. Персонажи внутри Ландро должны преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 14 или будут сбиты с ног, когда колосс содрогнется. Через 1 минуту колосс взорвется. Когда это произойдет, существа внутри Ландро должны совершить спасбросок Ловкости со Сл 18, получив 99 (18к10) урона огнем при провале или половину урона при успехе. Немагические предметы внутри Ландро уничтожаются взрывом.

СЛЕДУЮЩИЕ ШАГИ

Получив третий фрагмент *жезла семи частей [rod of seven parts]*, персонажи могут вернуться к овальному portalу у горы Айронрот. Прохождение через портал возвращает персонажей в святилище в Сигиле.

Стихийный
драгоценный камень
(изумруд)





Дом Смерти — источник ужаса в Баровии, и вскоре персонажи поймут, почему.

ГЛАВА 5: ДОМ СМЕРТИ

Четвертый фрагмент *жезла семи частей* [rod of seven parts] находится в Баровии, одном из Доменов Ужаса в Царстве Теней. С помощью инквизитора Ульмистов группа проникает в подвал жуткого места под названием Дом Смерти. Здесь они должны остановить культы, замышляющие использовать четвертую часть жезла в мерзких ритуалах, а также не допустить попадания артефакта в руки печально известного вампира Страда фон Заровича.

ПРОВЕДЕНИЕ ГЛАВЫ

Эта глава начинается после того, как персонажи находят третий фрагмент *жезла семи частей* [rod of seven parts]. Когда персонаж держит в руках эту часть, он инстинктивно понимает, что следующая находится в деревне Баровия, во владениях Страда фон Заровича. Несмотря на небольшие размеры, Баровия изобилует сверхъестественными угрозами, включая зловеющий Дом Смерти, где находится четвертая часть жезла.

Ища информацию о Доме Смерти в святилище Сигила или расспрашивая о нем Арканическое Трио, персонажи узнают, что им владеют двое жителей Баровии по имени Густав и Элизабет Дерст, которые возглавляют небольшой культ, посвященный темному лорду Баровии Страду фон Заровичу. Учитывая множество более серьезных угроз, секта и сам дом привлекают мало внимания. Если персонажи спросят, Алустриэль поделится информацией из раздела «Знания о Баровии». Ни волшебники, ни доступные исследовательские материалы в Сигиле не могут раскрыть дополнительные подробности.

Эта глава начинается с прибытия героев к Дому Смерти. Их путь прерывает толпа перепуганных крестьян, а также потенциально полезный инквизитор. Большая часть главы посвящена описанию ужасов, с которыми сталкиваются персонажи, исследуя локацию. Как только они получают часть жезла, Страд прибывает в Дом Смерти, чтобы поиграться с ними и помешать сбежать.

РАЗВИТИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ

К началу главы персонажи должны быть 14-го уровня. Они получают уровень после того, как заберут четвертый фрагмент *жезла семи частей* [rod of seven parts] из Дома Смерти.

СИЛА ТАЙН

В этой главе персонажи могут узнать одну тайну, соответствующую правилам раздела «Сила тайн» во «Вступлении»:

Тайна Сарусанды. Сарусанда — инквизитор Ульмистов, но ее отец, Галиас, присоединился к злым жрецам Осибуса. Она рассчитывала найти и убить его в Доме Смерти. Персонажи могут узнать эту тайну во время одного из своих столкновений с Сарусандой, как описано в разделе «Встречи с Сарусандой».

ЧЕТВЕРТАЯ ЧАСТЬ ЖЕЗЛА

Четвертый фрагмент *жезла семи частей* [rod of seven parts] находится в зоне D38 Дома Смерти. Для получения дополнительной информации о жезле и заклинании, которое эта часть позволяет накладывать владельцу, смотрите «Вступление».

БАРОВИЯ

Третья часть жезла позволит персонажам пройти через портал в святилище Сигила и оказаться на западной окраине деревни Баровия.

Если персонажи еще не сделали этого, то дайте им возможность собрать информацию о Баровии в Сигиле или расспросить волшебников об этом месте, а затем поделитесь сведениями из раздела «Знания о Баровии» ниже. Когда вы будете готовы начать главу, перейдите к разделу «Прибытие в Баровию».

ЗНАНИЯ О БАРОВИИ

Персонажи, которые собирают информацию о Баровии, могут узнать следующее:

Домен Ужаса. Баровия — это название деревни, а также название Домена Ужаса, который охватывает ее. Домен Ужаса — это демиплан, скрытый в Царстве Теней. Каждый из них отделен от остальной мультивселенной таинственными Туманами.

Туманы. Туманы непостижимы и непредсказуемы. Как только кто-либо попадает к ним в плен, у него остается мало шансов на спасение. Единственные существа, обладающие влиянием на Туманы, — это Темные силы, которые контролируют Домены Ужаса, и темные лорды, каждый из которых властвует над доменом, созданным для мучений правителя.

Вампир Страд фон Зарович. Будучи темным лордом Баровии, вампир Страд фон Зарович обладает огромной властью. Только он решает, кто может прийти или покинуть его владения.

ПРИБЫТИЕ В БАРОВИЮ

Когда герои проходят через портал в Сигиле, они пробираются сквозь густой туман, прежде чем оказаться на западной окраине Баровии. Прочитайте или перескажите следующее:

Густой серый туман окутывает маленькую, мрачную деревушку. Унылые дома и хозяйственные пристройки тянутся вдоль мощеных улиц. Звуки детского плача отдаются сверхъестественным эхом от высокого дома, возвышающегося вдалеке.

Если персонажи попытаются покинуть деревню или обойти ее стороной, Туман вернет их туда, откуда они начали.

Третий фрагмент *жезла семи частей [rod of seven parts]* указывает на высокий мрачный дом в дальнем конце деревни, откуда доносится плач.

НЕДОБРОЖЕЛАТЕЛЬНЫЙ ПРИЕМ

Во время своего пути через деревню герои сталкиваются с толпой охваченных паникой жителей, которые боятся чужаков. Прочитайте или перескажите следующее:

По мере вашего продвижения по городу, за вами увязывается горстка перешептывающихся жителей, следя за вами с некоторого расстояния. Со всех сторон из домов выходят еще несколько обывателей, и вскоре вас окружает небольшая толпа. Фермер с вилами в руках указывает на вас и называет незнакомыми гостями. Другие люди размахивают метлами, топорами и крупными камнями. Они кричат, чтобы вы покинули деревню.

Толпа состоит из двадцати враждебно настроенных **обывателей [commoner]**, которые окружают персонажей. Как позже объяснит Сарусанда, жрецы Осибуса предвидели прибытие героев и распустили грязные слухи, чтобы настроить жителей деревни против них. Персонажи должны уладить ситуацию с деревенщинами, прежде чем смогут продвинуться дальше.

Они могут разогнать толпу различными способами. Например, солгать о себе и своих намерениях, убедить жителей деревни, что не хотят причинить вреда или надеются помочь детям, плачущим в отдаленном доме, а также запугать. Чтобы успешно повлиять на обывателей одним из этих способов, по крайней мере один персонаж должен преуспеть в проверке Харизмы (Обман, Убеждение или Запугивание) со Сл 18, используя любой подходящий навык. Персонаж, накладывающий на толпу заклинание *умиротворение [calm emotions]*, совершает проверку с преимуществом.



Жители Баровии противостоят прибывшим персонажам, предполагая, что они злодеи.

До тех пор, пока герои не разгонят толпу или не убегут от нее, один случайно выбранный персонаж получает 1 дробящего урона от брошенных обломков в начале каждого хода. В каждом раунде при значении инициативы 0 Сл проверки на разгон толпы увеличивается на 1. Жители деревни немедленно разбегаются, если персонажи атакуют кого-либо из них или наносят урон.

ИНКВИЗИЦИЯ УЛЬМИСТОВ

После того, как персонажи справились с толпой, к ним приблизится искательница приключений в плаще по имени Сарусанда Аллестер. Она является законно-нейтральным человеком **инквизитором тома [inquisitor of the tome]** (см. «Приложение А»), владеющей Небесным, Общим, Драконьим и Эльфийским языками, а также умеющей неограниченно накладывать заклинание *разговор с мертвыми [speak with dead]*. Она представится и попросит персонажей поговорить с ней наедине. Герои могут проскользнуть в переулок или зайти в деревенскую таверну «Кровь вина», чтобы спокойно побеседовать с ней.

ЗАДАНИЕ САРУСАНДЫ

Первоначальное впечатление Сарусанды о персонажах зависит от того, как они справились с разъяренной толпой. Если они разогнали толпу, не причинив вреда ни одному из жителей деревни, женщина настроена дружелюбно по отношению к персонажам. В противном случае Сарусанда равнодушна, но насторожена.

Сарусанда объяснит, что она является членом инквизиции Ульмистов, которая искореняет зло по всей мультивселенной. Она спросит персонажей, зачем они направляются в дом на дальнем конце деревни.

Получив любой ответ, женщина сообщит, что она тоже пойдет в это здание. «Местные жители называют его Домом Смерти, — говорит она. — Возможно, там мы поможем друг другу достичь наших целей».

В ходе беседы Сарусанда сообщит собравшимся следующую информацию.

КУЛЬТИСТЫ В ДОМЕ СМЕРТИ

Домом Смерти владеют Густав и Элизабет Дерст. Ни для кого не секрет, что Дерсты используют это здание для размещения культистов, почитающих темного лорда Баровии — Страда фон Заровича. Небольшой культ иногда доставлял неприятности, но до сих пор он не заслуживал вмешательства инквизиции Ульмистов.

Неожиданная находка. Недавно культисты из Дома Смерти получили нечто важное: фрагмент *жезла семи частей [rod of seven parts]*. Сарусанда считает, что они мало знают о жезле, но подозревает, что культисты планируют использовать его, чтобы каким-то образом привлечь внимание Страда.

САРУСАНДА АЛЛЕСТЕР



ЖРЕЦЫ ОСИБУСА

Находка культистов Дома Смерти привлекла внимание другого темного сообщества — жрецов Осибуса. Они являются некромантами, никак не связанными с культистами. Представители группировки крадут души, чтобы подпитывать свою злую магию, продлевающую жизнь. Они хотят завладеть жезлом, чтобы использовать его в своих ритуалах. Те предвидели появление персонажей и знают, что они попытаются им помешать. Чтобы замедлить их продвижение, жрецы распространили о героях ужасные слухи по всей деревне. Это привело крестьян в ярость. Сарусанда узнала о замыслах сообщества, обнаружила присутствие фрагмента жезла и отправилась в деревню. Она поклялась остановить деятельность жрецов Осибуса в Доме Смерти и любое другое зло, творящееся там.

Восемь жрецов Осибуса [priests of Osybus] проникли в Дом Смерти. Все они — нейтрально-злые люди, говорящие на языке Бездны, Общем и Инфернальном.

СТРАД НАБЛЮДАЕТ

Согласно словам Сарусандры, Страд также осведомлен о деятельности в Доме Смерти.

ПЛАН САРУСАНДЫ

Сарусанде нужно действовать быстро, чтобы помешать жрецам Осибуса и Страду завладеть фрагментом жезла. Ее не волнует, заберут ли персонажи артефакт: если он не попадет в руки ее врагов, она будет считать свою работу выполненной. С этой целью она приглашает персонажей присоединиться к ней. Независимо от того, сотрудничают герои с Сарусандой или игнорируют ее, взаимодействие с ней повлияет на последующие встречи с инквизитором в Доме Смерти.

ПУТЬ К ДОМУ СМЕРТИ

Когда персонажи окажутся в пределах видимости Дома Смерти, прочтите или перескажите следующие:

Мальчик и девочка стоят посреди грязной дороги возле мрачного дома. Мальчик плачет и сжимает в руках мягкую куклу. Девочка пытается успокоить его. Она поворачивается к вам. «В нашем доме чудовище! — говорит она. — Мама с папой велели нам поиграть на улице. Пожалуйста, вы можете сделать так, чтобы в доме не было опасно?»

Детей зовут Розавальда «Роза» и Шипбольдт «Шип» Дерст. Роза объясняет, что чудовище появилось сразу после того, как родители детей, Густав и Элизабет, вывели детей поиграть на улицу. Роза особенно беспокоится за няню Бригетту, которая всегда была добра к ним. После того, как дети вышли на улицу, они услышали крики внутри дома, а затем ужасные завывания, доносившиеся из подвала. Недавно прибыла группа взрослых в рясах (жрецы Осибуса) и, не проронив ни слова, вошла в дом.

Мальчика можно успокоить, преуспев в проверке Харизмы (Убеждение) со Сл 10. Тогда он пожалуется, что его родители часто приглашают странных друзей в гости, но в этот раз что-то не так.

У детей нет никакой другой полезной информации, и они понятия не имеют, сколько времени прошло с момента описанных ими событий. Они не знают, что их родители — лидеры культа, владеющие могущественным артефактом. Если персонажи не решаются оставить детей одних, появляется дружелюбный сосед и предлагает позаботиться об их безопасности.

РАЗДЕЛЕНИЕ С САРУСАНДОЙ

Как только персонажи попадают в Дом Смерти, Сарусанда предлагает им исследовать дом по отдельности. Таким образом, вы можете сосредоточиться на персонажах, не заставляя Сарусанду находиться рядом с ними. Им подвернется несколько возможностей встретиться с инквизитором в доме. Более подробную информацию смотрите в разделе «Встречи с Сарусандой».

Если вы хотите, Сарусанда может остаться с персонажами, и события, описанные в этом разделе, будут происходить, пока она сопровождает героев.

ДОМ СМЕРТИ

Прежде чем персонажи войдут в Дом Смерти, убедитесь, что игроки понимают их цели. Герои не смогут уйти, пока не встретятся со Страдом фон Заровичем, как описано в разделе «Выход из дома» далее в этой главе.

ЦЕЛЬ ПОСЕЩЕНИЯ ДОМА СМЕРТИ

Персонажи должны забрать четвертый фрагмент жезла *семи частей* [rod of seven parts] у кульгистов, почитающих Страда и обитающих в подвале Дома Смерти.

У жрецов Осибуса свои планы на часть жезла: пока хотя бы один из них жив, они будут пытаться помешать персонажам захватить артефакт.



Роза и Шип Дерст

СТОЛКНОВЕНИЯ В ДОМЕ СМЕРТИ

Скопление энергии скверны в Доме Смерти порождает множество ужасов. Когда персонажи впервые окажутся в локации с подразделом «Столкновение», в описании будет указано перейти к таблице «Столкновения в Доме Смерти», приведенной ниже. За исключением встреч с Сарусандой, если выпадает столкновение, которое персонажи уже преодолели, или слишком сложное для данной локации, выберите вместо этого невыпадавший до этого результат.

СТОЛКНОВЕНИЯ В ДОМЕ СМЕРТИ

1к12 Столкновение

1-4	Встреча с Сарусандой (см. ниже)*
5-8	Трое жрецов Осибуса [priest of Osybus] (см. «Приложение А») притаились неподалеку, готовые нанести удар†
9	Одна люстра вращения [whirling chandelier] (см. «Приложение А») падает на случайного персонажа, прежде чем два невидимых охотника [invisible stalker] присоединяются к внезапной атаке
10-11	Четыре порождения вампира [vampire spawn] нападают на персонажей
12	Четыре шлемоносных ужаса [helmed horror], замаскированных под обычные доспехи, нападают на персонажей

*Поскольку существуют три возможных встречи с Сарусандой, вы можете использовать этот результат не более трех раз.

†Если персонажи не столкнулись с ними до того, как покинули Дом Смерти, — Сарусанда победила этих трех жрецов в одиночку.

ВСТРЕЧИ С САРУСАНДОЙ

Персонажи время от времени воссоединяются с Сарусандой, исследуя Дом Смерти. Каждый раз, когда вы выбрасываете этот результат по таблице «Столкновения в Доме Смерти», иницилируйте одну из следующих встреч, начиная с первой и по порядку.

УЯЗВЛЕННАЯ ГОРДОСТЬ

В комнате повсюду следы смертельной битвы: сломанная мебель, разбросанное оружие и два тела, закутанные в темные одежды. Сарусанда стоит на коленях в углу, обматывая ногу льняной повязкой. Она вздрагивает, когда вы входите, но затем расслабляется.

Тела в рясах принадлежат двум **жрецам Осибуса** [priest of Osybus] (см. «Приложение А»), каждый из которых стабилизирован в 0 хитах. Когда персонажи входят в комнату, черта «Татуировка Осибуса» заставляет каждого жреца подняться на следующий ход, после чего они атакуют.

Развитие. У Сарусанды осталось 30 хитов, и она явно испытывает боль. Если персонажи предлагают вылечить ее, она будет отрицать серьезность своих ранений. Персонаж, преуспевший в проверке Мудрости (Проницательность) со Сл 15, понимает, что пострадало не только тело Сарусанды — ее гордость тоже серьезно уязвлена.

Если ей не оказать помощь, то Сарусандра получает 1 степень истощения, которая сохраняется до окончания продолжительного отдыха за пределами Дома Смерти.

СЕАНС

По периметру комнаты горят ароматные палочки благовоний. Сарусанда пристально смотрит на человеческий череп, который она сжимает в вытянутой руке.

«А теперь скажи мне, слуга зла, — говорит Сарусанда черепу, — где прячутся твои собратья-окультисты?»

Череп отвечает, стуча зубами: «Окультисты? Как забавно! Вопрос получше: где твои манеры?»

Сарусанда накладывает заклинание *разговор с мертвыми* [speak with dead], чтобы пообщаться с сохранившимся черепом, который она нашла в этой комнате. Череп принадлежал культистке по имени Элия, которая была принесена в жертву своими братьями по культуре.


Допрос черепа. Череп Элии произносит свои слова таким пронзительным шепотом, что волосы встают дыбом. Она ничего не знает ни о *жезле семи частей* [rod of seven parts], ни о жрецах Осибуса. Однако она может указать направление к ритуальному залу культистов (зона D38) и описать их общие мотивы: «Мы хотим произвести впечатление на нашего славного лорда Страда фон Заровича!»

Как только Сарусанда заканчивает разговаривать с черепом, Элия мрачно посмеивается, а затем взмывает в воздух. Три **блуждающих огонька** [will-o'-wisp] появляются из углов комнаты и присоединяются к черепу (используйте блок статистики **пылающего черепа** [flameskull]), атакуя отряд и Сарусанду.

КРИЗИС ВЕРЫ

Иницилируйте это столкновение с Сарусандой после того, как персонажи заберут жезл у культистов (см. зону D38), но до того, как они встретятся со Страдом.

Посреди комнаты стоит Сарусанда. Ее плечи опущены под весом грязных доспехов, а под уставлыми глазами залегли темные круги. Она не поворачивается к вам лицом, но поднимает палец в воздух, призывая к молчанию. Мгновение спустя в комнате воцаряется хаос, когда три фигуры в татуировках выскакивают из тени.



САРУСАНДРА ДОПРАШИВАЕТ МЕРТВОГО КУЛЬТИСТА, ЧТОБЫ
УЗНАТЬ БОЛЬШЕ О ДЕЯТЕЛЬНОСТИ КУЛЬТА.

Трое жрецов **Осибуса [priest of Osybus]** (см. «Приложение А»), нападают на Сарусанду и группу, проникая в комнату, по возможности, с разных сторон.

С помощью персонажей или без, Сарусанда неистово сражается с жрецами. В этой битве она не проявляет обычного спокойствия и с яростью набрасывается на врага, принимая неосторожные тактические решения.

Тайна Сарусанды. Если кто-либо из персонажей по завершении битвы спросит Сарусанду о том, что с ней происходит, то та в ответ лишь долго, горько вздохнет. Затем инквизитор раскрывает источник своего беспокойства.

Вскоре после того, как она присоединилась к инквизиции Ульмистов, отец Сарусанды — человек по имени Галиас — стал жрецом Осибуса. Женщина была свидетельницей ужасающего деяния, которое он совершил во имя культа, подробности о котором не желает разглашать. Сарусанда не арестовала своего отца и считает это своей величайшей ошибкой.

Галиас был окончательно посвящен в жрецы Осибуса, и Сарусанда слышала, что сегодня он будет среди культистов в Доме Смерти. Женщина находится в ярости: она так и не нашла Галиаса, чтобы сразиться с ним.

Независимо от реакции персонажей на открытие, его изучение считается тайной в соответствии с правилами раздела «Сила тайн», изложенными во «Вступлении».

ОСОБЕННОСТИ ДОМА СМЕРТИ

Локации в Доме Смерти обладают следующими особенностями.

ПОТОЛКИ

Высота потолков зависит от этажа. Высота потолков на первом этаже составляет 10 футов, на втором — 12 футов, на третьем — 8 футов, а на чердаке — 13 футов.

ОДЕРЖИМЫЕ ДВЕРИ

Когда по сюжету главы Страд проникает в дом, то некоторые двери, отмеченные на карте, становятся одержимы (см. раздел «Одержимые зоны»).

ОСВЕЩЕНИЕ

Если не сказано обратного, каждая комната в доме ярко освещена масляными лампами, камином или каким-либо другим источником света. Когда культисты собираются в ритуальной комнате (зона D38), они берут с собой масляные лампы.

ТУМАНЫ

Когда персонажи входят в Дом Смерти, Туманы окружают здание и не дают им выйти. Существо, которое входит в Туманы вокруг здания появляется через несколько секунд в его случайной комнате. Только Страд может разогнать туман (смотрите раздел «Выход из дома»).

САМОВОССТАНОВЛЕНИЕ

По истечении 24 часов все повреждения в доме устраняются сами собой. Дом также восстанавливается сам по себе, как только Страд входит в здание.

СТЕНЫ

Стены дома сложены из кирпича толщиной 1 фут. Подземелье вырублено из земли, глины и камня. Туннели подземелья имеют ширину 5 футов и высоту 10 футов, с расположенными через каждые 5 футов деревянными подпорками.

ЛОКАЦИИ ДОМА СМЕРТИ

Локации указаны на карте 5.1

D1A–D1B: КРЫЛЬЦО И ПРИХОЖАЯ

Железные ворота на петлях закрывают арку, ведущую к каменному крыльцу. С его потолка на цепях висают масляные лампы, обрамляющие дубовую двустворчатую дверь, ведущую в пустую прихожую. На южной стене находится щит, украшенный стилизованной золотой ветряной мельницей на красном поле.

В нескольких шагах от него находится закрытая двойная дверь.

Двери не заперты.

D2A–D2B: ГЛАВНЫЙ ЗАЛ И ГАРДЕРОБНАЯ

Зал занимает всю ширину дома. В одном его конце располагается камин из черного мрамора, а широкая лестница из красного мрамора — в противоположном.

Дверь в гардеробную на восточной стене слегка приоткрыта. В ней находятся черные мокрые плащи.

В зале нет мебели. Едва заметные следы ведут в гардеробную (зона D2b).

Столкновение. Переходите к таблице «Столкновения в Доме Смерти».

D3: ВОЛЧЬЕ ЛОГОВО

Комната, отделанная дубовыми панелями, похожа на охотничье логово. Над камином установлена голова оленя, а по краям комнаты расположены три чучела волков.

Люк. Персонаж, обыскавший юго-западный угол комнаты и преуспевший в проверке Интеллекта (Расследование) со Сл 20, находит люк. Он заколочен с другой стороны (зона D32). Люк имеет Средний размер, КД 13, 15 хитов и обладает иммунитетом к урону ядом и психической энергией.

D4A–D4B: КУХНЯ И КЛАДОВАЯ

На кухне царит порядок: на полках аккуратно расставлены кухонная утварь и посуда. У восточной стены стоит куполообразная каменная печь. Рядом с духовкой находится хорошо укомплектованная кладовая.

Кухня расположена в зоне D4a, а кладовая — в зоне D4b.

Кухонный лифт. За маленькой дверью в юго-западном углу кухни находится кухонный лифт — каменная шахта шириной 2 фута, в которой находится деревянная подъемная коробка, прикрепленная к ручному механизму с тросом и шкивом. Шахта ведет к помещениям для прислуги (зона D7a) и спальне четы Дерстов (зона D 12a).

Персонаж Маленького размера может протиснуться в кабину лифта, преуспев в проверке Ловкости (Акробатика) со Сл 10. Канатно-шкивный механизм кухонного лифта выдерживает нагрузку в 200 фунтов, прежде чем сломается.

D5: СТОЛОВАЯ

По центру обитой деревянными панелями столовой располагается резной стол из красного дерева, уставленный великолепным столовым серебром и хрусталем и окруженный восемью стульями с высокими спинками.

Эта зона пуста, за исключением безукоризненно сервированного стола.

Сокровище. Общая стоимость столового серебра и хрусталя здесь составляет 2500 зм.

D6: ВЕРХНИЙ ЗАЛ

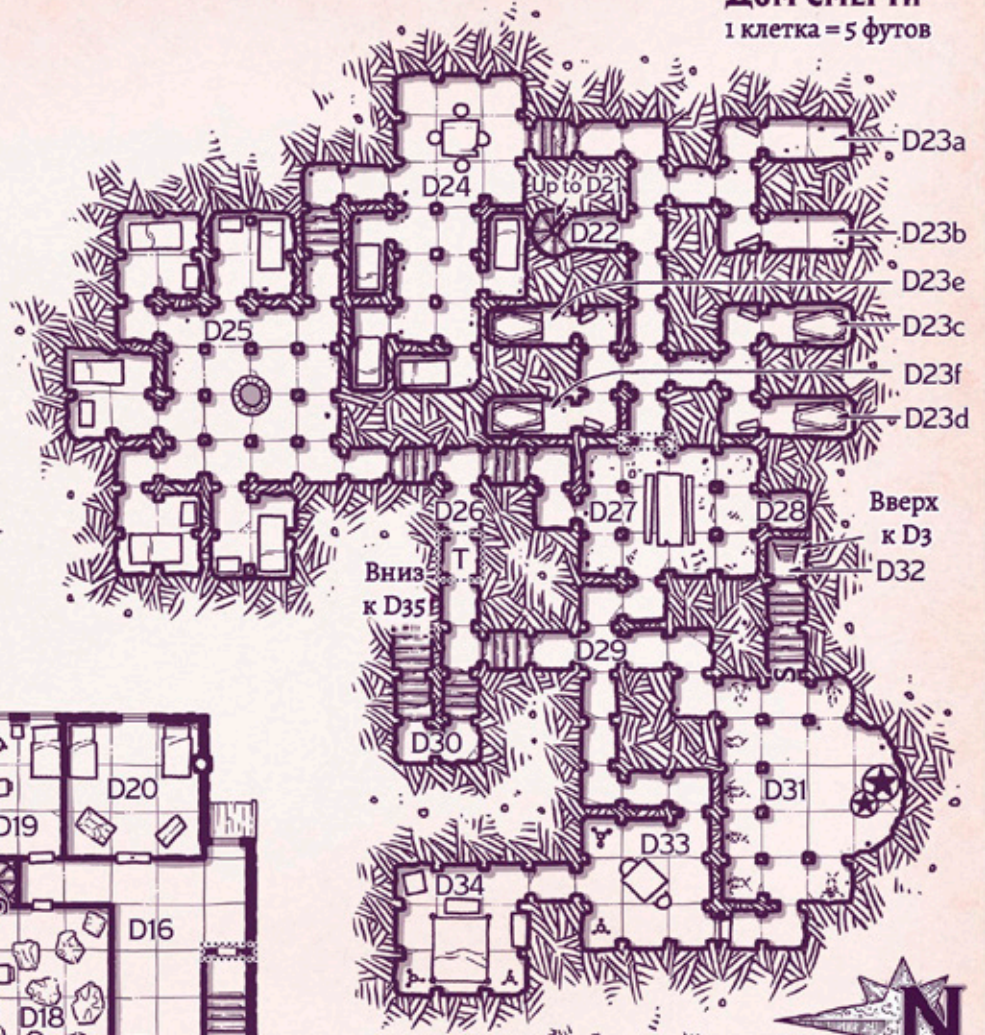
На стенах этого элегантного зала закреплены незажженные масляные лампы. Над камином висит семейный портрет в деревянной раме: мужчина и женщина с двумя улыбающимися детьми, которых вы видели на улице. Мраморная лестница ведет наверх.

Лестница из красного мрамора, начинающаяся на втором этаже, продолжает подниматься по спирали в зону D11. По ступеням струится холодный воздух.

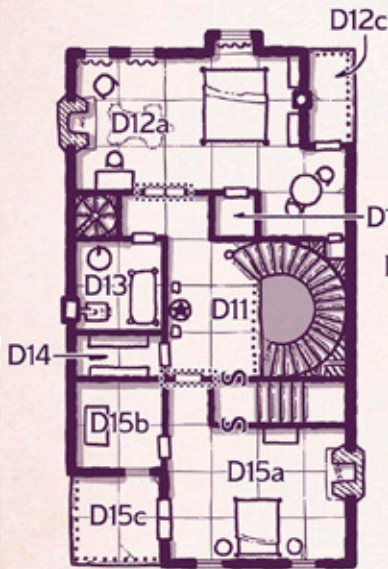
ДОМ СМЕРТИ
1 клетка = 5 футов



ФАСАД



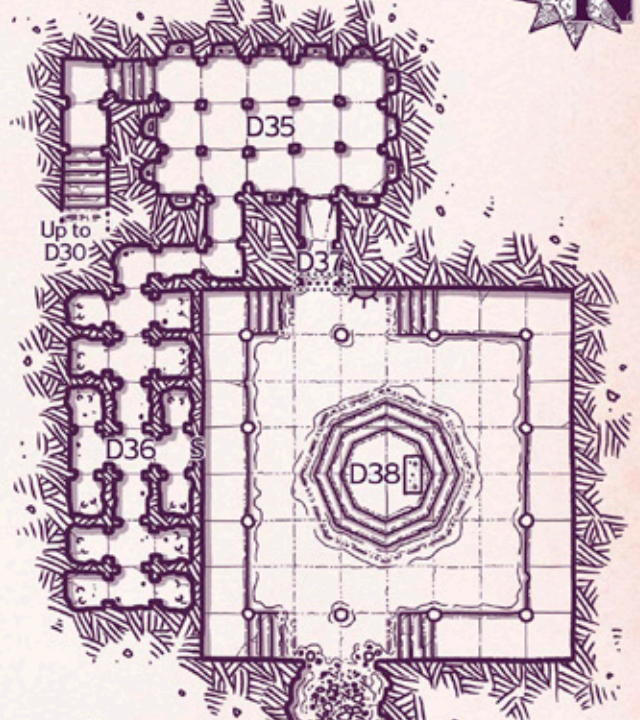
Вверх к D3
D32



ТРЕТИЙ ЭТАЖ

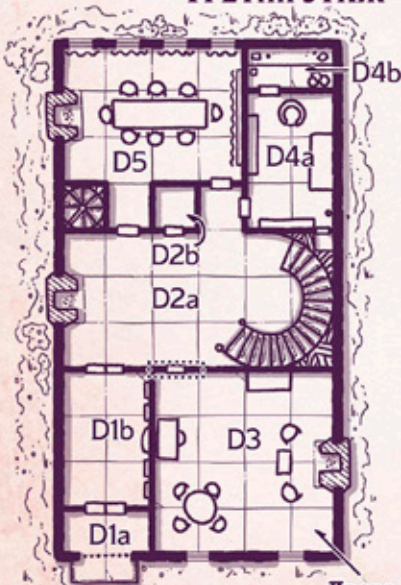


ЧЕРДАК

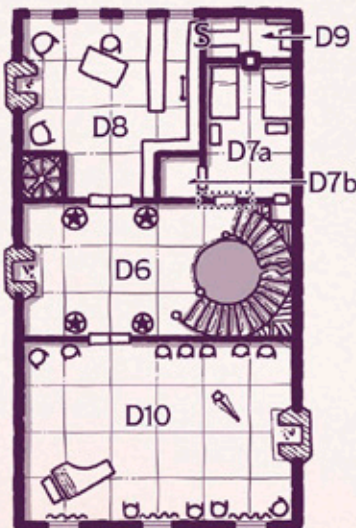


ПОДЗЕМЕЛЬЕ

- Дверь
- Запертая дверь
- Одержимая дверь



ПЕРВЫЙ ЭТАЖ



ВТОРОЙ ЭТАЖ



D7A–D7B: КОМНАТА ДЛЯ ПРИСЛУГИ И ГАРДЕРОБНАЯ

В спальне без отделки установлена пара кроватей с матрасами, набитыми соломой.

В изножье каждой кровати находится пустой сундучок. Аккуратная униформа прислуги висит на крючках в гардеробной рядом (зона D7b).

Кухонный лифт. Небольшая дверца в углу комнаты открывается в шахту кухонного лифта.

D8: БИБЛИОТЕКА

В этой частной библиотеке перед камином стоит письменный стол из красного дерева, а по углам комнаты расставлены два мягких кресла. Вдоль южной стены расположены книжные полки от пола до потолка. К верхним полкам ведет деревянная лестница на колесах.

На полках находятся сотни книг по истории, военному делу и алхимии.

Столкновение. Переходите к таблице «Столкновения в Доме Смерти».

Скрытая дверь. Скрытую дверь за книжной полкой в юго-восточном углу комнаты можно открыть, нажав на переключатель, замаскированный под книгу в красной обложке с пустым корешком. Персонаж, осмотревший книжную полку и преуспевший в проверке Интеллекта (Расследование) со Сл 13, обнаруживает поддельную книгу. Пружины в петлях двери закрывают открытую дверь автоматически. За скрытой дверью находится зона D9.

D9: ТАЙНАЯ КОМНАТА

В комнате есть книжные полки, заставленные томами, описывающими ритуалы вызова демонов.

Сундук с ловушкой. У южной стены комнаты стоит незапертый сундук с сокровищами. Когда существо открывает крышку этого сундука, из подпружиненного механизма, прикрепленного к внутренней стороне крышки, вылетают дротики с отравленными наконечниками. Каждое существо в радиусе 10 футов от сундука без полного укрытия получает 2 (1к4) колющего урона и должно преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 15, при провале получив 22 (4к10) урона ядом и становясь отравленным на 1 час.

Персонаж, преуспевший в проверке Интеллекта (Расследование) со Сл 20, при осмотре сундука обнаруживает механизм ловушки. Действием при использовании воровских инструментов он может совершить проверку Ловкости (Ловкость рук) со Сл 15, чтобы обезвредить ее. При провале ловушка срабатывает.

Сокровище. В сундуке находятся три чистые книги в черных кожаных переплетах (стоимостью 25 зм каждая) и три свитка заклинаний [spell scroll]: *благословение* [bless], *защита от яда* [protection from poison] и *божественное оружие* [spiritual weapon].

D10: КОНСЕРВАТОРИЯ

Клавесин и скамья занимают северо-западный угол элгантного зала. На противоположной стороне комнаты, рядом с камином, стоит большая арфа. Вдоль стен стоят кресла с мягкой обивкой

Столкновение. Переходите к таблице «Столкновения в Доме Смерти».

D11: БАЛКОН

На вершине лестницы из красного мрамора находится балкон, у одной из стен которого стоят черные латы.

Скрытая дверь. Персонаж, осмотревший западную стену и преуспевший в проверке Интеллекта (Расследование) со Сл 15, замечает скрытую дверь, за которой находится усеянная паутиной деревянная лестница, ведущая на чердак.

D12A–D12C: ГЛАВНАЯ СПАЛЬНЯ

Окна просторной спальни занавешены бордовыми шторами. Из мебели комнату украшают кровать с балдахином, пара платяных шкафов в тон и туалетный столик с шкатулкой для драгоценностей.

Над камином висит портрет мужчины и женщины. В гостиной в юго-западном углу есть стол и два стула.

Пара на портрете — те же люди, что и на семейном портрете в верхнем холле (зона D6). Дверь, расположенная в изножье кровати, ведет в пустую гардеробную (зона D12b). Дверь в гостиную ведет на балкон (зона D12c).

Кухонный лифт. Кухонный лифт в юго-западном углу соединяется с расположенными ниже зонами D4a и D7a.

Сокровище. Шкатулка для драгоценностей на туалетном столике выполнена из серебра с золотой филигранью (стоимостью 75 зм). В ней находятся три золотых кольца (стоимостью 25 зм) и тонкое платиновое кольцо с подвеской из топаза (стоимостью 750 зм).

D13: ВАННАЯ КОМНАТА

В темной комнате под краном в восточной стене есть бочка, деревянная ванна на ножках и маленькая железная плита с чайником на ней.

В остальной комнате пусто.



Жрецы Осибуса известны своей мерзкой практикой заключать души врагов в татуировках на своих телах.

D14: Кладовая

Вдоль стен комнаты тянутся пыльные полки. На них располагается постельное белье и другие предметы домашнего обихода.

D15A–D15C: Покои гувернантки

В спальне поставлены большая кровать, две прикроватные тумбочки и большое зеркало. Двойная дверь с витражными окнами ведет на балкон. Одна из прикроватных тумбочек перевернута, а одно из окон разбито.

В этой элегантно обставленной спальне (зона D15a) и примыкающей к ней детской (зона D15b) жила няня Дерстов, Бригетта, — последняя жертва культа.

Двойная дверь ведет на балкон (зона D15c) с видом на фасад дома.

Столкновение. Переходите к таблице «Столкновение в Доме Смерти».

Признаки похищения. Персонаж, преуспевший в проверке Интеллекта (Расследование) со Сл 15, обнаруживает, что перевернутая тумбочка и разбитое окно — результат недавней борьбы. Дождевая вода на полу вокруг разбитого окна указывает, что она произошла в течение последних нескольких часов.

При осмотре персонаж, преуспевший в проверке Мудрости (Выживание) со Сл 15, обнаруживает на полу в зоне D15a следы от обуви жертвы. Они ведут к скрытой двери на чердак.

Скрытая дверь. Персонаж, осмотревший зеркало и преуспевший в проверке Интеллекта (Расследование) со Сл 15, обнаруживает за ним скрытую дверь (персонажи, которые видели следы царапин, ведущие к двери, находят ее без проверки). За ней находится покрытая паутиной лестница на чердак.

D16: Мансардный коридор

В этот пустой коридор можно попасть по лестнице за скрытыми дверями в зонах D11 и D15a.

D17: Гостиная спальня

В комнате расположены узкая кровать, прикроватная тумбочка, письменный стол и кресло-качалка.

В остальной комнате пусто.



D18: КЛАДОВАЯ

Заставлена старой мебелью, покрытой белыми простынями.

Скрытая дверь. Персонаж, исследовавший восточную стену и преуспевший в проверке Интеллекта (Расследование) со Сл 15, обнаруживает скрытую дверь, ведущую к потайной лестнице (зона D21) в подzemелье (зона D22).

D19: ГОСТЕВАЯ СПАЛЬНЯ

В комнате расположены узкая кровать, прикроватная тумбочка, кресло-качалка, пустой шкаф и маленькая железная печка.

В остальном комната пуста.

D20: ДЕТСКАЯ КОМНАТА

В спальне расположены две маленькие кровати с деревянными рамами, сундук с игрушками и кукольный домик — идеальная миниатюрная копия мрачного особняка.

Персонажи, которые исследуют кукольный домик, находят все скрытые двери в доме, включая одну на чердаке, ведущую к винтовой лестнице (зона D21), которая спускается под дом.

Столкновение. Переходите к таблице «Столкновение в Доме Смерти».

Сокровище. Внутри сундука с игрушками находится кукла, похожая на высокого бледного человека с черными волосами и ярко выраженным пиком вдовы. Внутри полого тела куклы гремит что-то, похожее на бумагу. Персонаж, который отрывает кукле голову и заглядывает ей внутрь, находит *свиток заклинания [spell scroll] обнаружения зла и добра [detect evil and good]*.

D21: ПОТАЙНАЯ ЛЕСТНИЦА

Узкая винтовая лестница сделана из скрипучего дерева и расположена в шахте шириной 5 футов из оштукатуренного камня. Лестница спускается на 50 футов с чердака дома в зону D22 в подzemелье.

D22: ДОСТУП К ПОДЗЕМЕЛЬЮ

Здесь заканчивается деревянная винтовая лестница с чердака (зона D21). Узкий туннель тянется на юг, а затем разветвляется на восток и запад.

Пение. С этого момента персонажи слышат жуткое, непрекращающееся пение, эхом разносящееся по всем помещениям. Невозможно определить, откуда доносится звук, пока персонажи не доберутся до зон D26 или D29. Они не могут разобрать слов пения, пока не доберутся до зоны D35.

D23C–D23F: СЕМЕЙНЫЕ СКЛЕПЫ

Из каждого склепа можно выйти в коридор. Каменные плиты, предназначенные для запечатывания помещений, прислонены к стенам снаружи склепов.

Эти склепы предназначены для захоронения останков членов семьи Дерст после их смерти.

Склепы в зонах D23a и D23b пусты, на их плитах нет надписей.

В каждом из оставшихся склепов (зоны D23c–D23f) на каменном постаменте расположен пустой гроб.

D24: ПОКОИ НЕОФИТОВ

В восточной части этой комнаты стоят деревянный стол и четыре стула. В западной половине комнаты расположены четыре ниши с соломенными тюфяками.

D25: ПОКОИ КУЛЬТИСТОВ И КОЛОДЕЦ

В центре этой зоны находится цистерна диаметром 4 фута и глубиной 30 футов с каменным бортиком высотой 3 фута. Деревянное ведро подвешено к механизму из веревки и блока, прикрепленному болтами к поперечным балкам над колодцем. К колодезной примыкают пять небольших комнат без дверей.

Пять небольших спален служат помещениями для старших членов культа. В каждой из них есть деревянная кровать с соломенным матрасом и деревянный сундук. Каждый сундук заперт на ржавый железный замок, который можно открыть с помощью воровских инструментов, преуспев в проверке Ловкости (Ловкость рук) со Сл 15.

Столкновение. Переходите к таблице «Столкновение в Доме Смерти».

Сокровище. В дополнение к бесполезным личным вещам, в каждом сундуке есть что-то из следующего:

- 110 зм и 60 см в мешочке из человеческой кожи
- Три кусочка ограненного нефрита (стоимостью 100 зм каждый) в сложенном куске черной ткани.
- Черная кожаная повязка на глаз с вшитым в нее перидотом (стоимостью 500 зм)
- Набор шахмат с фигурами из обсидиана и халцедона (стоимостью 250 зм)
- *Короткий меч +2 [shortsword +2]*

D26: СКРЫТАЯ ЯМА С ШИПАМИ

По мере того как вы продвигаетесь дальше по туннелю, пение, слышимое по всему подzemелью, становится громче на западе.

Персонаж, осмотревший этаж и преуспевший в проверке Интеллекта (Расследование) со Сл 15, замечает странное отсутствие следов в этом коридоре. Персонаж, осматривающий пол в поисках ловушек, обнаруживает яму длиной 5 футов и глубиной 10 футов, скрытую под прогнившими деревянными досками. На дне ямы находятся отравленные деревянные шипы. Первый персонаж, наступивший на ловушку, проваливается сквозь него, приземляясь ничком и получая 3 (1к6) дробящего урона при падении, 11 (2к10) колющего урона и 11 (2к10) урона ядом от шипов.

D27: ОБЕДЕННЫЙ ЗАЛ

В комнате стоит простой деревянный стол, окруженный длинными скамьями. На полу разбросаны кости.

Заплесневелые кости гуманоидов — остатки мерзких пришествий культа.

D28: КЛАДОВАЯ

Если не считать остатков еды, она пуста.

D29: ПЕРЕКРЕСТОК

Пение, слышимое по всему подземелью, заметно громче к северу от этого перекрестка.

D30: ЛЕСТНИЦА ВНИЗ

Любой персонаж, стоящий на вершине этой 20-футовой лестницы, понимает, что песнопения доносятся откуда-то снизу. Те, кто спустится по лестнице и последует по коридору дальше, попадают в зону D35.

D31: СВАТИЛИЩЕ ТЕМНОГО ЛОРДА

В этой комнате полно заплесневелых скелетов, которые свисают со стен на ржавых кандалах. В широкой нише в южной стене находится раскрашенная деревянная статуя, вырезанная в виде изможденного бледнолицего человека в черном плаще.

Статуя изображает Страда, которому культисты приносят жертвы в тщетной надежде, что он откроет им свои тайны.

Столкновение. Переходите к таблице «Столкновения в Доме Смерти».

Скрытая дверь. Персонажи, обыскавшие комнату и преуспевшие в проверке Интеллекта (Расследование) со Сл 10, находят скрытую дверь в середине восточной стены.

За ней находится каменная лестница, которая поднимается на 10 футов до площадки (зона D32).

D32: СКРЫТЫЙ ЛЮК

Лестница заканчивается лестничной площадкой с деревянным потолком высотой 6 футов, в который встроены люк. Люк заперт на засов с этой стороны, и его можно открыть, чтобы увидеть волчье логово (зона D3) наверху.

D33: ЛОГОВО ЛИДЕРОВ КУЛЬТА

Над столом с двумя стульями, расположенными в центре комнаты, висит люстра. На столе стоят пустой глиняный кувшин и две глиняные фляги.

Это кабинет Густава и Элизабет. По углам комнаты стоят железные подсвечники с зажженными свечами.

D34: ПОКОИ ЛИДЕРОВ КУЛЬТА

В комнате стоит деревянная кровать с пуховым матрасом, шкаф с несколькими мантиями, пара железных подсвечников и открытый ящик с тридцатью факелами и кожаным мешком с пятнадцатью свечами внутри.

Это спальня Густава и Элизабет. В изножье кровати стоит незапертый, но пустой деревянный сундучок.

D35: РЕЛИКВАРИЙ

Из коридора в юго-западном углу доносятся громкие песнопения. Вы различаете множество голосов, повторяющих: «Она убита, она воскресла».

В тени прячутся две **ползающие насыпи [shambling mound]**, которые бросаются в атаку, как только кто-нибудь входит в эту комнату. Культ хранит «реликвии». Эти бесполезные предметы — человеческие останки, обычные материальные компоненты для использования заклинаний и так далее — хранятся в тринадцати нишах вдоль стен.



D36: ТЮРЬМА

По нишам помещения располагаются цепи, заканчивающиеся кандалами, прикрепленными к задним стенкам.

Несмотря на зловещие атрибуты, ниши пусты.

Скрытая дверь. Персонажи, обыскавшие комнату и преуспевшие в проверке Интеллекта (Расследование) со Сл 15, находят скрытую дверь в южной стене, ведущую в зону D38.

D37: ТУННЕЛЬ К ПОДЪЕМНОЙ РЕШЕТКЕ

Туннель перекрыт ржавой железной решеткой.

Туннель уходит под углом 20 градусов в мутную воду и заканчивается ржавой опускной решеткой. Пол вокруг опускной решетки погружен на 2 фута в мыльную воду.

Персонаж может поднять решетку, преуспев в проверке Силы (Атлетика) со Сл 20. В противном случае ее можно поднять или опустить, повернув деревянное колесо в восточной стене зоны D38 (колесо находится

вне досягаемости того, кто находится к востоку от опускной решетки).

D38: РИТУАЛЬНЫЙ ЗАЛ

Гладкие каменные колонны поддерживают высокий потолок зала площадью сорок квадратных футов. Пол залит мутной водой, а пролом в западной стене ведет в темную пещеру, заваленную мусором. Лестница поднимается к каменным уступам, опоясывающие стены. Четырнадцать фигур в капюшонах стоят на них и громко поют.

В центре зала над водой возвышается восьмиугольный постамент. На нем находится каменный алтарь, залитый свежепролитой кровью женщины, безжизненно подвешенной над алтарем на цепях, прикрепленных к потолку. В сердце женщины был воткнут керамический кол. Рядом с алтарем стоит большой мужчина с ужасным багровым копьём в руках.

Культисты скандируют: «Она убита, она воскресла. Приди к нам, лорд Страд. Прими наш дар!»

Реликварий Дома Смерти является пристанищем для затаившихся чудовищ, как и для компонентов ритуалов семьи Дерст.



Глубина воды здесь составляет 2 фута. Выступы и центральное возвышение имеют высоту 5 футов (на 3 фута выше поверхности воды), а потолок камеры — 16 футов (на 11 футов выше возвышения и выступов). Цепи, свисающие с потолка, имеют длину 8 футов.

В восточную стену вделано деревянное колесо, соединенное со скрытыми цепями и механизмами. Персонаж может вращать колесо, поднимая или опуская опускную решетку в восточной стене (см. зону область D37). Дыра в западной стене заполнена грудой камней, тряпьем и компостом.

Ритуал культа. На выступе стоят Густав и Элизабет (**фанатики культа [cult fanatic]**), пять старших членов культа (**фанатики культа [cult fanatic]**) и семь **культистов [cultist]**. Члены культа сражаются только тогда, чтобы защитить себя.

Над алтарем на цепях подвешен труп няни Дерстов, Бригетты. Члены культа принесли Бригетту в жертву, используя церемониальный кол, на который был насажен четвертый фрагмент *жезла семи частей [rod of seven parts]*, который до сих пор находится в груди Бригетты.

Безжалостный колосажатель [relentless Impaler] (см. «Приложение А») восстал из лужи крови Бригетты на алтаре. Когда колосажатель обнаруживает персонажей, он нападает. Колосажатель охотится на них по всему дому, пока не будет уничтожен или персонажи не победят его. Благодаря особенности «Кол в сердце», колосажатель привязан к колу в теле Бригетты.

Возвращение фрагмента жезла. Если безжалостный колосажатель будет уничтожен, культисты съезжаются от страха и позволяют персонажам забрать фрагмент жезла с трупа Бригетты. Подробнее о *жезле семи частей [rod of seven parts]* читайте во «Вступлении» к этой книге.

Развитие. Как только персонажи заявят о своих правах на жезл, Густав и Элизабет отнесутся к ним с горьким презрением. «Никто не смеет вторгаться на территорию Страда, — говорит Густав. — Вы ответите перед нашим хозяином.» — добавляет Элизабет со злобещей уверенностью. Они не дают никаких дополнительных комментариев или информации. Когда персонажи покидают ритуальный зал, культисты скандируют: «Он — Древний. Он — Земля».

Лидеры культа не блефуют. Как только персонажи забирают четвертый фрагмент жезла, Страд входит в Дом Смерти и сообщает о своем присутствии (см. раздел «Присутствие Страда» ниже).

КОМПАНИЯ САРУСАНДЫ

Как только персонажи победят культистов Дома Смерти и завладеют частью жезла, проведите «Кризис веры», подробно описанный в разделе «Встречи с Сарусандой» в начале главы в удобное для вас время, чтобы убедиться, что она присоединится к персонажам до того, как они столкнутся со Страдом.

Убив жрецов Осибуса, увидев, что планы культа сорваны, и убедившись, что жезл семи частей [rod of seven parts] находится в безопасности у персонажей, Сарусанда работа в доме закончена. Она сопровождает персонажей до конца их пребывания в Доме

Смерти (смотрите раздел «Выход из дома»).

ПРИСУТСТВИЕ СТРАДА

Страд наконец-то решил, что Дом Смерти заслуживает его внимания. Как только группа найдет фрагмент жезла в ритуальной комнате, прочтите следующее описание прибытия Страда в Дом Смерти. Персо-

Порыв ветра пронесется по комнатам Дома Смерти, а температура резко падает. Свечи и лампы гаснут и вновь загораются темно-фиолетовым пламенем. Ветер приобретает чудовищный тембр, похожий на визг летучих мышей или вой волков, и переходит в оглушительный рев. Он прекращается так же внезапно, как и начался.

Долгое время вы ничего не слышите. Затем, так отчетливо, как будто это происходит прямо рядом с вами, входная дверь дома со скрипом открывается и медленно закрывается, защелкиваясь с хрустящим щелчком. Наступает тишина.

Теперь персонажам предстоит сражаться с кошмарной магией Страда в Доме Смерти, пока они не найдут темного лорда и не встретятся с ним лицом к лицу.

ЗОНЫ ОДЕРЖИМОСТИ

Страд может изменять владения так, как он захочет. Начиная с того момента, как он дает знать о своем присутствии, некоторые дверные проемы в доме больше не ведут в комнаты. Вместо этого существа, проходящие через них, попадают в изолированную демиплан, который называется одержимой зоной.

ВХОД В ОДЕРЖИМЫЕ ЗОНЫ

Персонаж попадает в одержимую зону всякий раз, когда выполняет одно из следующих действий:

- заканчивает продолжительный отдых в Доме Смерти
- проходит через одержимую дверь (отмечены на карте 5.1)

Одновременно существует только одна одержимая зона. Пока хоть кто-то находится в ней, все остальные существа, попадающие в одержимую зону, появляются в той же зоне независимо от того, как они туда попадают. Как только все персонажи, находящиеся в одержимой зоне, покидают ее, с этой зоной больше нельзя столкнуться. Зоны описаны ниже в разделе «Одержимости Дома Смерти».

Одержимые двери. Комната по другую сторону одержимой двери наполнена магической тьмой и тишиной, не дающими ни малейшего намека на то, что находится внутри. Существо, которое частично проходит через одержимую дверь — например, тычет в темноту конечностью или удерживаемым предметом, — магическим образом попадает в одержимую зону.

Одержимые двери — это односторонние прохо-



ды. Внутри демиплана не существует ничего, кроме описанного в тексте. Когда персонаж проходит через такой дверной проем, он превращается в обычный через 1 минуту.

ВЫХОД ИЗ ОДЕРЖИМОЙ ЗОНЫ

Чтобы покинуть одержимую зону, персонаж должен выполнить задание, указанное в разделе «Правильный выход». В разделе «Неудачный выход» описано, как существа, которые не выполняют требуемое задание, в конечном итоге вынуждены покинуть зону.

Поиск правильного выхода. Персонаж, который использует заклинания *обнаружение зла и добра* [detect evil and good], *поиск пути* [find the path] или обладает истинным зрением, видит слабую ауру вокруг объекта, связанного с заданием и необходимым для выхода из комнаты. Персонаж также может обнаружить подобный объект, осмотрев местность и преуспев в проверке Интеллекта (Расследование) со Сл 15.

Перемещение из одержимой зоны. Персонаж, покидающий одержимую зону, оказывается где-то в Доме Смерти. Другие герои, которые покидают эту одержимую зону, перемещаются туда же. Переход происходит внезапно и дезориентирует, как пробуждение ото сна. Воспользуйтесь приведенной ниже таблицей «Выход из одержимой зоны», чтобы определить, где появляются персонажи, когда они покидают зону, или выберите одно из перечисленных мест.

Выход из одержимой зоны

1к6 Локация появления

- | | |
|---|---|
| 1 | Герои сидят в столовой (зона D5), сытые и покрытые липкими крошками, хотя никакой еды поблизости нет. |
| 2 | Персонажи стоят в кладовой (зона D18), завернувшись в простыни. |
| 3 | Персонажи стоят на коленях у колодца культистов (зона D25), испытывая сильную жажду. |
| 4 | Персонажи лежат на мебели в кладовой (зона D18). |
| 5 | Персонажи опираются на перила балкона няни (зона D15c). |
| 6 | Персонажи прикованы к стене в тюрьме (зона D36), каждый в своей нише. Они могут легко сломать свои оковы. |

Как только персонажи попадут во все четыре зоны, они больше ни с кем не столкнутся. Продолжительный отдых работает как обычно, а одержимые двери возвращаются в норму.

ОДЕРЖИМОСТИ ДОМА СМЕРТИ

Персонажи попадают в следующие одержимые зоны в указанном порядке.

ОБЕДЕННЫЙ ЗАЛ ЗАМКА

Вы стоите у одного конца невероятно длинного деревянного обеденного стола в зале каменной крепости. Позолоченные тарелки, столовые приборы и бокалы с кроваво-красным вином расставлены на каждого участника вашей группы.

На другом конце стола стоит высокий бледный мужчина. Он одет в королевское красное одеяние, а его волосы цвета воронова крыла тянутся к выдающемуся пику вдовы. Он угрожающе улыбается вам, поднимая свой кубок в тосте. «Добро пожаловать, мои гости. Желаю вам по достоинству оценить неизменное гостеприимство Страда фон Заровича. Если в какой-то момент вы захотите уйти, просто найдите меня и попросите».

Страд в этой зоне — иллюзия. Он замирает в ожидании того, что персонажи поднимут за него тост, и в этот момент допивает свой напиток; больше он ни на что не реагирует. Если иллюзия подвергается атаке, то превращается в облако летучих мышей (см. «Неудачный выход» ниже).

Комната искажается и удлиняется, когда персонаж пытается передвигаться по ней. Независимо от того, насколько быстро или далеко перемещается герой, он оказывается на шаг или два дальше от того конца стола, с которого начал.

Правильный выход. Чтобы выбраться из обеденного зала, каждый персонаж, оказавшийся в ловушке, должен выпить из одной из чаш, стоящих на столе. Вино густое, с металлическим привкусом. Когда персонаж выпивает его, зрение медленно краснеет, прежде чем вернуться в нормальное состояние, когда персонаж покидает одержимую зону. Единственное, что он может слышать в течение этого времени, — это низкий, жуткий смех Страда.

Неудачный выход. Если по истечении 1 минуты никто не выпьет из чаши, иллюзия Страда превращается в облако летучих мышей, которое быстро заполняет комнату. В начале каждого хода летучие мыши наносят 7 (2к6) колющего урона каждому существу в одержимой зоне. После 5 ходов летучие мыши полностью закрывают обзор персонажей, и они покидают одержимую зону.

БЕСКОНЕЧНОЕ КЛАДБИЩЕ

Пустынный пейзаж усеян бесчисленными надгробиями. Над горизонтом появляется бледная полная луна.

Если персонажи падут в Доме Смерти, Страд с радостью заберет фрагмент жезла семи частей себе.



Надгробия расположены во всех направлениях, независимо от того, как долго идет персонаж. На каждом надгробии написано имя другого человека, умершего во владениях Страда (имена со временем повторяются). В каждой могиле захоронен гроб, который либо пуст, либо содержит иллюзию тела Страда.

Правильный выход. Персонаж, читающий надписи на надгробиях, находит могилу со своим именем. Персонаж может покинуть одержимую зону, если раскопает пустой гроб в могиле со своим именем, откроет его и ляжет внутрь.

Неудачный выход. Рано или поздно персонажам придется разбить лагерь. Когда персонаж заканчивает продолжительный отдых в этой одержимой зоне, он получает 1 уровень истощения, не получает преимуществ от продолжительного отдыха и покидает зону.

Призрачный концерт

Вы сидите в богато украшенном кресле на краю тускло освещенной гостиной. Восемь призрачных фигур сидят на одинаковых стульях по обе стороны от вас. В дальнем конце комнаты бледный мужчина за клавишном медленно исполняет навязчивую элегию. Фигуры слушают песню с напряженным вниманием.

Эта зона напоминает консерваторию Дома Смерти (зона D10), за исключением того, что двери и окна комнаты выходят в черную, безликую пустоту.

Если персонаж издает какой-либо шум или иным образом прерывает представление, музыкант (еще одна иллюзия Страда) прекращает играть, бросает на него сердитый взгляд и исчезает. Восемь **спектров [specters]** вылетают из клавишника и в гневе нападают на персонажей.

Правильный выход. Персонаж, севший за клавишник, должен преуспеть в проверке Харизмы (Выступление) со Сл 14, чтобы доиграть оставшуюся часть прерванной мелодии. Тогда призрачные фигуры удовлетворенно вздохнут, и персонажи покинут одержимую зону.



Неудачный выход. Если по истечении 1 минуты никто не сыграл оставшуюся часть мелодии, иллюзия Страда снова появится у клавишина и сыграет серию аккордов. Каждый персонаж получит 11 (2к10) урона звуком и покинет одержимую зону.

КОМНАТА ПЛАЧА

Пол в спальне завален жуткими куклами, чудовищными плюшевыми животными и уродливыми игрушками. Двое детей, которых вы видели снаружи дома, стоят посреди комнаты без дверей и окон и безудержно плачут. Крупные слезы текут по их лицам, скапливаясь на полу в немислимых количествах.

Дети — это иллюзия Розы и Шипа. Они безутешны: любая попытка пообщаться с детьми раскрывает их иллюзорную природу. Каждую минуту уровень воды, покрывающий пол в спальне высотой 10 футов, поднимается еще на 1 фут.

Персонаж, который осматривает предметы в комнате, обнаруживает, что куклы напоминают Сарусанду и Страда.

Правильный выход. Чтобы выйти из зоны, персонаж должен оторвать голову кукле Страда. Если персонажи никак не могут понять, что к чему, позвольте им осмотреть куклу и совершить проверку Интеллекта (Расследование) со Сл 13, чтобы выяснить правду. Шея куклы оказывается сливным отверстием, а голова — пробкой. Вся вода в комнате по спирали стекает в водосток, увлекая за собой персонажей и ставляя их покинуть зону.

Неудачный выход. Если персонажи находятся в одержимой зоне 10 минут, то уровень воды достигает потолка комнаты. Каждый персонаж в зоне получает 1 уровень истощения и покидает ее.

ВЫХОД ИЗ ДОМА

Персонажи могут попытаться покинуть Дом Смерти в любое время. Если они еще не сталкивались со Страдом, Туманы неизменно возвращают их в случайную комнату. Заклинания телепортации также не срабатывают.

Чтобы покинуть Дом Смерти, персонажи должны сначала встретиться со Страдом.

ВОССОЕДИНЕНИЕ С САРУСАНДОЙ

Если Сарусанда еще не присоединилась к персонажам, проведите встречу «Кризис веры», подробно описанную в разделе «Встречи с Сарусандой». После она присоединится к группе и будет с ней, когда произойдет столкновение со Страдом.

ВСТРЕЧА СО СТРАДОМ

После прибытия в Дом Смерти Страд, хозяин Дома Смерти (см. «Приложение А»), ожидает персонажей в главном зале (зона D2a). Его сопровождают два **порождения вампира [vampire spawn]**.

Если персонажи не собираются возвращаться в главный зал, Страд и его приспешники ждут их в другой комнате дома, например, в столовой (зона D5) или волчьем логове (зона D3).

Когда Страд столкнется с героями, прочтите следующее:

«Итак, незваные гости в моем царстве, мы наконец-то встретились. Судя по тому, что о вас говорили жители деревни, я ожидал, что вы произведете более сильное впечатление. Что же, я всегда разочаровываюсь в насекомых, которые считают себя достойными встречи со мной. Полагаю, я мог бы развлечь себя вашим уничтожением.»

ВЛИЯНИЕ САРУСАНДЫ

Если Сарусанда присоединяется к группе, Страд относится к инквизитору Ульмистов с глубоким уважением и позволяет ей покинуть дом. «Я позволю тебе сбежать отсюда, — произносит он нараспев. — Но лишь в случае, если сделаешь это немедленно и никогда не вернешься».

Он бросит взгляд на персонажей, а затем спросит Сарусанду: «Ты их знаешь?»

Ответ Сарусанды. Если Сарусанда безразлична к персонажам, она отрицает какую-либо связь с ними и уходит. Страд аплодирует персонажам за то, что им удалось дожить до этого момента в его царстве, а затем нападает на них.

Если Сарусанда сблизилась с персонажами, она скажет, что они также являются членами инквизиции Ульмистов. Страд спросит, правда ли это. Персонаж должен преуспеть в проверке Харизмы (Обман) со Сл 20, чтобы убедить Страда, что он является членом инквизиции или иным образом важен для нее. При успехе Страд позволит группе покинуть Дом Смерти вместе с Сарусандой. При провале Страд замечает обман и прогоняет Сарусанду, прежде чем столкнуться с персонажами в поединке.

СЛЕДУЮЩИЕ ШАГИ

Как только персонажи получают четвертый фрагмент *жезла семи частей [rod of seven parts]* и покинут Дом Смерти, они смогут без проблем добраться до западных окраин Баровии. Герои легко найдут портал в Сигил в центре города.



Чтобы добыть пятую часть жезла, персонажи должны проникнуть в «Хранилище трех лун» — комплекс, кишасий союзниками зловещего лорда Соты.

ГЛАВА 6: НОЧЬ СИНЕГО ПЛАМЕНИ

Чтобы найти следующий фрагмент жезла *семи частей* [rod of seven parts], персонажам предстоит отправиться в мир Криин, где сообщество добрых ликантропов под названием Хранители синего пламени вступило в схватку с рыцарем смерти **лордом Сотом** [Lord Soth] и его приспешниками. Героям предстоит проникнуть в хорошо укрепленный замок, спасти лидера Хранителей синего пламени и нарушить планы злого мага Теремини Темнолист, заполучив пятую часть жезла.

ПРОВЕДЕНИЕ ГЛАВЫ

Эта глава начинается после того, как персонажи найдут четвертый фрагмент *жезла семи частей* [rod of seven parts]. Персонаж, держащий его в руках, инстинктивно понимает, что следующая находится где-то в охваченном войной мире Криин. Он почувствует, что пятый фрагмент находится рядом с массивным волшебным деревом в регионе под названием Северные горы Даргаард, но это лишь приблизительное расположение. Персонажи не смогут точно определить, где он находится.

Ни герои, ни Арканическое трио не знают причины, по которой у пятой части артефакта невозможно выяснить четкое местоположение. На самом деле она действительно находилась в дереве до недавнего времени. Сейчас же ее перевезли в замок неподалеку, который носит название Хранилище трех лун. Багровый лунный свет, окружающий крепость, искажает волшебные свойства жезла. Чтобы получить пятый фрагмент, персонажи должны рассеять магический лунный свет, прервав нечестивый ритуал в хранилище.

Эта глава начинается в тот момент, когда герои проходят сквозь портал в Сигиле, оказавшись в мире Криин, и начинают поиски волшебного дерева. Сначала они не дадут результатов, но вскоре персонажи встретятся с добрыми ликантропами, знающими расположение пятой части жезла. Героям предстоит проникнуть в Хранилище трех лун, где те смогут заполучить фрагмент, который сейчас находится в руках Теремини Темнолист — союзницы лорда Сота.

РАЗВИТИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ

К началу главы персонажи должны быть 15-го уровня. Они получают уровень после того, как заберут пятый фрагмент *жезла семи частей* [rod of seven parts] из Хранилища трех лун.

СИЛА ТАЙН

В этой главе персонажи могут узнать две тайны, соответствующую правилам раздела «Сила тайн» во «Вступлении»:

Тайна Газайи. Спрятавшаяся **дриада** [dryad] по имени Газайя была свидетельницей того, как солдаты разграбили пейлонское дерево, где она жила, и извлекли пятый фрагмент *жезла семи частей* [rod of seven parts], который поддерживал дерево. Теперь Газайя прячется в гроте (зона P4), описанном в разделе «Локации пейлонского дерева» далее в этой главе.

Тайна Валендара. **Верволк** [werewolf] Валендар возглавил нападение на своих противников, не спланировав его должным образом. Мужчина является лидером Хранителей синего пламени и находится в плену в зоне V7 Хранилища трех лун.

ПЯТАЯ ЧАСТЬ ЖЕЗЛА

Пятый фрагмент *жезла семи частей* [rod of seven parts] находится в зоне U5 верхнего уровня Хранилища трех лун. Для получения дополнительной информации о жезле и заклинании, которое эта часть позволяет накладывать владельцу, смотрите «Вступление».

КРИИН

Как только персонажи решают начать поиски пятого фрагмента *жезла семи частей* [rod of seven parts], портал в святилище Сигила переносит их в мир Криин, где злые козни помешают их планам.

ЗНАНИЯ О КРИИНЕ

Библиотеки в Сигиле содержат следующую полезную информацию о Криине:

Драконы Криинна. Драконы повсеместно населяют мир Криин. Цветные представители их рода присягают на верность драконьим армиям королевы Такхизис, которые агрессивно захватывают новые земли. Драконы редких видов, таких как сапфирные или лунные, преследуют свои скрытые цели.

Руины Катаклизма. Много веков назад на Криинне разразилось событие, названное Катаклизмом. Апокалипсис уничтожил народы, высвободил чудовищ и погрузил Криин в темные века.

Война Копья. В последнее время война охватила весь Криин. Известные полководцы Феал-Тхас (эльф, **маг** [mage]) и рыцарь смерти **Лорд Сот** [Lord Soth] (см. «приложение В») взяли за оружие в борьбе за власть.

ПРИБЫТИЕ НА КРИНН

Когда герои проходят сквозь портал в Сигиле и попадают в мир Криинн, они прибывают через дверной проем в массивном дереве. Прочитайте следующее:

Восходящее солнце освещает холмы вокруг. На пурпурном небе три луны: багровая, белая и черная, различимая только из-за заслоняемых ею звезд. Позади вас находится высокое фруктовое дерево в раннем цвету, поэтому его ярко-оранжевые бутоны еще не распустились. Дверной проем, сквозь который вы только что вышли, — это глубокая темная трещина в коре дерева.

Четвертый фрагмент жезла семи частей указывает на другое массивное дерево, стоящее на соседнем холме. Судя по коре пепельного цвета и безлистным ветвям, оно увядает.

Четвертый фрагмент указывает своему владельцу на умирающее пейлонское дерево. Оно разрослось до титанических размеров благодаря магии части жезла, которая до этого располагалась в стволе. Недавно та была извлечена, в результате чего дерево начало увядать.

Оно все еще хранит следы магии артефакта. Поэтому четвертый фрагмент *жезла семи частей* [rod of seven parts] указывает на это место. Багровый лунный свет, блокирует способность фрагмента к обнаружению следующей части, поэтому она сокрыта от персонажей. Им придется исследовать дерево и поговорить с его обитателями, чтобы узнать истинное местонахождение артефакта.

ПЕЙЛОНСКОЕ ДЕРЕВО

Персонажи начинают исследование пейлонского дерева в зоне P1. Когда они подойдут к дереву, прочитайте или перескажите следующее:

Дерево достигает сотни футов в высоту. Лишенные листьев ветви и кора бледны и мягки на вид, а холм покрыт разлагающимися остатками липких серых плодов, над которыми жужжат рои мух. Глубокие отверстия в стволе, напоминающие пробоины в ржавом доспехе, позволяют заглянуть внутрь гнилого, полого древа.

ОСОБЕННОСТИ ДЕРЕВА

Пейлонское дерево обладает следующими особенностями:

Освещение. Днем пространство внутри пейлонского дерева тускло освещено светом, проникающим снаружи.

Ствол. Гнилая кора дерева мягкая, и по ней легко карабкаться как внутри, так и снаружи.

ЛОКАЦИИ ПЕЙЛОНСКОГО ДЕРЕВА

Следующие локации изображены на карте 6.1.

P1: ПРОГНИВШИЕ КОРНИ

Толстые, сросшиеся корни расходятся во все стороны. В основании дерева зияет расщелина, образующая неровный, дугообразный вход внутрь ствола.

Персонаж, осмотревший землю вокруг дерева, может совершить проверку Мудрости (Восприятие или Выживание) со Сл 14. При успехе он замечает на мягкой грязи нечеткие следы человекоподобных существ, ведущие в зону P2.

Другой вход. Корни удерживают насыпь вдоль восточной стороны дерева. Персонаж, взобравшийся по ним, может войти с восточной стороны зоны P3 на высоте 60 футов.

P2: ПУСТОТА

Уступ, состоящий из переплетенных корней и грунта, нависает в шестидесяти футах над восточной частью пустоты. К ее северной стене прислонен валун.

Четвертый фрагмент *жезла семи частей* [rod of seven parts] указывает своему владельцу на валун, расположенный на северо-западном изгибе дерева.

Если персонажи войдут сюда из зоны P1, они привлекут внимание трента и пауков, обитающих на выступе сверху (см. зону P3).

Вход в грот. Осмотр валуна позволяет обнаружить под ним нору, вырытую в суглинистой почве, которая ведет в небольшой грот под деревом (зона P4). Когда валун расположен поверх норы, в нее может пролезть Маленькое или меньшего размера существо.

Существо может потратить 1 минуту на копание, чтобы расширить вход в грот так, чтобы в него могли пролезть существа Среднего размера. Кроме того, валун может быть сдвинут в сторону любым количеством существ с суммарным значением Силы 30 или более.

P3: ВЫСТУП

Обширное, запутанное переплетение корней ведет в широкую пустоту в стволе пейлонского дерева.

Розинтар (нейтрально-злой, **трент** [treant]), ненавидит незваных гостей и прячется на этом выступе над зоной P2. В углу притаились два **гигантских паука** [giant spider], которые выполняют его команды.

В неподвижном состоянии Розинтар неотличим от остальных частей пейлонского дерева. Персонаж, осмотревшийся вокруг в поисках опасностей и преуспевающий в проверке Мудрости (Восприятие) со Сл



ОГРОМНОЕ ВОЛШЕБНОЕ ДЕРЕВО, КАЗАЛОСЬ, ЯВЛЯЛОСЬ МЕСТОМ НАХОЖДЕНИЯ СЛЕДУЮЩЕЙ ЧАСТИ ЖЕЗЛА, НО ВСКОРЕ ПЕРСОНАЖИ УЗНАЮТ, ЧТО ОНА НАХОДИТСЯ В ДРУГОМ МЕСТЕ.



17, замечает двух гигантских пауков. Розинтар молча подаст сигнал паукам, чтобы те подкрались к героям, когда они окажутся в зоне P2. Любой персонаж с пассивным значением Мудрости (Восприятие) 15 и выше заметит пауков, готовящихся к атаке. Как только они нападут, Розинтар бросит камень в случайного персонажа, а затем яростно будет сражаться, чтобы прогнать незваных гостей.

Если трент заметит, что персонажи взобрались на выступ, воспользовавшись другим входом (см. зону P1), он завопит от удивления и нападет на них.

Розинтар сражается до тех пор, пока его хиты не опустятся 30 или меньше. После этого он сдастся.

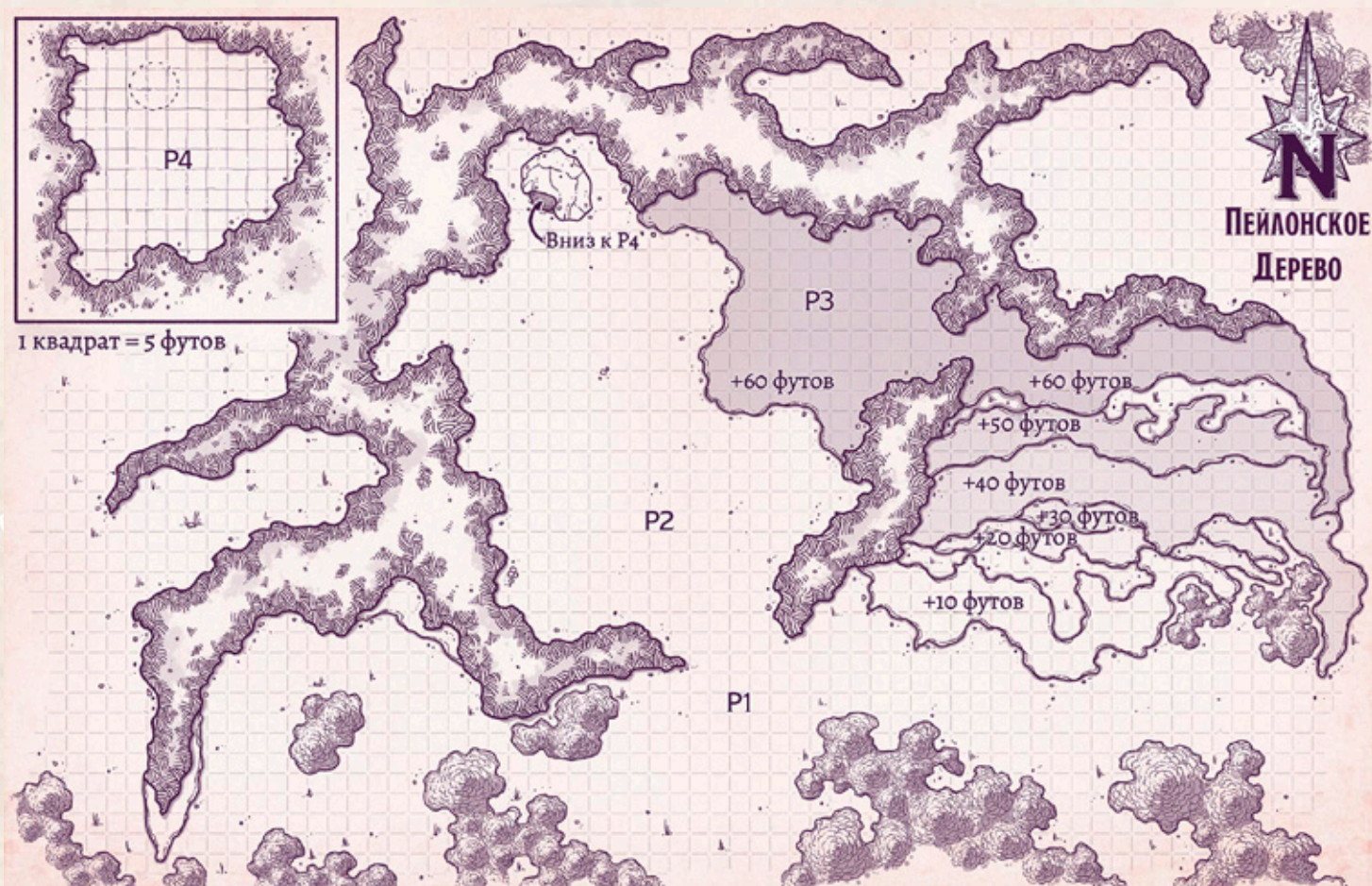
Что знает Трент. Если персонажи позволяют Розинтару сдать ся, то он расскажет, что под деревом есть грот. Туда можно попасть через нору под валуном (см. зону P4), и там обитает злобная дриада по имени Газайя. Трент жалуется, что ему не удалось вовремя заметить «предыдущего нарушителя», который был облачен в темно-синий плащ: тот успел пролезть в нору под валуном. Сам Ронгизар не подходит к норе, так как боится Газайи и слишком большой для того, чтобы туда пролезть. О судьбе незваного гостя в синем плаще трент говорит прямо и уверенно: «Букашка в синем плаще должна уже быть мертва».

P4: ГРОТ

Расстояние от норы в зоне P2 до пола грота составляет 50 футов. Даже днем здесь темно.

Переплетающийся корни укрепляют стены сырого помещения, а кожура крупных гнилых плодов устилает пол. С потолка спускается широкий плотный корень. В одном из углов грота в гнилье копаются кендер, облаченный в синий плащ.

Кендера, который занят поисками, зовут Риффель и он является верволком (используется блок статистики **верволка [werewolf]**, изменив размер на Маленький, а мировоззрение на нейтрально-доброе). Когда он заметит персонажей, то вскочит с места и выставит вперед копы, но не будет нападать первым. Поначалу он настороженно относится к ним, но будет готов их выслушать. Если персонаж упоминает жезл или пытается наладить контакт с Риффелем и преуспевает в проверке Харизмы (Убеждение со Сл 13), то верволк успокоится и уберет оружие.



Поиски Риффеля. Риффель расскажет, что ищет в этом гроте свежий плод пейлона. Он поделится тем, что является частью общества под названием Хранители синего пламени — защитников природы, выступающих против рыцаря смерти лорда Сота. Недавно они попытались взять в осаду последователей Сота в крепости под названием Хранилище трех лун, но нападение провалилось. Риффель и его товарищи по несчастью бежали в близлежащие болота, но там на них напало ужасное чудовище.

Если персонажи упоминают фрагмент жезла, то Риффель скажет:

«Он был доставлен в Хранилище трех лун, но просто ворваться и попытаться забрать его оттуда — глупая затея. Я могу провести вас внутрь, но сначала мне нужна ваша помощь».

Риффель объяснит, что плод пейлона ему нужен для отвлечения **бортака [borthak]**. Это чудовище из болот, которое напало на Хранителей синего пламени и заманило товарищей Риффеля в ловушку.

Он продолжит:

«Бортаки обожают плоды пейлонского дерева. Когда на нас напали, я побежал сюда в его поисках. Я хотел вернуться и отвлечь чудовище, чтобы остальные могли убежать. Сейчас не сезон, но это дерево когда-то было волшебным, поэтому я подумал, что на нем еще могут быть плоды. Если вы поможете мне отыскать пейлон, я помогу вам найти артефакт».

Дриада мертвой коры

Пока Риффель и персонажи заняты беседой, из стены грота появляется хранительница пейлонского дерева, показываясь перед незваными гостями. Это Газайя, **дриада мертвой коры [deadbark dryad]** (см. «Приложение А»). Раздосадованная нарушением порядка, Газайя велит гостям и Риффелю рассказать о том, что они здесь забыли, или немедленно покинуть ее святилище.

Последний плод пейлона. Газайя рассказывает, что на дереве остался один спелый фрукт пейлона, и она готова обменять его. Она просит любой волшебный предмет и не примет ничего другого.

КЕНДЕР

Риффель является кендером-верволком [werewolf]. В мире Криин кендеры — это Гуманоиды с заостренными ушами. Они похожи на полуросликов из других миров и примерно такого же размера. Более подробную информацию о кендерах можно найти в книге *Dragonlance: Тень Королевы Драконов*.

ПЕРЕГОВОРЫ С ГАЗАЙЕЙ

Газайя может рассказать персонажам следующее:

Осквернение Соты. Не так давно Газайя и ее дерево росли и процветали. Мощный артефакт, которым оказался фрагмент жезла, был закопан в холме и питал пейлонское дерево своей магией. Он пробудил Газайю, после чего та стала хранительницей дерева. Недавно солдаты лорда Соты похитили часть жезла, и Газайя не смогла защитить свое детище. Без артефакта дерево начало увядать, а Газайя стала гневной, мстительной и была убита горем.

Гнев Газайи. Если персонажи откажутся от предложения Газайи и не покинут грот сиюминутно, либо если она поймает персонажа за попыткой выкрасть или забрать силой пейлоновый фрукт, то она нападет на искателей приключений. Дриада будет сражаться до тех пор, пока не будет уничтожена.

Тайна Газайи. Дриада мертвой коры с горечью поведаст о том, как солдаты лорда Соты вторглись в дерево. Если персонаж попытается утешить Газайю, то она признается, что спряталась, пока солдаты были рядом. Она чувствует ужасную вину в том, что не встала на защиту дерева. Независимо от реакции персонажей на откровение, его изучение считается тайной в соответствии с правилами раздела «Сила тайн», изложенными во «Вступлении».

СМЕРТЬ ГАЗАЙИ

Если Газайя умрет до того, как поделится информацией с персонажами, они найдут у нее спелый плод пейлона.

УХОД ИЗ ПЕЙЛОНСКОГО ДЕРЕВА

Когда у персонажей появится плод пейлона, они смогут покинуть дерево вместе с Риффелем и продолжить приключение.

БОЛОТО ГОРЬКОТРАВЬЯ

Чтобы помочь Риффелю спасти своих товарищей, персонажи должны отправиться вместе с ним в болотистую низину под названием болото Горькотравья.

ПУТЕШЕСТВИЕ В БОЛОТО ГОРЬКОТРАВЬЯ

Пешком путь до болота занимает час. По пути Риффель делится следующим:

Хранилище Теремини. Хранилище трех лун — это хорошо укрепленная крепость в близлежащих горах. За ним присматривает **архимар [archmage]** Теремини Темнолист, которая служит лорду Соту.

Украденный осколок. Солдаты Теремини похитили волшебный осколок, который находился в сердце-вине пейлонского дерева. Вскоре после описанных событий, дерево и связанная с ним дриада начали увядать. Персонажам очевидно, что это вызвано пятым фрагментом жезла *семи частей [rod of seven parts]*.

Хранители синего пламени. Риффель состоит в Хранителях синего пламени — организации, куда входят добрые ликантропы и следопыты. Они противостоят лорду Соту и поклоняются богу природы Хаббакуку. Нападение хранителей на Хранилище трех лун обернулось настоящей катастрофой, а глава организации по имени Валендар был схвачен. Он знает о хранилище и украденном фрагменте жезла больше, чем все остальные хранители.

ПРИБЛИЖЕНИЕ К БОЛОТУ

Когда персонажи придут в болото Горькотравья, покажите игрокам карту 6.2. Прочитайте следующее описание сцены:

Из болота поднимаются два ряда камней, каждый из которых напоминает грубо высеченный столб высотой двадцать футов и толщиной десять футов. Над каждым из них парит валун диаметром десять футов. К западу от болота течет ручей с сильным течением и илистыми берегами. Склоны на севере и востоке сходятся, образуя скалистый обрыв.

Огромное чудовище пытается проломить арку в скале, обозначающую вход в подземный храм. Его внутренние помещения отделены от создания каменной дверью, которая вот-вот разрушится от натиска.

Хранители синего пламени оказались в ловушке внутри собственного храма. Если персонажи не вмешаются, то **бортак [borthak]** (см. «Приложение А») вскоре прорвется внутрь, выломав дверь.

Он слишком велик, чтобы попасть через каменную дверь в храм. Существа меньшего размера могут протиснуться туда, приложив немного усилий. Пока бортак в одиночестве, он действием атакует дверь. Дверь обладает КД 20, 225 хитами и иммунитетом урону к яду и психической энергией. Если ему удастся выломать дверь, то он войдет в храм и нападет семерых хранителей (используйте блок статистики **верволка [werewolf]**, изменив мировоззрение на нейтрально-доброе), которые заперты внутри.

Подземный храм не показан на карте 6.2. Высеченный в каменистой земле, в нем есть центральный зал для собраний и шесть комнат с тонкими деревянными стенами, за которыми обычно молятся и спят хранители. В храме есть припасы, но нет ничего ценного.

ОТВЛЕЧЕНИЕ БОРТАКА

Если один или несколько персонажей атакуют бортака, то он прекратит попытки выломать дверь в храм до тех пор, пока защищается.

Действием персонаж может отвлечь бортака плодом с пейлонского дерева. Если его бросить в сторону чудовища, то оно в следующий ход переместится в сторону плода и действием поглотит его. Если персонаж будет держать пейлон и находится в пределах 20 футов от бортака, то он начнет преследовать героя и нападет на него, желая заполучить фрукт.

Пока герои будут сражаться с бортаком, Риффель подбежит к двери храма и пролезет в узкий проем под ней. Проем достаточно велик, чтобы в него мог протиснуться персонаж Маленького размера. Оказавшись внутри, Риффель уговорит остальных хранителей эвакуироваться из храма, пока бортак отвлечен. В следующий ход Риффель вместе со своими товарищами откроет дверь храма, чтобы все могли сбежать. Выбравшись наружу, они пойдут вдоль обрыва, направляясь на север. Если один или несколько персонажей помогают с эвакуацией, то они могут следить за бортаком и при необходимости отвлекать его, пока Риффель помогает хранителям добраться до безопасного места.

ОСОБЕННОСТИ БОЛОТА ГОРЬКОТРАВЬЯ

У болота есть особенности, которые персонажи могут использовать в сражении с **бортаком [borthak]**:

Парящие валуны. Валуны, летающие в воздухе над каменными столбами, находятся в таком состоянии благодаря древней друидической магии. Если на валун наложить заклинание *рассеивание магии [dispel magic]*, то он упадет и покатится по земле. Действием персонаж, находящийся в пределах досягаемости парящего валуна, может толкнуть его, преуспев в проверке Силы (Атлетика) со Сл 15. Тогда заклинание, действующее на валун, закончится и он упадет в том направлении на выбор персонажа. Любое существо, оказавшееся на пути падающего валуна, должно преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 15, чтобы избежать его, при провале получая 11 (2к10) дробящего урона.

Илистый берег. Земля в 20 футах от восточного берега ручья превратилась в липкую грязь и является труднопроходимой местностью.

ПОБЕГ ИЗ БОЛОТА

Как только все хранители покинут храм, каждый из них примет обличье волка и убежит подальше от бортака. Завершите столкновение с монстром, когда он будет побежден или все хранители сбегут вместе с персонажами в зависимости от того, что произойдет раньше.

ХРАНИТЕЛИ СИНЕГО ПЛАМЕНИ

Как только хранители окажутся в безопасности, человек верволчица по имени Аргентия Скайрайт (используйте блок статистики **верволка [werewolf]**, изменив мировоззрение на нейтрально-доброе) поблагодарит персонажей от имени всех спасенных участников ее группы. Она дополнит то, что Риффель ранее рассказал о Хранилище трех лун, добавляя следующее:

Нападение Синего пламени. Вскоре после того, как солдаты Теремини Темнолист захватили фрагмент жезла из пейлонского дерева, на Хранилище трех лун напали Хранители синего пламени. Они назвали свой штурм «ночью Синего пламени». Теремини, является отступницей из Ордена красных одежд магов Высшего волшебства. Она предвидела нападение, поэтому использовала могущественную магию луны, чтобы создать вокруг хранилища пелену изменчивого багрового лунного света. **Верволки [werewolf]**, попавшие под него, теряют контроль над собой и поддаются животным инстинктам, поэтому Теремини становится гораздо легче ими манипулировать или заманивать в ловушки.

Ужасное чудовище под названием Бортак заманило в ловушку несколько Хранителей Синего Пламени в болоте Горькотравья.



Ритуал мага. Теремини научилась магии багрового лунного света у лунного дракона по имени Ориникс. Он также обучил ее трудоемкому и тяжелому ритуалу, который бы сделал эффекты от подобного света постоянными, после чего наказал ей провести его. Сейчас Теремини сосредоточена на ритуале и окружена волшебными защитными барьерами и ритуальными компонентами, среди которых находится пятый фрагмент жезла.

Остановка ритуала. Аргентия уверена в том, что существует способ прервать ритуал Теремини, после чего персонажи могли бы забрать фрагмент жезла. Она советует им найти и спасти Валендара — заключенного в тюрьму лидера хранителей, который может знать, как остановить ритуал.

ПОМОЩЬ ХРАНИТЕЛЕЙ

Аргентия дает персонажам *свиток заклинания [spell scroll] лунный луч [moonbeam]*. Она также объясняет, что если Валендар застрел в своей волчьей или гибридной форме, то они должны довести его до состояния близкого к смерти, прежде чем он вернется в свою истинное человеческое обличье.

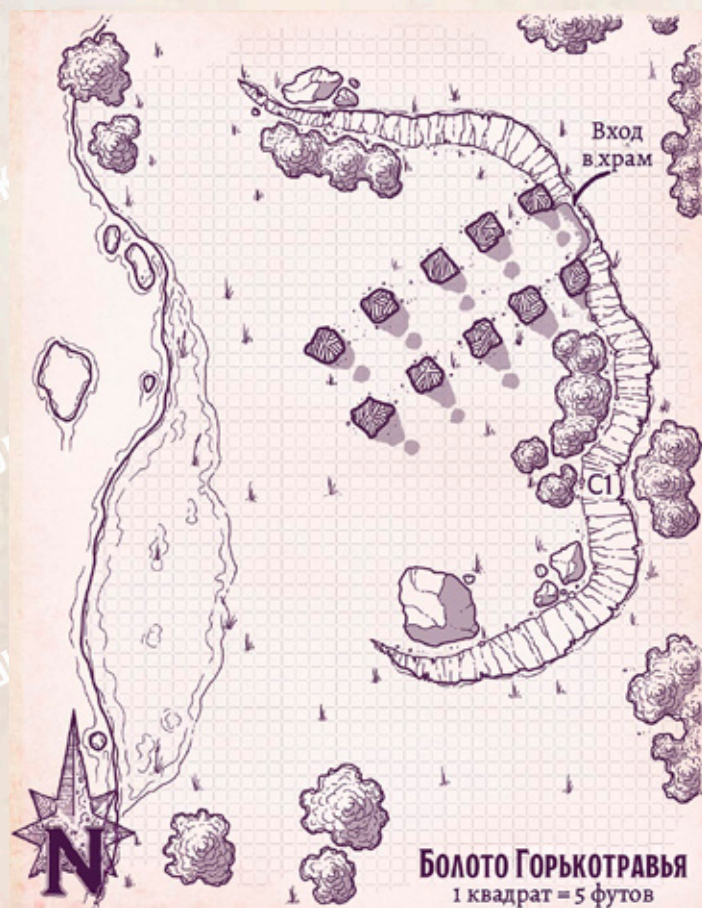
Риффель соглашается отвести героев к тайному входу в Хранилище трех лун. Прежде чем они уйдут, Аргентия проведет быстрый ритуал, чтобы наложить на Риффеля защитный оберег. В течение следующих 12 часов он и его союзники в радиусе 10 футов невосприимчивы к эффекту «Принудительное превращение» багрового лунного света Теремини (см. подраздел «Эффекты местности» раздела «Хранилище трех лун»). У хранителей хватит сил только на одноразовое проведение ритуала, поэтому Риффелю необходимо как можно скорее вернуться с Валендаром в болото Горькотравья.

ХРАНИЛИЩЕ ТРЕХ ЛУН

Хранилище трех лун — это отдаленный подземный комплекс в окрестностях гор, что находятся во владении лорда Соты.

Тысячелетия назад часть багровой луны Лунитарии откололась, распалась на метеориты, и те обрушились на Кринн. Из-за столкновения с землей образовались кратеры в горах Северного Даргаарда. Древние хранители-лунопоклонники выбрали один из них в качестве места для святилища, в котором могли бы почитать луны Кринна. Они построили три магические башни: просторную белую для Солинару, статную багровую для Лунитарии и торжественную черную для Нуитарии.

Катаклизм разрушил белую башню, нарушив магический баланс между тремя сооружениями. Ее руины перешли под контроль войск лорда Соты из недалеко находящегося Даргаардской твердыни. Они возвели вокруг крепостные стены и высекали подземный комплекс для содержания пленников и сокровищ. Сейчас хранилище находится под управлением слуги лорда Соты и служит тюрьмой для врагов владыки и убежищем для его подчиненных.



ТЕРЕМИНИ ТЕМНОЛИСТ

Законно-злой **архимар [archmage]** по имени Теремини Темнолист является смотрительницей Хранилища трех лун. Несмотря на служение лорду Соту, у нее есть собственные планы на древние лунные башни. В юности она пыталась стать частью хранителей, но получила отказ, когда выяснилось, что она почитает лорда Соты. Теперь она надеется отомстить, навсегда окутав хранилище багровым лунным светом. Затем она планирует похитить столь ненавистных ей Хранителей синего пламени, чтобы доставить их сюда на верную смерть, тем самым завершив свою месть. Благодаря найденному фрагменту жезла *семи частей [rod of seven parts]* Теремини приступила к осуществлению своего плана.



Аргентия Скайрайт

Цели персонажей

Находясь в Хранилище трех лун, персонажи преследуют три цели. Планы по их достижению могут помочь разработать неигровые персонажи подобные Валендару (зона V7) и Казивусу (зона V15), которые могут быть найдены при исследовании крепости.

Спасение Валендара

Валендар, лидер Хранителей синего пламени, заперт в хранилище и скорее всего застрял в гибридном или волчьем облике. Персонажам нужно найти его и разрушить магию, мешающую принять истинный облик, а затем вернуть его в обличье человека.

Остановка ритуала Теремини

Если персонажи спасут Валендара, он расскажет им, что Теремини нужны три особых кристалла в определенных местах для завершения ритуала. Если персонажи найдут их и сломают, то ритуал будет прерван.

Овладение частью жезла

Теремини использует фрагмент жезла *семи частей* [rod of seven parts] для ритуала, который навсегда окутает хранилище и радиус в 1 милю вокруг него магическим багровым лунным светом. Персонажам необходимо его прервать, прежде чем они смогут забрать артефакт. После этого они смогут вернуться в Сигил.

ЭФФЕКТЫ МЕСТНОСТИ

Магический багровый лунный свет, окружающий Хранилище трех лун, является временным эффектом. Теремини работает над тем, чтобы сделать его постоянным. Лунный свет создает следующие эффекты в радиусе 1 мили вокруг хранилища. Они подавляются в локациях Хранилища трех лун.

ПРИНУДИТЕЛЬНОЕ ПРЕВРАЩЕНИЕ

Верволак [werewolf], попавший под багровый свет луны, превращается в гибридный или волчий облик, и становится отравленным, пока он находится в радиусе 1 мили от Хранилища трех лун. Пока существо находится в этой области, оно не может добровольно сменить облик, пока его хиты не опустятся до 10 или меньше. Заклинание *снятие проклятия* [remove curse] подавляет Принудительное превращение на 1 час.

Ослабленная гравитация

Предметы и существа получают вдвое меньше урона при падении. Существа могут прыгать в два раза дальше, чем обычно.

Вход в хранилище

Хранилище трех лун построено среди скалистых утесов в горах Северного Даргаарда. Главный вход находится на виду и хорошо охраняется, но Риффель знает дорогу к запасному, менее охраняемому проходу в конце старой козьей тропы. Он проводит персонажей туда и будет ждать Валендара, чтобы отвести его в болото Горькотравья. Путь от болота до хранилища занимает около часа.

Персонажи начинают исследование хранилища в зоне V1.

ОСОБЕННОСТИ ХРАНИЛИЩА

На картах 6.3 и 6.4 изображено Хранилище трех лун. Это замысловатое, похожее на замок сооружение, в котором есть подземелье, несколько башен, тайный вход в скалах и разводной мост через ров. Если в тексте не указано обратного, зоны в Хранилище трех лун и вокруг него обладают следующими особенностями.

Потолки

Высота потолков в хранилище составляет 10 футов.



ДВЕРИ

Дверьми в хранилище являются каменные плиты на латунных петлях. Если не указано обратного, каждая дверь не заперта.

ОСВЕЩЕНИЕ

Если не указано обратного, внутри помещений темно. Описания зон предполагают, что у персонажей есть источник света или другие способы, позволяющие видеть в темноте.

ЛУНОСВЕТНЫЕ ЗЕРКАЛА

В нескольких локациях хранилища находятся предметы, называемыми луносветными зеркалами, каждое из которых отражает мощный луч света от одной из лун Кринна. Их можно использовать для прерывания ритуала Теремини, как описано далее в этой главе.

Луносветное зеркало является Средним объектом с КД 13, 5 хитами и иммунитетом к урону ядом, излучением и психической энергией. Заклинание *обнаружение магии* [detect magic] раскрывает ауру школы Воплощения, исходящую от зеркала. Если оно не закрыто, то его отражающая сторона отбрасывает яркий свет в 20-футовой полусфере, цвета луны, которую оно отражает. В тексте указано, какие проверки характеристик, если таковые понадобятся, требуются, чтобы убрать луносветное зеркало с того места, где оно было обнаружено.

ЛОКАЦИИ ХРАНИЛИЩА

Следующие локации изображены на карте 6.3.

V1: ВХОД

Вход в хранилище находится за углом того места, где Риффель расстается с персонажами. Прочитайте следующее:

Козья тропа заканчивается у слияния трех отвесных скальных стен. Две аскетичные колонны обрамляют каменную двустворчатую дверь, находящуюся в стене. Рядом с каждой из них находится серебряная высокая статуя, напоминающая человека.

Статуями являются **луносветные защитники** [moonlight guardians] (см. «Приложение А»), охраняющие тайный вход. Они атакуют любого незваного гостя и сражаются до тех пор, пока не будут уничтожены.

Дверь с ловушкой. Заклинание *обнаружение магии* [detect magic] раскрывает ауру школы Воплощения, исходящую от двери. Если существо потянет

за любую из ее ручек в форме полумесяца, то дверь в течение 1 минуты будет излучать 30-футовый конус серебристого света, расположенный с центром на ней. Существо, которое входит в эту область впервые за ход или начинает там свой ход, должно совершить спасбросок Телосложение со Сл 17, получая 27 (5к10) урона излучением при провале или вдвое меньше урона при успехе. Существо, находящееся не в своем истинном облике, совершает спасбросок с помехой. При провале оно мгновенно возвращается в свой истинный облик и не может принять другой, пока не покинет область света.

После активации ловушки она не может сработать снова.

V2: ВЕСТИБЮЛЬ

Каменная статуя элегантной эльфийки в ниспадающих одеяниях наблюдает за вестибюлем.

Надпись у основания статуи гласит написана на эльфийском языке и гласит: «Это не конец. Живи, чтобы сразиться вновь в другой день».

Сокровище. На стойке с оружием в комнате лежат черный стальной *длинный меч +1* [longsword +1] и стальной щит со стилизованной эмблемой Ордена Розы в виде цветка. На стойке для доспехов лежит черная кираса. В небольшом незапертом сундуке хранится *зелье живучести* [potion of vitality].

ТЕРЕМИНИ ТЕМНОЛИСТ



V3: ТУННЕЛЬ ДЛЯ ПОБЕГА

Туннель тянется на сто футов и заканчивается ровной стеной.

Скрытая дверь в стене очевидна: на каменной кладке начертан широкий круг из тускло светящихся рун. Персонаж, исследующий скрытую дверь, сразу же понимает, что может провести по рунам, чтобы круглый участок стены исчез, показав туннель с другой стороны. Через несколько секунд после исчезновения стена вновь появляется.

Скрытую дверь можно открыть с любой из сторон, но руны видны только с северной. Существо, находящееся с южной стороны от двери, обыскивающее стену и преуспевшее в проверке Интеллекта (Расследование) со Сл 20, сможет увидеть слабое свечение рун сквозь кирпичную кладку. Теперь оно сможет активировать дверь, проведя по рунам.

V4: ЗАЛЫ

Коридоры патрулируются призрачными солдатами. Они одеты в призрачные ребристые доспехи и носят с собой полый козий рог. Их глаза красного цвета.

Существа являются **призраками [wraith]**. Когда Акази (см. зону V34) нет рядом, они возглавляют небольшую армию солдат, состоящую из Нежити, которая размещена в подземном гарнизоне (зона V8). Призрак по имени Гертель — любимчик Аказии и носит железный ключ, отпирающий дверь в зоны V7 и V10.

Поднятие тревоги. Если призрак заметит незваного гостя или подвергнется нападению, то действием он затрубит в рог. Существа в радиусе 100 футов от призрака услышат подаваемый им сигнал, а его союзники в зоне V8 вступят в бой. Звуки от рога из подземного уровня, не будут слышны в крепости выше и наоборот.

V5: ЗАЛ НАБЛЮДЕНИЙ

Над шестиугольным помостом на западной стороне зала высотой тридцать футов парит сфера диаметром пятнадцать футов из мерцающего серебра. Она отражает свет, подобно зеркалу, и кажется гладкой и ровной.

Сфера для наблюдения. Серебряная сфера — это устройство, позволяющее Теремини дистанционно общаться с лордом Сотом с помощью такого же предмета в Даргаардской твердыни, его обители.

Существо, прикоснувшееся к на первый взгляд твердой сфере, обнаружит, что она сделана из безвредной, вязкой серебристой субстанции, прохладной на ощупь. При каждом прикосновении к ней лорд Сот слышит тихий звон. В ответ он может встать перед сферой и начать разговор. После этого его лицо воплотится. Оно будет сокрыто за шлемом и состоять из серебряной субстанции сферы (Подробнее о лорде Соте см. «Приложение В»).

Теремини не догадывается о том, что лорд Сот способен сотворять ослабленные копии себя сквозь сферу подсматривания. Если персонажи в ответ на это выразят что-либо кроме глубокого почтения, то из нее появится **рыцарь смерти [death knight]**, созданный из ее серебристого металла. Он карает персонажей вместо Сота, следуя его указаниям и не требуя никаких действий с его стороны. Если рыцарь смерти уничтожен, то сфера разрушается и исчезает.

V6: ПУСТЫЕ КАМЕРЫ

Железные прутья образуют три пустые клетки вдоль стен комнаты. Неприметная каменная дверь на востоке является выходом из помещения. Из-за железной двери на западе доносятся вой ликантропа.

Вой отчетливо слышен с другой стороны запертой железной двери (зона V7). Дверь можно отпереть ключом Гертеля (см. зона V4), или действием персонажа с помощью воровских инструментов может взломать замок, преуспев в проверке Ловкости (Ловкость рук) со Сл 16.

V7: КАМЕРА ВАЛЕНДАРА

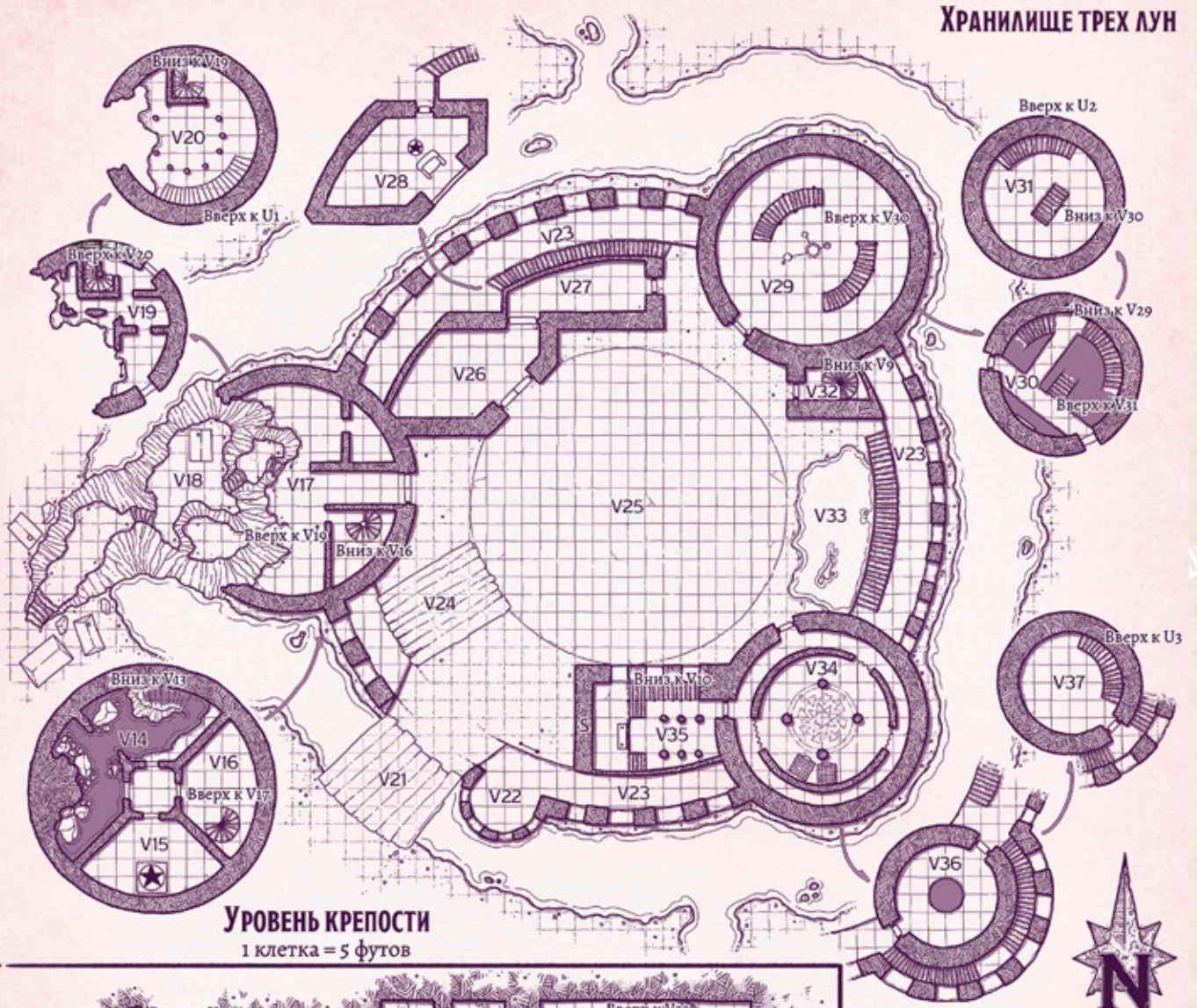
Когда персонажи войдут в комнату, прочитайте следующее:

Овальная камера высотой в двадцать футов залита ярко-красным светом. Он исходит от большого круглого зеркала, вмонтированного в специально сделанный паз на потолке. На полу камеры на коленях стоит вервольк. Он страшно воет, в ярости сжимая и раздирая когтями свое тело. При виде открывающейся двери он вскакивает и бросается на вас, выпустив когти!

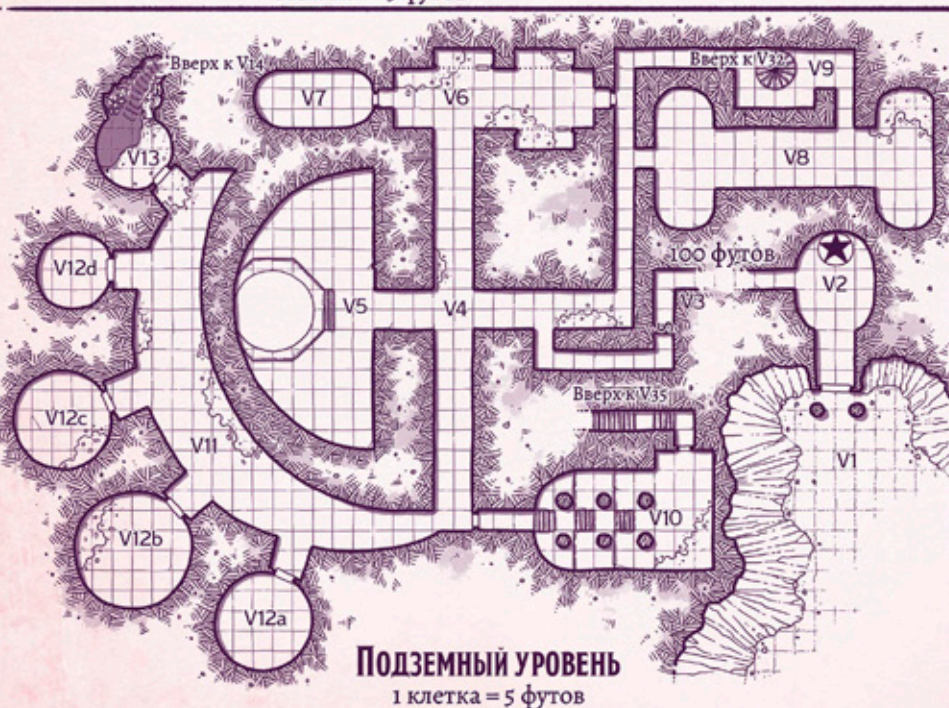
Багровый лунный свет, исходящий от волшебного зеркала, заставил Валендара (используйте блок статистики **верволька [werewolf]**, изменив мировоззрение на хаотично-доброе) принять гибридный облик. Заключение в камере, гнев и страх мешают ему ясно мыслить. Он нападает на персонажей, считая их своими мучителями.



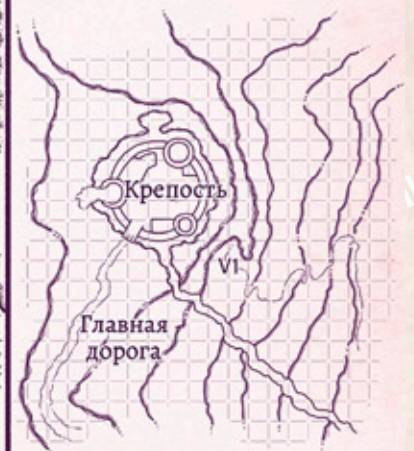
ХРАНИЛИЩЕ ТРЕХ ЛУН



УРОВЕНЬ КРЕПОСТИ
1 клетка = 5 футов



ПОДЗЕМНЫЙ УРОВЕНЬ
1 клетка = 5 футов



ВИД С ВЕРХУ
1 клетка = 50 футов

Багровое луносветное зеркало. Зеркало на потолке пропускает ярко-красный свет, освещая им комнату. Снятие его с потолка не требует особых усилий.

Спасение Валендара. Валендар не может превратиться в свой истинный облик, пока находится в зоне лунного света, исходящего от зеркала. Он вернется в нее, если его хиты опустятся до 10 или меньше.

Что знает Валендар. Если персонажи помогут Валендару принять его истинный облик, тот искренне поблагодарит их и делится всем, что знает о Хранилище трех лун. Он рассказывает следующее:

Общая планировка. Валендар опишет общую планировку Хранилища трех лун. Он также добавит, что на вершине каждой из трех башен хранилища находится специальная комната, называемая лунарием. Это обсерватория, содержащая некую конструкцию.

Лунарии и кристаллы. Внутри каждого лунария находится «лунный кристалл», напитанные лунным светом одной из трех лун мира Криинн. Эти кристаллы необходимы для ритуала Теремини и защищены ее магией.

Магический баланс. Луны мира Криинн создают между собой хрупкий баланс магической силы, на котором основан ритуал Теремини. Если баланс магии лунных кристаллов будет нарушен, то ритуал прервется.

Луносветные зеркала. В хранилище есть еще несколько зеркал, подобных тому, что было в камере Валендара. Верблок предлагает персонажам найти луносветные зеркала, по одному на каждую луну, и направить их свет на разные лунные кристаллы, нарушив их магический баланс.

Валендар должен вернуться к хранителям. Поговорив с персонажами, он уходит, пробираясь по скрытому туннелю, чтобы встретиться с Риффелем снаружи.

Тайна Валендара. В разговоре с Валендаром лидер будет сильно сконфужен, рассказывая о своей поимке. Если персонажи спросят причины такого поведения, то он признается, что не произвел должной разведки Хранилища трех лун перед нападением хранителей на замок. Валендар недооценил Теремини, приняв ее за бессильную слугу лорда Сота. Он считает, что в поражении хранителей виноват он, и рад, что никто больше не попал в плен во время штурма.

Независимо от реакции персонажей на открытие, его изучение считается тайной в соответствии с правилами раздела «Сила тайн», изложенными во «Вступлении».

V8: ГАРНИЗОН

Всевозможная нежить, являющаяся в основном скелетами и зомби, нетерпеливо бродит неподалеку отсюда. Она выглядит готовой к сражению.

Во мрачном помещении расположилась солдаты, являющиеся Нежитью, готовые в любой момент выдвинуться. До тех пор, пока они не были призваны для защиты хранилища или выполнения тяжелой работы, гарнизон состоит из шестнадцати **скелетов [skeleton]**, девяти **зомби [zombies]** и двух **огров-зомби [ogre zombie]**.

V9: ВИНТОВАЯ ЛЕСТНИЦА

Большую часть помещения занимает винтовая лестница. Короткие коридоры ведут от нее на восток и запад. Лестница поднимается на 50 футов вверх, а затем соединяется с зоной V32.

V10: ЗАПЕРТЫЙ НЕСУЩИЙ ЧЕРНУЮ РОЗУ

Обе двери в помещение закрыты. Персонаж может взять ключ у Гертеля (см. зону V4), или действием с помощью воровских инструментов взломать замок, преуспев в проверке Ловкости (Ловкость рук) со Сл 10. Если персонажи войдут внутрь, прочитайте следующее:

Когда-то многоярусное помещение было элегантно обставлено. Сейчас же латунные канделябры, бархатные дорожки и красные гобелены оттуда были уничтожены. Скорее всего, это сделал единственный обитатель комнаты — иссушенная Нежить, которая прямо сейчас царапает стены. В короткой северной стене комнаты находится единственная дверь.

Запертый здесь **несущий черную розу [black rose bearer]** (см. «Приложение А») яростно нападает на все, что видит. Акаази (см. зону V34) заперла его, чтобы он не сеял хаос по всему подземному комплексу. Несущий черную розу нападает на всех, кто входит, и сражается до тех пор, пока не будет уничтожен.

Дверь в северной стене выводит к лестнице, поднимающуюся в зону V35.



V11: Путь к хранилищу

Два скелета минотавров охраняют изогнутый коридор. За ними находятся тяжелые круглые металлические двери, закрывающие пять дверных проемов. Коричневая печать изображена на полу перед самой северной дверью.

Два **скелета минотавров** [minotaur skeletons] нападают на незваных гостей и сражаются до тех пор, пока не будут уничтожены.

V12: Сокровищницы

Каждое хранилище запечатано запертой железной дверью. Действием персонаж может с помощью воровских инструментов отпереть дверь, преуспев в проверке Ловкости (Ловкость рук) со Сл 18. Также можно выломать запертую дверь, преуспев в проверке Силы (Атлетика) со Сл 18.

V12a: Сокровища. Дверь в это хранилище заперта магической руной. Персонаж, осматривающий дверь, может найти руну, преуспев в проверке Интеллекта (Расследование) со Сл 17. После этого любой персонаж может отключить ее, преуспев в проверке Интеллекта (Магия) со Сл 20. Когда существо, отличное от Теремини, открывает дверь, руна взрывается огненной сферой радиусом 20 футов. Каждое существо в этой области должно совершить спасбросок Ловкости со Сл 17, получая 22 (5к8) урона огнем при провале или вдвое меньше урона при успехе. После активации ловушки она не может сработать снова.

В хранилище находится 1 900 зм, десять драгоценных камней стоимостью 100 зм каждый и шесть картин по 250 зм каждая.

V12b: Покой стража. Бехолдер зомби [beholder zombie] поджидает внутри этого хранилища. Акаазии содержит его отдельно от остальной Нежити и приберегла для выполнения особых заданий. У него есть приказ атаковать всех существ, не являющимися Нежитью, Аказией или Теремини.

V12c: Пустое хранилище. Это хранилище пусто.

V12d: Снаряжение лидера. На полу хранилища разбросаны вещи Валендара: кожаный доспех, *зелье исцеления (большое)* [potion of healing (greater)], *свиток заклинания* [spell scroll] *каменная кожа* [stoneskin] и блестящий синий плащ, украшенный священным символом Хаббакука.

V13: РАЗРУШЕННОЕ ХРАНИЛИЩЕ

Пушистая коричневая плесень покрывает помещение подобно ковру. Груда обломков поднимается вверх, образуя неровную лестницу.

Помимо обычных эффектов коричневой плесени, области ее покрытия в комнате являются труднопроходимой местностью. Склон из обломков соединяет эту комнату с подвалом белой башни (зона V14) 20 футами выше.



V14: ЗАТОПЛЕННЫЙ ПОДВАЛ

Пол разрушенного помещения затоплен водой на несколько дюймов. Обломки в северо-восточном углу спускаются вниз, образуя грубую лестницу.

Когда-то каменные стены разделяли подвал на четыре комнаты, но Катаклизм разрушил северное и западное помещения. Из-за воды пол является труднопроходимой местностью. По наклонным обломкам можно спуститься в зону V13.

V15: ЛУННОЕ СВЯТИЛИЩЕ

Над святилищем возвышается алебастровая статуя гуманоида в ниспадающих одеяниях. Вместо лица у нее сфера в виде луны. Она освещается белым светом, исходящим из серебряного зеркала в изгибе левой руки. Огромное зеленое змееподобное существо с человеческим лицом обвилось вокруг постамента. Оно внимательно смотрит на вас, когда вы входите.

Статуя изображает Солинари — бога белой луны и доброй магии Кринна.

Белое луносветное зеркало. Зеркало в руке статуи является луносветным зеркалом. Снятие зеркала со статуи не требует особых усилий.

Хранитель святилища. Вокруг статуи обвивается **охранная нага [guardian naga]** по имени Казивус. Она охраняла святилище задолго до прихода войск лорда Сота, и ей не дают покоя злые деяния Теремини и ее приспешников.

Поначалу нага равнодушна к персонажам. Если один из них упомянет, что они выступают против планов Теремини, или начнет с нагой в вежливую беседу и преуспеет в проверке Харизмы (Убеждение) со Сл 14, то она станет дружелюбной по отношению к героям. В этом случае нага разрешит персонажам забрать зеркало со статуи. Казивус также сообщает два полезных факта:

Положение лун. Чтобы прервать ритуал Теремини, персонажи должны направить лунный свет разных цветов на кристаллы лунария в определенном сочетании. Оно зависит от текущих фаз и положения лун мира Криинн. В красной башне Теремини находится волшебный планетарий, показывающий положение лун. В нем персонаж может провести исследования, чтобы определить комбинацию лунного света и кристаллов, которые прервут ритуал.

Кодовая фраза от лестницы. Казивус сообщит персонажам кодовую фразу для открытия запертой двери в помещение на северо-востоке отсюда (зона V16). Она звучит так: «Все лучшее приходит из-под земли».

Казивус не захочет покидать святилище или сопровождать персонажей, но будет рада, если Теремини и ее последователи покинут замок.

V16: ЗАПЕРТАЯ ЛЕСТНИЦА

В самой южной части пустой комнаты находится заграждение с закрытой дверью.

Дверь на лестницу заперта заклинанием *волшебный замок [arcane lock]*. Теремини, Акаази и Казивус знают кодовую фразу двери («все лучшее приходит из-под земли»). Действием персонаж может выломать дверь, преуспев в проверке Силы (Атлетика) со Сл 24.

Винтовая лестница ведет в зону V17, расположенную на высоте 30 футов.

V17: РУИНЫ БЕЛОЙ БАШНИ

Стены и пол в этом месте осыпаются. Деревянная лестница прислонена к краю потолка.

Первый этаж белой башни является сплошными руинами. Лестница соединяет его с зоной V19.

V18: ЛАГЕРЬ ВЕТЕРАНОВ

Наклонная насыпь из обломков образует грубый мост через ров к западу от белой башни. Шесть человек в помятых доспехах расхаживают по склону.

Склон, ведущий в эту зону, охраняют шесть **ветеранов [veteran]** (законно-злые люди). Седьмой ветеран отдыхает в палатке на севере и поспешит на помощь союзникам, если начинается бой. Они защищают замок ценой своей жизни, зная, что в противном случае навлекут на себя гнев Теремини.

V19: СМОТРОВАЯ ПЛОЩАДКА БЕЛОЙ БАШНИ

Одиноким женщина в помятых доспехах несет стражу на юге этой области.

Стражница — законно-злая человек, **ветеран [veteran]**. Дополнительно к обычному снаряжению она носит с собой польный козий рог. Если она заметит злоумышленников, то поднимется по лестнице, ведущей в зону V17, и подует в рог, чтобы поднять тревогу.

Винтовая лестница поднимается в зону V20.

V20: РАЗРУШЕННОЕ СВЯТИЛИЩЕ

Изыскано украшенные колонны с бесчисленными оттисками небесных тел окружают разрушенное помещение. Плитка на полу потрескалась и отвалилась, а часть стены обрушилась.

Лестница в южной части комнаты поднимается в лунарий белой башни (зона U1).

Белое луносветное зеркало. В углублении под плиткой из слюдянистого песчаника спрятано белое луносветное зеркало, завернутое в старую клеенку. Персонаж может найти его, осмотрев пол и преуспев в проверке Интеллекта (Расследование) со Сл 12. Извлечение зеркала из полости не требует особых усилий.

V21: РАЗВОДНОЙ МОСТ

Разводной мост замка опускается над покрытым мраком ровом.

Рядовые солдаты Сота используют эти ворота для входа в крепость.

Разводной мост. Чтобы поднять или опустить деревянный разводной мост, необходимо одновременно потянуть за оба рычага внутри крепости. Автоматический механизм поднимает или опускает мост в течение 1 минуты.



Ров. Ров, окружающий Хранилище трех лун, обладает глубиной 50 футов. Близлежащий ручей наполняет его ледяным талым снегом с гор.

V22: СМОТРОВАЯ БАШНЯ

Со внутреннего двора на укрепленную башню можно подняться по лестнице. На ней несут дозор два стражника в помятых доспехах, каждый из которых держит в руке полый козий рог.

Два **ветерана [veteran]** (законно-злые люди) наблюдают за крепостью на вершине башни. Если они увидят или услышат приближение персонажей, то протрубят в рог, и через 5 минут придут союзники из зоны V18.

V23: ПРОХОД ПО КРЕПОСТНОЙ СТЕНЕ

Каменная дорожка на крепостной стене замка проходит через второй этаж каждой лунной башни, позволяя входить в них. Попастъ на нее можно по лестнице во внутреннем дворе (зона V25).

V24: ЛЕЖБИЩЕ

На деревянной платформе расположились два огромных скелетоподобных существа, напоминающие птиц.

Два **костяных рука [bone rocs]** (см. «Приложение А») обучены переправлять пассажиров на аналогичное лежбище у подножия горы и обратно.

Они нападают только в случае угрозы или опасности.

V25: ВНУТРЕННИЙ ДВОР

В центре хранилища находится вымощенная плиткой из лунного камня площадка под открытым небом.

Из внутреннего двора можно попасть на первые этажи трех лунных башен, в большинство других зданий хранилища и на лестницы, ведущие к проходам по крепостным стенам. На сто футов выше возвышается лунный диск (зона U5).

V26: КАЗАРМА

В скудно обставленном помещении стоят простые кровати и пустые умывальники.

Когда существа, не являющиеся Нежитью, находятся в Хранилище трех лун, они проживают здесь.

V27: ОРУЖЕЙНАЯ

Оружейные стойки и стеллажи с доспехами расставлены вдоль стен тесного складского помещения.

Сокровище. В оружейной есть следующее:

- Три длинных меча
- Две алебарды
- Два контейнера для арбалетных болтов, каждый содержит 20 болтов.
- Два щита
- Наборный доспех
- *Бутылка с маслом остроты [oil of sharpness]*

V28: КОРОЛЕВСКИЕ ПОКОИ

В центре комнаты находится мрачный железный трон и железная статуя устрашающего рыцаря. Обоих можно увидеть через окно из внутреннего двора с юго-востока. К подголовнику трона прикреплено зеркало, которое, кажется, не отражает, а притягивает свет.

В редких случаях, когда лорд Сот посещает Хранилище трех лун, он использует этот зал для того, чтобы пристально следить за своими подданными.

Черное луносветное зеркало. Зеркало, прикрепленное к трону, — это черное луносветное зеркало. Снятие зеркала с трона не требует особых усилий.

V29: ПЛАНЕТАРИЙ

В центре помещения с высоким потолком висит большая модель планеты и трех лун. Небесные тела прикреплены к бронзовым кольцам с помощью тонких стержней, которые медленно движутся под действием собственного импульса. Устройство освещается лучом багрового лунного света, исходящего от зеркала, установленного в двадцати футах от юго-западной стены. Сдвоенные лестницы поднимаются к смотровой площадке с перилами, с которой открывается вид на планетарий.

Зачарованный планетарий точно отображает текущее положение трех лун — Солиари, Лунитари и Нуитари — относительно Кринна. Если убрать луносветное зеркало в зоне V30, то планетарий перестанет функционировать.

Лестницы по обе стороны от планетария ведут вверх в зону V30.

Изучение планетария. Персонаж может провести исследование в планетарии, чтобы определить взаимное расположение лун мира Кринна. Он узнает, что на данный момент Лунитари находится над Солиари, Солиари — над Нуитари, а Нуитари — над Лунитари.

Исходя из этого умозаключения становится понятно, что ритуал Теремини можно прервать, если направить багровый лунный свет на белый кристалл, белый лунный свет — на черный кристалл и черный лунный свет — на багровый кристалл.

V30: ЛЕСТНИЦА С БАГРОВЫМ ЗЕРКАЛОМ

Каменное ограждение защищает людей, стоящих на смотровой площадке, от падения вниз. На одной из стен висит блестящее багровое зеркало. Лестница в центре помещения ведет в другую комнату.

Багровое луносветное зеркало. Зеркало, прикрепленное к стене, — это красное луносветное зеркало. Его снятие со стены не требует особых усилий.

V32: ПОКОИ ТЕРЕМИНИ

В спальне находится кровать с балдахином, письменный стол, несколько книжных полок и шкаф для обуви.

Роскошная спальня является местом отдыха Теремини.

Мимик. Шкафом для обуви на самом деле является **мимик** [mimic]. Теремини обучила его нападать на любого, кто будет рыскать по ее комнате.

Журнал учета. На столе лежит журнал, в которой ведется учет всех сокровищ и заключенных, доставленных в Хранилище трех лун и из него. Первая и последняя страницы журнала представляют интерес для персонажей.

На первой странице описаны шесть луносветных зеркал, найденных в оригинальных лунных башнях во время строительства хранилища. В журнале отмечено их нынешнее местоположение:

Белые зеркала: лунное святилище (зона V15) и разрушенное святилище (зона V20)

Багровые зеркала: камера Валендара (зона V7) и лестница с багровым зеркалом (зона V30)

Черные зеркала: королевские покои (зона V28) и покои Акаази (зона V36)

На последних страницах журнала упоминается «фрагмент легендарного *жезла семи частей* [rod of seven parts], конфискованный у неблагодарной дриады», а также «три лунных кристалла, добытые у могущественного дракона». Тут не указано местоположение артефакта или кристаллов.

Лестница в северном конце комнаты поднимается в лунарий багровой башни (зона U2).

V32: ЛЕСТНИЦА

Лестница ведет в зону V9, расположенную ниже.

V33: ДВОР ДЛЯ ТРЕНИРОВОК

Запустелый двор покрыт толстым слоем грязи.

На грязном дворе солдаты Теремини проводят тренировки. Когда в замке поднимается тревога, они собираются здесь для его защиты. Грязь является труднопроходимой местностью.

Под грязью обитают два **элементаля земли** [earth elemental], вызванные и привязанные к этому месту Теремини. Если они обнаруживают незваных гостей с помощью чувства вибрации, то восстают из грязи и нападают.

V34: КРУГ БЕССМЕРТИЯ

Внутренние скругленные стены образуют циклический коридор в башне. Арки в стене прикрыты черными занавесами. Внешний коридор пугающе пуст, но за арками слышны песнопения.

Три арки, каждая из которых закрыта черными занавесами, соединяют два пространства в этой зоне. Как только герои пройдут через них внутрь, прочитайте следующее:

Черные свечи заливают тусклым светом внутреннюю комнату, открывая взору круг нечестивых рун, начерченных мелом на полу, которые, склонившись, изучает кто-то в темных одеяниях. Рядом стоит мертвец, держащий черную розу в реликварии.

Акаази (нейтрально-злая, человек, **волшебник школы Некромантии** [necromancer wizard]) использует помещение для проведения ритуалов школы Некромантии и создания Нежити-солдат для армии лорда Сота. Ее сопровождает **несущий черную розу** [black rose bearer] (см. «Приложение А»).

Как только Акаази узнает о вторжении, она прикажет ему напасть и сражается до смерти во имя лорда Сота.

Если персонажи посмотрят вверх, то увидят черное луносветное зеркало, висящее в зоне V36.

V35: ХРАМ

Каменный алтарь в конце храма — единственное, что привлекает внимание. Покрытые пылью окна в железных рамах выходят во внутренний двор.

В храм можно попасть через жуткую черную башню Акаази, поэтому его редко посещают. Северная лестница ведет в зону V10 на 30 футов вниз.



Скрытая дверь. Часть западной стены храма полая и закреплена на петлях, поэтому ее можно открывать в сторону внутреннего двора. Скрытую дверь можно обнаружить, преуспев в проверке Мудрости (Восприятие) со Сл 13.

Сокровище. Задняя часть алтаря полая и содержит одну полку, на которой лежит *волшебная палочка обнаружения врагов* [wand of enemy detection].

V36: ПОКОИ АКАЗИИ

В комнате находится простой коврик для сна и книжный шкаф, в котором хранятся жуткие тома, не представляющих особой ценности. Две двери выходят из башни и соединяются со крепостной стеной, ведущей наружу.

Черное луносветное зеркало. Круглое отверстие в полу позволяет существу заглянуть в помещение внизу (зона V34). Черное луносветное зеркало подвешено на трех железных цепях, прикрепленных по краям отверстия. Зеркало можно безопасно отсоединить от одной цепи, преуспев в проверке Ловкости (Ловкость рук) со Сл 15. При провале на 5 и более зеркало сорвется с цепей и упадет на пол с высоты 20 футов.

V37: ВОЛЬЕР ДЛЯ ПТИЦ

Черные различные представители семейства врановых заполняют маленькие клетки во мрачном вольере без окон. Они громко каркают, когда кто-либо входит.

В хлипких деревянных клетках расположились двадцать **воронов [raven]**, используемых для передачи сообщений.

Лестница на восточной стене ведет в лунарий черной башни (зона U3).

ОСОБЕННОСТИ ВЕРХНЕГО УРОВНЯ

Помимо особенностей Хранилища трех лун, перечисленных ранее в этой главе, верхний уровень хранилища имеет ряд важных дополнительных деталей.

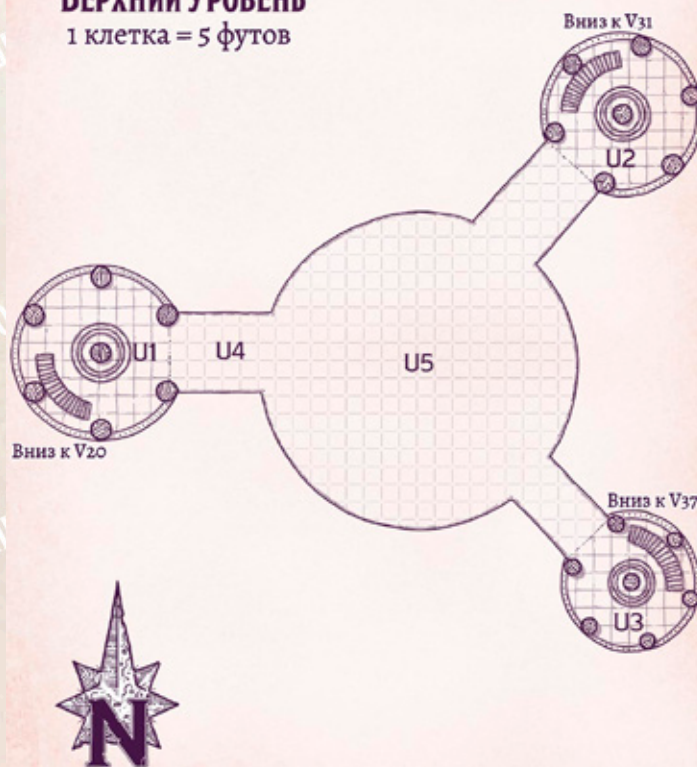
Если персонажи еще не знают, как прервать ритуал Теремини, один из них понимает, что ответ должен быть связан с лунами Кринна и им следует изучить планетарий в зоне V29.

ЦВЕТНОЕ СТЕКЛО

Каждый лунарий (зоны U1, U2 и U3) окружен шестью колоннами, которые поддерживают полусферическую крышу из эмалированного стекла. Между каждой колонной установлены вставки из такого же материала. Каждый 10-футовый квадрат стекла является Большим объектом, обладает КД 10, 10 хитами, уязвимостью к урону звуком, а также иммунитетом к урону ядом и психической энергией.

ХРАНИЛИЩЕ ТРЕХ ЛУН ВЕРХНИЙ УРОВЕНЬ

1 клетка = 5 футов



Стекло зачаровано так, что лунный свет светит сквозь него только одним цветом:

- Белый свет Солилари освещает лунарий белой башни (зона U1).
- Багровый свет Лунитари светит в лунарий багровой башни (зона U2).
- Черный свет Нуитари светит в лунарий черной башни (зона U3).

ЛУННЫЕ КРИСТАЛЛЫ

Небольшие ступени поднимаются к помосту в центре каждого лунария. На вершине специально вырезанной колонны находится лунный кристалл. Все три из них были специально созданы лунным драконом Ориниксом.

Кристаллы являются компонентом для ритуала Теремини, но они не имеют никакой ценности или особых свойств. Когда персонажи придут на место, помосты будут окружены барьером из затвердевшего лунного света (см. ниже). Кристаллы нельзя разбить, пока Теремини проводит ритуал.

ЗАТВЕРДЕВШИЙ ЛУННЫЙ СВЕТ

Лунные мосты и лунный диск (зоны U4 и U5) сделаны из затвердевшего лунного света, мерцающего, как опаловое стекло. Если существо, находящееся не в своем истинном облике, начинает свой ход, касаясь затвердевшего лунного света, то оно должно совершить спасбросок Телосложения со Сл 15, при провале становясь отравленным.

Чтобы заполучить пятый фрагмент жезла, персонажи должны остановить ритуал Теремини Темнолист, который окутает Хранилище трех лун багровым лунным светом.



Пока Теремини сосредоточена на своем ритуале, сферические барьеры из затвердевшего лунного света окружают каждый помост из лунного хрусталя.

Ничто не может физически пройти сквозь затвердевший лунный свет или телепортироваться сквозь него. Он невосприимчив к любому урону и не может быть развеян заклинанием *рассеивание магии* [dispel magic]. Если затвердевший лунный свет попадает в область действия заклинания *солнечный ожог* [sunburst], то он рассеивается на 10 минут. Он также распространяется на Эфирный план, не давая возможности проходить через него. Ритуал подпитывает фрагмент жезла, поэтому на затвердевший лунный свет не действуют эффекты заклинания *поле анти-магии* [animagic field].

ЛОКАЦИИ ВЕРХНЕГО УРОВНЯ

Следующие локации изображены на карте 6.4.

U1: БЕЛЫЙ ЛУНАРИЙ

Белый лунный свет озаряет гладкий помост.

Барьер лунного света вокруг помоста лунария оснащен ловушкой. Когда к нему прикасаются, он испускает ослепительную вспышку белого света в радиусе 30 футов от помоста. Любое существо, оказавшееся в этой области, должно преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 17 или будет ослеплено на 24 часа.

U2: БАГРОВЫЙ ЛУНАРИЙ

Мрачный скелетоподобный волк, ходящий на двух ногах, патрулирует помещение.

Чудовище является **смертвоволком** [deathwolf] (см. «Приложение А»), созданным из тела убитого Хранителя синего пламени. Акаази приказала ему нападать на всех, кто войдет сюда во время ритуала Теремини. Увидев персонажей, смертвоволк яростно сражается и не остановится ни перед чем для уничтожения своих противников.

U3: ЧЕРНЫЙ ЛУНАРИЙ

Два иссохших мертвых существа стоят на страже. Каждое из них держит реликварий с черной розой.

Двум **несущим черную розу** [black rose bearers] (см. «Приложение А») было приказано защищать лунарий от посторонних.

U4: ЛУННЫЕ МОСТЫ

Три моста, состоящие из сплошного лунного света, перекинуты через пространство между лунариумами и лунным диском.



U5: ЛУННЫЙ ДИСК

Женщина в капюшоне стоит в центре круглой платформы, широко раскинув руки и прикрыв глаза. Прямо перед ее руками парит фрагмент жезла.

Теремини (законно-злая, эльфийка, **архимаг [archmage]**) проводит ритуал. Пятый фрагмент жезла *семи частей [rod of seven parts]* парит в воздухе прямо перед ней.

Когда Теремини заметит приближающихся персонажей, она прокричит: «Смерть тем, кто выступает против лорда Сота, а также жалким хранителям! Вам никогда не остановить меня!»

Если персонажи прервут ритуал Теремини, она вопит от ярости и нападет на них. Теремини схватит фрагмент жезла и будет сражаться до смерти. Для более подробной информации о жезле *семи частей [rod of seven parts]* читайте «Вступление».

ПРЕРЫВАНИЕ РИТУАЛА

Ритуал Теремини прерывается, если происходит одно из следующих событий:

- Багровый лунный свет направлен на белый кристалл, белый лунный свет — на черный кристалл, а черный лунный свет — на багровый кристалл.
- Лунный кристалл снимается с постамента. Возникший хаос после прерывания ритуала — это идеальная возможность для персонажей, чтобы забрать часть жезла у Теремини. Она будет отвлечена, собирая все силы войск хранилища, чтобы сразиться с драконом Ориниксом. Если персонажам не удастся сорвать ритуал Теремини, они должны сразиться с ней внутри крепости, чтобы заполучить артефакт.

ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ РИТУАЛА

В тексте намеренно не указано, сколько конкретно времени требуется Теремини для завершения ритуала. Игроки должны ощущать, что время имеет значение, но не настолько, чтобы их персонажи не могли позволить себе отступить и отдохнуть, если это действительно будет необходимо.

ИЗМЕНЕНИЕ ЛУННОГО СВЕТА

Завеса багрового лунного света, окружающая Хранилище трех лун, исчезает. Области, состоящие из затвердевшего лунного света, включая лунный диск, лунные мосты и барьеры вокруг помостов лунария, мгновенно растворяются. Любое существо, стоящее на одной из этих поверхностей, падает во двор, находящимся на 100 футов ниже.

ПРИБЫТИЕ ОРИНИКСА.

На месте, где когда-то висел лунный диск, открывается портал в Лунитари. Из него вылетает **взрослый лунный дракон [adult lunar dragon]** Ориникс (см. «Приложение А») и нависает над двором. Раздосадованный неудачей Теремини, дракон нападает на всех, кого видит, и в первую очередь на волшебницу.

СЛЕДУЮЩИЕ ШАГИ

Получив пятый фрагмент жезла *семи частей [rod of seven parts]*, персонажи могут вернуться в Сигил через дверной проем в дереве, через который они попали в мир Криинн.



Ориникс.



Следующий фрагмент жезла скрыт глубоко в смертельной Гробнице потерянных душ

ГЛАВА 7: ГРОБНИЦА ПОТЕРЯННЫХ ДУШ

Поиск шестого фрагмента *жезла семи частей* [rod of seven parts] приводит персонажей к архипелагу тропических островов мира Орт. Там они должны проникнуть в глубины смертельного комплекса, прозванного Гробницей потерянных душ, который был построен, чтобы заманивать и убивать охотников за сокровищами. Он представляет из себя запутанный лабиринт смертельных ловушек, возведенный коварным архиличом Ацерераком, который получает извращенное удовольствие от заполнения своего подземелья костями поверженных искателей приключений.

ПРОВЕДЕНИЕ ГЛАВЫ

Эта глава начинается после получения персонажами пятого фрагмента *жезла семи частей* [rod of seven parts]. Персонаж, держащий его в руках, инстинктивно знает, что шестая часть находится на Острове змей в Орте, мире, известном своими легендарными подземельями и магическими сокровищами.

Прибыв на остров, персонажи становятся свидетелями битвы между **кракеном [kraken]** и группой археологов. Последние оказались в тяжелом положении, и только герои, если того захотят, могут прийти им на помощь. Так или иначе персонажи понимают, что шестой фрагмент *жезла семи частей* [rod of seven parts] находится в комплексе, который исследуют археологи: Гробнице потерянных душ.

Археологи не продвинулись глубоко в исследовании смертельного комплекса, поэтому персонажам придется встретиться с его препятствиями, не владея всей информацией. Поиски фрагмента жезла заканчиваются столкновением с Рераком, усиленным *подобием [simulacrum]* Ацерерака.

РАЗВИТИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ

К началу главы персонажи должны быть 16-го уровня. Персонажи получают уровень после того, как они заберут шестой фрагмент жезла из Гробницы потерянных душ.

СИЛА ТАЙН

В этой главе персонажи могут узнать две тайны, соответствующие правилам раздела «Сила тайн» во «Вступлении»:

Тайна Мариан. Мариан Ксавер, одна из археологов, всю жизнь восхищалась Ацерераком и жуткой магией архилича. В прошлом она раздумывала изучать некромантию. Более подробная информация о ней содержится в разделе «Лагерь археологов» далее в этой главе.

Тайна Рерака. Ложный лич недоволен своим заточением в Гробнице потерянных душ и никогда не хотел исполнять волю Ацерерака. Рерак — это страж фрагмента жезла, который ищут персонажи. Он находится в зоне T26 комплекса.

ШЕСТАЯ ЧАСТЬ ЖЕЗЛА

Шестой фрагмент *жезла семи частей* [rod of seven parts] находится в зоне T27 Гробницы потерянных душ. Для получения дополнительной информации о жезле и заклинании, которое эта часть позволяет накладывать владельцу, смотрите «Вступление».

ОРТ

Действие этой главы происходит в мире Орт сеттинга Грейхок, который изобилует запутанными подземельями, магическими сокровищами и другими фантастическими отличительными чертами жанра меча и магии.

ОСТРОВ ЗМЕЙ

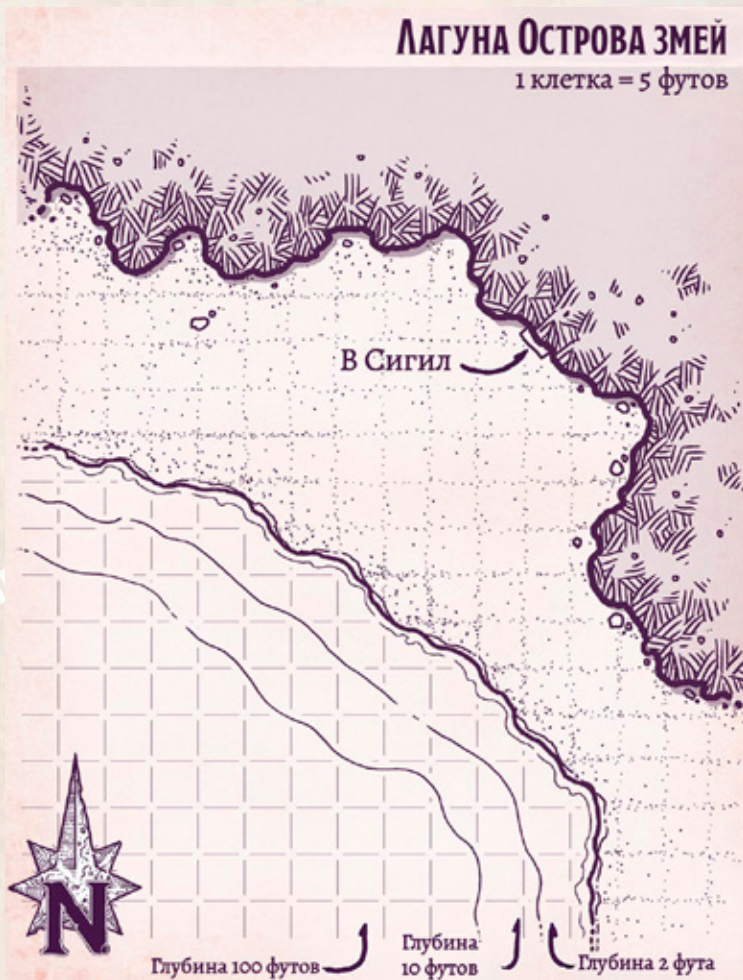
Персонажи, которые изучают Остров змей в Сигиле, могут узнать следующее:

Интриги Ацерерака. Давным давно архилич Ацерерак посетил Остров змей в поисках бесценных артефактов. Он сравнивал с землей поселения по всему острову, похищая сокровища и убивая без разбору. Затем лич построил одну из своих печально известных гробниц близко к побережью. Потомки тех, кто пережил бойню, устроенную Ацерераком, до сих пор остаются на острове, восстанавливая его. Многие стремятся вернуть украденные у них сокровища.

География. Остров змей является частью архипелага, известного как цепь Асперди-Дукшан. Умеренный климат создает благоприятные условия для ядовитых змей и прочей токсичной фауны, а в его скалистых уступах располагается сеть опасных прибрежных пещер.

Обитатели. Народные предания об острове гласят, что он приносит несчастья, поэтому чужаки держатся от него подальше. Большинство семей местных живут здесь поколениями и знают, что это не так, а слухи основываются, скорее всего, на давней деятельности Ацерерака. Персонажи узнают это, когда посещают остров.

Легенды. Легенды рассказывают о печально известной Гробнице ужасов Ацерерака, смертельном лабиринте, наполненном чудовищами и головоломками. Истории гласят, что архилич создал подобные гробницы для защиты ценных магических артефактов. Одна из них расположена на острове.



Путь в Орт

Когда персонажи проходят сквозь портал в Сигиле на Остров змей, они появляются в пещере на уровне земли. Перед ними открывается вид на лагуну, как показано на карте 7.1.

НАПАДЕНИЕ КРАКЕНА!

Персонажи оказываются в эпицентре хаоса, творящегося на пляже лагуны. Прочтите или перескажите следующее:

Окидывая взглядом скалистый берег, вы чувствуете теплый бриз лагуны острова. Из морских глубин поднимаются щупальца, которые тянутся в сторону пляжа к группе паникующих людей, одетых по-походному.

Щупальца принадлежат **кракену [kraken]**, который получил повреждение от стычки с охотничьей лодкой ранее, в результате чего его хиты были снижены до 250. Кракен скрывался рядом с берегом лагуны, когда группа археологов остановилась здесь, чтобы порыбачить. Голодный и разъяренный, он напал из засады на археологов, которые теперь отчаянно пытаются сбежать. Кракен находится в самой восточной части воды глубиной 100 футов, изображенной на карте 7.1. Археологи рассеяны в воде глубиной 2 фута и вдоль пляжа.

На пляже пятнадцать археологов: людей и эльфов. За исключением Лайсы Матьюлин, Тало Йерия, Во-

грена Старклоак и Мариан Ксавьер (которые описаны в последующих разделах), археологи используют блоки статистики **обывателей [commoner]**.

Если персонажи присоединяются к битве, **кракен [kraken]**, сосредотачивается на них, позволяя археологам отступить. Если персонажи остаются в стороне, кракен замахивает восьмерых археологов, прежде чем уйти под воду, насытившись. Лайса, Тало, Ворген и Мариан находятся среди выживших.

ВСТРЕЧА С ЛАЙСОЙ МАТЬЮЛИН

Когда кракен больше не будет представлять угрозы, лидер археологов подойдет к персонажам.

К вам бежит темноволосая, крепко сложенная женщина с бронзовым загаром, чья прическа убрана назад с помощью цветастого шарфа. На ее лице смесь облегчения и волнения.

Лайса (хаотично-добрая, человек, **убийца [assassin]**) — бывший пират, решивший стать археологом. Она происходит из семьи коренных жителей острова и стремится вернуть сокровища, украденные у ее предков. Она набрала команду для исследования гробницы, где, как она верит, находятся те самые сокровища.

Женщина приглашает персонажей в лагерь археологов, чтобы отдохнуть и поговорить.

ЛАГЕРЬ АРХЕОЛОГОВ

Археологи разбили свой лагерь на южном берегу лагуны, где утесы отступают, позволяя пройти в глубь острова. Опишите лагерь следующими словами:

Между берегом и джунглями стоят палатки, возле которых, на песке, разбросаны броня и инструменты для раскопок. В первой части лагеря двое мужчин, эльф и орк, ухаживают за ранеными. Подвески с символом дуги из семи звезд украшают их шеи, а ладони светятся божественной магией. Во второй части лагеря женщина сосредоточенно изучает книгу заклинаний.

Археологи собирают сведения о древнем комплексе, в котором находится фрагмент *жезла семи частей [rod of seven parts]*. Персонажи могут разузнать у них информацию о комплексе и одолжить необходимые для миссии магические предметы.

Цели Лайсы

Добравшись до лагеря, Лайса рада поделиться тем, что знает. Она добровольно рассказывает следующее:

Чужеродный комплекс. Архитектура комплекса отлична от местной: он наверняка был построен чужаком. Судя по защищенности, Лайса предполагает, что внутри него находится что-то ценное.



Кракен атакует обитателей Острова змей.

Текущий прогресс. Команда Лайсы обнаружила как вход в комплекс, так и два ложных прохода с ловушками. Археологи не смогли зайти глубже, но предполагают, что поняли, как проникнуть дальше.

Украденные сокровища. Давным-давно злой маг, выглядящий как скелет, сравнял с землей деревню предков Лайсы на этом острове. Он скрылся с несколькими сокровищами, и его больше никогда не видели.

Лайса ничего не знает о *жезле семи частей* [rod of seven parts], но согласна, что столь могущественный артефакт может быть внутри. Других подходящих мест, где может находиться фрагмент жезла, она не знает.

Лайса предоставляет приблизительную карту комплекса (карта 7.2) и может сопроводить персонажей к его входу, когда те будут готовы.

Украденные сокровища. Лайса надеется вернуть шесть сокровищ, украденных у ее предков. Некоторые из них являются магическими предметами, хотя Лайса описывает сокровища, как указано ниже. Предметы (и их расположения на карте 7.3) следующие:

- Палочка из черного дерева, украшенная костями и перьями (зона T9)
- Кольцо золотых звезд (зона T13)
- Священный скимитар, посвященный змеиным духам (зона T17)
- Набор медных табличек, на которых выгравированы заклинания (зона T19)
- Кристальная сфера, используемая в ритуалах (зона T23)

- Пояс из синего шелка, используемый в церемониях (зона T27)

Если персонажи найдут любую из этих вещей и вернут Лайсе, она будет вне себя от радости. За каждый возвращенный предмет женщина заплатит по пять драгоценных камней, стоимостью 500 зм каждый. Она хранит их в мешочке на поясе.

Тало Йерия и Ворген Старклок — священники и лекари

Упомянутого ранее эльфа зовут Тало Йерия, а орка — Ворген Старклок. Они являются нейтрально-добрыми **священниками** [priests] Селестиана, загадочного божества звезд и путешественников мира Орт. Тало и Ворген давно дружат с Лайсой и поддерживают ее начинания, хотя и опасаются исследовать комплекс.

Они хорошо разбираются в религии Острова змей. При расспросе они поделятся советами:

Равноценный обмен. На острове обитают могущественные духи природы, которые не благосклонны к тем, кто много забирает у острова. Никто не должен брать, не отдавая что-то взамен.

Уважение. Пожертвование денег, еды или созданных предметов показывает уважение к духам острова. Проявление доброты также может вызвать благосклонность духов.



Если персонажи вернутся в лагерь в ходе исследований, Тало и Вогрен предложат им магическое исцеление.

МАРИАН КСАВЬЕР, ШТАТНЫЙ МАГ

Человеческая женщина, сосредоточенная на книге заклинаний, — штатный магический эксперт лагеря, Мариан Ксавьер (нейтральная, **mag [mage]**). Мариан родом с материка и присоединилась к группе Лайсы из-за одержимости магическими ловушками и артефактами.

Магические исследования Мариан привели ее к изучению Ацерерака, и она может поведать персонажам об архиличе. Они узнают информацию об Ацерераке, представленную в этой главе, а также в заметках об Ацерераке в «Приложении Б». Мариан не осознает, насколько в действительности опасен комплекс на этом острове.

Магические предметы. Рядом с Мариан лежит фонарь обнаружения [lantern of revealing], а к ее поясу привязан камень зрения [gem of seeing]. Она может одолжить персонажам фонарь, но не будет готова отдать камень. Персонаж может убедить одолжить камень зрения, преуспев в проверке Харизмы (Убеждение) со Сл 18.

Тайна Мариан. При продолжительном разговоре с Мариан персонажи заметят, что она увлеченно рассказывает об Ацерераке, но в ее словах чувствуется вина. Если персонажи поделятся своим наблюдением

или спросят об этом, Мариан признается, что когда-то восхищалась архиличем и даже рассматривала возможность изучения некромантии. Однако, когда Мариан осознала, какое великое зло стоит за этим, она отказалась от мрачного пути.

Независимо от реакции персонажей на откровение, его изучение считается тайной в соответствии с правилами раздела «Сила тайн», изложенными во «Вступлении».

СПУСК В ГРОБНИЦУ

После разорения деревень коренных жителей острова Ацерерак соорудил здесь одну из своих гробниц. Хотя посторонние редко посещают Остров змей, слухи о наполненном сокровищами комплексе, распространились по всему Орту. С течением времени он стал известен как Гробница потерянных душ, поскольку ее исследователей ждала лишь смерть.

Лайса и ее команда добились некоторого прогресса в исследовании комплекса, отмечая ложные входы и ловушки. Вход в него находится примерно в одной миле от лагеря археологов.

ОСОБЕННОСТИ ГРОБНИЦЫ

Если не сказано обратного, зоны комплекса обладают следующими особенностями.

ПОТОЛКИ, ДВЕРИ, ПОЛ И СТЕНЫ

Потолки, пол и стены комплекса построены из известняка. Высота потолков в помещениях составляет 20 футов, а в коридорах — 10 футов. Двери деревянные и не заперты, если не сказано обратного. Некоторые двери могут открываться только определенным образом. Стены комплекса невосприимчивы к любым заклинаниям или магическим эффектам, которые направлены на изменение их формы, такие как заклинания *создание прохода [passwall]* или *изменение формы камня [stone shape]*.

СКРЫТЫЕ ДВЕРИ

Магия школы Иллюзий скрывает множество дверей комплекса, маскируя их под сплошные стены. Их можно обнаружить прикосновением, а создания с истинным зрением видят их так, как если бы двери не были скрыты. Сотворение заклинания *рассеивание магии [dispel magic]* навсегда развеивает скрывающую их магию. В остальном скрытая дверь идентична остальным дверям в комплексе. Местоположение скрытых дверей отмечено на карте 7.3.

ОСВЕЩЕНИЕ

Внутреннее убранство комплекса ярко освещено хрустальными подсвечниками, в которых горит злое зеленое пламя. Его нельзя потушить никаким образом.

ПЛАНАРНЫЕ ОГРАНИЧЕНИЯ

Когда внутри комплекса существо накладывает заклинание или использует эффект, который перемещает его или другое существо на другой план (например, заклинания *проекция в астрал [astral projection]*, *изгнание [banishment]*, *эфирность [etherealness]* или *уход в иной мир [plane shift]*), ячейка заклинания, компоненты, заряды предмета или иные ресурсы расходуются как обычно, но ничего не происходит.



ФРАГМЕНТ ЖЕЗЛА И ЕГО СТРАЖ

Фрагмент жезла находится в зоне T27 и охраняется Рераком — усиленным *подобием* [simulacrum] Ацере-рака, созданным ради сбора душ для архлича. Когда искатель приключений умирает в комплексе, Рерак захватывает его душу, используя омерзительную магию, и помещает ее в драгоценные камни, встроенные в глаза ложного лича. Души остаются в его глазах на 24 часа, после чего передаются Ацере-раку и оказываются заточены навсегда. Рерак также вновь устанавливает ловушки, которые были активированы в комплексе.

Прошло много времени с тех пор, как архлич создал Рерака. Подобие разрывается между верным исполнением воли Ацере-рака и презрением к нему за то, что тот заточил его в стенах комплекса. Получение фрагмента жезла ведет к столкновению с Рераком в его криге, хотя персонажи могут забрать его без боя с подобием. Для дополнительной информации о столкновении смотрите зону T26.

Искаженные миражи. Презрение Рерака, смешанное с магией фрагмента жезла, вызывает появление странных миражей по всему комплексу. Эти миражи описаны там, где они встречаются (см. зоны T9, T13, T21 и T24).

ЛОКАЦИИ ГРОБНИЦЫ

Зоны гробницы отмечены на карте 7.3.

T1: ЛОЖНЫЙ ВХОД

Широкий коридор заканчивается двумя каменными дверями с металлическими ручками. У входа археологи разместили символы «опасность» и «огонь».

Взрывная ловушка. Существо, которое входит в коридор, активирует ловушку. Когда оно касается пола коридора, плитка вдавливается, и каменная плита, подвешенная под потолком, опускается, запечатывая коридор, после чего он заливается магическим огнем. Каждое существо в перекрытом коридоре должно совершить спасбросок Ловкости со Сл 20, получая 28 (8кб) урона огнем при провале или половину этого урона при успехе.

Каменная плита запечатывает коридор до следующего рассвета, потом она возвращается в свое исходное положение на потолке, а ловушка переустанавливается. До того момента существо может действием попытаться поднять плиту и открыть проход, преуспев в проверке Силы (Атлетика) со Сл 18.

T2: ЛОЖНЫЙ ВХОД

Линии странных небольших углублений покрывают стены коридора, в конце которого находится ряд дверей из темного дерева.

КАРТА 7.2 КОМПЛЕКС ГРОБНИЦЫ



ЗАШИФРОВАННОЕ ПОСЛАНИЕ НА НЕБЕСНОМ ДАЕТ
ПОДСКАЗКУ, КАК ИСПОЛЬЗОВАТЬ СЕМЬ БОЧОНКОВ В
РАСПОЛОЖЕННОЙ НЕПОДАЛЕКУ ПЕЩЕРЕ.



Ловушка со стрелами. Взведенные стрелы скрыты в стенах с углублениями. Существо, которое входит в область ловушки, отмеченную на карте 7.3, впервые за ход или заканчивает свой ход в ней, активирует залп стрел и должно совершить спасбросок Ловкости со Сл 20, получая 27 (6к8) колющего урона от стрел при провале или половину этого урона при успехе. Область шириной 5 футов вдоль восточной стены находится за пределами ловушки, и стоять в ней безопасно.

Секрет дверей. Двери в конце коридора фальшивые и не могут быть открыты. На них нацарапан крохотный текст:

«Ацерерак приветствует вас! Увы, эти двери никуда не ведут, но ваши навыки не должны остаться без награды! Если вы желаете проникнуть в глубины моей гробницы, внемлите этим словам: синий жаждет вашей магии».

Это подсказка для открытия двери в зоне Т4.

Т3: ВХОД В ГРОБНИЦУ

Коридор частично раскопан. Поднятые каменные крышки открывают яму в центре коридора глубиной 10 футов, заполненную пиками. Тонкая деревянная доска лежит поверх нее, обеспечивая безопасный проход.

Персонажи могут воспользоваться доской, чтобы безопасно миновать яму. Существо, упавшее в яму получает 5 (1к10) колющего урона от пик. Дно ямы считается труднопроходимой местностью.

Внизу ямы по центру северо-восточной стены находится скрытая дверь, которая ведет в зону Т5.

Т4: ЛИК ВЕЛИКОГО СИНЕГО ДЬЯВОЛА

Заднюю стену коридора украшает барельефное изображение хмурого дьявольского лица, выполненное из лазурных мозаичных плиток. Его рот открыт, обнажая черную пасть, а глаза вырезаны из мутных белых кристаллов. Справа от мозаики находится закрытая дверь.

Персонаж, осмотревший барельеф с помощью заклинания *обнаружение магии* [detect magic] или похожей магии, увидит ауру магии школы Вызова вокруг рта барельефа и ауру магии школы Ограждения вокруг глаз.

Портал во рту. Ширина рта барельефа составляет 10 футов, а высота — несколько футов. Предметы и существа, которые заходят в него, телепортируются в зону Т14.

Открытие двери дьявола. Барельеф — это ключ к открытию двери в зону Т6, которую нельзя открыть никак иначе.



Когда существо, находящееся в радиусе 5 футов от барельефа, накладывает заклинание, используя ячейку заклинания, она расходуется как обычно, но заклинание не срабатывает. Вместо этого магия заклинания поглощается барельефом, наполняя его количеством зарядов, равным уровню ячейки заклинания, израсходованной на его сотворение, что заставляет глаза барельефа вспыхнуть зеленым. Когда он поглотит 6 или более зарядов, то дверь откроется. Дверь закроется сама собой через 10 минут, если ее не держать или не подпереть. Когда она закрывается, глаза барельефа перестают светиться, а повторное открытие двери из этой зоны потребует дополнительной траты ячеек заклинания. Дверь может быть открыта с восточной стороны как любая нормальная дверь.

Т5: ПЕЩЕРА СЕМИ БОЧОНКОВ

Изогнутые деревянные доски устилают пол пещеры. Вдоль одной из стен вмурованы семь бочонков, на каждом из которых виднеется нарисованный символ, под которым находится краник. Полки на противоположной стене заставлены кубками и пивными кружками.

Персонаж, изучивший полки, заметит повторяющееся послание на Небесном, вырезанное вдоль краев полок:

«Септет о напитках здесь расположен,
Один из которых бежать вам поможет.
Волшебных шесть бочек, одна лишь простая.
Со звездной печатью сосуд отравляет,
Ни благо, ни порчу синяя держит,
Лунный напиток от недугов лечит,
Соседа зеленого знака найди,
Попробуй его и сквозь доски пройди».

Послание содержит подсказки к содержимому бочонков.

Каждый из них содержит 20 пинт жидкости. В порядке слева направо бочонки помечены следующими символами.

Зеленая звезда. Жидкость в этом бочонке насыщена магией школы Некромантии. Существо, выпившее любой объем этой жидкости, должно совершить спасбросок Телосложения со Сл 20, получая 22 (5к8) урона некротической энергией при провале или половину этого урона при успехе.

Синий квадрат. Существо, выпившее пинту или больше жидкости из этого бочонка, получает эффект *зелья уменьшения* [potion of diminution]. Персонаж, уменьшенный до Крошечного размера этой жидкостью, все еще не может протиснуться сквозь узкие щели между досками на полу (см. «Туннель к зоне Т8» ниже для дополнительной информации).

Зеленый полумесяц. Существо, выпившее пинту или больше жидкости из этого бочонка, получает эффект *эликсира здоровья* [elixir of health].

Красный квадрат. Существо, выпившее пинту или больше жидкости из этого бочонка, получает эффект *зелья газообразной формы* [potion of gaseous form]. Персонаж в газообразной форме может легко проникнуть сквозь узкие щели между досками пола (см. «Туннель к зоне Т8» ниже).

Синий круг. Существо, выпившее пинту или больше жидкости из этого бочонка, получает эффект *зелья увеличения* [potion of growth].

Зеленый круг. Жидкость в этом бочонке не магическая, но ядовитая. Существо, выпившее любой объем этой жидкости, должно преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 25 или станет отравленным на один час.

Красная звезда. Жидкость в этом бочонке действует как магический паралитик. При выпивании любого объема жидкости из этого бочонка существо должно преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 20 или станет парализованным на один час.

Жидкость, вынесенная из пещеры, лишается своих магических свойств.

При вынесении бочонка из этого помещения жидкость внутри испаряется.

Туннель к зоне Т8. Осматривая пол, персонажи смогут увидеть пустой подвал сквозь дюймовые щели между досками. В его восточной части можно найти выход в туннель, который ведет в зону Т8. Самый простой способ добраться до туннеля — вышить содержимое бочонка с красным квадратом и принять газообразную форму. Доски нельзя сместить, также они обладают невосприимчивостью ко всему урону.

Если у персонажей возникают трудности с решением головоломки, то любой, кто пройдет по доскам, осознает, что тонкие щели между ними — это единственный способ покинуть помещение. Если персонажи все еще затрудняются решить головоломку, позвольте им совершить проверку Интеллекта (Магия) со Сл 12, чтобы понять, что магическая жидкость в одном или нескольких бочонках может помочь переместиться сквозь щели в досках пола.

Т6: КОРИДОР САМОЦВЕТОВ

Ряды разноцветных драгоценных камней покрывают стены коридора. В его восточной части находится скульптура разбивающейся волны изумрудного цвета, на основании которой вырезаны слова «Зеленая волна». В южной стене коридора находится дверь.

При изучении скульптуры вблизи становится заметно углубление в основании. Оно достаточно большое, чтобы вместили один драгоценный камень.

Самоцветная головоломка. Все встроенные в стены камни являются бесполезными кристаллами, за исключением одного: изумруда стоимостью 1 000 зм. Персонаж, изучающий их хотя бы одну минуту, заметит изумруд, преуспев в проверке Интеллекта (Расследование) со Сл 20. Вытащить изумруд из гнезда в стене легко. Помещение изумруда в скульптуру открывает дверь, обеспечивая проход в зону Т16.

Дверь не поддается любым другим попыткам открыть ее. Будучи однажды открытой, она перестает быть запертой и может открываться и закрываться без изумруда.

Персонаж, преуспевший в проверке Интеллекта (Магия) со Сл 16 напоминает, что изумруды используются для заточения водных элементалей.

Когда существо касается любой другой драгоценности в стенах, скульптура светится и запускает по коридору волну замораживающей магии длиной 30 футов и шириной 5 футов. Каждое существо в области этой волны должно совершить спасбросок Ловкости со Сл 20, получая 33 (6к10) урона холодом при провале или половину от этого урона при успехе.

Т7: КЛАДОВАЯ СКЕЛЕТОВ

В углу маленькой комнаты сидит покрытый паутиной трухлявый скелет. На его шее висит золотое ожерелье с большим черным камнем.

Если изучить скелета с помощью заклинания *обнаружение магии* [detect magic] или аналогичным эффектом, то оно позволит увидеть ауру школы Некромантии вокруг кольца.

Ловушка кольцо. Когда существо впервые прикасается к колье, оно выпускает заряд смертельной энергии в виде сферы радиусом 5 футов вокруг себя. Каждое существо в радиусе должно совершить спасбросок Телосложения со Сл 22, получая 36 (8к8) урона некротической энергией при провале и половину этого урона при успехе.

После срабатывания ловушки кольцо становится обычной драгоценностью стоимостью 1 200 зм.

Т8: КОМНАТА МИРИАДЫ АРОК

В каждой из стен восьмиугольной комнаты, охваченной завесой белого тумана, располагается каменная арка.

Туман магический и не может быть разогнан или развеян.

Арки. Арки ведут к следующим местам:

Северная арка. Любые существа или объекты, которые проходят сквозь односторонний портал, переносятся в зону Т3, появляясь в юго-западном конце коридора или ближайшем незанятом пространстве.

Северо-восточная арка. Арка соединена с зоной Т11 туннелем из гладкого серого камня.

Восточная арка. Любые существа или объекты, которые проходят сквозь портал, перемещаются в незанятое пространство в зоне Т20а. Портал не дает пройти сквозь него существу или объекту, если места для перемещения недостаточно, и вместо этого отталкивает.

Юго-восточная арка. Арка соединена с зоной Т7 с помощью скрытого обсидианового туннеля, покрытого паутиной.

Южная арка. Любые существа или объекты, которые проходят сквозь портал, перемещаются в случайное незанятое пространство в зоне Т14.

Юго-западная арка. Арка соединена с подвалом под деревянным полом зоны Т5 с помощью выкопанного в земле туннеля.

Западная арка. Любые существа или объекты, которые проходят сквозь портал, перемещаются в незанятое пространство в зоне Т20b. Портал не дает пройти сквозь него существу или объекту, если места для перемещения недостаточно, и вместо этого отталкивает.

Северо-западная арка. Арка соединена с зоной Т9 покрытым мхом туннелем.

Т9: МИРАЖ ЛЕСА ДУХОВ

Вы оказываетесь на раскидистой опушке леса. Мерцающие огоньки порхают между ветвями деревьев, а по центру опушки возвышается баньян, обвитый нездоровой на вид лозой. Через опушку извивается тропинка, которая исчезает, когда вы пытаетесь пристальнее взглянуть на нее.

Баньян — это нейтральный **трент** [treant] по имени Абалахин. Он реален, но весь остальной лес является осязаемым миражом, с которым существа могут взаимодействовать.

Разрушение иллюзии. Мираж связан с существованием Абалахина. Если трента убьют, то мираж исчезнет, открывая взору каменное помещение с останками Абалахина.

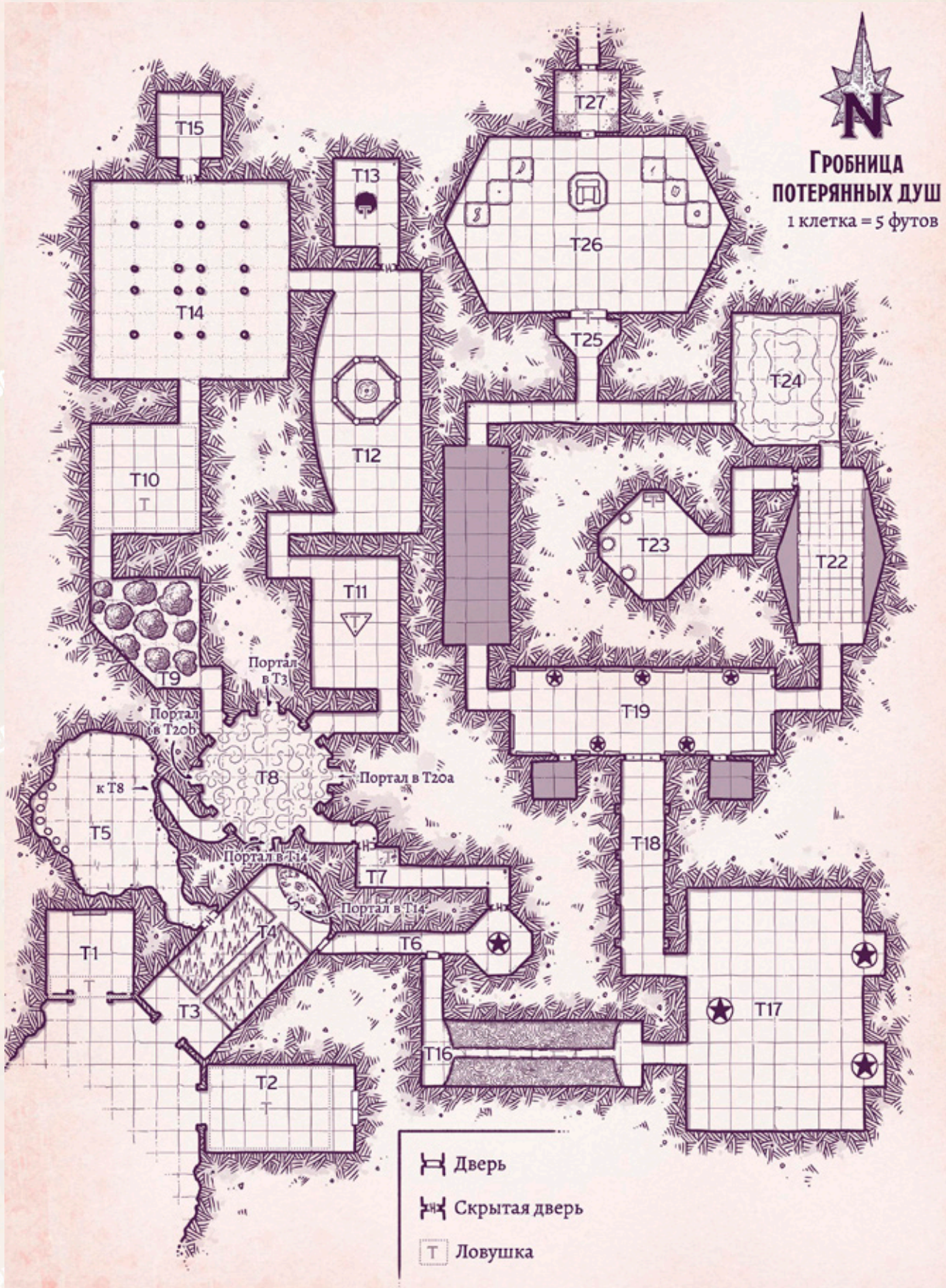
Дружба с Абалахином. Трент покрыт удрушающими лозами, из-за которых тот стал вялым и отшелушенным. Заклинание *снятие проклятия* [remove curse] или схожие с ним эффекты заставляют пагубные лозы вокруг Абалахина рассыпаться. После освобождения он поблагодарит персонажей и в ответ подавит мираж, открывая выход из помещения.

Мерцающие духовные огоньки. В комнате находится 1к8 духовных огоньков (каждый использует блок статистики **блуждающего огонька** [will-o'-wisp] и говорит на Общем и Сильване), которые наполняют иллюзорную опушку в любой момент времени. Они являются частью миража, безразличны к присутствию персонажей и исчезают, если их атаковать. Любой персонаж с показателем пассивной Мудрости (Внимание) 17 или выше различает их шепотки и слышит следующие фразы:




- «Следующее испытание будет сокрушительным — действуйте быстро!»
- «Хозяин гробницы жаждет свободы. Не искали бы вы того же на его месте?»
- «Не укради из библиотеки, ведет это к беде».
- «Иллюзии мы, порожденные страстью к странствиям и магией порочной. Многие еще можно найти в этом забытом месте».
- «Нефритовые змеи требуют подношений».



КАРТА 7.3 ГРОБНИЦА ПОТЕРЯННЫХ ДУШ



ГРОБНИЦА
ПОТЕРЯННЫХ ДУШ
1 клетка = 5 футов

-  Дверь
-  Скрытая дверь
-  Ловушка



Волшебная палочка
боевого мага +3

Сокровище. При внимательном изучении корней Абалахина, среди них обнаруживается палочка из черного дерева, украшенная костями и перьями (**волшебная палочка боевого мага +3 [wand of the war mage +3]**). Персонаж, преуспевший в проверке Харизмы (Убеждение) со Сл 15, сможет уговорить трента отдать ее. Палочку также можно забрать, не привлекая внимания Абалахина. Для этого персонаж должен преуспеть в проверке Ловкости (Ловкость рук) со Сл 25. Палочка является одним из сокровищ, упомянутых Лайсой ранее в этой главе.

Абалахин становится враждебным, если заметит попытку кражи палочки. Как только трент будет повержен, палочку можно будет спокойно забрать.

Т10: КОМНАТА С ДРОБЯЩЕЙ ЛОВУШКОЙ

Комната кажется пустой. Когда один или несколько персонажей заходят в нее, прочтите следующее:

Сверху доносится щелчок. Потолок в комнате начинает стремительно опускаться.

Потолок высотой 20 футов внезапно опускается, останавливаясь в 6 дюймах от пола, быстро поднимается и вновь резко падает. Ловушка, напоминающая своими быстрыми движениями поршень, работает 1 минуту. Затем потолок возвращается на свою начальную высоту и останавливается, пока ловушка не будет активирована снова.

При срабатывании ловушки персонажи должны совершить бросок Инициативы. Потолок опускается до своей низшей точки на значение Инициативы 20, уступая персонажам в случае ничьей, пока ловушка работает.

Когда потолок падает, все существа в комнате должны совершить спасбросок Ловкости со Сл 20. При провале существо получает 55 (10к10) дробящего урона и становится сбитым с ног. При успехе оно может выбежать из комнаты, не получая урона, либо остаться в комнате и получить только половину урона. Существо, которое может уместиться в узкое пространство размером 6 дюймов, совершает спасбросок с преимуществом благодаря узкому зазору, который остается между потолком и полом при срабатывании ловушки.

Маленькое или большего размера существо, угодившее в ловушку, может совершить спасбросок Силы со Сл 20 вместо спасброска Ловкости, если оно не сбито с ног, для того, чтобы замедлить спуск потолка на благо других. В таком случае оно получит 55 (10к10) дробящего урона вне зависимости от результата спасброска. При успехе урон ловушки уменьшается до 0 для остальных до ее срабатывания в следующем раунде.

Потолок слишком тяжел, чтобы его остановили какие-либо подпорки, но *неподвижный жезл [immovable rod]* или аналогичный предмет могут предотвратить падение потолка и нанесение кому-либо урона.

Т11: СТРАННЫЙ АЛТАРЬ

Темный треугольный алтарь стоит в центре комнаты. На каждой его стороне выточена ниша, в которой находится сундук. Один из них покрыт золотом, другой — серебром, а последний — свинцом.

Сундуки не заперты и содержат следующее:

Золотой сундук. Этот сундук стоит 100 зм сам по себе, и в нем находится 100 зм.

Серебряный сундук. Этот сундук стоит 50 зм сам по себе, и в нем находится церемониальный кинжал, покрытый электризмом, навершие которого украшает аметист (стоимостью 750 зм).

Свинцовый сундук. Этот сундук не представляет ценности, однако в нем находится *свиток заклинания [spell scroll] открывание [knock]*, который оценивается ловушкой, установленной в алтаре, в 200 зм (см. ниже).

Ловушка алтаря. При извлечении сундука или его содержимого резьба на алтаре вспыхивает бледным светом. У существ в комнате есть 1 минута, чтобы вернуть сундук и его содержимое в соответствующую нишу, либо поместить один или несколько предметов равной или большей ценности туда же. В противном случае, когда время выйдет, случится одно из следующих событий, в зависимости от выбранного сундука:

Золотой сундук. Шесть враждебных **роев ядовитых змей [swarms of poisonous snakes]** телепортируются в комнату.

Серебряный сундук. Алтарь начинает источать иссушающую энергию сферой радиусом 15 футов. Каждое существо в области сферы должно совершить спасбросок Телосложения со Сл 17, получая 18 (4к8) урона некротической энергией при провале и половину этого урона при успехе.

Свинцовый сундук. В случайное свободное пространство комнаты в радиусе 15 футов от алтаря телепортируется враждебный **рыцарь смерти [death knight]**.

T12: КОМНАТА ОТДЫХА

Здесь располагается мраморная беседка с фонтаном по центру, окруженная цветущими кустами.

Эта комната безопасна.

Фонтан. Вода фонтана обладает целебными свойствами. Существо, которое выпьет из фонтана, восстанавливает 21 (6к6) хитов. Как только оно получило преимущества магии фонтана, то не может воспользоваться ими снова до следующего рассвета.

T13: МИРАЖ ЗВЕЗДНОГО НЕБА

Комната спрятана за скрытой дверью. Благодаря магии иллюзий, существа, переступившие порог помещения, словно переносятся наружу:

Вы переместились на травянистое поле с ночным звездным небом над головой.

Травянистое поле и ночное небо — иллюзии, скрывающие пустую прямоугольную комнату. Передвижение персонажей ограничивают стены комнаты, и несмотря на то, что эти поверхности скрыты обычному глазу, их все еще можно почувствовать. Существа с истинным зрением распознают иллюзии и могут видеть комнату такой, какой она есть на самом деле. Они также могут видеть в центре комнаты черный постамент с гравированной черной шкатулкой на нем. Персонажи, которые не видят ни постамент, ни шкатулку, смогут обнаружить их на ощупь после тщательного исследования местности.

Наблюдение за ночным небом. Персонаж, рассматривающий мираж ночного неба, должен совершить проверку Интеллекта (Природа) со Сл 14. При успехе он понимает, что ночное небо, хоть и прекрасное, но совершенно недостоверное, как будто было создано тем, кто ни разу прежде не видел его. Кроме того, персонаж начинает видеть сквозь иллюзии в комнате, обнаруживая не только стены и потолок, но также постамент и шкатулку на нем.

Ловушка шкатулки. Гравированную шкатулку нельзя открыть силой, но персонаж может вскрыть ее, преуспев в проверке Ловкости (Ловкость рук) со Сл 20, используя воровские инструменты. Заклинание *открывание [knock]* или аналогичная магия также могут открыть шкатулку.

Персонаж, который осматривает шкатулку перед ее открытием, совершает проверку Интеллекта (Расследование) со Сл 15. При успехе он замечает взведенное отделение под крышкой. При помощи воровских инструментов персонаж может разобрать это отделение и обезвредить ловушку, преуспев в проверке Ловкости (Ловкость рук) со Сл 15. Иначе при открытии шкатулки из нее выстреливают отравленные дротики. В этом случае каждое существо в пределах 10 футов от шкатулки должно преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 20, иначе получая 10 (4к4) колющего урона и становясь отравленным на один час.

Сокровище. Внутри шкатулки лежит изящное золотое кольцо с выгравированными на нем геометрическими узорами, напоминающими звезды. Оно не является магическим и не имеет значительной денежной стоимости, однако предки Лайсы когда-то использовали его в традиционных церемониях, рассказывая истории, затрагивающие астрологию. Это одно из сокровищ, упомянутых Лайсой ранее в этой главе.

T14: АРЕНА ДЖАГГЕРНАУТОВ

Тонкие обсидиановые колонны расположены по всему затхлomu помещению, потолок которого достигает лишь 10 футов. В мерцающем свете вы видите два массивных конструкта, разъезжающих по помещению.

Потолка высотой 10 футов едва хватает, чтобы вместить двух **гранитных джаггернаутов [granite juggernauts]** (см. «Приложение А»), которые передвигаются между колоннами помещения. Джаггернауты атакуют любых вторженцев, которых заметят, но не задевают колонны.

Джаггернауты сражаются до тех пор, пока не будут уничтожены, или существо не уничтожит треугольный камень в комнате управления (зона T15).

T15: КОМНАТА УПРАВЛЕНИЯ ДЖАГГЕРНАУТАМИ

Эта комната спрятана за скрытой дверью.

В центре пустой комнаты расположен треугольный пятифутовый камень, покрытый рунами. На его вершине, пульсируя красным светом, лежит бриллиант размером со сливу.

Тот, кто забрел на арену Гробницы, должен схлестнуться с гранитными джаггернаутом.



Треугольный камень недвижим и питает джаггернаутов в зоне T14. Персонаж, осмотревший его и преуспевший в проверке Интеллекта (Магия) со Сл 17, расшифровывает руны и понимает его назначение.

Уничтожение камня. У треугольного камня КД 20, 100 хитов, иммунитет к яду и физическому урону, а также иммунитет к дробящему, колющему, режущему урону от немагических атак. Когда камень разрушают, джаггернауты в зоне T14 перестают двигаться и становятся безжизненными объектами.

Сокровище. Как только камень был разрушен или оба джаггернаута побеждены, персонажи могут забрать бриллиант стоимостью 5 000 зм, который перестает светиться, едва его выносят за пределы комнаты.

T16: ПЕРЕСЕЧЕНИЕ КИСЛОТНОЙ ЯМЫ

Большую часть комнаты занимает яма глубиной 10 футов, залитая зеленой кислотой, над которой простирается каменный мост шириной 3 фута. На северной и южной стенах располагаются сопла, выпускающие порывы ветра поперек моста.

Существо, упавшее в кислоту или начинающее в ней свой ход, получает 21 (6к6) урона кислотой.

Воздушные сопла. Порывы ветра из сопла на стенах к северу и к югу от моста вылетают с такой силой, что их нельзя закрыть. Когда существо впервые за ход ступает на мост, взлетает в пространство над ним или кислотной ямой или начинает там свой ход, оно должно преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 20. При провале существо отталкивается порывами ветра к северу или к югу (определяется случайно) и становится сбитым с ног. Если пространство, куда

существо было сбито, не имеет опоры, оно падает как обычно.

T17: ЗАЛ СТРАЖЕЙ НЕФРИТОВОГО ЗМЕЯ

Между двумя выходами из комнаты стоит нефритовая статуя. Она изображает облаченную в доспех женщину с шестью руками, в каждой из которых блещит изогнутый меч. Нижняя часть ее тела напоминает змеиную. Две статуи, изображающие крупных кобр с нефритовой чешуей, располагаются в нишах в восточной стене.

Если один или несколько персонажей зайдут в комнату, прочтите следующее:

Глаза центральной статуи загораются белым светом, а статуи кобр начинают ползти в вашу сторону.

Центральная статуя использует блок статистики **марилит [marilith]**, однако является Конструктом. Она управляет двумя статуями кобр, которые используют блоки статистики **духовных наг [spirit naga]**, однако являются Конструктами. Статуи говорят на Общем и



враждебны к любому существу, входящему в комнату.

Умиротворение статуй. Персонаж может действием попытаться успокоить статуи, преуспев в проверке Харизмы (Убеждение) со Сл 20. Если при этом он делает им подношение еды или сокровища стоимостью 50 зм или более, проверка совершается с преимуществом. При успехе статуи становятся дружелюбными к персонажам и перестают атаковать.

Статуи служили стражами острова столетиями, прежде чем Ацерерак похитил их. Если сообщить им о Лайсе, то они будут взволнованы, узнав о ее начинаниях.

Магия Ацерерака удерживает их в комнате, но предыдущие искатели приключений рассказали им об окружающих помещениях. Статуи могут поделить-ся деталями о том, что находится в зонах T16 и T18.

Сокровище. Один из мечей центральной статуи работает в руках Гуманоида как *меч остроты (скимитар) [sword of sharpness (scimitar)]*. Этот скимитар является одним из сокровищ, упомянутых Лайсой ранее в этой главе. Если рассказать статуе о Лайсе, она добровольно отдаст меч. В противном случае меч можно забрать, когда все статуи будут побеждены.

T18: ЗАЛ ДИССОНАНСА

В стены зала встроены восемь ниш, каждая из которых содержит музыкальный инструмент: лютию, лиру, виолу, флейту, барабан, цимбалы, шалмей и рожок. В конце зала находится двойная дверь, украшенная двумя театральными масками: радостной и печальной.

Когда существо подходит к любому инструменту на расстояние пяти футов, они все загораются фиолетовым и начинают играть сами по себе, наполняя зал ужасной какофонией. Каждое существо в зале должно совершить спасбросок Мудрости со Сл 20, получая 16 (3к10) урона психической энергией при провале и половину этого урона при успехе. После этого инструменты прекращают играть и потухают, становясь обычными игральными инструментами.

Двери масок. При ближайшем рассмотрении рты обеих масок оказываются пустыми пазами, каждый из которых достаточно большой, чтобы вместить руку Среднего или Маленького Гуманоида. Двери заперты. Над масками выгравирована надпись:

«Оплати проход кровью или песней».

Существует два способа открыть двери. Персонаж может сыграть на одном из инструментов и совершить проверку Харизмы (Исполнение) со Сл 20. Если у него нет владения выбранным инструментом, проверка совершается с помехой. При успехе двери открываются. При провале персонаж получает 16 (3к10) урона психической энергией и двери остаются закрытыми. Другой способ — поместить одну из своих рук в открытый рот маски. Когда во рту каждой

маски оказывается по руке, оскал смыкается. Если обе руки принадлежат одному персонажу, он получает 28 (8к6) колющего урона. Если разным, то каждый из них получает 14 (4к6) колющего урона. Затем рты разжимаются, а двери открываются.

T19: БИБЛИОТЕКА

Вдоль стен обширного зала тянутся полки, забытые томами и свитками. Пять каменных статуй воинов-скелетов стоят на страже по всему залу.

Стражи. Каждый раз, когда с полок в этой комнате берет какой-либо предмет, один из скелетов-стражей оживает. Статуи используют блоки статистики **каменных гоголемов [stone golem]**, однако являются враждебными существами Среднего размера и атакуют любое существо, взявшее предмет. Статуя не успокоится до тех пор, пока предмет не вернут на место, или до своего уничтожения. Одновременно могут быть активированы несколько статуй.

Сокровище. Тщательный осмотр содержимого полок занимает 10 минут. В результате персонажи обнаруживают:

- *Свиток заклинания [spell scroll] высшего восстановления [greater restoration]*
- Набор медных гравированных табличек, которые работают как *справочник телесного здоровья [manual of bodily health]* (одно из сокровищ, упомянутых Лайсой ранее в этой главе)

Меч остроты (скимитар) с наверху в форме змеи





Справочник телесного здоровья,
изложенный на гравированных медных
табличках

- Тонкий журнал в кожаном переплете, написанный на Общем, в котором рассказывается комбинация для дверей крипты (зона T25): слово «умри» на Драконе.

T20A-T20B: Кладовые пустоты

Две кладовые абсолютно одинаковы. Дверь в каждую из них закрыта. Персонаж действием может при помощи воровских инструментов открыть любую из них, преуспев в проверке Ловкости (Ловкость рук) со Сл 15. Каждая из дверей также может быть открыта при помощи силы с любой стороны, если персонаж преуспеет в проверке Силы (Атлетика) со Сл 11, а также с помощью заклинания *открывание* [*knock*] или аналогичной магии.

В комнате царит крошечная тьма.

Внутренне убранство каждой кладовой заполнено магической тьмой, которую невозможно рассеять.

Сфера аннигиляции. В центре каждой из комнат находится неуправляемая **сфера аннигиляции** [**sphere of annihilation**]. Магическая тьма скрывает сферы, и только существа с истинным зрением могут обнаружить их присутствие.

T21: ПРИЗРАЧНЫЙ МИРАЖ

Жуткие звуки разносятся эхом в непроглядной тьме комнаты.

Комната заполнена магической тьмой, которую, как и жуткие звуки, невозможно рассеять. Любое существо, впервые вошедшее в комнату, должно преу-

спеть в спасброске Мудрости со Сл 18, чтобы не стать испуганным, так как тьма и жуткие звуки вызывают глубочайшие страхи существа. Испуг проходит, когда существо покидает комнату.

Испуганное существо получает 11 (2к10) урона психической энергией за каждые 5 футов, которые преодолевает. После получения этого урона существо может повторить спасбросок. При успехе оно перестает быть испуганным.

Разрушение иллюзии. Существа с истинным зрением видят комнату такой, какая она есть на самом деле, — это заброшенный кабинет. Пыльный стол и пустой книжный шкаф в ней расположены вдоль восточной стены.

T22: МОСТ НАД ВИХРЕМ

Глухой рокот наполняет шестиугольную комнату. Мост, состоящий из гравированных цветастых известняковых плит, простирается между двумя выступами. Непроглядно темная воронка энергии закручивается вихрем под мостом.

Плиточный мост протянулся над 60-футовым обрывом, на дне которого находится гравитационный вихрь. Сила вихря уменьшает скорость полета любого существа до 0 в пределах комнаты.

Головоломка на мосту. При ближайшем рассмотрении обнаруживается, что на каждой из мостовых плит выгравирован символ, связанный с одной из школ магии. Заклинание *видение невидимого* [*see invisible*] или схожий эффект позволяет обнаружить скрытые письма на уступе перед мостом, которые гласят следующее:

«Вихрь поглощает всю магию за исключением той, из которой был рожден».

Чтобы пересечь мост безопасно, существа должны наступать на плиты с символами школ Воплощения и Преобразования, красного и оранжевого цветов соответственно. Плиты изображены на карте 7.4.

Когда вихрь находится в пределах досягаемости заклинания *обнаружение магии* [*detect magic*] или аналогичных, заклинатель видит, что его окутывают ауры школ Воплощения и Преобразования. Персонаж, наблюдающий за вихрем или ставший свидетелем подавления полета из-за гравитационного колодца в комнате, должен преуспеть в проверке Интеллекта (Магия) со Сл 16, чтобы вспомнить следующие факты:

- Заклинание *изменение тяготения* [*reverse gravity*] относится к школе Преобразования.
- Школа Преобразования охватывает манипуляции энергией и материей.
- Заклинания школы Воплощения создают сильные стихийные эффекты.

Если игроки затрудняются с решением головоломки, покажите, что персонажи должны наступать только на плиты школ Воплощения и Преобразования, и подскажите, к каким цветам эти школы относятся.



Когда существо ступает на неправильную плитку, она ломается, и существо вместе с плиткой затягивается в вихрь снизу. Оно получает 36 (8к8) урона силовым полем и телепортируется в безопасное незанятое пространство у южной стены комнаты или в туннеле, ведущем в зону T19.

T23: МАГИЧЕСКАЯ ЛАБОРАТОРИЯ

Три высоких стеклянных цилиндра выстроены вдоль задней стены тускло освещенной комнаты. В каждом из них находится разлагающийся труп, наполовину погребенный снегом и посыпанный красным порошком. У северной стены стоит пустой деревянный стол.

В комнате находятся остатки попыток Ацерерака создать усиленные подобия для охраны множества его гробниц. Персонаж, изучивший цилиндры, должен преуспеть в проверке Интеллекта (Магия) со Сл 20, чтобы понять, что снег и растертый в порошок рубин в каждом стеклянном цилиндре использовались в качестве компонентов для наложения заклинания

КАРТА 7.4 ГОЛОВОЛОМКА МОСТА НАД ВИХРЕМ



подобие [simulacrum].

Потайное отделение стола. Персонаж, изучивший стол и преуспевший в проверке Интеллекта (Расследование) со Сл 20, обнаруживает в одном из столов ящика запертое фальшивое дно. Рерак (см. зону T26) носит при себе ключ от этого скрытого отделения, но персонаж может открыть его, преуспев в проверке Ловкости (Ловкость рук) со Сл 20. Заклинание *открывание [kloock]* или аналогичная магия также открывает отделение.

В скрытом отделении установлена магическая ловушка. Если его открыть любым другим способом, кроме как с помощью ключа Рерака, находящегося в зоне T26, то из ящика выстрелит заряд магической молнии. Каждое существо должно совершить спасбросок Ловкости со Сл 15, получая 26 (4к12) урона электричеством при провале и половину этого урона при успехе. Заклинание *обнаружение магии [detect magic]* или схожие эффекты выявляют источник этой ловушки: крохотную руну, начертанную внутри ящика. Ловушку можно обезвредить, развеяв руну с помощью заклинания *рассеивание магии [dispel magic]* со Сл 17.

Сокровище. Внутри скрытого отдела находится *хрустальный шар [crystal ball]* из розового кварца и стопка записок, написанных на Общем. Хрустальный шар — одно из сокровищ, упомянутых Лайсой ранее в этой главе.

Персонаж, который провел 10 минут, изучая записки, узнает о попытках Ацерерака создать усиленное подобие для защиты своих гробниц. Лич отзывается о своих подобиях с пренебрежением, воспринимая их как инструменты. Он с садистским юмором воспринимает тот факт, что его подобия могут обрести сознание.

В записках также указано, что комбинация для открытия дверей крипты (зона T25) — это слово «умри» на Драконьем.

T24: МИРАЖ ПОДВОДНОЙ ВПАДИНЫ

Снаружи персонажи видят эту комнату пустой, но заклинание *обнаружение магии [detect magic]* раскрывает ауру школы Иллюзий вокруг нее. Когда один или более персонажей заходит в комнату, прочтите

Стены, пол и потолок комнаты исчезают, их заменяет темный океан, в который вы погружаетесь. Вы не видите никакой поверхности. Под вами плавает крупная тень с плавниками.

Комната содержит мираж глубокой подводной впадины. Несмотря на то, что, это иллюзия, морская вода осязаема, и существа, не способные дышать под водой, начнут задыхаться.

Под персонажами плавает враждебная **гигантская акула [giant shark]**. Она является частью миража, однако способна навредить персонажам, не прозревшим сквозь иллюзию. Акула не может навредить никому за пределами комнаты.

Разрушение иллюзии. Существо, преуспевшее в проверке Интеллекта (Расследование) со Сл 18 или обладающее истинным зрением, может видеть сквозь иллюзию, различая пустую комнату и ее выходы.

Осознав иллюзию, существо может дышать водой так же, как воздухом. Однако оно продолжает взаимодействовать с водой, как если бы она была осязаемой, например, плавать в ней.

T25: ДВЕРИ КРИПТЫ

Коридор заканчивается массивными двойными дверями, на которых выточены барельефы реки вопящих душ, проплывающих сквозь пейзажи разорения. Вместо ручек двери обладают квадратом концентрических и исписанных рунами платиновых кругов, которые могут поворачиваться. В их центре выгравирован скалящийся череп.

Платиновые круги — это затворные механизмы дверей крипты. Персонаж, который умеет читать на Драконьем, увидит весь драконий алфавит от «А» до «Я», на каждом круге.

Когда четыре концентрических кольца повернуты таким образом, чтобы образовывать слово «умри» на Драконьем, двери крипты откроются. Правильная комбинация может быть найдена в зонах T19 и T23. Кроме того, в качестве альтернативы, персонаж может открыть двери при помощи воровских инструментов, преуспев в проверке Ловкости (Ловкость

рук) со Сл 25 и потратив одну минуту. Заклинанием *открытие [кнопк]* или аналогичной магией также можно открыть эти двери.

Ловушка с усыпляющим газом. Если двери были открыты любым другим способом, кроме подбора правильной комбинации, из гравировки черепа выходит сладко пахнущий газ. Он заполняет широкую область на юге от двойных дверей. Каждое существо в этой области должно бросить спасбросок Телосложения со Сл 20, при провале падая без сознания на 2к4 + 10 минут. Существо без сознания может повторять спасбросок каждый раз, когда получает урон. При успехе оно приходит в сознание.

T26: КРИПТА

Шесть каменных пьедесталов стоят возле стен обширного зала. Слева направо на них лежат синий пояс, золотое кольцо, сверкающий скимитар, палочка из черного дерева, обмотанная перьями и костями, набор гравированных медных табличек и хрустальный шар из розового кварца. В центре зала возвышается черный трон, на котором сидит скелет, одетый в роскошные мантию и головной убор. Позади трона находится платиновая дверь.

Ложный лич Рерак — это ужасающее зрелище.



Фигура сидящая на троне — это **ложный лич [false lich]** Рерак (см. «Приложение А»). Несмотря на то, что Рерак осознает все, что происходит вокруг него, он остается неподвижным, пока не получит урон, или существо не окажется в пределах 15 футов от него. После этого Рерак становится враждебным и атакует.

Умиротворение Рерака. С момента создания Рерак был магически привязан к фрагменту *жезла семи частей [rod of seven parts]* Ацдерерака. До тех пор, пока фрагмент остается в этой гробнице, там же должен оставаться и Рерак. Он возмущен тем, что создатель оставил его чахнуть в этой гробнице, и хотя остается верным Ацдерераку, ложный лич жаждет бросить вызов миру за пределами стен гробницы. На протяжении схватки Рерак приказывает персонажам бежать. Всякий раз, когда он делает это, каждый персонаж должен преуспеть в проверке Мудрости (Проницательность) со Сл 19 без траты действия. При успехе он улавливает в словах Рерака меланхоличный тон, как будто ложному личу не нравится то, что он должен их убить.

В течении боя персонаж сможет использовать действие, чтобы убедить Рерака пойти против своего создателя. Позвольте этому персонажу совершить проверку Харизмы (Убеждение) со Сл 23. Если персонаж упоминает миражи или пренебрежение Ацдерерака к своим созданиям (которые были найдены в заметках зоны T23), эта проверка совершается с преимуществом. При успехе верность Рерака Ацдерераку пошатнется. После трех успешных проверок Рерак остановит битву и раздавит драгоценные камни в своих глазницах, разрывая свою связь с Ацдерераком и освобождая все души, заточенные внутри.

Тайна Рерака. Если персонажи убедят Рерака обернуться против Ацдерерака и поговорят с ложным личем о его заточении в этой гробнице и жестоком отношении к нему со стороны архилеча, Рерак расскажет, как он был несчастен и одинок целыми столетиями. Он также поделится, что даже в его самых ранних воспоминаниях, он никогда по-настоящему не хотел исполнять волю Ацдерерака.

Независимо от реакции персонажей на откровение, его изучение считается тайной в соответствии с правилами раздела «Сила тайн», изложенными во «Вступлении».

Фальшивые сокровища. Предметы на пьедесталах в комнате — это подделки сокровищ, которые могут быть найдены в остальном комплексе. Существа, которые прикасаются к одному из поддельных сокровищ, должны преуспеть в спасброске Телосложения по Сл 15, иначе получая 10 (Зкб) урона некротической энергией и становясь ошеломленными до начала своего следующего хода.

Ключи. Рерак держит при себе два ключа: платиновый ключ в форме скелета, который открывает дверь в хранилище крипты (зона T27), и простой железный ключ от скрытого отсека стола в зоне T23. Персонажи, которые победили Рерака в бою, найдут ключи среди его пыльных останков.

Если персонажи убедили Рерака обернуться против своего создателя, он отдаст оба ключа добровольно.

T27: ХРАНИЛИЩЕ КРИПТЫ

Дверь в хранилище крипты заперта и защищена магическими чарами. Ее можно открыть только платиновым ключом-скелетом Рерака. Существо, которое попытается открыть хранилище любым другим способом, должно совершить спасбросок Ловкости со Сл 25, получая 28 (8кб) урона силовым полем при провале и половину этого урона при успехе.

Шестой фрагмент *жезла семи частей [rod of seven parts]* покоится на пьедестале.

Пол хранилища усеян монетами и драгоценными камнями. Фрагмент жезла покоится на пьедестале, накрытым синим шелковым поясом, расшитым золотой нитью.

Для дополнительной информации о *жезле семи частей [rod of seven parts]* смотрите «Вступление».

Сокровища. Если персонаж покажет шелковый пояс Лайсе, она распознает в нем предмет одежды, дарованный ее народу, который служит *мантией звезд [robe of stars]*. Это одно из сокровищ, упомянутых Лайсой ранее в этой главе.

Обычные сокровища, найденные в хранилище, представляют собой следующее:

- 479 см, 342 зм и 179 пм
- Нефритовая игральная доска с платиновыми игровыми фигурами, общей стоимостью 7 500 зм
- Рубиновые серьги стоимостью 500 зм
- Три огненных опала стоимостью 1 000 зм каждый.

Выход. Дверь по центру северной стены заперта и может быть открыта лишь платиновым ключом-скелетом Рерака. Она ведет в пещерный туннель, выходящий на пляж, в место на милю южнее лагеря археологов.

СЛЕДУЮЩИЕ ШАГИ

Как только персонажи покинут Гробницу потерянных душ, они смогут без происшествий вернуться в лагерь археологов. Лайса празднует их безопасное возвращение. Если персонажи вернут любые сокровища ее предков, которые она искала, то Лайса заплатит за них, как и было обещано.

Если Рерак присоединился к группе, он добровольно поделится своими знаниями о гробнице с археологами, чтобы помочь в их раскопках. Археологи пусть и с опаской, но примут помощь Рерака.

Пока Рерак помогает археологам, он не причиняет им вред. Он не станет отправляться с персонажами в Сигил: подобие боится, что магия, подпитывающая его, угаснет, если он покинет Орт. Рерак надеется жить в мире на Острове змей с теми, кто примет его.

Персонажи могут вернуться в Сигил через портал рядом лагуной, когда они посчитают нужным.



Поиски последнего фрагмента жезла приводят персонажей в казино в самом сердце Авернуса.

ГЛАВА 8: ГОРДОСТЬ КОРОЛЕВЫ ДРАКОНОВ

Искатели приключений узнают, что последний фрагмент *жезла семи частей [rod of seven parts]* находится в сердце Авернуса — первого слоя Девяти Преисподних. Они должны проникнуть в дьявольское казино, посвященное Тиамат, Королеве Злых Драконов, логово которой находится неподалеку.

ПРОВЕДЕНИЕ ГЛАВЫ

Эта глава начнется, когда персонажи получают шестой фрагмент *жезла семи частей [rod of seven parts]*. Персонаж, держащий его в руках, инстинктивно знает, что седьмая часть находится в казино под названием «Красный дворец» в Авернусе. Арканическое Трио предупреждает, что найти его будет непросто, поскольку Девять Преисподних невозможно перенести на карту и по ним трудно передвигаться.

Как только персонажи окажутся в Авернусе, они должны сесть в адскую боевую машину и пересечь inferнальный ландшафт, чтобы добраться до «Красного дворца». Им предстоит манипулировать Исчадиями высших рангов казино, чтобы попасть в эксклюзивное Рубиновое святилище и либо сразиться с чемпионкой Тиамат, либо убедить ее отказаться от последней части жезла.

РАЗВИТИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ

К началу главы персонажи должны быть 17-го уровня. Они получают уровень после того, как заберут седьмой и последний фрагмент *жезла семи частей [rod of seven parts]* из Рубинового святилища казино.

СИЛА ТАЙН

Создания, с которыми персонажи встречаются в Авернусе, — это Исчадия и другие неприятные существа. Как правило, им не хватает раскаяния, вины и стыда, которые придали бы их тайнам силу, если бы они были раскрыты. Персонажи не узнают никаких тайн, соответствующих правилам раздела «Сила тайн», приведенного во «Вступлении», однако они могут использовать уже накопленные тайны как обычно.

СЕДЬМАЯ ЧАСТЬ ЖЕЗЛА

Последний фрагмент *жезла семи частей [rod of seven parts]* находится в зоне N5 в Рубиновом святилище, расположенном в «Гордости дракона» в казино «Красный дворец». Для получения дополнительной информации о жезле и заклинании, которое эта часть позволяет накладывать владельцу, смотрите «Вступление».

АВЕРНУС

События этой главы происходят в Авернусе — первом слое Девяти Преисподних Баатора.

ЗНАНИЯ ОБ АВЕРНУСЕ

Персонажи, исследующие Авернус в Сигиле, могут узнать следующее:

Война Крови. Авернус — главное поле битвы Войны Крови, яростной борьбы между демонами и дьяволами. Было бы неосмысленно сражаться с каждым Исчадием, с которым персонажи сталкиваются в Авернусе, поскольку конфликты неизменно обостряются по мере того, как адские бойцы объединяются против незваных гостей в Девяти Преисподних. Для достижения своих целей персонажам, возможно, придется сотрудничать с Исчадиями.

Окружение. Авернус представляет собой адский пейзаж в самом буквальном смысле этого слова: разоренное поле битвы, усеянное разлагающимися тушами и разрушенными боевыми машинами. Зловонный туман постоянно окутывает небо. Рассеянный свет разливается над горизонтом в мрачной пародии на закат, но на небе нет небесных тел. Обжигающие порывы ветра проносятся по ландшафту, наполняя его запахом пепла и серы. Из-за этих вечных дымных сумерек в Авернусе нет настоящих дней или ночей. Однако время здесь течет как обычно и измеряется в часах.

История. Давным-давно Авернус был манящим раем, созданным архидьяволом Асмодеем для соблазнения смертных. Однако разлив реки Стикс и орды демонов разрушили его, оставив после себя кровь и разрушения.

Королева Драконов. Тиамат является пятиглавой прародительницей цветных драконов в некоторых мирах и воплощает пороки злого драконьего рода. Ее логово расположено в Авернусе и связано с многочисленными памятниками и храмами, разбросанными по всему аду.

ИЗМЕНЕНИЯ ЗАКЛИНАНИЙ

Пропитанный сверхъестественной энергией Девяти Преисподних, Авернус искажает магию, которую используют в его пределах. По вашему усмотрению, заклинание может быть косметически изменено, чтобы продемонстрировать порчу Авернуса. Эти модификации не меняют механические эффекты заклинаний. Ниже приведены несколько примеров:

Метка охотника [hunter's mark]. Призрачная корона с железными шипами окружает голову цели.

Волшебная рука [mage hand]. Вызванная рука принимает форму когтистой лапы.

Волшебная стрела [magic missile]. При выстреле стрелы издают пронзительный вопль.

ПУТЕШЕСТВИЕ ПО АВЕРНУСУ

Авернус искажает восприятие, делая невозможным определение расстояния. Арканическое Трио не уверено, где именно персонажи появятся в Авернусе из портала в Сигиле, поэтому им придется самим искать дорогу к месту назначения. Обитатели Авернуса используют транспортные средства, известные как адские боевые машины, чтобы сделать поездки более удобными. Трио предполагает, что персонажи могут добраться до «Красного дворца», воспользовавшись одним из этих транспортных средств или завладев им.

НИСХОЖДЕНИЕ В АВЕРНУС

Когда персонажи проходят через портал в Сигиле, они появляются на выступе горного утеса. Прочтите или перескажите следующее:

Резкие порывы горячего воздуха обрушиваются на вас, когда вы входите в Авернус. Облака миазмов клубятся над опустошенным ландшафтом из разбитых камней, обесцвеченных костей и зазубренного металла. Пыльная атмосфера пропитана запахом серы и смолы.

Персонажи понимают, что им нужно отправиться в «Красный дворец», но они не знают, где находится казино. Искаженная природа Девяти Преисподних не поддается никаким попыткам составить карту, поэтому они должны придумать, как добраться до места назначения.

При взаимодействии с *жезлом семи частей [rod of seven parts]*, он укажет в сторону от гор и вниз по утесу, где неровная тропа огибает его основание.

АДСКАЯ ПОЕЗДКА

Персонажи могут без проблем спуститься со скалы, после чего привлекут внимание мусорщиков. Прочтите или перескажите следующее:

Из облаков красной пыли вырывается угловатый металлический автомобиль десяти футов высотой, с шипастыми шинами и ревущим адским пламенем в двигателе. Из его топки доносятся мучительные крики. Машина замедляет ход, останавливаясь, и крылатый силуэт выпрыгивает и машет вам рукой.

В адской боевой машине *Венатрикс* есть место для четырех существ Среднего размера или меньше внутри транспортного средства, включая водителя, и для четырех существ Среднего размера или меньше в верхней части под открытым верхом. Три эринии [erinyes] составляют экипаж *Венатрикса*: Найкайя вылезла поприветствовать героев, а Киприс и Микейл находятся внутри.

Найкайя — бойкий и расчетливый лидер группы, Киприс — их невозмутимый инженер и водитель, а Микейл — усердный специалист по оружию. Три дьявола путешествуют по пустошам Авернуса, собирая металлолом и другие ценные материалы. Группа ищет дополнительных членов команды, которые помогут им в их последней поездке.

Видя, что у персонажей нет транспорта, Найкайя предлагает им сделку: если они помогут ей с работой, она и ее команда подвезут их туда, куда они пожелают. Если персонажи откажутся, перейдите к разделу «Остановитесь, чтобы узнать дорогу».

Три эринии надеются победить **гористро [goristro]**: демона, похожего на минотавра, который ведет легионы представителей своего вида с редкими сокровищами по полям сражений Войны Крови. Им нужен кто-то, кто сосредоточится на гористро, пока эринии будут уничтожать солдат на его спине

Найкайя знает о «Красном дворце», но отказывается предоставлять какую-либо дополнительную информацию, пока персонажи не помогут ей. Если герои согласятся на сделку, эриния пригласит их на борт *Венатрикс*. Найкайя не настроена враждебно по отношению к персонажам и не нападет на них, если только персонажи не будут угрожать ей или не атакуют.

Если персонажи нападут на Найкайю или попытаются силой захватить *Венатрикс*, Киприс и Микейл выйдут из боевой машины и присоединятся к битве. Если эриниям грозит поражение в битве, они сдаются и умоляют персонажей пощадить их, предлагая взамен отвезти в «Красный дворец».

УПРАВЛЕНИЕ ВЕНАТРИКС

Следующие правила являются скорректированной и сокращенной версией правил адской боевой машины из приключения *Врата Балдура: Нисхождение в Авернус*.

Вожделение. Рубка адской боевой машины представляет собой кресло с рулем, рычагами, педалями и другими элементами управления. Для управления машиной требуется водитель.

Пока двигатель *Венатрикс* включен, водитель может действием разогнать автомобиль до нужной скорости (см. раздел «Блок статистики транспортного средства» ниже) или полностью остановить машину. Во время движения водитель может направлять его по любому маршруту.

Если водитель становится недееспособен, покидает рубку или ничего не предпринимает для изменения курса и скорости *Венатрикс*, транспортное средство движется в том же направлении и с той же скоростью, что и во время последнего поворота, пока не столкнется с препятствием, достаточно большим, чтобы остановиться.

Бонусным действием водитель может:





- Завести двигатель *Венатрикс* или заглушить его
- Заставить *Венатрикс* сделать Рывок или Отступление при заведенном двигателе
- Вставить *монету души [soul coin]* в топку двигателя

Топливо души. Двигатель *Венатрикс* оснащен топкой, питаемой *монетами души [soul coin]* (описаны позже в этой главе). Среди элементов управления есть узкая щель, в которую можно опустить монету души. Печь транспортного средства мгновенно поглощает ее, расходуя все оставшиеся заряды монеты сразу и уничтожая ее в процессе. Душа, заключенная в монете, вместо этого попадает в печь, что дает транспортному средству 24 часа топлива за каждый заряд, который был у монеты души на момент ее израсходования (максимум 72 часа). Печь может вместить любое количество душ, их мучительные крики слышны на расстоянии 60 футов.

У *Венатрикс* в настоящее время достаточно топлива, чтобы продержаться 60 часов.

Блок статистики транспортного средства.

Венатрикс — Громадное транспортное средство, способное вместить восемь существ Среднего размера и перевозить до 1 тонны груза. Его скорость составляет 100 футов; КД 19; порог урона 10; 200 хитов; иммунитет к урону огнем, ядом и психической энергией; бонус +4 на спасброски Силы и Ловкости.

Оружейные посты. *Венатрикс* оснащена двумя гарпунными ружьями и адским крикуном, представляющим собой извивающийся гуманоидный торс из плавящегося воска с рукояткой между лопатками с зазубринами. Оружие крепится снаружи автомобиля, поэтому любое существо, находящееся снаружи автомобиля, может управлять им. Для управления каждым постом требуется одно существо.

Существо, управляющее гарпунным ружьем, действием может совершить дальнбойную атаку (+6 к попаданию, дальность 120 футов, одна цель). При попадании гарпун наносит 10 (2к8 + 1) колющего урона.

Существо, управляющее адским крикуном, может действием повернуть его рукоятку, испуская телепатический крик агонии по цели, которую оно может видеть в радиусе 120 футов от себя. Цель должна совершить спасбросок Мудрости со Сл 15, получив 26 (4к12) урона психической энергией при провале или вдвое меньше при успехе.

РЕЙД ГОРИСТО

Это столкновение происходит только в том случае, если персонажи объединились с **эриниями [erinyes]**. Если персонажи вместо этого победили эриний и забрали *Венатрикс* себе или полностью проигнорировали Исчадий, перейдите к разделу «Остановитесь, чтобы узнать дорогу».

У *Венатрикс* уходит около часа на то, чтобы добраться до местонахождения гористро. Когда транспорт приблизится к гористро, прочтите или перескажите следующее:

Громовые шаги сотрясают землю, когда вы приближаетесь к рогатому демону с красной шерстью высотой более двадцати футов. Две крылатые фигуры окружают его возвышающуюся фигуру. На его спине паланкин, в котором демонические солдаты кишат, как насекомые.

Громадного **гористро [goristro]** окружают два **врока [vrock]**. Внутри паланкина гористро находятся два **хезроу [hezrou]** и пять **квазитов [quasit]**, а также «сокровище», за которым охотятся **эринии [erinyes]**: **единорог [unicorn]** по имени Стерлинг в железной клетке.

Найкая объяснит, что Киприс поведет боевую машину поближе к гористро. Затем три эринии полетят в паланкин, чтобы победить демонов внутри, в то время как персонажи убьют гористро.

Гористро защищается. Если вроки видят, что гористро проигрывает, они вступают в бой. Три эринии легко расправляются с демонами в паланкине.

Истинное сокровище раскрыто. По окончании боя три эринии уносят свое заявленное сокровище:

Большая клетка с глухим стуком приземляется перед транспортом. Сквозь железные прутья вы видите белую шерсть и позолоченную гриву единорога, который испуганно ржет.

Микейл взволнованно объясняет, что рог единорога — очень ценный ритуальный ингредиент, который поможет снискать эриниям расположение могущественных адских военачальников. Единорог отчаянно жаждет освободиться и говорит об этом на Небесном и Эльфийском языках.

Персонажи, которые пытаются убедить эриний освободить единорога, должны совершить проверку Харизмы (Убеждение) со Сл 30. Если герои предлагают редкий магический предмет в обмен на свободу Стерлинга, эта проверка совершается с преимуществом. При успехе эринии передают Стерлинга на попечение персонажей. Если персонажи пытаются захватить единорога силой, эринии становятся враждебными и нападают.

Имея в своем распоряжении Стерлинга (или магический предмет), три эринии выполняют свою часть сделки и отведут персонажей в «Красный дворец». Если персонажи убьют двух эриний, третья эриния сдастся и предложит отвести персонажей в «Красный дворец» в обмен на ее жизнь.

ОСТАНОВИТЕСЬ, ЧТОБЫ УЗНАТЬ ДОРОГУ

Если персонажи вынуждены искать «Красный дворец» на равнинах и полях сражений Авернуса, потому что некому отвести их туда, попросите штурмана отряда совершить проверку Мудрости (Выживание) со Сл 20 в конце каждого часа путешествия. После каждой успешной проверки персонажи находят что-то, что направляет их в нужном направлении. Определите источник этой помощи, совершив бросок по таблице «Остановка для получения указаний». После четырех успешных проверок персонажи находят «Красный дворец».

ОСТАНОВКА ДЛЯ ПОЛУЧЕНИЯ УКАЗАНИЙ

1к6 Источник помощи

- | | |
|---|---|
| 1 | Железный указатель у черта на куличках указывает в сторону «Красного дворца». |
| 2 | Дружелюбный бес [imp] знает дорогу к «Красному дворцу». Сопроводив вас в течение часа и дав указания, он затем уйдет. |
| 3 | Привидение [ghost] , обреченное бродить по полям сражений Авернуса, указывает путь к «Красному дворцу». |
| 4 | Равнодушный к персонажам шипастый дьявол [barbed devil] , путешествующий автостопом предлагает показать дорогу в обмен на еду, напитки или бесплатную поездку. |

«КРАСНЫЙ ДВОРЕЦ»

Наконец, персонажи достигают «Красного дворца». Казино — это остаток изначального облика Авернуса: пасторального рая, созданного для искушения смертных душ. Его прежняя вариация была разрушена во время Войны Крови, но чемпионка Тиамат по имени Неожиданность восстановила казино и заново посвятила его Королеве Драконов в честь жадности и тщеславия ее бога.

«Красный дворец» — это больше, чем просто памятник Королеве Драконов. Казино соединено туннелем с логовом Тиамат, и богиня может слышать каждую молитву и провозглашение своей силы, произносимые в стенах здания.

По мере приближения персонажей к «Красному дворцу» прочтите или перескажите следующее:

Зубчатые горы уступают место неожиданно красивому зрелищу: растянутому великолепному комплексу, сверкающему серебром и золотом. Свет пробивается сквозь красный витражный купол парадной ротонды, отражается от затянутого тучами неба и заливают здания розовым свечением. На высеченной из камня вывеске в передней части комплекса на множестве языков написано: «Красный дворец».

Если экипаж *Венатрикс* вместе с группой, эринии прощаются с персонажами у входа в казино.



ЛОББИ КАЗИНО

Расположение «Красного дворца» показано на карте 8.1.

Когда персонажи впервые войдут в вестибюль-ротонду казино, прочтите или перескажите следующее:

Сладкий аромат духов и сверкающие огни прогоняют все следы разрушенного войной пейзажа снаружи. Позолоченная статуя ревущего дракона возвышается над вестибюлем казино. Вдалеке вы слышите звон монет и смех посетителей со сверхъестественно низкими голосами.

Крылатый тифлинг парит над этим зрелищем. Ее кожа покрыта разноцветными чешуйками, а строгий фрак переливается множеством красок.

Крылатая тифлингша — **Неожиданность**, чемпионка Тиамат и владелица «Красного дворца» (см. прилагаемый блок статистики). Будучи в душе артистом, Неожиданность показушна и харизматична, она ведет мимолетные беседы с постоянными посетителями и жизнерадостно приветствует новых гостей казино.

Неожиданность.

НЕОЖИДАННОСТЬ [WINDFALL]

Средний Гуманоид (Тифлинг, Бард), хаотично-злая

Класс Доспеха 19 (прокляпанный кожаный доспех)

Хиты 323 (34к8 + 170)

Скорость 30 футов, летая 30 футов

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
14(+2)	24(+7)	20(+5)	22(+6)	18(+4)	26(+8)

Спасброски Сил +9, Лов +14, Мдр +11, Хар +15

Навыки Восприятие +11, Выступление +22, Ловкость рук +14, Магия +13, Обман +22, Проницательность +18, Убеждение +22

Сопротивление урону звук, кислота, огонь, холод, электричество

Иммунитет к состоянию испуг, очарование

Чувства темное зрение 60 футов, пассивное Восприятие 21

Языки Общий, Драконий, Инфернальный

Опасность 23 (50 000 опыта) **Бонус мастера** +7

Ослепительное зрелище. Неожиданность ярко сияет светом всех цветов спектра, в результате чего все броски атаки по ней совершаются с помехой. Эта особенность перестает действовать, когда Неожиданность недееспособна или когда ее скорость равна 0.

Легендарное сопротивление (3/день). Если Неожиданность проваливает спасбросок, то она может вместо этого сделать спасбросок успешным.

Особое снаряжение. Неожиданность облачена в многоцветный волшебный плащ, специально сшитый по ее фигуре и наполненный могуществом Тиамат. Когда она умирает, ее плащ становится *мантией сияющих цветов* [robe of scintillating colors].

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Неожиданность совершает две атаки Многоцветной рапирой и один раз использует Драконью злобу.

Многоцветная рапира. Рукопашная атака оружием: +14 к попаданию, досягаемость 5 футов, одно существо. **Попадание:** 11 (1к8 + 7) колющего урона плюс 21 (6к6) урона одного из следующих видов (на выбор Неожиданности): кислота, холод, огонь, электричество или яд.

Драконья злоба. Неожиданность выбирает целью одно существо в пределах 60 футов от нее, которое она может видеть, и обрушивает на него взрыв магической ярости. Цель должна совершить спасбросок Мудрости со Сл 23. При провале цель получает 36 (8к8) урона психической энергией и становится испуганной до начала следующего хода Неожиданности. При успехе цель получает только половину этого урона, не становясь испуганной.

Использование заклинаний. Неожиданность накладывает одно из следующих заклинаний, используя Харизму в качестве базовой характеристики и без использования материальных компонентов (Сл спасброска от заклинаний 23):

Неограниченно: *обнаружение магии* [detect magic], *свет* [light], *чудотворство* [thaumaturgy]

3/день каждое: *дребезгу* [shatter], *невидимый слуга* [unseen servant]

2/день каждое: *гипнотический узор* [hypnotic pattern], *послание* [sending]

1/день: *удержание чудовища* [hold monster]

БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Проворный танец. Неожиданность перемещается на расстояние, не превышающее ее скорость, не провоцируя атаки.

ЛЕГЕНДАРНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Неожиданность 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. Неожиданность восстанавливает использованные легендарные действия в начале своего хода.

Драконий сполох. Неожиданность выбирает целью существо в пределах 30 футов от нее, которое она может видеть, и вспыхивает многоцветным пламенем. Цель должна совершить спасбросок Ловкости со Сл 23. При провале цель получает 26 (4к12) урона того вида, который выбирает Неожиданность: кислота, холод, огнем, электричеством или ядом. При успехе существо получает только половину этого урона.

Накладывание заклинания (стоит 2 действия). Неожиданность использует особенность Использование заклинаний.

Ошеломительное сияние (перезарядка 5-6). Неожиданность испускает огромное количество многоцветного света из своего плаща. Все существа в пределах 30 футов от Неожиданности, которые могут ее видеть, должны преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 23, иначе становясь ошеломленными до начала следующего хода Неожиданности.



ВСТРЕЧА С НЕОЖИДАННОСТЬЮ

Будучи посвященной чемпионкой Тиамат, Неожиданность была наделена своей повелительницей феноменальной силой. Ее кожа сверкает разноцветными чешуйками, а в бою ее клинок искрится всеми пятью элементами цветных драконов. Заколдованный плащ Неожиданности переливается цветами Королевы Драконов, и она использует его, чтобы завораживать как посетителей, так и врагов.

Когда персонажи прибывают в «Красный дворец», Неожиданность представляется и отвечает на любые вопросы персонажей о заведении. Она предоставляет следующую информацию:

Казино. «Красный дворец» — это декадентская переделка от ужасов Войны Крови. Здесь как искатели приключений, так и дьяволы могут предаваться своим порокам в пяти разных залах, у каждого из которых своя тематика.

Валюта. В «Красном дворце» есть собственная валюта (см. раздел «Валюта казино»). Как золотые, так и монеты души [soul coin] можно обменять на нее на стойке обмена в вестибюле.

Посвящение королеве драконов. Казино посвящено Тиамат в честь алчности и гордости Королевы Драконов. Те, кто не поклоняется Тиамат, также могут воспользоваться услугами казино.

Часть жезла. Если персонажи упоминают *жезл семи частей* [rod of seven parts], Неожиданность искусно уклоняется от темы. Она утверждает, что, хотя казино посетили несколько известных авантюристов и ученых, она не видела ничего, что соответствовало бы описанию части жезла. На самом деле, Неожиданность точно знает, где находится последний фрагмент жезла: в ее личном святилище, примыкающем к логову Тиамат. Персонаж, преуспевший в проверке Мудрости (Проницательность) со Сл 32, сможет распознать только то, что тифлингша что-то скрывает.

ГДЕ ЧАСТЬ ЖЕЗЛА?

Находясь внутри «Красного дворца», персонаж, держащий шестую часть жезла, сможет определить, что седьмая часть находится на территории казино этажом ниже.

Последний фрагмент *жезла семи частей* [rod of seven parts] хранится в святилище Неожиданности в элитном клубе казино — «Гордость дракона». Только те, кто лично приглашен Неожиданностью или одним из повелителей залов, допускается внутрь.

Если персонажи спросят у нее разрешения войти в «Гордость дракона», Неожиданность усмехнется и скажет, что им нужно снискать расположения у повелителя зала, чтобы получить доступ в элитное место. Тифлингшу забавляет наблюдать, как персонажи пытаются добиться расположения хотя бы одного из повелителей залов казино (см. раздел «Повелители залов»). Она уверена, что им никогда не удастся убедить повелителей залов позволить им попасть в «Гордость Дракона».

ВАЛЮТА КАЗИНО

В «Красном дворце» используется особый тип внутренней валюты, известный как коготь. Обменный пункт в лобби казино позволяет посетителям обменивать монеты на когти и наоборот. Один коготь стоит 10 зм.

Коготь выглядит как монета из переливающегося металла, на обеих сторонах которой отчеканен силуэт драконьего когтя. Поскольку «Красный дворец» посвящен Тиамат, каждый коготь пропитан частицей силы Королевы Драконов. Ношение и обмен когтей чреваты неприятными последствиями:

Проклятие. Существо, имеющее любое количество когтей, проклято. Будучи проклятым таким образом, существо совершает спасброски Интеллекта и Мудрости с помехой, поскольку его разум затуманен завистливыми и эгоистичными мыслями. Действие проклятия на затронутом существе прекращается только тогда, когда у него больше не осталось когтей. Заклинание *снятие проклятия* [remove curse] или подобная магия подавляет действие проклятия на 1 час. Когда эффект проклятия оканчивается, существо должно преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 18 или получить 1 степень истощения, поскольку необузданная алчность физически изнуряет.

Монеты души. Дьяволы Девяти Преисподних также используют разновидности валюты, называемую *монеты души* [soul coin]. Монеты души используются среди адской иерархии для покупки услуг, подкупа несговорчивых, вознаграждения верных за оказанную помощь. Одну монету души можно обменять в казино на 300 когтей и наоборот.

МОНЕТА ДУШИ [SOUL COIN]

Чудесный Предмет, Необычный

Монеты души [soul coin] достигают около 5 дюймов в поперечнике и дюйма в толщину, каждая отчеканена из адского железа. Каждая монета весит треть фунта и исписана адскими письменами и заклинанием, которое волшебным образом привязывает к монете одну душу. Поскольку в каждой монете души заключена уникальная душа, у каждой есть своя история. Одно существо могло попасть в заточение в результате невыполнения условий сделки, в то время как другое могло стать жертвой проклятия **ночной карги** [night hag].

Владение монетами души. Владеть монетой души — значит чувствовать, что душа находящаяся внутри нее охвачена яростью или полна отчаяния.

Злое существо может нести столько монет души, сколько пожелает (до своего максимального веса). Не злое существо может нести без штрафа количество монет души, равное или меньше его модификатора Телосложения. Не злое существо, несущее количество монет души больше, чем его модификатор Телосложения, совершает с помехой броски атаки, проверки характеристик и спасброски.





Использование монеты души. Монета души обладает 3 зарядами. Действием, существо, владеющее монетой, может израсходовать 1 заряд монеты души и использовать его для совершения одного из следующих действий:

Высасывание жизни. Вы выкачиваете часть сущности души и получаете 1к10 временных хитов.

Вопрос. Вы телепатически задаете душе вопрос и получаете краткий телепатический ответ, который можете понять. Душа знает только то, что она знала при жизни и она обязана отвечать вам правдиво и в меру своих возможностей. Ответ не может быть больше предложения или двух, а также может быть загадочным.

Освобождение души. Наложение заклинания *снятие проклятия [remove curse]* или другого заклинания, снимающего проклятие с монеты души, освобождает душу, заключенную в ней. Это происходит и при расходовании всех зарядов монеты. Сама монета ржавеет и разрушается, как только душа освобождается. Освобожденная душа отправляется в царство бога, которому она служила, или на Внешний план, наиболее тесно связанный с ее мировоззрением (по выбору Мастера).

Душу также можно освободить, уничтожив монету, которая ее содержит. Монета души обладает 19 КД, 1 хитом за каждый оставшийся заряд и иммунитетом ко всему урону, кроме того, который наносится *адским орудием [hellfire engine]* или адскими военными машинами.

ОХРАНА КАЗИНО

За каждым залом казино присматривает трио **исчадий преисподней [pit fiend]**. Они молчаливые наблюдатели и вмешиваются только в том случае, если кто-то из посетителей затевает драку или пойман на мошенничестве (см. «Мошенничество в "Красном дворце"»).

При приближении к проблемному гостю, исчадия преисподней отбирают у него когти и выводят из казино. После этого посетителю запрещается посещать казино в течение 24 часов. Выставленный посетитель может попытаться вернуться, преуспев в проверке Ловкости (Скрытность) со Сл 20, чтобы избежать внимания исчадий преисподней, или преуспеть в проверке Харизмы (Убеждение) со Сл 15, чтобы убедить исчадий преисподней закрыть глаза на прошлые проступки гостя и разрешить снова войти. По вашему усмотрению, посетители, которых выставили из казино несколько раз, могут не пускать обратно дольше обозначенного времени.

Исчадия преисподней без колебаний убивают посетителя, который нападает на них.

ПОВЕЛИТЕЛИ ЗАЛОВ

В каждом зале «Красного дворца» дежурит повелитель зала (изображены на карте 8.1.). Персонажи должны завоевать расположение одного из них, чтобы получить доступ к «Гордости Дракона». Если персонажи распросят посетителей, слоняющихся по вестибюлю казино, они смогут узнать представленную ниже информацию о каждом из них.

КАЙЛАН РЕНОДОН

Повелитель «Стигийского лабиринта»

Кайлан — коварный **вампи́р [vampire]**, прибывший в Авернус после того, как скрылся от группы охотников на вампиров на Материальном Плана. Когда Неожиданность отремонтировала «Красный дворец», тифлинг наняла Кайлана для проектирования постоянно меняющихся залов «Стигийского лабиринта» казино. Теперь Кайлан руководит лабиринтом, радостно наблюдая, как посетители блуждают по запутанным коридорам в поисках сокровищ.

У Кайлана есть особый *меч кражи жизни [sword of life stealing]*, который, в дополнение к своим обычным свойствам, позволяет вампиру извлекать пропитание из души, заключенной в *монете души [soul coin]*. Поглощение монеты души таким образом безвозвратно уничтожает и монету, и душу внутри, заставляя Кайлана постоянно жаждать большего.

Получение расположения Кайлана. Кайлан жаждет поглотить столько монет души, сколько сможет. Персонажи могут дать вампиру три монеты души в обмен на доступ в «Гордость Дракона».



КХАЙ КИРОТ

Повелитель «Алого колizeя»

Кхай — неистовый **красный абишай [red abishai]** (см. «Приложение А») и повелитель бойцовой ямы казино. Он наслаждается кровопролитием, и его смех гремит над залитой кровью ареной. Кхай воображает себя сильнейшим из повелителей залов и его раздражает лидерство Неожиданности. Кхай посвящает каждую смерть в колизее Тиамат.

Получение расположения Кхая. Кхай превыше всего ценит боевую доблесть. Если персонажи сумеют выиграть три матча в колизее, Кхай вызовет их на бой. Если персонажи уменьшат в этом поединке количество хитов Кхая до 50 или меньше, и при этом не убьют его, то абишай вознаградит их доступом в «Гордость Дракона». Смотрите раздел «Алый колizeй» далее в этой главе для получения дополнительной информации об этой возможности.

НИССА ОТЕЛИОН

Повелительница «Лазурного зала»

Стойкий и надменный **синий абишай [blue abishai]** (см. «Приложение А»), Нисса является повелительницей стратегических и интеллектуальных игр казино. Она гордится тем, что является непобедимым противником в состязаниях остроты ума. Однако Нисса,

МОШЕННИЧЕСТВО В «КРАСНОМ ДВОРЦЕ»

Мошенничество с помощью магических средств в казино практически невозможно. Магические эффекты, повышающие личные навыки, такие как вдохновение барда или заклинание *улучшение характеристики [enhance ability]*, напрямую не влияют на игру и не считаются мошенничеством. Однако создание иллюзии на вашей руке с картами или невидимое перемещение кубиков привлекает внимание исчадий преисподней.

Физические методы обмана (спрятанные карты, шулерские игральные кости и так далее), вероятнее всего, останутся незамеченными. Персонаж, пытающийся жульничать таким образом, должен преуспеть в проверке Ловкости (Ловкость рук) со Сл 30. Если персонаж владеет игровым набором для данной игры, он может совершить эту проверку с преимуществом. После успешной проверки персонаж подчиняет игру своей воле. Предложите игроку описать, как персонаж успешно жульничает. В случае неудачной проверки исчадия преисподней замечают попытку персонажа, конфискуют его когти и выводят из казино. Исчадие преисподней можно задобрить взяткой минимум в 250 когтей или 2 500 зм.

Резран «Змеиные Глаза» Агродро, Кхай Кирот и Нисса Отеллион.



не колеблясь, прибегает к нечестным методам для достижения победы, объясняя неспособность оппонента заметить ее обман недостатком интеллекта.

Получение расположения Ниссы. Нисса восхищается теми, кто чрезвычайно умен и наблюдателен. Смотрите раздел «Лазурный зал» далее в этой главе, чтобы узнать больше о том, как снискать ее расположение.

РЕЗРАН «ЗМЕИНЫЕ ГЛАЗА» АГРОДРО

Хозяин «Виридиевого логова»

Резран, жадный **зеленый абишай [green abishai]** (см. «Приложение А»), является повелителем азартных игр казино. Его прозвище «Змеиные глаза» происходит от его склонности к выбрасыванию единиц в «тройной гидре» (обратитесь к разделу «Виридиевое логово» за объяснением правил игры). Резран по своей натуре оппортунист, гонящийся за богатством. Он преданный последователь Тиамат и жаждет заполучить нажитый Королевой Драконов клад.

Получение расположения Резрана. Резран наблюдает за персонажами, участвующими в играх в «Виридиевом логове». Если персонажи накопят в общей сложности 1 000 когтей или больше, находясь в логове, то Резран будет впечатлен их удачей и предоставит персонажам доступ в «Гордость Дракона».

Кайлан Рендон



УВАШАР

Повелитель «Алебастрового ипподрома»

Увашар — обходительный **ракшас [rakshasa]**, покрытый белым мехом, и хозяин гоночного круга кошмаров казино. Его часто можно застать за вкусной едой и прослушиванием музыки в частной ложе.

Двуличный манипулятор, Увашар любит выдавать себя за гостя казино и сеять раздор среди зрителей ипподрома. Ракшас добавляет зрелищности мероприятиям, подстраивая гонки. Увашар не поклоняется Тиамат, в отличие от многих повелителей залов или гостей казино, но он, тем не менее, неохотно сохраняет преданность Королеве Драконов.

Получение расположения Увашара. Увашар с большим уважением относится к тем, кто держит свои обещания и выполняет свою часть сделки, особенно когда для успешного выполнения этого требуется изрядное мастерство. Одна из потенциальных встреч, позволяющая снискать расположение Увашара, представлена в разделе «Алебастровый ипподром» далее в этой главе.

УВАШАР



ЗАЛЫ КАЗИНО

Описание залов казино приведено в следующих разделах.

АЛЕБАСТРОВЫЙ ИППОДРОМ

Гладкие белые колонны окружают нечто, похожее на ипподром. На трибунах суетятся гости, всем не терпится сделать ставки на предстоящую гонку.

На этой арене проходят гонки кошмаров. Зрители могут делать ставки, получая выплату в зависимости от того, какие скакуны займут первые два места в гонке. В любой момент времени в забеге участвуют до шести **кошмаров [nightmare]**. Те, кто ставит на скакуна, занявшего первое место, получают тройную первоначальную ставку, а те, кто ставит на скакуна, занявшего второе место, получают двойную первоначальную ставку.

Чтобы имитировать гонку, попросите каждого участвующего персонажа сделать ставку на одно число от 1 до 6 — каждое число представляет собой кошмара. Дважды бросьте кб, чтобы определить, какие кошмары займут первое и второе места соответственно. Если в обоих бросках одинаковое число, повторно бросьте одну кость, чтобы определить, какой кошмар займет второе место.

ЖУЛЬНИЧАТЬ ИЛИ НЕ ЖУЛЬНИЧАТЬ

Через несколько мгновений после того, как персонажи впервые попадают на территорию ипподрома, к ним подходит эльф в стильном белом костюме и предлагает сделку. Прочтите или перескажите следующее:

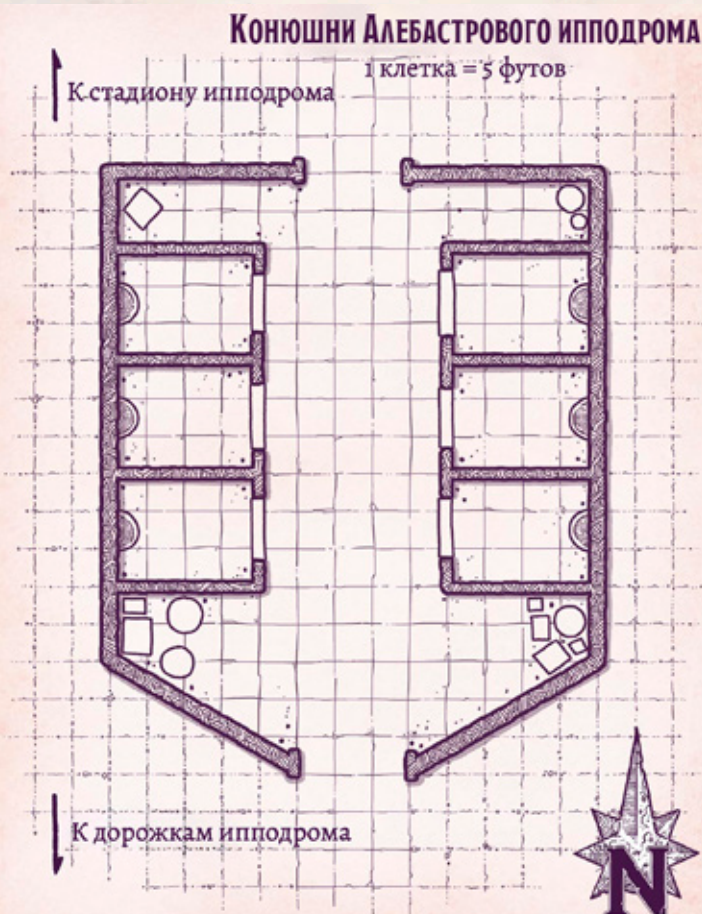
«Хочешь немного подзаработать, да? Я тоже. У меня запланирован небольшой трюк, который завершит гонку в мою пользу, выиграв мне по меньшей мере тысячу когтей. Хочешь поучаствовать? Я отдам тебе долю с выигрыша, и, если все пройдет гладко, я отведу тебя на элитный этаж».

Эльф — это повелитель ипподрома Увашар (см. раздел «Повелители залов» ранее в этой главе), скрытый под иллюзорной личиной. Персонаж, преуспевший в проверке Интеллекта (Расследование) со Сл 18, сможет раскрыть иллюзию и увидеть истинный облик ракшаса.

Увашар получает прибыль независимо от того, какой кошмар выиграет гонку. Ракшасу просто нравится искушать смертных предложениями сжульничать и наблюдать за их реакцией. Если персонажи соглашаются на сделку с Увашаром, он дает персонажам зелье скорости [*potion of speed*] и инструктирует их добавить зелье в корм кошмара по имени Солнечная Пелена. Затем Увашар укачивает персонажам направление к конюшням.

Увашар разоблачен. Если какой-либо персонаж спорит с Увашаром по поводу его маскировки, Увашар расторгает сделку, с горечью отмечая, что персонаж испортил все веселье. Ракшас, тем не менее, высоко оценивает наблюдательность персонажа, прежде чем отправиться на поиски другой группы, с которой

КАРТА 8.2 КОНЮШНИ АЛЕБАСТРОВЫЙ ИППОДРОМ



можно было бы поиграть. Персонажи должны найти другой способ снискать расположение Увашара или втереться в доверие к другому повелителю зала.

КОНЮШНИ

Конюшни ипподрома изображены на карте 8.2. Если персонажи войдут в конюшню, прочтите или перескажите следующее:

Шесть кошмаров фыркают и бьют копытами землю в своих стойлах, их огненные гривы танцуют, пока дьявольские жокеи ухаживают за скакунами. От ведер с кормом исходит отвратительная вонь отбросов. В одном углу со скучающим видом стоит исчадие преисподней.

Одно **исчадие преисподней [pit fiend]** обеспечивает безопасность этой локации. Шесть **кошмаров [nightmare]** (по кличкам Придирка, Долгий Гамбит, Мгновенье, Проклятая Кавалерия, Солнечная Пелена и Возмездие) нетерпеливо топчутся в своих стойлах, и за каждым из них присматривает жокей **шипастый дьявол [barbed devil]**.

Персонажи должны преуспеть в проверке Ловкости (Скрытность) со Сл 22 каждый раз, когда они входят в конюшню или покидают ее, чтобы не быть замеченными и атакованными исчадием преисподней.

Подстроить гонку. Чтобы успешно добавить зелье скорости [potion of speed] в кормушку Солнечной Пелены, нужно выполнить несколько шагов:

- Шаг 1.** Один или несколько персонажей должны успешно проникнуть в конюшни.
- Шаг 2.** После определения местоположения стойла Солнечной пелены персонаж должен преуспеть в проверке Ловкости (Ловкость рук) со Сл 25, чтобы вылить зелье в кормушку. При неудачной проверке Солнечная Пелена и ее жокей замечают персонажа и поднимают шум, привлекая внимание исчадия преисподней.
- Шаг 3.** Зелье вступает в реакцию с требухой в кормушке кошмара, в результате чего образуется облако ядовитого газа. Персонажи, находящиеся в радиусе 5 футов от кормушки, должны преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 20 или стать отравленными на 1 час. При провале кашель персонажа также привлекает внимание исчадия преисподней.
- Шаг 4.** Персонажи должны успешно выбраться из конюшен.

Если персонаж выполняет все четыре шага, не привлекая внимания исчадия преисподней, Солнечная Пелена поглощает зелье скорости [potion of speed] и одерживает уверенную победу.

ПРОТИВОСТОЯНИЕ С ПОВЕЛИТЕЛЕМ ЗАЛА

Если персонажи сумеют подстроить скачки в пользу Солнечной пелены, после заезда к группе подходит исчадие преисподней. Он объясняет, что повелитель ипподрома хочет встретиться с персонажами, и сопровождает группу в личную ложу Увашара. Прочтите или перескажите следующее, если персонажи следуют за исчадием преисподней до ложи:

Из этой ложи открывается вид на ипподром, вдали от толпы на трибунах. На столах расставлены тарелки с мясной нарезкой. В кресле полулежит двуногое исчадие, покрытое мехом как у белого тигра, одетый в строгий костюм и лукаво наблюдающий за вами.

Увашар переходит прямо к делу и спрашивает персонажей, вмешивались ли они в гонку.

Правда. Если персонажи говорят правду, Увашар цокает языком, прежде чем волшебным образом принять вид эльфа которого они видели ранее. Ракшас отчитывает персонажей и отпускает их без вознаграждения. Персонажи должны найти другой путь в «Гордость Дракона».

Ложь. Персонаж, который пытается солгать об участии группы, должен преуспеть в проверке Харизмы (Обман) со Сл 18. При успехе Увашар впечатлен. При провале Увашар критикует навыки персонажа, прежде чем рассмеяться и похвалить преданность группы. В любом случае, Увашар соблюдает условия сделки, предлагая группе доступ в «Гордость Дракона» (см. раздел «Гордость Дракона» далее в этой главе).

«ЛАЗУРНЫЙ ЗАЛ»

Колонны из голубого хрусталя достигают потолка игрового зала. Везде царит тишина, за исключением звона монет и тасования карт. Между столами прогуливается худощавый дьявол с синей чешуей и драконьими крыльями.

Синий дьявол — это повелительница зала, Нисса Отеллион (см. раздел «Повелители залов»). Нисса стоически движется между игровыми столами в поисках достойного соперника.

ИГРЫ В «ЛАЗУРНОМ ЗАЛЕ»

«Лазурный зал» является домом для стратегических и интеллектуальных игр, таких как драконьи шахматы и ставка трех драконов. Зал разделен на три секции в зависимости от мастерства: секция игроков-любителей, секция игроков среднего уровня и секция опытных игроков.

Минимальная ставка для участия в игре составляет 15 когтей, независимо от раздела. В начале игры все участники делают свои стартовые ставки в центральном банке. В драконьих шахматах соревнуются только два игрока, в других же может быть пять и более участников. Перед каждым ходом игры все участники совершают проверку Интеллекта, используя подходящий игровой набор (набор драконьих шахмат, набор игральных карт или другой подходящий набор). Участник с наибольшим суммарным броском побеждает в ходу. В случае ничьей никто не выигрывает на этом ходу. Первый участник, выигравший три хода, побеждает в игре и забирает банк.

Для персонажей Мастера, которые являются участниками игр, в следующей таблице показаны средняя ставка и модификатор навыка для использования в зависимости от раздела, в котором они играют.

СТАВКИ «ЛАЗУРНОГО ЗАЛА»

Секция	Средняя ставка	Модификатор
Любитель	17 (1к4 + 15) когтей	+4
Средний уровень	20 (2к4 + 15) когтей	+8
Опытный	25 (4к4 + 15) когтей	+12

СОСТЯЗАНИЕ УМОВ

Любой персонаж, сумевший победить в игре в секции экспертов, привлекает внимание Ниссы. Повелитель зала подходит к персонажу после игры и предлагает состязание умов. Прочтите или перескажите следующее:

«Неплохо. Ты умен — я признаю это. Но мне интересно, как бы ты справился с повелительницей этого зала. Я вызываю тебя сыграть в драконьи шахматы — победитель получает все».



Если персонаж принимает ее вызов, Нисса настаивает на немедленном проведении партии. Нисса ставит когтей, а ее модификатор равен +12.

Жульничество Ниссы. Нисса носит *медальон мыслей [medallion of thoughts]*, который она использует, чтобы читать поверхностные мысли своего противника и оставаться на шаг впереди в партии. Она также использует заклинание *маскировка [disguise self]* чтобы скрыть медальон от посторонних глаз. Пока противник Ниссы может быть подвержен магии Прорицания, медальон позволяет ей приравнять результат любого броска 9 или ниже к 10 при проверках Интеллекта при игре в драконьи шахматы.

Персонаж, преуспевший в проверке Интеллекта (Расследование) со Сл 20, сможет различить иллюзию и увидеть медальон, который может быть опознан любым персонажем, преуспевшим в проверке Интеллекта (Магия) со Сл 17. Персонаж, накладывающий *обнаружение магии [detect magic]* или подобную магию, замечает ауру школы Иллюзии, скрывающую Ниссу и медальон.

Если персонаж обвиняет Ниссу в мошенничестве, она требует у персонажа доказательств. Если персонаж сможет правильно опознать медальон, Нисса широко улыбается и хвалит способность персонажа разгадать ее уловку. Затем она уступает партию.

Конец матча. Если персонаж сумеет выиграть партию в драконьи шахматы или Нисса уступает, абишай хвалит интеллект героя и благодарит его за самый захватывающий партию, который у нее был за последнее время. Затем она предлагает персонажу и его спутникам доступ в «Гордость Дракона» (см. раздел «Гордость Дракона»).

Если Нисса выигрывает, она насмехается над персонажем и надменно забирает свой выигрыш.

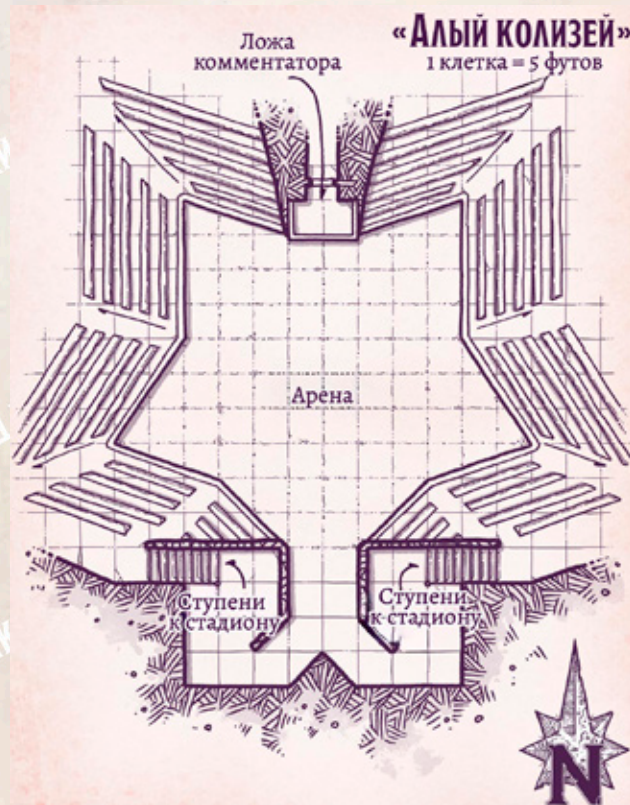
«Алый Колизей»

Насмешки и крики доносятся из построенного из темно-красного камня колизея под открытым небом. Сквозь рев и лязг металла раздается раскатистый голос, взволнованно комментирующий бой.

Рокочущий голос — это магически усиленный голос Кхая Кирота, повелителя зала и комментатора колизея (см. раздел «Повелители залов» ранее в этой главе).

Просмотр матча в колизее бесплатный. Во время матчей стравливают две команды: одна состоит из существ, представляющих казино, другая — из гостей казино, желающих доказать свою доблесть в бою. Перед каждым матчем зрители могут делать ставки на то, какая команда выйдет победителем. По окончании состязания зрители, поставившие на команду-победителя, получают удвоенную первоначальную ставку.

КАРТА 8.3 «АЛЫЙ КОЛИЗЕЙ»



Вход в Колизей

Вход в колизей в качестве бойца стоит 15 когтей. В команде гостей допускается не более трех бойцов. Если все три ячейки для бойцов не заполнены персонажами, остальные ячейки заполняются **ветеранами [veteran]**.

Матчи на арене разделены на три уровня, победа на одном из которых дает доступ к следующему. Победа в матче достается стороне, которая уменьшает количество хитов у всех бойцов на другой стороне до 0. Если команда гостей сумеет одержать победу, каждый боец в команде получает по 100 когтей. Между матчами делаются часовые перерывы, что позволяет участникам немного отдохнуть за кулисами колизея.

На карте 8.3 изображена арена колизея. Три уровня матчей следующие:

Уровень 1. На арену выпускают **балгуров [barlgora]** — по одному на каждого члена команды противника.

Уровень 2. Лиловый червь [purple worm] прорывается сквозь пол арены.

Уровень 3. Две железные статуи, выполненные в виде исчадий преисподней, вваливаются на арену. Они используют блок статистики **железного голема [iron golem]**, но у них есть железные крылья, которые дают им скорость полета 30 футов.

Если участник выигрывает матч, но не желает переходить на следующий уровень, он может заплатить сбор за выход в размере 15 когтей и поменяться с

другим желающим участником. Товарищи участников могут присоединиться к ним за кулисами коллизея в перерывах между матчами.

ВЫЗОВ ПОВЕЛИТЕЛЯ ЗАЛА

Персонажи, выигравшие три матча, привлекают внимание Кхай. Кхай встречает их за кулисами коллизея после матча и заговаривает с ними. Прочтите или перескажите следующее:

«Эта арена уже довольно давно не видела таких воинов, как вы. Не согласитесь ли провести еще один финальный бой — против меня? Воистину, эпохальное событие! И, конечно же, я предлагаю великолепную оплату за вашу победу. Как вам тысяча когтей вместе с доступом в элитный клуб нашего казино — «Гордость Дракона»?»

Кхай вызывает персонажей на финальный поединок на арене — против него самого. Поскольку это особый поединок, он разрешает сражаться всем персонажам. Если персонажи согласны, Кхай объявляет, что они встретятся на арене через час.

Финальная схватка. В коллизее собралась взволнованная толпа. В команде Кхая есть два **рогатых дьявола [horned devil]**. Кхай сражается безжалостно, но во время боя делает веселые комментарии,

восхваляя персонажей за их мастерство и высмеивая их недостатки.

Когда его хиты падают ниже 25, Кхай прекращает матч, объявляя персонажей победителями. Как и было обещано, Кхай вручает персонажам 1 000 когтей и предлагает им доступ в «Гордость Дракона» (см. раздел «Гордость Дракона»).

«СТИГИЙСКИЙ ЛАБИРИНТ»

Фойе этой области вырезано из блестящего обсидиана. Одетый в плащ с высоким воротником суровый мужчина с клыками сидит за столом, покрытым замысловатой резьбой. Рядом с ним находится простая каменная дверь. Позади письменного стола располагается окно от пола до потолка, из которого открывается вид на каменный лабиринт, окутанный туманом.

Мужчина за столом — это повелитель зала лабиринта вампир Кайлан Ренодон (см. раздел «Повелители залов» ранее в этой главе). Кайлан предоставляет следующую информацию:

Лабиринт. Лабиринт бросает вызов навыкам навигации и приключенческому мастерству участников. Участники проходят по магически сдвигающимся коридорам в поисках сокровищ, избегая опасностей на своем пути.

Бойцы в алом коллизее могут столкнуться с разъяренным лиловым червем.



Участие. Вход в лабиринт стоит 20 когтей с каждого участника. Участники могут исследовать лабиринт в одиночку или группами.

Сокровище. Тайники с сокровищами, которые могут быть найдены по всему лабиринту, обычно содержат когти, хотя в некоторых также есть *монеты души* [soul coin].

Персонаж, преуспевший в проверке Мудрости (Проницательность) со Сл 15, может заметить, как в глазах Кайлана появляется огонек голода, когда он упоминает монеты души. Если на него надавить, то Кайлан признается, что питается монетами души, используя специальный *меч кражи жизни* [sword of life stealing], который тот всегда носит с собой. Если персонажи принесут ему монеты души, он предложит по 500 когтей за каждую монету.

Доставка Кайлану трех или более монет души вызывает его восхищение, и взамен он предлагает персонажам доступ в «Гордость Дракона» (см. раздел «Гордость Дракона»).

ОСОБЕННОСТИ ЛАБИРИНТА

Проходы лабиринта постоянно перемещаются, что делает невозможным составление карты лабиринта. Все зоны лабиринта обладают следующими особенностями:

Потолки. Потолки прочные, но кажутся сделанными из густого тумана. Высота потолков в комнатах составляет 15 футов, а в коридорах — 10 футов.

Пол и стены. Пол и стены сделаны из гладкого черного камня.

Освещение. Лабиринт тускло освещен парящими шарами магического света.

Размер помещения. Если не указано иное, то все помещения в лабиринте представляют собой круглые комнаты диаметром 30 футов.

НАВИГАЦИЯ ПО ЛАБИРИНТУ

Прежде чем персонажи начнут исследовать лабиринт, попросите их назначить лидера. Если персонаж исследует лабиринт в одиночку, то он является лидером. Затем лидер отправляется в лабиринт, совершая проверку Интеллекта (Расследование) или Мудрости (Выживание) со Сл 20, чтобы найти лучший путь. Преуспев в проверке, лидер находит путь в сокровищницу: совершите бросок или выберите вариант из таблицы «Сокровищница», чтобы определить, какая комната ему встретилась. При провале лидер натывается на комнату с испытанием: совершите бросок или выберите вариант из таблицы «Комната с испытанием», чтобы определить, какая комната встретилась. Каждая комната должна встречаться только один раз. Если в результате броска персонажи попадают в комнату, с которой уже встречались, или если персонажи покинут лабиринт до того, как найдут сундук с одной или несколькими монетами души, то совершите повторный бросок или выберите другой вариант.

СОКРОВИЩНИЦА

1к10 Помещение

- | | |
|-----|---|
| 1-3 | В центре комнаты стоит стол, на котором лежат два <i>зелья лечения</i> [potion of healing] и мешочек с 30 когтями. |
| 4-6 | В этой комнате находится бурлящий бассейн с бирюзовой водой. Существо, которое проводит 1 минуту, купаясь в бассейне, получает 2к10 временных хитов. |
| 7-8 | Горшки, наполненные сладко пахнущими цветами, стоят вдоль стен этой комнаты. В центре комнаты находится незапертый деревянный сундук с 75 когтями. |
| 9 | В этой комнате находится запертый железный сундук. Персонаж попытается открыть сундук, преуспев в проверке Ловкости (Ловкость рук) со Сл 15, используя воровские инструменты, или его можно попытаться взломать, преуспев в проверке Силы (Атлетика) со Сл 17. Заклинание <i>открытие</i> [knock] или подобная магия также открывают сундук. Внутри сундука 100 когтей и три монеты души. |
| 10 | В одной из стен этой комнаты есть простая каменная дверь, который выводит из лабиринта и возвращает персонажей в вестибюль. |

ПОМЕЩЕНИЕ С ИСПЫТАНИЕМ

1к10 Помещение

- | | |
|-----|--|
| 1-3 | Пять <i>мимиков</i> [mimic], все замаскированные под сундуки с сокровищами, занимают эту комнату. Если хоть один мимик потревожен, то нападают сразу все. |
| 4-6 | Эта комната заполнена водой глубиной 1 фут. Через воду проходит тонкая деревянная доска, соединяющая вход в комнату и выход из нее. Существо, пересекающее доску, должно преуспеть в проверке Ловкости (Акробатика) со Сл 17 или упасть в воду. Как только существо впервые касается воды, появляются три <i>водяных элементаля</i> [water elemental] и атакуют. |
| 7-8 | Враждебный, но спящий <i>бехир</i> [behir] лежит, свернувшись вокруг сундука. Существо, которое приближается к бехиру, должно преуспеть в проверке Ловкости (Скрытность) со Сл 16, чтобы его не заметили. Сундук открыт и содержит 50 когтей и одну монету души. |
| 9 | В центре комнаты стоит большая ваза, в которой 100 когтей. Вазу охраняют три <i>невидимых охотника</i> [invisible stalker], которые нападают на любое существо, прикоснувшееся к сосуду. |
| 10 | Враждебно настроенный <i>железный голем</i> [iron golem] патрулирует эту комнату и немедленно атакует незваных гостей. Если голем уничтожен, персонажи могут обыскать останки голема и найти 3 <i>монеты души</i> . |

«ВИРИДИЕВОЕ ЛОГОВО»

Стены и потолки этого уютного заведения сделаны из люминесцирующего нефрита. Шумные гости собираются вокруг игровых столов, хмуро разглядывая кости и карты и испытывая свою удачу. Драконоподобный дьявол с зеленой чешуей перемещается между играми, празднично болтая с игроками.

Зеленый дьявол — это повелитель зала Резран Агродро (см. раздел «Повелители залов»). Резран наблюдает за залом, время от времени подлетая поговорить с посетителем, у которого победная серия.

Одолжение повелителя зала. Если у персонажей 1000 когтей или больше и они находятся в «Виридиовом Логове», Резран впечатлен и приглашает их в «Гордость Дракона».

Игры в «ВИРИДИЕВОМ ЛОГОВЕ»

Персонажи могут принять участие в двух играх, посещая «Виридиовое Логово».

Аукцион Дрейка. Минимальная ставка в этой карточной игре составляет 20 когтей, которые идут в банк в центре стола. Цель игры — собрать комбинацию карт самого высокого ранга.

В начале игры крупье раздает каждому участнику по паре карт. Крупье берет три карты и кладет их лицевой стороной вверх рядом с банком; эти карты выставляются на аукцион. Участники делают ставки на карты аукциона, и участник с наибольшей ставкой выигрывает карту и добавляет свою ставку в банк. Как только все три карты аукциона проданы, все участники раскрывают свои карты, и рука с самыми сильными картами выигрывает весь банк.

Чтобы имитировать подобную игру, попросите каждого участника совершить тайный бросок 2к12. Затем бросьте 3к12 и покажите выпавшие числа — они представляют карточки аукциона. Выиграв ставку, участник может добавить число, выпавшее на выигранной кости, к своему суммарному броску. В конце игры выигрывает участник с наибольшей суммой на костях. При равенстве наибольших сумм никто не выигрывает.

Тройная гидра. Минимальная ставка в этой игре составляет 25 когтей. В этой игре в кости каждый участник бросает 3к6. Если участник не выбрасывает ни одного повторяющегося числа, он ничего не выигрывает. Если участник выбрасывает два одинаковых числа, он выигрывает сумму, в два раза превышающую его стартовую ставку. Если участник выбрасывает три одинаковых числа, он выигрывает сумму, равную его утроенной стартовой ставке.

Если участник бросает две или более единицы, этот бросок называется глазами змеи. В дополнение к обычной выплате участник, который выбрасывает глаза змеи, также получает дополнительную выплату, равную его стартовой ставке.

«ГОРДОСТЬ ДРАКОНА»

Расположенный на нижнем этаже «Красного дворца», «Гордость Дракона» является элитным клубом, предназначенным для самых дорогих гостей казино. Здесь члены клуба могут потратить деньги на роскошные украшения, освежающие коктейли и омолаживающие спа-процедуры.

На этом этаже также находится кабинет владелицы казино, который соединяется со скрытым святилищем, используемым для прямой связи с Тиамат. В этом святилище Неожиданность хранит последний фрагмент *жезла семи частей [rod of seven parts]*, надеясь усилить способность жезла применять *подобие [simulacrum]* с помощью силы Тиамат и воссоздать любимое утерянное творение ее повелительницы - Сардиора, рубинового дракона.

ВХОД В «ГОРДОСТЬ ДРАКОНА»

«Гордость Дракона» занимает нижний этаж казино, куда можно спуститься на лифте. Этот лифт волшебным образом спрятан позади большой статуи дракона в вестибюле казино. Чтобы увидеть вход в лифт и пройти через него, существо должно обладать меткой клуба: зачарованную татуировку в виде когтя дракона. Только Неожиданность и повелители залов казино могут даровать или удалить эту татуировку. Как только тифлинг или повелитель зала дают разрешение войти в «Гордость Дракона», метка волшебным образом появляется на руке существа. Для существ, лишенных метки, лифт клуба незаметен и непроходим любыми другими способами.

Как только персонажи смогут снискать расположение хотя бы одного из повелителей залов казино, этот повелитель зала помечает каждого из персонажей татуировкой клуба и указывает персонажам как пройти через заднюю часть статуи в вестибюле. Теперь, когда на персонажах изображен знак клуба, они могут увидеть вход в «Гордость Дракона»:

То, что когда-то было твердой статуей, теперь кажется полупрозрачным. Внутри каменная платформа медленно левитирует между этим этажом и нижним.

Пока на персонажах есть метка, они могут входить в «Гордость Дракона» и выходить из него в любое удобное для них время.

ОСОБЕННОСТИ «ГОРДОСТИ ДРАКОНА»

Если не указано иное, то локации «Гордости Дракона» обладают следующими особенностями.

ПОТОЛКИ, ПОЛЫ И СТЕНЫ

Потолки, полы и стены вырезаны из гладкого красного камня, который слегка теплый на ощупь. Высота потолков составляет 15 футов, если не указано иное.



ОСВЕЩЕНИЕ

Комнаты ярко освещены разноцветными волшебными подсвечниками, которые потухают при прикосновении к ним.

ОХРАНА

В каждой комнате на страже стоит **исчадие преисподней [pit fiend]**. Исчадия преисподней молчаливые наблюдатели, которые вмешиваются, если завязывается драка.

ОБЕРЕГИ

«Драконья Гордость» окружена магическими оберегами. Если существо без знака клуба попытается телепортироваться в «Гордость Дракона», оно получит 33 (6к10) психического урона, и попытка провалится.

ЛОКАЦИИ «ГОРДОСТИ ДРАКОНА»

Локации «Гордость Дракона» указаны на карте 8.4.

№1: «КАНТИНА ПЕСНИ ДРАКОНА»

В тускло освещенном салоне вокруг низких столиков расставлены роскошные диваны. В центре зала находится круглый бар. Бутылки с алкоголем на полках переливаются в такт негромким звукам джаза, в то время как за барной стойкой морозно-голубой дьявол разливает напитки.

Барменом является **ледяной дьявол [ice devil]** по имени Оганат, который использует свои ледяные когти для мгновенного охлаждения напитков, которые здесь подают. В любой момент времени 2к4 **рогатых дьявола [horned devil]** отдыхают в кантине.

Коктейли Оганата. Эксперт в области магической миксологии, Оганат предлагает в баре множество волшебных напитков:

Пылающий кровавый джек (стоит 100 когтей).

В этом коктейле янтарного цвета, обладающем одновременно сладким и пряным вкусом, присутствуют капельки свернувшегося красного сока.

При употреблении он действует как *зелье героизма [potion of heroism]*.

Небо-джокер (стоит 125 когтей). Данный блестящий голубой напиток украшен пышными белыми сливками. При употреблении он действует как *зелье полета [potion of flying]*.

Пращик Салюбри (стоит 50 когтей). От этого шипучего напитка с ягодным вкусом у того, кто его пьет, слегка немеет во рту. При употреблении он действует как *эликсир здоровья [elixir of health]*.

Напиток теряет свою магию, если его вынести из «Красного дворца». Оганат также предлагает широкий выбор обычных коктейлей, каждый из которых стоит 3 когтя.

№2: «ЧАРУЮЩАЯ ТАЙНА»

Холеный ракшас в сверкающих бирюзовых одеждах хозяйничает в этом загадочном ювелирном магазине. На прилавке выставлены на продажу элегантные аксессуары, украшенные драгоценными камнями.

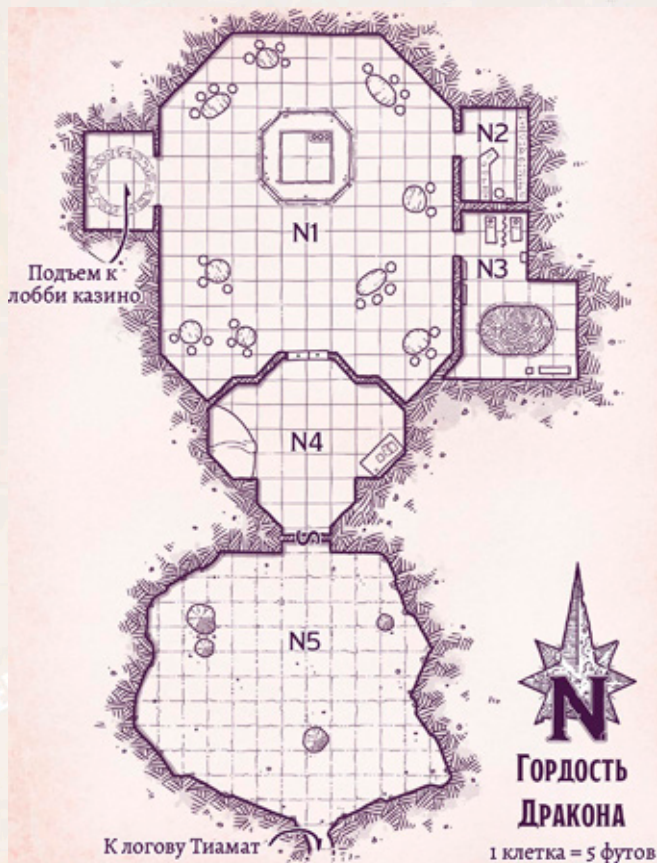
Магазином заправляет самодовольный гранильщик **ракшас [rakshasa]** по имени Крисокол, у которого есть несколько изделий на продажу:

- Две подвески из черного нефрита (каждая является *амулетом защиты от обнаружения и поиска [amulet of proof against detection and location]*) по 300 когтей каждая.
- Медное ожерелье с цитриновыми сферами (*ожерелье огненных шаров [necklace of fireballs]* с пятью бусинами) за 1 250 когтей.
- Фиолетовое кольцо с белыми алмазными звездами (*кольцо падающих звезд [ring of shooting stars]*) за 2 000 когтей.

Выкованный в аду. Любой магический предмет, созданный Крисоколом, обладает следующим дополнительным эффектом, который ракшас не желает раскрывать:

Проклятие. До тех пор, пока вы носите предмет, вы подвергаетесь эффекту проклятия. Предмет нельзя снять, пока на вас не будет наложено заклинание *снятие проклятия [remove curse]* или аналогичная магия. Будучи проклятым таким образом, каждый раз, когда вы заканчиваете долгий отдых, вы должны совершить спасбросок Харизмы со Сл 10. При провале вы мгновенно сбрасываете все, что несете или на вас надето, и превращаетесь в **лемура [lemure]**. Только заклинание *исполнение желаний [wish]* может обратить вспять это превращение.

КАРТА 8.4 «ГОРДОСТЬ ДРАКОНА»



№3: «ДОВОДЕТЕЛЬНЫЕ ПОРОКИ»

Из спа-салона вырываются пышные облака пара, благоухающие имбирем и цитрусами. За стойкой стоят две эринии: одна в белом халате, другая в черном. За ними находятся горячие источники и массажные столы.

Спа-салонem управляют две эринии [erinyes] по имени Вития и Верту. Они предлагают две услуги:

Серные источники (стоит 100 когтей). Услуга длится 1 час и включает в себя расслабляющую ванну в горячих источниках и массаж. Существо, воспользовавшееся этой услугой, получает 4к10+4 временных хита в дополнение к преимуществам короткого отдыха.

Роскошное пробуждение (стоит 450 когтей).

Восстанавливающая процедура занимает 3 часа. Существо, воспользовавшееся услугой, получает 6к10+6 временных хитов в дополнение к преимуществам продолжительного отдыха.

№4: КАБИНЕТ НЕОЖИДАННОСТИ

Дверь в кабинет заперта и охраняется двумя **исчадиями преисподней [pit fiend]**. Каждое из них стоит на страже и также держит при себе ключ от двери кабинета на случай непредвиденных обстоятельств. Для того, чтобы взломать дверь без помощи ключа, необходимо преуспеть в проверке Ловкости (Ловкость рук) со Сл 20, используя воровские инструменты, либо наложить заклинание *открывание [knock]* или аналогичную магию.

Если дверь кабинета открывается каким-либо иным способом, кроме ключа, срабатывает ловушка, распыляющая бесцветный ядовитый газ 15-футовым конусом. Каждое существо в этой области должно преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 20 или получить 18 (4к8) урона ядом. Эту ловушку нельзя обезвредить.

Внутри кабинета никого нет. Когда персонажи войдут внутрь, прочтите следующее:

Вдоль стен комнаты тянутся книжные полки. Кровать, застеленная плюшевым постельным бельем, встроена в нишу, напротив которой стоит простой рабочий стол, заваленный бумагами и книгами. На задней стене закреплен бюст улыбающегося красного дракона.

Стол завален заметками о магических конструкциях, а также религиозными и историческими текстами, написанными на Драконьем. Персонаж, потративший 10 минут на изучение записей, может узнать следующее:

Первородный мир. Тиамат трудилась вместе с платиновым драконом Багамутом над формированием Материального плана в виде единого Изначального мира. Неизвестный катаклизм расколол его, в результате чего Материальный план теперь состоит из многочисленных миров.

Рубиновый дракон. Воплощая Изначальный мир, Багамут и Тиамат также создали Сардиора, дракона с рубиновой чешуей, который был уничтожен при расколе.

Проект «Подобие». Некоторое время назад Неожиданность приобрела седьмой фрагмент *жезла семи частей [rod of seven parts]*. Она использовала его, чтобы создать образ Сардиора, который, по ее мнению, напоминал красного дракона. Неожиданность надеется найти способ оживить образ с помощью жезла.

Скрытый проход. Бюст на стене создает иллюзию, скрывающую вход в «Рубиновое Святилище» (зона №5). Заклинание *видение невидимого [see invisibility]* или аналогичная магия раскрывает очертания прохода в стене. Персонаж, обыскивающий комнату в поисках потайных дверей, может найти потайной проход, преуспев в проверке Интеллекта (Расследование) со Сл 18.

Сокровище. Большинство предметов в кабинете Неожиданности роскошны, но обыденны и слишком велики для транспортировки. Однако осмотревший помещение персонаж может найти *там лидерства и влияния [tome of leadership and influence]*, спрятанный в книжном шкафу.

№5: «РУБИНОВОЕ СВАТИЛИЩЕ»

Стены пещеры сделаны из граненого рубиново-красного хрусталя. В глубине находится узкий туннель, ведущий в темноту.

В центре из пола пещеры возвышается сталагмит. Такой же по размеру сталактит свисает с потолка прямо над ним. Пространство между ними занято кристаллическим фрагментом жезла, пульсирующим энергией. Он проецирует голографическое изображение спящего красного дракона. Неожиданность стоит рядом с проекцией, пристально наблюдая за ней.

Высота потолков в пещере составляет 45 футов. **Неожиданность** (см. ее блок статистики ранее в этой главе) враждебна к тем, кто вторгся в святилище.

Кристаллический объект, парящий между сталагмитом и сталактитом, является последним фрагментом *жезла семи частей [rod of seven parts]*. Попытка забрать артефакт с его места немедленно приводит к исчезновению изображения дракона, что побуждает Неожиданность атаковать.

Вмешательство дракона. Когда Неожиданность впервые получит урон, снижающий ее хиты до 0, ее окружит разноцветное сияние, а пять шипящих головок эхом пронесутся по комнате:



ГОЛОГРАФИЧЕСКИЙ КРАСНЫЙ ДРАКОН СПИТ РЯДОМ С ПОСЛЕДНИМ ФРАГМЕНТОМ ЖЕЗЛА.



«Жалкие насекомые! Кто посмел шуметь возле моего логова? Кому хватило наглости прервать размышления Королевы Драконов?»

Когда Тиамат заговорит, на стенах святилища появится изображение ее глаз. Неожиданность получит 300 хитов, но будет парализована из-за магии Тиамат, поскольку Королева Драконов обращается непосредственно к персонажам.

Получение фрагмента жезла. Если персонажи сообщают Тиамат о заговоре Векны, она презрительно зарычит, прежде чем неохотно позволит им уйти с последней частью жезла. Она объяснит, что Материальный план частично является ее творением, поэтому она не даст чрезмерно усердному архилучу разрушить его. Затем Королева Драконов прикажет персонажам немедленно покинуть казино.

В противном случае Тиамат освободит Неожиданность от своих магических пут, прикажет тифлингше уничтожить персонажей и уйдет, чтобы побеседовать с другими своими чемпионами. Только после победы

над ней герои смогут получить последнюю часть жезла. Подробнее о *жезле семи частей [rod of seven parts]* читайте во «Вступлении».

К логову Тиамат. Узкий туннель на юг в конечном итоге ведет к логову Тиамат. Этот вход в настоящее время охраняется Дрекарвинксом, **древним красным драконом [ancient red dragon]**, который потребует, чтобы персонажи ушли, если они не смогут доказать своего права присутствовать в логове Тиамат. Если они не представят веской причины для входа, Дрекарвинкс нападет. Красный дракон не преследует персонажей обратно по туннелю в «Гордость Дракона».

СЛЕДУЮЩИЕ ШАГИ

Как только персонажи заберут последнюю часть жезла, они смогут вернуться к проходу сквозь склон горы в Авернусе и оказаться в Сигиле без дальнейших осложнений.



Как только Алустриэль и Таша узнают о том, кто скрывался под личиной Морденкайнена, в Сигиле начинается грандиозная схватка.

ГЛАВА 9: ПРЕДАТЕЛЬ РАСКРЫТ

Как только персонажи соберут все фрагменты *жезла семи частей* [rod of seven parts], фокус сюжета переместится на Алустриэль, Ташу и фальшивого Морденкайнена. По плану герои должны были совместно с Арканическим Трио определить местонахождение Векны и остановить ритуал Перерождения, проводимый архилечем. Но все меняется в тот момент, когда раскрывается, что персонажи, включая Алустриэль и Ташу, были обмануты.

Фальшивый Морденкайнен раскрывает то, что на самом деле он является Касом Предателем — бывшим союзником и нынешним врагом Векны. Персонажам предстоит преследовать Каса через всю мультивселенную до Пандесмоса, первого слоя плана Пандемониума, где вампир планирует использовать ритуал Векны в своих целях и стать самым могущественным существом на свете.

ПРОВЕДЕНИЕ ГЛАВЫ

Эта глава начинается после того, как персонажи находят последний фрагмент *жезла семи частей* [rod of seven parts] в Авернуса. Все фрагменты артефакта соединяются воедино, когда оказываются на расстоянии нескольких дюймов друг от друга независимо от того, носили их персонажи с собой или хранили в Сигиле.

Жезл становится единым, но ни один персонаж, скорее всего, еще не успел на него настроиться. До этого Арканическое Трио, находящееся в Сигиле, просило героев вернуться в святилище, как только все части жезла будут найдены. Если персонажи оттягивают возвращение после получения последнего фрагмента, то подтолкните их к скорейшему посещению своих союзников в Сигиле. Возвращение персонажей в святилище запускает продолжение сюжета.

В первых сценах главы творится хаос, вызванный тем, что Кас похищает *жезл семи частей* [rod of seven parts] и тяжело ранит Алустриэль и Ташу. Затем место действия переносится на Пандесмос, где персонажи обнаруживают разгорающуюся войну между демоническими сторонниками Каса и Векны. Если герои надеются найти Векну, то они должны выследить Каса, затем, возможно, нейтрализовать его и покончить с главной угрозой мультивселенной.

РАЗВИТИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ

К началу главы персонажи должны быть 18-го уровня. Они получают новый уровень после того, как разберутся со смотровой площадкой Пандесмоса и придут на Хребет Карапаса, где бушует война между войсками Каса и Векны.

СИЛА ТАЙН

В этой главе персонажи могут узнать одну тайну, соответствующую правилам раздела «Сила тайн» во «Вступлении»:

Тайна Малейны. Знакомая Алустриэль подозревала, что с Морденкайненом что-то не так, с момента его появления в святилище, но она ничего не сказала ни Алустриэль, ни Таше, ни персонажам. Персонажи смогут узнать эту тайну в разделе «Недоверие Малейны» далее в этой главе.

ВОЗВРАЩЕНИЕ ИЗ АВЕРНУСА

Когда персонажи возвращаются из Авернуса с последним фрагментом *жезла семи частей* [rod of seven parts], Кас, замаскированный под Морденкайнена, встречает их в святилище. Он выглядит радостным и взволнованным, не в силах скрыть свои искренние эмоции.

Как только Кас увидит, что персонажи выходят с последним фрагментом жезла, он воскликнет следующее:

«Друзья мои! Вы нашли ее? Последнюю часть? Судя по вашим счастливым лицам, так и есть! Как волнующе!

Пока вас не было, мы пришли к выводу, что Векне нужно провести свой ритуал в особенном месте, где он сможет извлечь силу из тайн, которые выкрал его культ.

Скорее всего, оно находится далеко и на неожиданном для нас плане существования. Его определение будет сравнимо с поиском иголки в стоге сена, но у меня есть коллеги, которые, возможно, помогут нам найти местоположение ритуала. Я поговорю с ними сегодня и надеюсь, что мы получим нужную нам информацию.

Вы через многое прошли, поэтому отдохните у себя в покое. Я пока займусь жезлом и прослежу, чтобы он был правильно собран и работал в полную мощь. Вам понадобятся силы, когда мы встретимся с Векной!»

Кас настоятельно рекомендует персонажам отдохнуть и оставить *жезл семи частей* [rod of seven parts] Арканическому Трио. Он хочет, чтобы герои были подальше от волшебниц и артефакта в ближайшие несколько часов. Будучи злодеем, Кас планирует заставить Алустриэль и Ташу врасплох, украсть жезл и бежать в Пандемониум, чтобы освободить Паука-волка Миска перед встречей с Векной. Даже если персонаж уже настроен на жезл, Кас планирует его забрать.

Несмотря на то, что говорил Кас в облике Морденкайнена, на самом деле он знает, что Векна проводит ритуал Перерождения на Пандемониуме. Во сне вампир получил видение от Темных Сил: магия, присутствующая его Короне Лжи, перенесет его через портал Алустриэль примерно к месту проведения ритуала Векны. Теперь, когда персонажи собрали *жезл семи частей*, они стали для Каса всего лишь помехой, но он не хочет с ними сражаться, так как бой может значительно ослабить его или привести к более печальным последствиям.

В СЛУЧАЕ ОТКАЗА ПЕРСОНАЖЕЙ

Если персонажи будут что-то подозревать или проявлять предельную осторожность, то они могут не захотеть отдать *жезл семи частей* или отправиться отдыхать в свои покои. Ниже описаны способы убеждения персонажей на тот случай, если они не будут следовать указаниям Каса.

ВМЕШАТЕЛЬСТВО ВОЛШЕБНИЦ

Кас сообщил Алустриэль и Таше о своем желании поработать над собранным воедино *жезлом семи частей*. Ему удалось убедить их в том, что он сможет укрепить артефакт, дабы тот вновь не был разбит в тот момент, когда герои воспользуются им остановить ритуал Векны. Если персонажи будут настаивать на том, что жезл должен оставаться у них, то Алустриэль и Таша лично разьяснят им эти доводы. Они попросят героев отдать жезл, указывая на то, что несмотря на эксцентричность Морденкайнена, его магическое мастерство не подлежит сомнению. Алустриэль и Таша будут страстно описывать преимущества того, чтобы дополнительно подстраховаться жезл от повторного раскола.

ПРОПАЖА МАЛЕЙНЫ

Если персонажи отказываются отправляться отдыхать в свои покои, то их лично посетит Алустриэль. Она обеспокоена тем, что ее подруга Малейна покинула святилище несколько часов назад и до сих пор не вернулась. Подобное длительное отсутствие не в духе Малейны, объяснит Алустриэль, и волшебница беспокоится за ее безопасность. Вдобавок, подруга не отвечает на все магические способы связи.

Уходя, Малейна сказала Алустриэль, что отправляется в заведение под названием «Закуски Велгара» в Рыночном райне Сигила. На тот момент Арканическое Трио было занято, поэтому Алустриэль не вникала в подробности. Прямо сейчас Алустриэль будет вынуждена помогать Морденкайнену и Таше в обнаружении Векны, из-за чего она не может покинуть святилище. Она просит персонажей найти ее подругу до того, как герои отправятся на поиски архилича. Алустриэль расскажет, как добраться до «Закусок Велгара».

Истинной причиной ухода Малейны являлось то, что она подозревала Морденкайнена, но не хотела бездоказательно предъявлять обвинения. Малейна искала встречи с ученым по имени Велгар Вера (нейтрально-добрый, орк, **mag [mage]**). Велгар является другом Морденкайнена и даже бывал у того в гостях в Авернусе. Его не было в своем заведении с утра, поэтому Малейна решила погулять по Рыночному району в ожидании возвращения орка.

Отслеживание зацепки. Велгар сообщит персонажам, если те найдут его в «Закусках Велгара», что он пересекся с Малейной пару часов назад, ответив на ее расспросы о Морденкайнене. Орк перескажет героям то же, что и сказал Малейне: владелец заведения беседовал с Морденкайненом буквально на прошлой неделе, и знаменитый волшебник ничего не упомянул ни об Алустриэль, ни о Таше, ни о Векне, и ничего о своем текущем пребывании в Сигиле.

К тому времени, когда персонажи возвращаются в святилище, Кас уже добился своего. Продолжите повествование с раздела «Кас проявляет себя».

СРАЖЕНИЕ С КАСОМ

Хоть этот исход и маловероятен, но один или несколько персонажей могут присутствовать при раскрытии Касом своей истинной сущности. В таком случае воспользуйтесь блоком статистики, описанным в разделе «Кас, Предатель» в «Приложении В». Целью Каса будет являться похищение жезла и использование портала святилища для перемещения на Пандесмос. Если персонажи побеждают Каса, то он раскрывает место проведения ритуала Векны: им является пещера Разбитых отражений в слое Пандесмос на плане Пандемониум. Также он расскажет, что планировал использовать жезл для освобождения Паука-волка Миски и объединиться с лордом демонов для перехвата власти у Векны.

Дальнейшая судьба Каса остается на усмотрение персонажей. Алустриэль и Таша, скорее всего, будут ранены в схватке, и поэтому не будут гореть желанием присоединиться к героям в погоне за Векной. Тем не менее, они посоветуют персонажам взять с собой *жезл семи частей*, чтобы с его помощью одолеть бога-лича. На ваше усмотрение Алустриэль и Таша могут отправиться вместе с героями в Пандесмос. В таком случае их усилия будут направлены на ликвидацию оставшихся могущественных воинов Каса, вместо того, чтобы сражаться с Векной. Обе волшебницы также могут присоединиться к особо убедительным персонажам и в самом сражении с Векной, но подобное развитие событий потребует от вас больших усилий, направленных на усложнение последующих глав.

Когда герои будут готовы отправляться, Алустриэль расскажет им о портале в Сигиле, который ведет в Пандесмос. Если вы посчитаете нужным, то он может вести как к смотровой площадке Пандесмоса (описана на карте 9.1), так и прямо ко входу в пещеру. В первом случае Алустриэль может подсказать персонажам направление, в котором следует двигаться, чтобы добраться до пещеры со смотровой площадки. В этом случае пропустите соответствующие части следующей главы. Во втором случае персонажи получают дополнительный уровень и продолжают





сюжет с главы 11.

КАС ПРОЯВЛЯЕТ СЕБЯ

Если персонажи отправятся в свои покои для того, чтобы отдохнуть, то Кас проведет следующий час, делая вид, что изучает *жезл семи частей* вместе с Алустриэль и Ташей. На самом деле он поджидает момента, когда герои уснут или отвлекутся на что-либо во время досуга. Как только он поймет, что персонажи уснули или потеряли бдительность, он проявляет свой истинный облик.

Касу удастся застать Алустриэль и Ташу врасплох, сильно ранить, затем выкрасть жезл и сбежать сквозь портал святилища в Пандемониум, где ему предстоит столкнуться с персонажами в следующей главе.

Как только Кас сбегает из святилища, Малейна по возвращении застает последствия его предательства. Затем она спешит к персонажам, чтобы предупредить их.

ГОРЬКАЯ ПРАВДА

Когда Кас раскрывает свою суть, на первом этаже начинается сущий кошмар, будя спящих персонажей. Как они, так и занятые другими делами герои

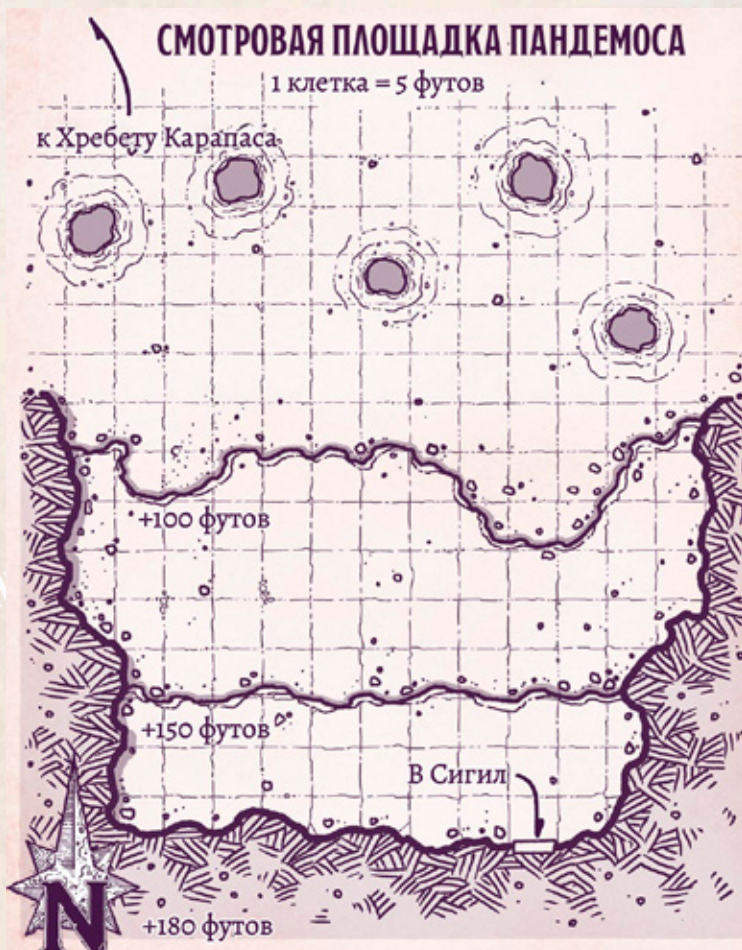
Звуки жестоких ударов и ужасный треск разрывают тишину. Что-то происходит этажом ниже. Глубокий, злобный смех эхом разносится по святилищу, а знакомые голоса кричат: «Ты просто чудовище!» и «Мы доверились тебе!».

Когда персонажи открывают дверь, то видят испуганную Малейну, которая вопит о том, чтобы те скорее спустились на первый этаж. Прочтите или перескажите следующее:

Святилище выглядит так, будто бы по нему прошелся ураган: опрокинутые книжные полки, перевернутая мебель, повсюду летают вырванные страницы и оторванные корешки книг. Некогда отполированную древесину обшивки и бархатные ковры ныне покрывают следы ожогов. Только одна кушетка по центру святилища стоит на ножках. Она занята Алустриэль и Ташей, обе пьют зелья и выглядят шокированными.

Обе волшебницы ошарашены, как из-за того, что работавший с ними заодно Морденкайнен оказался злым вампиром Касом, так и из-за того, что они не догадались о его намерениях. Алустриэль и Таша отвечают на расспросы рассеянными, короткими фразами.

Через несколько минут волшебницы вновь обретают самообладание и рассказывают персонажам всю информацию, изложенную в начале этого раздела. Алустриэль и Таша готовы добровольно поддаться магическим способам определения лжи. Они утверждают, что никогда не обманывали персонажей и никогда не преследовали иной цели, кроме как прерывание ритуала Векны.



ПРЕСЛЕДОВАНИЕ КАСА

Прежде, чем покинуть святилище, Кас пробормотал себе под нос фразу, которую услышала как Таша, так и Алустриэль: «Наконец, все встанет на свои места в Пандесмосе». Девушки повторяют ее персонажам. Кроме того, Алустриэль исследовала портал святилища и знает, что Кас бежал на план Пандемониум. Они высказывают верное предположение о том, что Векна сплетает свой ритуал в Пандесмосе, первом слое Пандемониума.

Ни Алустриэль, ни Таша ранее не встречались с Касом, но история о его и Векны ненависти друг к другу хорошо известна, как и жажда власти Каса. Алустриэль догадывается о том, что Кас планирует найти Векну и присвоить себе ритуал бога-лича, чтобы стать самым могущественным существом мультивселенной. По мнению Алустриэль и Таши, такой исход ничем не лучше правления Векны, так как Кас не уступает ему в злобе.

Поскольку Кас приложил так много усилий для принуждения персонажей к поиску жезла семи частей, Алустриэль осознает ужасную правду и делится ею с героями: Кас планирует использовать жезл, чтобы освободить Паука-Волка Миску, могущественного лорда демонов, который был заперт в Пандесмосе много веков назад с помощью этого жезла. Затем они объединятся и направят свои войска против Векны, перехватив контроль над ритуалом бога-лича, что станет началом их жуткого правления мультивселенной.

ТОЛЬКО ВПЕРЕД

Алустриэль и Таша не знают точного места проведения ритуала Векны. Персонажам предстоит путь до Пандесмоса, где они столкнутся с Касом и выяснят местонахождение нужной локации, дабы остановить ритуал Перерождения.

Алустриэль и Таша были ранены во время сражения с Касом, однако запасы лечебных снадобий святилища гарантируют, что жизни волшебниц не находятся под угрозой. Они будут настаивать на том, чтобы персонажи незамедлительно отправились вслед за Касом, чтобы не дать тому освободить Миску. Алустриэль и Таша обещают помочь героям всем, чем смогут.

Волшебницы верно подозревают, что Векна предпринял магические оградительные меры для защиты себя от всех, кто смог бы как-либо ему помешать. Связь с Векной персонажей позволит им остановить бога-лича. Более того, благодаря этой связи, только у них будет такая возможность. Герои являются единственной надеждой мультивселенной.

Прежде, чем персонажи покинут святилище, Алустриэль предложит им воспользоваться колокольчиком изгнания [*chime of exile*], чтобы вернуть Каса в его Домен Ужаса под названием Товаг. Алустриэль также напоминает им о том, что придется значительно ослабить Каса, чтобы магический предмет смог подействовать на вампира.

НЕДОВЕРИЕ МАЛЕЙНЫ

Узнав о случившемся, персонажи заметят, что Малейна выглядит по-особому раздосадованной.

Тайна Малейны. Если персонажи спросят Малейну о том, что ее беспокоит, то она признается, что начала подозревать что-то неладное сразу после того, как в святилище появился Морденкайнен. Малейна стала замечать, что Морденкайнен говорил сам с собой в неожиданно грубом тоне, когда считал, что его никто не слышит. Также он злобно огрызался каждый раз, когда Малейна между делом спрашивала о делах маба. Она приняла на веру то, что Морденкайнен вел себя так из-за давления ситуации, поэтому и не расследовала причины его поведения до тех пор, пока не стало слишком поздно.

Независимо от реакции персонажей на откровение, его изучение считается тайной в соответствии с правилами раздела «Сила тайн», изложенными во «Вступлении».

СМОТРОВАЯ ПЛОЩАДКА ПАНДЕМОСА

Если персонажи последуют за Касом, то они в любой момент могут пройти сквозь портал. Герои выйдут на Смотровой площадке Пандесмоса, оказавшись там сквозь отмеченный на карте 9.1 проход.

ПАНДЕМОНИУМ

Действия оставшейся части этой главы и двух последующих глав будут разворачиваться на плане Пандемониум.

Пандемониум — это бесконечный план преобладающего хаоса, огромный массив скал, изрезанный туннелями и огромными пещерами, высеченными воющими ветрами. Здесь холодно, шумно и практически повсеместно темно.

Ветер быстро тушит немагические и неприкрытые источники огня, наподобие факелов и костров. Устное общение возможно лишь посредством крика и на максимальной дистанции не более чем 10 футов.

ОБЩИЕ СВОЙСТВА

Свойства Смотровой площадки Пандесмоса описаны в разделах ниже.

ДЕМОНЫ

Царящие в области хаос и насилие привлекают демонов. В пределах 10 футов от подножия обрыва находятся два **дэглога [degloth]** и два **влазока [vlazok]** (см. «Приложение А» для обоих блоков статистики). Точное местоположение демонов остается на ваше усмотрение. Демоны нападут на персонажей, как только заметят их. Любой из демонов, увидев начавшееся сражение, присоединится к нему, надеясь одержать быструю победу.

Демоны, чьи хиты будут опущены до 20 или ниже, могут раскрыть важную информацию в обмен за пощаду. Обратитесь к разделу «Выслеживание Каса», чтобы узнать, как именно эти демоны могут помочь персонажам в обнаружении Каса.

ПОРТАЛ

Портал в Сигил останется открытым до конца всего приключения. Персонажи могут пользоваться им на свое усмотрение. Со стороны Пандесмоса арка портала на утесе невидима.

ПЛАТО

Персонажи окажутся на уступе огромного утеса, который находится на 150 футах от уровня земли. Следующий уступ находится 50 футами ниже, в 100 футах от уровня земли. Высота всего утеса составляет 180 футов.

ИСТОЧНИКИ

В северной части Смотровой площадки Пандесмоса находятся пять источников, которые периодически фонтанируют оскверненным врожденным хаосом плана кипятком.

Если персонажи еще не успели совершить броски Инициативы, то скажите им сделать это по приближению на дистанцию 30 футов от источников. При значении Инициативы 20 (уступая при ничье), один из источников по вашему выбору фонтанирует. Когда это происходит, все существа в пределах 5 футов от такого источника должны совершить спасбросок Ловкости со Сл 18, получая 44 (8к10) урона силовым полем при провале или половину этого урона при успехе.

ОСВЕЩЕНИЕ

В пещерах Пандесмоса мерцают странные разноцветные огни, заливающие окрестности тусклым

светом в любое время суток.

ВЫСЛЕЖИВАНИЕ КАСА

Кас направился в сторону Хребта Карапаса, где в Крепости Разрушения был заточен Миска и обособилась твердыня самого Каса. Вампир планирует собрать свои войска перед тем, как взять штурмом пещеру Разбитых отражений и сразиться с Векной.

Персонажам предстоит отправиться к северо-западу от Смотровой площадки Пандесмоса для того, чтобы достичь Хребта Карапаса. Герои могут узнать о верном направлении несколькими способами. Если персонажам тяжело разобраться с тем, куда им надо идти, то преуспевший в проверке Мудрости (Восприятие) со Сл 20 персонаж сможет услышать доносящийся воющим ветром с северо-запада звуки битвы.

ДОПРОС ДЕМОНОВ

Если персонажи одолеют, а затем допросят демонов в этой области, то они узнают, что могущественный вампир поспешно направился в сторону северо-запада. Они решили держаться подальше от вампира после того, как тот в одиночку разобрался с несколькими глабрезу одновременно.

ИССЛЕДОВАНИЕ ПОЛЯ БРАНИ

Персонаж, который исследует поле брани и преуспевает в проверке Мудрости (Выживание) со Сл 16, замечает цепь следов, которая ведет на северо-запад. Это ничто иное, как проделанный Касом путь в сторону Хребта Карапаса.

Преуспевшие в проверке Интеллекта (Расследование) со Сл 14 персонажи обнаружат изувеченные тела трех демонов глабрезу, лежащие вдоль кровавого следа, ведущего на северо-запад. Кас зарезал этих существ по пути к Хребту Карапаса.

СЛЕДУЮЩИЕ ШАГИ

Персонажи придут к Хребту Карапаса уже ближе к концу сражения между демоническими войсками Каса и богини Лолс, поддерживающей Векну. В следующей главе героям предстоит решить, каким образом пересечь поле брани и найти место, в котором Векна проводит свой ритуал Перерождения.





Кас бежал из Сигила, намереваясь использовать жезл семи частей для освобождения Миски — своего союзника в борьбе с Векной.

ГЛАВА 10: ВОЙНА ЗА ПАНДЕСМОС

Персонажи выследили Каса до хребта Карапаса на первом слое Пандемониума. В этой главе они должны найти его и узнать, где Векна готовит свой ритуал Перерождения. По пути герои могут оказаться втянутыми в войну между союзниками Каса и силами Лолс, Королевы Пауков, которая помогает Векне.

ПРОВЕДЕНИЕ ГЛАВЫ

Эта глава начинается с того места, где закончилась предыдущая, после того, как герои начали преследование Каса, направившись к хребту Карапаса. Это низкий уступ в скале, с которого можно спуститься на пляж внизу. В поисках предателя герои побывают в нескольких локациях: в крепости Погибели, где **Паук-Волк Миска [Miska the Wolf-Spider]** пытается вырваться из своей тюрьмы, в башне Урагана, где находятся силы Лолс, и в редуте на скале, куда отступил Кас, чтобы спланировать свои дальнейшие действия. По пути герои встретят Ваэв — **дроу-мага [drow mage]**, которая не верна ни Лолс, ни Касу. Она будет готова поделиться с персонажами полезной информацией.

Выбор персонажей влияет на то, где они в конечном итоге столкнутся с Касом, но независимо от этого они должны ослабить вампира настолько, чтобы изгнать его с помощью *колокольчика изгнания [chime of exile]*. При этом они узнают, что Векна находится в пещере Разбитых отражений.

РАЗВИТИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ

К началу главы персонажи должны быть 19-го уровня. Персонажи получают один уровень после того, как узнают, где происходит ритуал Перерождения Векны.

СИЛА ТАЙН

В этой главе персонажи могут узнать две тайны, соответствующие правилам раздела «Сила тайн» во «Вступлении»:

Тайна Наксы. Дроу-маг Накса и ее сестра пришли за плащом. Он является не просто причудливым магическим предметом — это ключевой компонент важного ритуала, который они планируют провести. Персонажи смогут узнать эту тайну позже в этой главе в хранилище крепости Погибели (зона У4).

Тайна Каса. Векна плетет свой ритуал Перерождения глубоко под землей в пещере Разбитых отражений. Персонажи узнают эту тайну, когда столкнутся с Касом позже в этой главе.

ВОПЛОЩЕНИЕ ХАОСА

Когда Кас прибыл в Пандесмос, он использовал *жезл семи частей [rod of seven parts]*, чтобы проделать брешь в запечатывающем портале, который мешает Миске выйти из демиплана, где он заперт. Она слишком мала для того, чтобы выпустить Миску, поэтому лорд демонов увеличивает ее, чтобы вырваться на свободу.

Пока Миска пытается выбраться наружу, в Пандесмос прибывают верные ему демоны. Они сталкиваются с силами Лолс — союзницы Векны в его стремлении переделать мультивселенную. В обмен на защиту во время ритуала бог-лич пообещал Королеве Пауков место подле себя, когда мультивселенная изменится.

Когда персонажи прибывают в Пандесмос, они видят, что на хребте Карапаса разворачивается битва. Силы, верные Миске и Касу, сражаются с демонами, преданными Лолс и Векне. Силы равны, поэтому Кас пока не может одолеть Векну и присвоить его ритуал себе. У персонажей есть три способа остановить Векну и Каса: противостоять Касу в его редуте на скале, помешать Миске вырваться из заточения или встретиться с командиром армии Лолс в башне Урагана.

ХРЕБЕТ КАРАПАСА

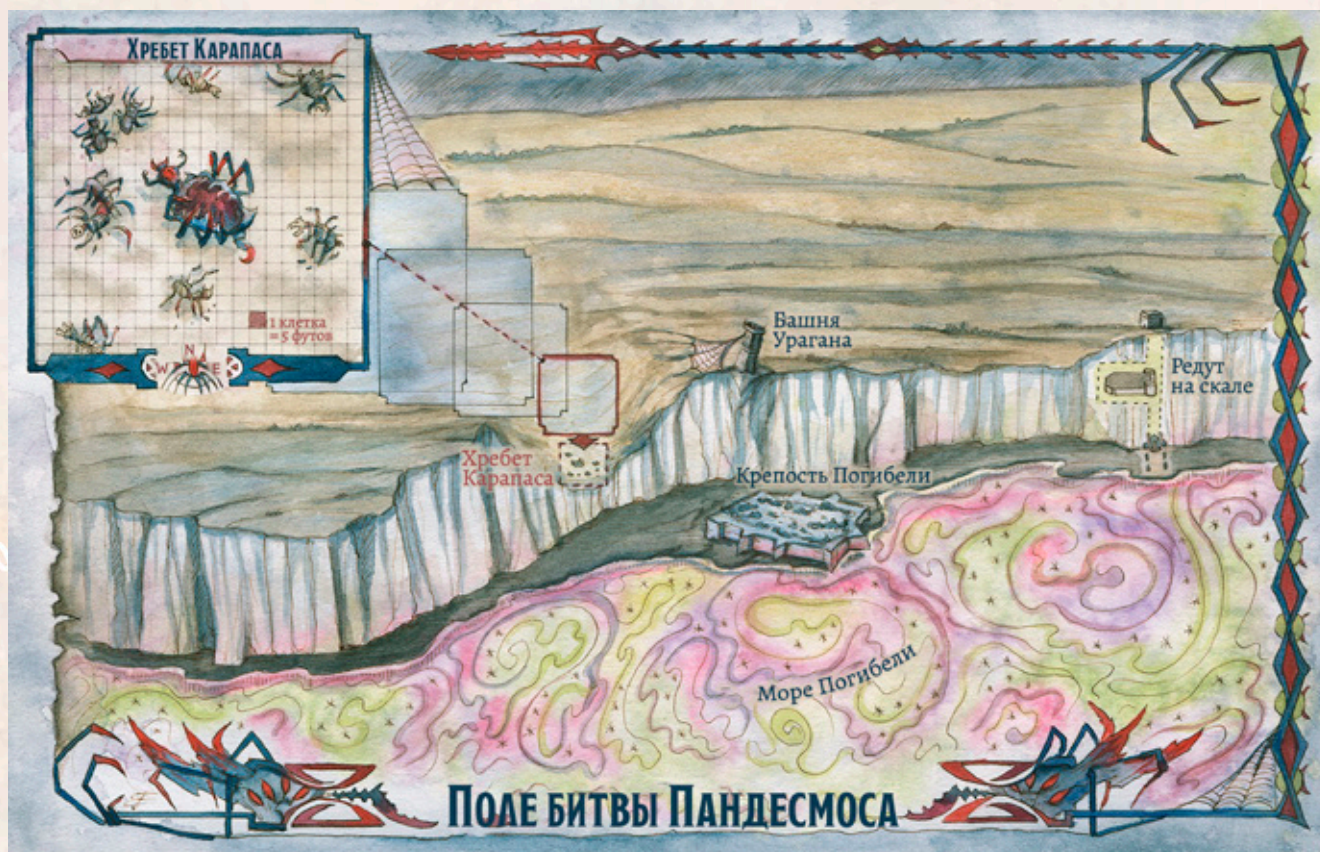
Поле битвы и хребет Карапаса, куда прибывают персонажи, изображены на карте 10.1. Расстояние на Пандемониуме относительно, поэтому на карте не указано и вы можете выбрать его самостоятельно, но оно не должно превышать милю или две.

Прочитайте следующее описание сцены:

Вы оказываетесь на вершине скалы, возвышающейся на сотни футов над пляжем, за которым кипит море из калейдоскопических облаков. На берегу находится древний каменный рудут, наполовину поглощенный морем. На вершине скалы возвышается башня. Оба укрепления находятся в пределах видимости, но ветер стремительно приносит с моря туман, мешающий определить точное расстояние.

Вокруг вас лежат трупы многоногих чудовищных созданий. Самый крупный из них — массивный паук, из отверстий в панцире которого сочится ихор.

По всему хребту бушует война между тысячами демонов. Полчища бестий, сосредоточенные около башни, состоят из драуков и чудовищных пауков, которые несут знамена с изображением паучихи с женской головой. Армия, наступающая с редута, — множество огромных пауков с головами волков. Пауки-волки несут знамена с рычащими волчьими головами.



Рядом с персонажами затаились четыре паукодемона: **паукодемон каувилитку [quavilithku spyder-fiend]** и три **паукодемона каккуу [kakkuu spyder-fiend]** (оба блока статистики приведены в «Приложении А»). Они пытаются создать из труп массивного **осадного паука [citadel spider]** (см. «Приложение А») укрытие, которое можно будет использовать, если битва переместится обратно в эту сторону. Заметив персонажей, демоны покинут осадного паука и нападут на героев. Если они будут проигрывать бой, то отступят в крепость внутри паука.

Обе стороны сражения используют знамена для обозначения отрядов и передачи сообщений. Войска **Кэмлэш [Camlash]**, генерала балоров Лоалс, используют на своих знаменах стилизованный символ богини пауков, а войска Миски — знамена с изображением волчьих голов. Войска обеих сторон настолько многочисленны и сильны, что даже персонажи 19-го уровня не могут существенно повлиять на ход войны, присоединившись к сражениям.

ПРЕДЛОЖЕНИЕ ВАЭВ.

Нейтральная **дрю-маг [drow mage]** по имени Ваэв затаилась на поле боя вне поле зрения персонажей. Ваэв замечает персонажей и понимает, что они — лучшее, кого она может найти в качестве союзников. По мере того как битва в паукодемонами затихает, она выдает свое местоположение, и возможно, поможет одолеть каккуу, когда герои победят опасного каувилитку.

РАЗГОВОР С ВАЭВ

Ваэв надеется, что герои помогут ей, поэтому охотно завяжет беседу. Она расскажет про обе стороны конфликта, но уверит персонажей в том, что не привержена ни одной из них. В разговоре Ваэв расскажет о следующих ключевых моментах:

Объяснение. Битва идет между силами, верными Лоалс, которая сотрудничает с Векной, и армией, преданной Миске, который находится в процессе освобождения из заточения и является союзником вампира. Ваэв и ее сестра-близнец Накса — искатели приключений из Невервинтера, пришедшие сюда, чтобы добыть мощные магические компоненты для своих арканических ритуалов. По словам Ваэв, они использовали хаос битвы, чтобы выкрасть волшебный плащ — семейную реликвию, которую недавно унесли в сокровищницу Миски в каменной крепости на пляже внизу. Но Ваэв и Накса разделились во время боя, и Ваэв опасается, что Накса достаточно отважна, чтобы попытаться найти плащ самостоятельно.

Требуется помощь. Ваэв не знает, почему герои здесь, но предполагает, что они собираются пересечь поле боя по какой-то причине. Ваэв просит персонажей сопроводить Наксу из крепости обратно на хребет Карапаса. По словам Ваэв, в сооружении находятся значительные сокровища, и Ваэв будет благодарна, если герои помогут ее сестре.

Присутствие генерала. Генерал Лолс, демоница по имени Кэмлэш, руководит войсками из шатающейся башни. В состав войск Лолт входят **гигантские пауки [giant spider]** и **драуки [drider]**. Кажется, что башня готова опрокинуться, и так оно и есть: только паутина внутри ее основания удерживает здание от падения.

Местонахождение Миски. Миска находится в крепости у странного океана бурлящей энергии. Он недавно освободился из заточения, но до сих пор не покинул крепость, и Вэйв не знает, почему. Армия Миски состоит из разнообразных пауко-демонов и летающих исчадий, с которых капает смертоносная кровь.

Присутствие вампира. Миска выполняет приказы вампира, который время от времени появляется на поле боя, чтобы переломить ход важных сражений против сил Лолс. Ваэв не знает имени вампира, но по ее описанию персонажам должно быть ясно, что это Кас.

Пристанище вампира. Вампир обитает в пещере внутри скалы, расположенной в миле от башни. Верхний вход осаждают войска Кэмлэш, а нижний охраняют пауковолки. Ваэв укажет оба входа в редут на скале, расположенный в двух милях и едва различимый сквозь клубящийся туман.

Если персонажи проявят интерес к противостоянию с Касом, Ваэв предложит сначала встретиться с одним или обоими генералами. Победа над Кэмлэш может заставить Каса выйти из игры, чтобы одержать окончательную победу над силами Лолс. Победа над Миской может привести Каса в ярость. По мнению Ваэв, оба варианта достаточно эффективны.

Перед тем как персонажи покинут Ваэв, она напомним им про ее просьбу помочь Наксе. Она будет настаивает, что это самое малое, чем можно отплатить ей за предоставленную информацию. Она откажется сопровождать персонажей на поле битвы.

ИЗБЕГАНИЕ ВОЙНЫ

Описания моря Погибели, башни Урагана и крепости Погибели приведены ниже, но они могут вам и не понадобиться. У высокоуровневых персонажей есть возможность добраться до редута Каса, избегая сражения на поле битвы. Однако ни один из вариантов не лишен опасностей.

ТЕЛЕПОРТАЦИЯ

Персонажи могут телепортироваться прямо к верхнему или нижнему входу в редут. Они не могут телепортироваться непосредственно в редут, так как на него наложено заклинание *запрет [forbiddance]*.

ПОЛЕТ

Осадные пауки [citadel spider] Кэмлэш (см. «Приложение А») выполняют роль артиллерии, но небо в основном находится под контролем Миски благодаря могущественным летающим демонам, присягнувшим ему на службу. Если персонажи будут пролетать рядом или над местом сражения, три **хазвонгела**

[hazvongel] (см. «Приложение А») спустятся из туманной облачности и нападут. Они будут сражаться насмерть. Если после этого боя персонажи не полетят прямо к редуту на скале, другая тройка хазвонгелов атакует с другого направления. После второй атаки демоны избегают летающих персонажей.

МОРЕ ПОГИБЕЛИ

На Пандесмосе нет океанов, как это принято в смертных мирах, но зато есть огромное, бурлящее море разноцветной энергии, известное как море Погибели. Хаотичная энергия моря Погибели пожирает и существ, и землю. Берега моря омывают песчаные пляжи под крутым обрывом, постепенно поглощая территории.

Ветры, дующие из моря Погибели, соединяются со штормами, пронизывающим Пандесмос. По слухам, хаос Лимбо просачивается в Пандемониум через море. Некоторые же утверждают, что Элементальный Хаос касается Пандемониума в бурлящем просторе. В любом случае, море Погибели недружелюбно ко всем, кроме странных и могущественных кракенов хаоса, которые его населяют.

ВАЭВ



ПЛАВАНИЕ В МОРЕ ПОГИБЕЛИ

Несмотря на свой эфемерный вид, клубящиеся облака моря Погибели вязкие и тягучие, они действуют как жидкость для целей передвижения. Существо, которое впервые за ход попадает в море или начинает свой ход в нем, получает 70 (20к6) урона. Тип урона зависит от фазы состояния моря Погибели (выберите или сделайте бросок 1к4): 1 — кислота; 2 — молния; 3 — некротическая энергия; или 4 — силовое поле.

Помимо этой опасности, в море обитают злобные кракены хаоса (использует блок статистики **кракена [kraken]**, обладающего иммунитетом к урону моря Погибели). Кракен хаоса по имени Вашишакс скрывается в воде недалеко от берега. Ему нет дела до войны чужаков, хотя кракен из любопытства наблюдает за битвой. Вашишакс считает любое вторжение в море личным оскорблением и сражается с любым существом, которое проводит в нем больше минуты. Кракен не сражается насмерть: если у него останется менее 100 хитов, то он отступит в свое логово, расположенное на много миль глубже в море Погибели.

БАШНЯ УРАГАНА

Башня Урагана высотой 200 футов возвышается из вершины скалы над крепостью подобно сломанному пальцу, вот-вот готовая упасть с 400-футового утеса. Густая паутина, сплетенная по всему основанию башни, удерживает ее на скале. Башня Урагана сделана из камня, но это неустойчивое сооружение. Кроме того, это единственное легкодоступное убежище в нескольких милях от первоначального положения героев в Пандесмосе.

Башня Урагана — стратегический центр войск Лолс. Генерал балоров Кэмлэш использует башню для организации войск и их координации в сражениях, поэтому она приказала своим паукам укрепить строение паутиной. Башня останется непоколебимой, если персонажи не уничтожат шесть паутиных креплений внутри нее.

КЭМЛЭШ

Лолс не присутствует лично в Пандемониуме, вместо этого передав управление своими легионами Кэмлэш. Генерал балор специализируется на управлении группами верных драуков и мутировавших арахнидов. Последователи Лолс пополнили ряды войск Кэмлэш, несмотря на часто встречающуюся вражду между ними и драуками. Вместе они сражаются во имя Лолс.

Кэмлэш не нравится сражаться в Пандесмосе. Ветер заглушает ее команды и срывает боевые знамена, а войска, долгое время находящиеся на ветру, становятся медлительными и неустойчивыми.

Без защиты башни войска Кэмлэш подвергаются нападению летающих демонов Миски и воздействию



ветров Пандемониума. Пока что башня стоит, но паутина — слабое место, которым могут воспользоваться персонажи и армия противника.

ПРОНИКНОВЕНИЕ В БАШНЮ

Силы Лолс окружают башню, но они сосредоточены не на обороне, а на паукодемонах. Сотни драуков, Гуманоидов и демонов находятся неподалеку, но персонажам не нужно с ними сражаться, если герои смогут скрыться или отвлечь противников.

Если персонажи будут неосторожны или привлекут внимание армии Лолс, то они могут столкнуться с отрядом из 1к4 **драуков [drider]**, 1к6 **гигантских пауков [giant spider]** и 1к4 **убийц [assassin]**. Персонажи, победившие отряд, могут повторить попытку проникновения в башню.

ОСОБЕННОСТИ БАШНИ УРАГАНА

Внутри башни Урагана есть следующие особенности.

ПОТОЛКИ

Внутренний пол башни давно разрушен. Высота потолка в вестибюле (зона X1) составляет 15 футов, а высота потолка в башне — 200 футов.

ОСВЕЩЕНИЕ

Внутри башни темно. Описания зон предполагают, что у персонажей есть источник света или другие способы, позволяющие видеть в темноте.

СТРЕКОТАНИЕ НАСЕКОМЫХ

Ветра Пандемониума не слышны внутри башни, поэтому они не мешают слуху. Однако шумное стрекотание миллиона крошечных паразитов разносится эхом по всей башне. Эти звуки перебивают шум сражений, поэтому обитатели башни совершают проверки Мудрости (Восприятие) с помехой, если они хотят услышать что-либо за пределами зоны, в которой они находятся.

ЛОКАЦИИ БАШНИ

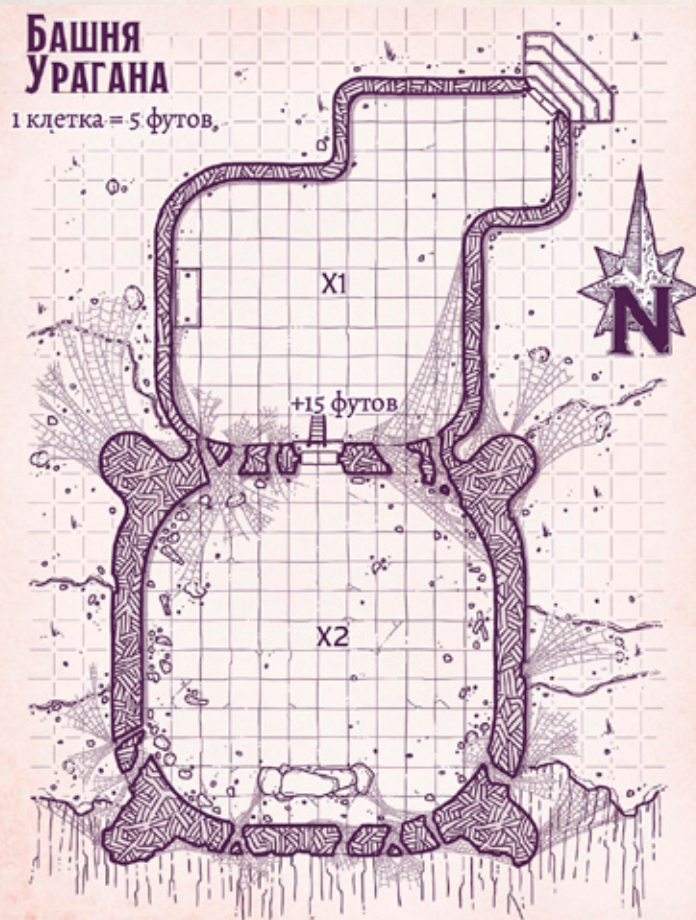
Следующие локации изображены на карте 10.2.

X1: ВЕСТИБЮЛЬ

Высота потолка широкой комнаты составляет пятнадцать футов. Стены вестибюля расходятся, создавая впечатление, что башня стремится упасть за край пропасти. К входу в башню ведет пятнадцатифутовая лестница. Четыре огромных троса, по два с каждой стороны от входа, удерживают башню на месте.

На западной стороне комнаты протянулась паутина прямо над деревянным алтарем, на котором стоят искривленные канделябры. По алтарю снуют крошечные пауки, а возле него стоит мужчина дроу и лесная эльфийка. Четыре распухших драука находятся внутри вестибюля.

КАРТА 10.2 БАШНЯ УРАГАНА



Алтейн (дроу, **убийца [assassin]**) и Вендраша (лесная эльфийка, **маг [mage]**), верные Лолс, молятся Королеве Пауков у алтаря. Из четырех драуков только три являются теми, кем кажутся. Четвертый **паукодемон фисаразу [phisarazu spyder-fiend]** (см. «Приложение А») по имени Рахазз, который маскируется под драука, используя свою способность «Изменение формы».

Командиры трех отрядов драуков отдыхают вдали от ветров Пандемониума. Рахазз проник в башню и собирает для Миски информацию об войсках Кэм-лэш.

Когда незваные гости войдут в вестибюль, трое **драуков [drider]** начнут сражение, а Алтейн и Вендраша будут находиться позади, оказывая поддержку на расстоянии. Драуки и эльфы сражаются насмерть.

Рахазз не участвует в бою, он притворяется раненым и не вмешивается. Если ему покажется, что герои побеждают в бою, Рахазз попытается выскользнуть из башни в крепость Погибели и доложить об успехах персонажей. Впоследствии персонажи могут столкнуться с Рахаззом в крепости или ее окрестностях. Если персонажам будет тяжело одолеть дроу и драуков, Рахазз присоединится к борьбе с вторженцами, чтобы не компрометировать свою маскировку.

Разрезание паутины. Стены поддерживают четыре крепления: два на юго-западе и два на юго-востоке. Паутина прочная, но она липкая только в местах соприкосновения со стенами. Каждое крепление из паутины имеет КД 12, 60 хитов и иммунитет к

урону огнем, ядом, психической энергией и колющему урону.

Башня зловеще скрипит, если перерезать все четыре места крепления паутины, но она не упадет, если не избавиться от еще двух креплений в зоне X2.

Сокровище. Восемь канделябров, покрытых паутиной, усыпаны драгоценными камнями. Они отлиты в форме демонов йоклол, и каждый стоит 45 000 зм.

X2: ОСНОВАНИЕ БАШНИ

Внутри накренившейся башни пусто, а сломанные балки указывают на то, что когда-то давно здесь располагались верхние этажи. Стены башни покрыты паутиной, а на северо-западе и северо-востоке находятся две основных точки ее крепления.

Чудовищный демон перекладывает обрывки ткани на столе из мелкого камня. Она покрыта бесчисленными крошечными ползучими пауками, которые беспорядочно появляются и исчезают.

Кэмлэш [Camlash] (см. прилагаемый блок статистики) планирует передвижение войск, расставляя их на столе, когда персонажи входят в комнату. Сотни крошечных паучков постоянно снуют по демонице и вокруг нее.

Кэмлэш считает незваных гостей угрозой и позлорадствует над тем, как глупо они поступили, вмешавшись в дела Лолс. После этого она вступит в смертельную схватку.

Разгром войск. Войска Лолс регулярно получают указания от Кэмлэш. Если герои устроят ее, но сохранят свое присутствие в башне Урагана в тайне, то через 10 минут появится отряд из четырех **драуков [drider]**, чтобы проверить Кэмлэш. Еще через несколько минут прибудет отряд из шести драуков.

Как только новость о поражении Кэмлэш распространится, новые отряды приходить не будут. Вместо этого последователи Лолс бросят свои знамена и сбегут. Их неорганизованное отступление будет разворачиваться на всем Пандесмосе. Пройдет час, прежде чем все войска Лолс покинут поле боя.

Разрезание паутины. Два крепления из паутины имеют КД 12, 60 хитов и иммунитет к урону огнем, ядом, психической энергией и колющему урону. Паутина прочная, но она липкая только в местах соприкосновения со стенами. Кэмлэш зачаровала эти крепления так, чтобы они затрагивали разум того, кто попытается их разрушить. Существо, наносящее урон креплению из паутины, получает 18 (4к8) урона психической энергией.

Башня зловеще скрипит, если оба крепления уничтожены. Если остальные четыре крепления в зоне X1 также разрушены, то башня упадет.

ПАДЕНИЕ БАШНИ

Если все шесть креплений из паутины будут разрезаны или уничтожены, то башня Урагана рухнет на 400 футов вниз по склону скалы, оставив после себя только фундамент. Как только она начнет падение, у персонажей будет 1 минута, чтобы выбраться. Персонажи, не сумевшие этого сделать, получают 70 (20к6) дробящего урона.

Падение башни имеет ряд дополнительных последствий:

Разрушенные зоны цитадели. Если персонажи перережут или уничтожат паутину, падающая башня раздавит существ у входа в крепость Погибели и уничтожит большую часть ее комнат (см. раздел «крепость Погибели»). Зоны Y3-Y6 будут уничтожены вместе с существами и предметами, а существа в зоне Y1 будут убиты. Наксе в зоне Y4 удастся пробраться по потолку в зону Y2, но она спрячется там и не покажется персонажам, пока не будут уничтожены **паукодемоны фисаразу [phisarazu spyder-fiend]**. *Жезл семи частей [rod of seven parts]* в зоне Y7 освобожден от камней, но персонажам все равно придется самостоятельно вытащить артефакт, чтобы снова заточить Миску.

Отход войск. Существа, оставшиеся в башне, находятся на виду у войск Лолс. Близлежащие отряды понимают, что их генерал мертв, а единственное укрепление разрушено, поэтому бросят свои знамена и отступят через Пандесмос.

Поражение паукодемонов. Паукодемоны не смогут воспользоваться неожиданной победой, так как их боевые лидеры **раклюписы [raklupis spyder-fiend]** (см. «Приложение А») немедленно вступят в междоусобную борьбу за власть. Боевые отряды паукодемонов разбиваются на ожесточенные стаи.

Привлечение внимания вампира. Через несколько минут Кас прибывает к разрушенному основанию башни, чтобы найти тех, кто это сделал. Если персонажи находятся там, то с Касом происходит столкновение, описанное в разделе «Сражение с Касом» далее в этой главе.

КРЕПОСТЬ ПОГИБЕЛИ

Давным-давно приверженцы Королевы Хаоса, могущественного лорда демонов, построили крепость у моря Погибели. Позднее Воздушные герцоги Аака использовали артефакт, ныне носящий название *Жезл семи частей [rod of seven parts]*, чтобы заточить Миску в крепости, что в итоге положило конец ужасной Войне Рассвета между первородными и богами.

С тех пор к крепости стремилось море Погибели. Сейчас она стоит на пляже у самого его края. Крепость превратилась в руины, поскольку хаотичная энергия моря ускоряет ее эрозию и когда-нибудь поглотит ее целиком.



МИСКА

Кэмлэш

Кас вернул *жезл семи частей [rod of seven parts]* в крепость и направил его в запечатанный мистический портал, удерживающий Миску в его демиплане-тюрьме, создав брешь. Однако отверстие недостаточное большое, чтобы Миска мог покинуть заточение, поэтому он расширяет его. Если ему удастся вырваться на свободу, он сможет присоединиться к битве, в которой участвуют его войска, наслаждаясь хаосом вокруг. Если извлечь или отбросить жезл, печать захлопнется и снова заточит Миску.

Миска не бездействует, пытаясь освободиться. Он командует армиями паукодемонов и других демонов через своих военачальников — **раклюписов [raklupis]**. Остальные паукодемоны Миски (см. «Приложение А») защищают его и реализуют сложные стратегии повелителя демонов.

Однако положение Миски шаткое. Несмотря на то, что Миска является блестящим генералом, он не может лично командовать своими войсками, поэтому поддерживать дисциплину очень сложно. У паукодемонов, как и у многих других демонов, тяжело с организацией и дисциплиной. Кроме того, Каса все больше волнует слишком медленное освобождение лорда демонов. Пока Миска не вырвется на свободу и не разгромит силы Лолс, вампир не сможет напасть на Векну. В то же время портал в демиплан, в котором застрял Миска, находится под угрозой поглощения морем Погибели.



КЭМЛЭШ [CAMLASH]

Огромное Исчадие (Демон), хаотично-злой

Класс Доспеха 19 (природный доспех)

Хиты 325 (26к12 + 156)

Скорость 40 футов, летая 80 футов

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
26(+8)	15(+2)	22(+6)	20(+5)	16(+3)	22(+6)

Спасброски Сил +14, Тел +12, Мдр +9, Хар +12

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

Иммунитет к урону огонь, яд

Иммунитет к состоянию отравление

Чувства истинное зрение 120 футов, пассивное Восприятие 13

Языки Бездны, Телепатия 120 фт.

Опасность 19 (22 000 опыта) Бонус мастерства +6

Предсмертная агония. Когда Кэмлэш умирает, она взрывается, и все существа в пределах 30 футов от нее должны совершить спасбросок Ловкости Сл 21, получая урон огнем 70 (20к6) при провале, или половину этого урона при успехе. Взрыв воспламеняет горючие предметы в этой области, которые никто не несет и не носит.

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

Паучья аура. Пространство вокруг Кэмлэш кишит от крошечных кусачих пауков, которые магическим образом появляются и исчезают. В начале каждого хода Кэмлэш все существа в пределах 5 футов от нее получают 10 (3к6) урона ядом и должны преуспеть в спасброске Телосложения Сл 21, иначе становясь парализованными до начала следующего хода Кэмлэш.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Кэмлэш совершает одну атаку Огненным кнутом и одну атаку Электрическим мечом. Она может заменить любую из этих атак Телепортацией.

Огненный кнут. *Рукопашная атака оружием:* +15 к попаданию, досягаемость 30 футов, одна цель. *Попадание:* 25 (5к6 + 8) урона огнем, и цель должна преуспеть в спасброске Силы Сл 21, иначе ее подтянет на 25 футов к Кэмлэш.

Электрический меч. *Рукопашная атака оружием:* +15 к попаданию, досягаемость 10 футов, одна цель. *Попадание:* 21 (3к8 + 8) рубящего урона плюс 13 (3к8) урона электричеством.

Телепортация. Кэмлэш магическим образом телепортируется вместе со всем несомым и носимым снаряжением, на расстояние до 120 футов в свободное пространство, которое она видит.

ОСОБЕННОСТИ КРЕПОСТИ ПОГИБЕЛИ

Следующие особенности характерны для всей крепости.

ПОТОЛКИ

Высота потолков во всей крепости составляет 15 футов.

ДВЕРИ

Двери цитадели сделаны из камня и громко скрипят при открытии и закрытии из-за песка в петлях. Каждое существо, находящееся в комнате за дверью, слышит, как она открывается, и ожидает посетителя, если только петли не почистить, не смазать или полностью не заглушить звук.

ОСВЕЩЕНИЕ

Крепость разрушается из-за возраста постройки и близости к морю Погибели. Трещины в потолке и стенах пропускают тусклый свет по всему сооружению.

ОТДЫХ ОТ ВЕТРОВ

Ветры Пандемониума слабо слышны в пределах крепости. Они не мешают слышимости внутри крепости.

ЛОКАЦИИ КРЕПОСТИ ПОГИБЕЛИ

Следующие локации изображены на карте 10.3. Если персонажи разрушили башню Урагана, то зоны У1 и У3-У6 разрушены, как и объекты внутри них, а существа считаются погибшими.

У1: ТРЕНИРОВОЧНЫЙ ПЛАЦ

Несколько демонических пауков с волчьими головами патрулируют вход в крепость, бродя по черному песку.

Девять **паукодемонов каккуу [kakkuu spyder-fiend]** (см. «Приложение А») тренируются на пляже в ожидании приказов от военачальников внутри крепости. Марширование в строю — скучное занятие, поэтому они надеются присоединиться к битве, бушующей на вершине скалы. Каккуу воспользуются любой возможностью, чтобы ввязаться в бой, поэтому персонажи могут отвлечь их любой уловкой, которая подразумевает кровопролитие. Тяжело раненный каккуу сбежит, надеясь спрятаться в другом месте среди хаоса войны.

Световой сигнал. Каккуу немедленно вернется, если увидит светящийся глиф на двери в зону У2.

У2: ЗАЛ СТРАЖИ

На внешней двери начертан невидимый глиф. Каждый раз, когда существо, не являющееся исчадием, открывает дверь, глиф на секунду вспыхивает, а существо должно совершить спасбросок Мудрости со Сл 18, получая 21 (6к6) урона психической энергии при провале или половину урона при успехе. Наложение

жжение заклинания *рассеивание магии [dispel magic]* на дверь убирает глиф, позволяя безопасно открыть дверь.

Стены вытянутой комнаты украшены старинной резьбой с изображением чудовищных существ с щупальцами. Совсем недавно на каждой фигуре были нарисованы волчьи головы. Паутина тянется от стены к стене и ее особенно много на юго-востоке, вокруг открытой каменной двери. Два огромных демона с крабоподобными телами и волчьими головами стоят по обе стороны.

Два **паукодемона фисаразу [phisarazu spyderfiends]** (см. «Приложение А») стоят у открытой двери, ведущей в зону У3. Они не покидают помещение, но нападают на незваных гостей и сражаются до смерти.

Паутину в этой комнате сплели пауки, сделав всю комнату труднопроходимой местностью. Она не горит, но существо может действием срезать паутину на участке комнаты площадью 10 футов.

На старых барельефах изображены кракены хаоса из моря Погибели, но недавно один из паукодемонов использовал демонический иخور, чтобы нарисовать на всех кракенах волчьи головы.

У3: ЗАЛ

Коридор пуст, а его стены украшены размазанными рисунками волчьих голов.

У4: ХРАНИЛИЩЕ

На двери в эту комнату есть выцветшие метки. Персонаж, осмотревший дверь и преуспевший в проверке Интеллекта (Расследование) со Сл 18, понимает, что когда-то на этой двери был начертан магический глиф, но магическая энергия, исходящая от него, исчезла. Теперь дверь безвредна.

В вытянутой комнате среди паутины лежат доспехи, оружие и знамена. По завалам снуют крошечные пауки.

Паукодемоны сбрасывают сюда свои военные трофеи. Единственный обитатель комнаты — нейтральная **дроу маг [drow mage]** по имени Накса. Она облачена в *плащ паука [cloak of arachnida]*, который нашла здесь. Плащ позволяет Наксе взбираться на стены и потолки, и сейчас она находится на потолке хранилища.

Встреча с Наксой. Если персонажи обещают комнату или позовут Наксу, она покажется героям. Накса — сестра-близнец Ваэв. Она не хочет сражаться и ищет безопасный выход из крепости.

Как и опасалась Ваэв, Накса пробралась в хранилище, чтобы забрать *плащ паука [cloak of arachnida]*,



Миска заключен в крепость Погибели, которая служит штаб-квартирой для войск лорда демонов.



украденный у сестер. Он имеет характерную фиолетовую окантовку с узорами в виде звездочек. Накса хочет уйти, но даже несмотря на способности плаща она знает, что могущественные паукодемоны могут ее обнаружить. Она попросит персонажей помочь ей сбежать из крепости и вернуться к сестре.

Тайна Наксы. Когда персонажи долго беседуют с Наксой, они понимают, что она беспричинно озабочена своим плащом, рассеянно прикасаясь к нему во время разговора. Если герои спросят Наксу, почему она так взволнованна, то она признается, что плащ — это не просто модный магический предмет, имеющий сентиментальную ценность. Он принадлежал их прадеду, и Накса с Ваэв надеются использовать его в ритуале, чтобы запечатать свой дом в Невервинтере от врагов их семьи.

Независимо от реакции персонажей на откровение, его изучение считается тайной в соответствии с правилами раздела «Сила тайн», изложенными во «Вступлении». На ваше усмотрение, если персонажи помогают Наксе вернуться к сестре и не знают об истории плаща, Ваэв рассказывает им всю правду об этом предмете.

Груды трофеев. Среди мусора лежат несколько окровавленных и изорванных знамен с изображением символа Лолс — паучихи с женской головой. В кучах паутины лежит несколько трупов людей и драуков, зверски разорванных паукодемонами и сброшенных сюда.

Если персонажи хотят замаскироваться, чтобы проникнуть в войска Кэмлэш, эта комната — отличный способ раздобыть экипировку дроу.

Сокровище. Помимо плаща паука [*cloak of arachnida*], который носит Накса, в сокровищнице находятся четыре длинных меча +1 [+1 longsword], три кинжала +1 [+1 dagger], длинный лук +2 [+2 longbow], три зелья яда [*potion of poisons*] и зелье силы каменного великана [*potion of giant strength (stone)*]. Одно знамя с символом Лолс окаймлено толстой шелковой веревкой. Она является веревкой лазания [*rope of climbing*], которая работает как обычно, когда отвязана от знамени. В сундуке из красного дерева, который паукодемоны отобрали у квартирмейстера дроу, находится 750 безупречных черных опалов, каждый из которых стоит 1 000 зм.

У5: ЗАЛ ПЛАНИРОВАНИЯ

На северной стене комнаты есть трехмерная карта утеса, на которой изображены башня вверху и крепость внизу. По карте разбросаны светящиеся точки. Вокруг стола сидят на корточках три чудовищных демона-паука: два ростом с человека и еще один размером с огра.

Здесь **паукодемон раклюпис** [*raklupis spyder-fiend*] по имени Джаллизанкс находится с двумя **паукодемонами каккуу** [*kakkuu spyder-fiend*] (блоки статистики обоих см. в «Приложении А»). Каккуу передают

приказы войскам, сражающимся в другом месте, а Джаллизанкс решает, как сформулировать указания, чтобы их смогли передать туповатые каккуу. Увидев героев, паукодемоны каккуу бросятся в бой, а Джаллизанкс отойдет назад, чтобы накладывать заклинания и выпускать ядовитые снаряды. Если каккуу будут повержены, а Джаллизанкс будет проигрывать персонажам, то он телепортируется и не вернется. Если персонажи поймают Джаллизанкса, он расскажет персонажам о свитках, описанных в разделе «Сокровища», и предложит эту добычу в обмен на свою жизнь.

Изучение карты. Карта — это высокодетализированная трехмерная модель с магическими светящимися точками, обозначающими расположение войск. Она показывает местность в радиусе нескольких миль, включая хребет Карапаса на западе и редут на скале на востоке. Клубящийся дым на самом нижнем краю карты — это море Погибели. Персонажи, изучающие карту, узнают следующее:

Светящиеся точки. Светящиеся точки обозначают группы войск, но они недостаточно детализированы, чтобы указать их конкретное количество или тип врагов. При внимательном рассмотрении видно, что коричневые и красные точки принадлежат Миске, а зеленые и серые — Лолс. Персонаж, преуспевший в проверке Интеллекта (Расследование) со Сл 18, понимает, что коричневые и зеленые точки указывают на полные сил войска, а красные и серые — на раненых или отстающих.

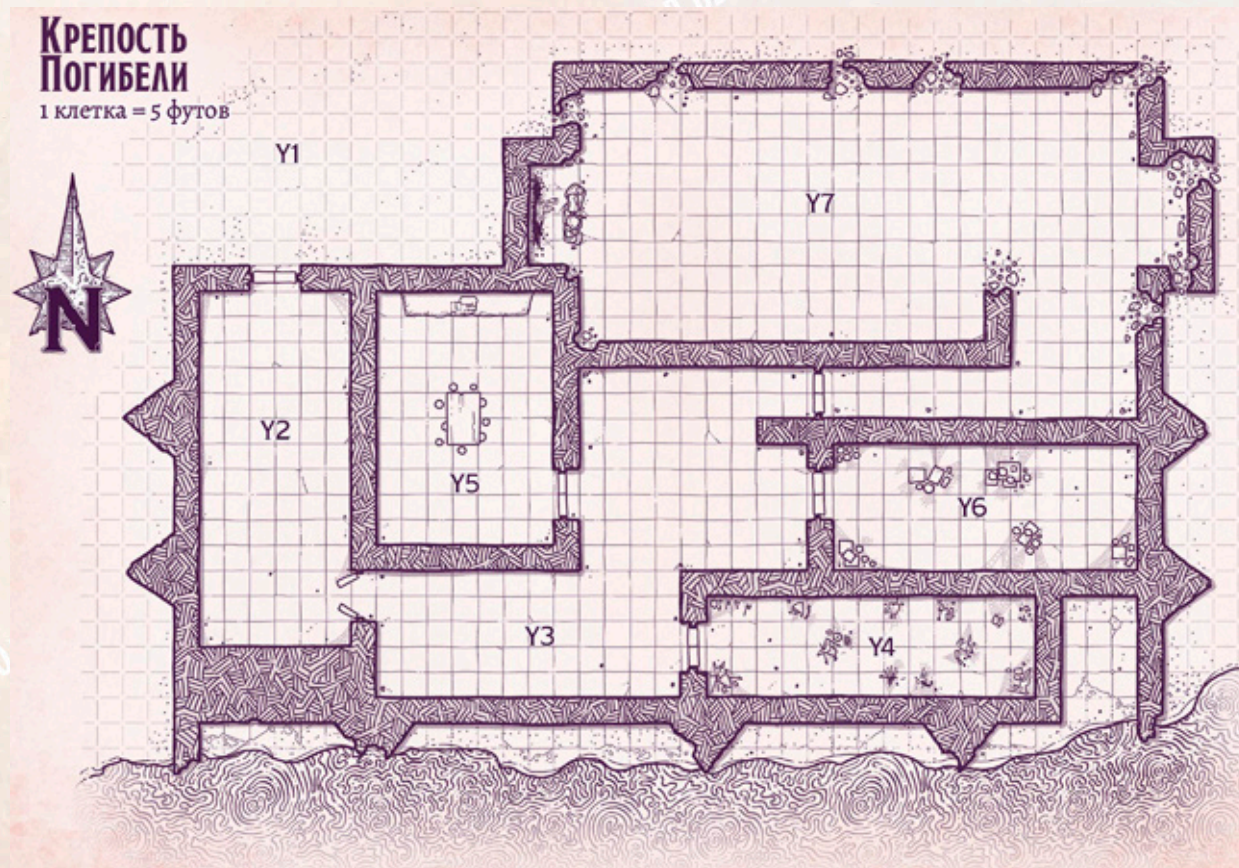
Индикация состояния. Распределение точек показывает общее состояние войны. Если персонажи не победили генерала ни одной из армий, то войска находятся в тупике на краю обрыва. Если один из генералов побежден, то его армия явно находится в невыгодном положении и ей грозит поражение.

Редут на скале. На этой модели редут на склоне скалы показан в поперечном разрезе. Видны нижний вход, верхний бункер и центральная комната. Нижний вход имеет светящуюся красную точку снаружи, а верхний бункер — зеленую точку снаружи. В центральном зале изображен трон Каса, на котором есть уникальная золотая точка, символизирующая воина-вампира.

Крепость Погибели. Крепость изображена без крыши, показывая наполнение комнат внутри без точек. Персонаж, преуспевший в проверке Мудрости (Восприятие) со Сл 15 при изучении этого участка, видит слабые демонические руны в каждой комнате. Персонаж, понимающий демонический язык, может прочитать их: «Тренировочный плац», «Зал стражи», «Зал планирования», «Хранилище» и «Зал заточения Миски».

Башня загадок. Модель башни Урагана — сплошное вытянутое сооружение без отметок, потому что у паукодемонов нет информации о том, что находится внутри. Паутина, удерживающая башню на месте, на модели выглядит гораздо прочнее, чем в реальности, ведь Джеллизанкс не знает, насколько ненадежны крепления башни.

КАРТА 10.3 КРЕПОСТЬ ПОГИБЕЛИ



За пределами крепости Погибели по-прежнему идут сражения между демоническими силами, верными Миске и Лолс.



Фиолетовая точка. Фиолетовая точка находится в море Погибели. Джализанкс знает, что там есть могущественное существо, но не догадывается, что это такое.

Сокровище. Платиновый тубус для свитков стоимостью 2 500 зм спрятан в паутине в юго-западном углу комнаты, у потолка. Он содержит два свитка заклинания *охранные руны* [spell scrolls of glyph of warding]. Персонажи, обыскавшие комнату и преуспевшие в проверке Мудрости (Восприятие) со Сл 15, находят тубус.

У6: ХРАНИЛИЩЕ ПРИПАСОВ

На двери в эту комнату начертан невидимый глиф. Каждый раз, когда существо, не являющееся паукодемоном раклюпис открывает дверь, глиф на секунду вспыхивает, а существо должно совершить спасбросок по Мудрости со Сл 18, получая 21 (6к6) урона психической энергии при провале или половину урона при успехе. Наложение заклинания *рассеивание магии* [dispel magic] на дверь убирает глиф, позволяя безопасно открыть дверь.

Эта комната заполнена существами, закутанными в коконы.

Десятки драуков, дроу и гигантских пауков опутаны паутиной. Каждый из них находится без сознания, недееспособен и может восстановить хиты только через 8 часов после освобождения из кокона.

Паукодемоны знают, что после освобождения Миска будет очень голоден, поэтому они приготовили для него запасы с едой. Каккуу постоянно пробирались сюда, чтобы украсть еду, поэтому раклюписы изменили глиф на двери, чтобы другие паукодемоны не пытались проникнуть внутрь.

Пленники в паутине хотят сбежать из крепости, чтобы присоединиться к силам Лолс. Они не будут нападать на персонажей, которые их освобождают.

У7: ЗАЛ ЗАТОЧЕНИЯ МИСКИ

На двери в эту комнату начертан невидимый глиф. Каждый раз, когда существо, не являющееся исчадием, открывает дверь, глиф на секунду вспыхивает, а существо должно совершить спасбросок по Мудрости со Сл 18, получая 21 (6к6) урона психической энергии при провале или половину урона при успехе. Наложение заклинания *рассеивание магии* [dispel magic] на дверь убирает глиф, позволяя безопасно открыть дверь.

Стены и потолок разрушающейся древней комнаты спрятаны за густой паутиной, на полу же ее практически нет. В западной части комнаты находится нагромождение камней, сложенных в вертикальное кольцо диаметром около пяти футов. Между двумя камнями, как щепка, застрял изящный посох — жезл семи частей, а рядом с кругом притаились два паукодемона с волчьими головами.

За пределами круга находится мерцающий портал в том месте, где должна быть стена. Внутри него виднеется огромное количество меха, хитина и скрежещущих зубов. Существо пытается протиснуться через портал.

Круг камней содрогается, и вы понимаете, что чудовищное существо, находящееся на другой стороне, расширяет круг, используя артефакт как клин. Оно пытается расширить круг настолько, чтобы можно было выбраться на свободу.

Здесь находится **паукодемон раклюпис [raklupis spyder-fiend]** по имени Увонса и ее телохранитель: **паукодемон фисаразу [phisarazu spyder-fiend]** (блоки статистики обоих см. в «Приложении А»). Увонса координирует стратегии на поле боя вместе с Миской, а фисаразу делает заметки, чтобы передать их войскам. Оба немедленно атакуют незваных гостей. Фисаразу пытается оглушить врагов, а затем атакует в ближнем бою, в то время как Увонса держится в подальше, накладывая заклинания. Они сражаются насмерть, защищая Миску.

Вмешательство Миски. Миска по-прежнему заточен, но размер отверстия достаточен для того, чтобы он мог повлиять на ход боя издалека. Он не может двигаться, ему нельзя причинить вред, и он может использовать только свои легендарные действия (см. **паук-волк Миска [Miska, the Wolf-Spider]** в «Приложении В»), которые будут исходить из портала. Миска использует легендарные действия, чтобы поддержать пауков в бою: вой, чтобы причинить персонажам урон психической энергией, и паутину, чтобы сковать их.

Портал в демиплан. Круг камней — это обод магического портала в демиплан, который служил Миске тюрьмой на протяжении веков. Миска заточен за порталом и пока не может переместиться в Пандемониум. Камни не поддаются воздействию смертной

Усложнение битвы

Сражение в зоне Y7 не рассчитано на то, что Миска будет напрямую противостоять персонажам, ведь он значительно сильнее их. Однако если вы считаете, что ваши игроки могут справиться с действительно грандиозным испытанием, вы можете использовать блок статистики Миски (см. «Приложение В»), а не эффекты, перечисленные в разделе «Вмешательство Миски». В этом случае портал будет достаточно велик, чтобы Миска мог дотянуться до него и использовать свои действия, бонусные действия и легендарные действия, но он еще не может двигаться, так что еще есть время запечатать его, достав артефакт.

магии, поскольку являются частью тюрьмы, в которой находится лорд демонов. Единственный способ расширить портал — использовать силу *жезла семи частей [rod of seven parts]*.

Кас вставил артефакт в портал места заточения Миски, чтобы открыть его. Жезл все еще хранит в себе часть сущности Миски, которая была использована для его заточения давным-давно, поэтому это единственный инструмент, который может освободить его. Миска расширил портал до 5 футов в поперечнике, но ему нужно время, чтобы до конца расширить портал и покинуть тюрьму.

Освобождение Миски. Если персонажи вернутся в Сигил, не запечатав Миску обратно в его тюрьму, лорд демонов освободится и начнет сеять хаос по всей мультивселенной. Персонажи могут столкнуться с ним, вернувшись в Пандесмос, или вы можете довести его в любое другое место в этом приключении.

Запечатывание Миски. Действием персонаж может попытаться вытащить *жезл семи частей [rod of seven parts]* из каменного круга, преуспев в проверке Силы (Атлетика) со Сл 25. Если на крепость обрушилась башня Урагана, то сложность проверки снижается до 10. При успехе артефакт удастся извлечь, портал закрывается, а Миска в ярости завоет. Другие последствия этого см. в разделе «Извлечение жезла» ниже.

Сокровище. *Жезл семи частей [rod of seven parts]* — главное сокровище, но паукодемоны также оставили подношения своему генералу среди паутины на стенах. Среди подношений находится *оружие предупреждения (скимитар) [weapon of warning (scimitar)]* с гравировкой волчьей головы на каждой стороне клинка, тяжелая платиновая статуя Миски, триумфально воздевающего руки (стоимостью 120 000 зм), и два огромных золотых клыка, украшенных огромными рубинами (стоимостью 35 000 зм каждый).

ИЗВЛЕЧЕНИЕ ЖЕЗЛА

Закрытие портала путем извлечения *жезла семи частей [rod of seven parts]* из камней приводит к следующим последствиям:

Побег паукодемонов. Все паукодемоны сбегут из цитадели, включая Увонсу (см. зону Y7), если она еще жива. Через несколько минут все паукодемоны в Пандесмосе инстинктивно поймут, что их генерала снова запечатали. Они покинут свои позиции и вступят в жестокую междоусобицу, чтобы определить, кто из них будет лидером. Армии паукодемонов распдутся. Персонажи больше не встречают раклюписов в Пандесмосе: они будут слишком заняты борьбой за власть, чтобы рисковать собой и вступать в схватку с персонажами.

Привлечение внимания вампира. Через час Кас поймет, что что-то не так. Он придет в зал заточения Миски, чтобы выяснить, что происходит, и начнет



поиски персонажей, если Миска будет запечатан или *жезл семи частей [rod of seven parts]* исчез. Персонажи, действующие скрытно, смогут совершить короткий отдых. Если персонажи выдадут себя, например, обрушат башню Урагана, то Кас начнет сражение раньше. В любом случае см. раздел «Сражение с Касом» далее в этой главе.

РЕДУТ НА СКАЛЕ

Кас обустроил свое логово в скале под хребтом Карапакса. В нем Касу есть, чем заняться: он организывает атаки против сил Лолс и размышляет о том, сколько времени потребуется Миске на освобождение.

Персонажи могут напасть на вампира в его редуте, либо выманить его оттуда, изменив ход войны. Если персонажи не выманят его, обрушив башню Урагана, запечатав Миску или применив какую-то другую эффективную стратегию, Кас будет ждать в редуте до тех пор, пока Миска не появится.

ОСОБЕННОСТИ РЕДУТА

Следующие особенности характерны для редута на скале.

ПОТОЛКИ

Высота потолков составляет 12 футов.

ЗАПРЕТ

На внутренние помещения редута наложено постоянное заклинание *запрет [forbiddance]*. Оно наносит некротический урон Небожителям и Феям, вошедшим в редут.

ОСВЕЩЕНИЕ

Внутри редута темно. Описания зон предполагают, что у персонажей есть источник света или другие способы, позволяющие видеть в темноте.

ОТДЫХ ОТ ВЕТРОВ

Ветры Пандемониума слабо слышны в пределах редута. Они не мешают слышимости внутри логова.

ВЕНТИЛЯЦИОННЫЕ ТРУБЫ

Скрытые вентиляционные трубы диаметром менее полудюйма втягивают свежий воздух со склона скалы в редут. Отверстия не пропускают ветра Пандемониума и позволяют Касу выходить из редута в туманной форме, которую дает ему бонусное действие «Изменение формы». Персонаж, осматривающий склон утеса, должен преуспеть в проверке Интеллекта (Расследование) со Сл 20, чтобы обнаружить вентиляционные

отверстия снаружи. Их видно без проверок в зоне F3.

ЛОКАЦИИ РЕДУТА НА СКАЛЕ

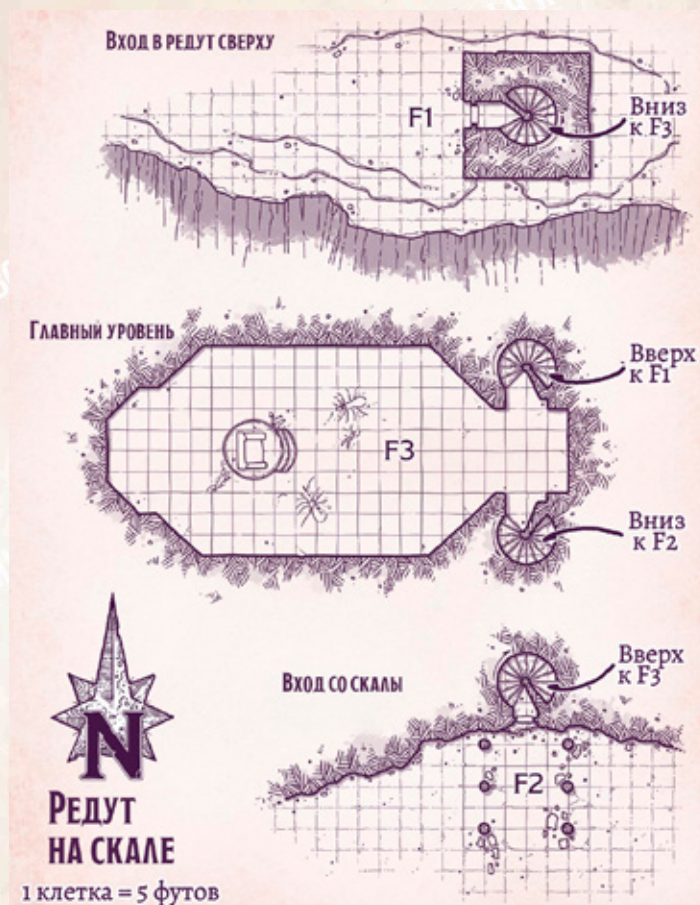
Следующие локации изображены на карте 10.4.

Приземистый бункер из камня и металла виднеется в вершине скалы. Нападающие демоны бьют по каменным стенам и толстой металлической двери, но она, похоже, держится.

Армии Лолс атакуют бункер, чтобы добраться до Каса, который находится ниже в редуте. **Осадный паук [citadel spider]** (см. «Приложение А») атакует строение, а четыре **драука [drider]** координируют его действия. Они ожидают нападение со стороны сил Миски и сразу же нападают на незнакомых существ. Если силы Лолс были разбиты в результате поражения Кэмлэш, то четыре драука исчезнут, но осадный паук останется, упрямо пытаясь пробиться внутрь бункера. Он нападает на всех, кто приближается.

Металлическую дверь со вмятинами невозможно открыть снаружи, так как изнутри она закреплена металлическими прутьями, вбитыми в металлические рамы. На пространство за дверью наложен эффект *запрета* редута, поэтому телепортация внутрь

КАРТА 10.34 РЕДУТ НА СКАЛЕ



Вампир Кас не потерпит любых препятствий его плану по уничтожении Векны и захвата всей мультивселенной под его контроль.



бункера невозможна. Дверь имеет КД 22, 75 хитов и иммунитет к яду и урону психической энергией.

В бункере есть узкая лестница, спускающаяся на 200 футов в зал Каса (зона F3).

F2: Нижний вход

Портик из потрескавшегося камня выходит из массивной каменной двери, вделанной в скалу на высоте нескольких футов от берега. На разбитых колоннах вокруг портика высечены демонические формы, размытые песком. От рухнувшей крыши остались одни обломки.

Здесь стоят на страже три **паукодемона фисаразу [phisarazu spyder-fiends]** и **паукодемон раклюпис [raklupis spyder-fiend]** по имени Калзак (оба блока статистики см. в «Приложении А»). Калзак использует заклинание *маскировка [disguise self]*, чтобы принять облик беловолосого и бородатого мужчины аскетичной внешности, прислонившегося к колонне. Фисаразу замаскированы под крабов, которые бегают по обломкам, неся дозор среди безобидных крабов, обитающих на пляже.

Если герои запечатают Миску в крепости Погибе-

ли, то Калзак прикажет фисаразу оставаться на страже, а сам уйдет, чтобы побороться за более высокое положение с другими паукодемонами раклюписами. Один фисаразу стоит перед дверью в истинном облике, а двое других продолжают притворяться обычными крабами.

Калзак получил неудачное для него назначение из-за недавнего провалившегося штурма хребта Караса. Он намерен выполнить приказ Миски, чтобы никто не входил в редут Каса. Калзак будет тянуть время за разговорами, чтобы дать фисаразам время занять позиции для атаки, произнося странные пророчества вроде: «Когда ветры, дующие из хаоса, принесут порядок, законодатели должны содрогнуться».

Дверь открывается с шумным стоном, открывая небольшую комнату и лестницу, ведущую на 200 футов вверх по склону скалы в центральный зал (зона F3). Кас приходит и уходит через этот вход, когда не использует вентиляционные отверстия.



F3: ЦЕНТРАЛЬНЫЙ ЗАЛ

В широком помещении с одного конца есть лестница для подъема, а с другого — для спуска. Иссохшие, бескровные трупы четырех людей и двух драуков окружают каменный трон в центре комнаты. В одной из стен имеется ряд крошечных отверстий, через которые доносятся завывания ветров Пандемониума.

Кас [Kas, the Betrayer] (см. «Приложение В») восседает здесь на своем троне, если персонажи не встречали его до этого в другом месте. Он высасывает кровь из трупов, устроив себе небольшой пир. Информацию о столкновении с Касом подробнее см. в разделе «Сражение с Касом».

Отверстия — это вентиляционные трубки шириной менее полудюйма, проходящие по склону скалы.

Сокровище. На человеческом трупе лежит платиновый медальон символа Лоас с ослепительными бриллиантами на конце каждой паучьей лапки (стоит 3 000 зм). На трупе драука находится бандольера, сотканная из матеарилизованной тени, стоимостью 30 000 зм. Внутри хранятся два зелья отличного лечения [*potions of healing (supreme)*] и свиток заклинания притворство [*spell scroll seeming*].

СРАЖЕНИЕ С КАСОМ

Персонажи сталкиваются с Касом в одном из трех мест: в зоне X2 башни Урагана после того, как разрушат строение, в зоне Y7 крепости Погибели после того, как запечатывают Миску, или в зоне F3 редута на скале.

Кас не пожалеет времени на то, чтобы унижить персонажей, прежде чем достать меч и напасть. На протяжении всей битвы он насмехается над ними за то, что они «никчемные шестерки Морденкайнена». Если у персонажей были неудачи во время возвращения какого-либо фрагмента жезла *семи частей* [*rod of seven parts*], Кас высмеивает их, говоря, что даже под чужую дудку они пляшут посредством.

Кас считает, что ему нет смысла бояться колокольчика изгнания [*chime of exile*], и поначалу он прав. Персонажи должны снизить количество хитов Каса до 50 или меньше, прежде чем смогут изгнать его в Товаг, его Домен Ужаса.

Если персонажи изгоняют Каса обратно в Товаг, в воздухе за его спиной открывается трещина, через которую его и затягивает. В разломе видна дымчатая, окрашенная в красный цвет линия горизонта с горами.

Тайна Каса. Когда Каса затянет обратно в Товаг, Связь персонажей с Векной проявит себя. Она вытащит из головы Каса его последнюю великую тайну: Векна сейчас находится в пещере Разбитых отражений. Если Кас находится на грани гибели, то вампир сообщит персонажам местоположение Векны в попытке спасти собственную жизнь. Дальнейшая судьба Каса остается на усмотрение персонажей.

Узнав о местонахождении Векны, это считается тайной в соответствии с правилами раздела «Сила тайн», и это позволяет персонажам перейти к следующей главе приключения.

СЛЕДУЮЩИЕ ШАГИ

Узнав от Каса о местонахождении ритуала Векны, герои смогут перейти к заключительной главе приключения.

В зависимости от действий персонажей война между силами Лоас и демонами Миски может закончиться. Если персонажи не победили одного или обоих генералов, они могут остаться в Пандесмосе, чтобы сделать это, прежде чем отправиться на битву с Векной.

По вашему усмотрению, персонажи мог найти легендарный Меч Каса в этом приключении.





Векна уже почти закончил плести ритуал
Перерождения. Герои — единственная надежда
мультивселенной.

ГЛАВА 11: НАКАНУНЕ ГИБЕЛИ

Чтобы победить Векну и спасти мультивселенную, персонажи должны добраться до пещеры Разбитых отражений в Пандесмосе и прервать его ритуал. Перед этим им предстоит пройти через уже созданные Векной демипланы и найти способ попасть в ритуальную пещеру бога-лича.

ПРОВЕДЕНИЕ ГЛАВЫ

Персонажи могут вернуться в святилище в Сигиле, чтобы отдохнуть и попросить совет у Алустриэль и Таши, прежде чем отправиться в пещеру Разбитых отражений. Если персонажи не вернутся в святилище, то они без проблем найдут путь к пещере из своей текущей локации в Пандесмосе.

Большая часть этой главы проходит в Объятиях Векны — небольшой сети пещер, где персонажам предстоит уничтожить три демипланарных нереальности, которые олицетворяют то, как Векна планирует изменить мультивселенную. Каждый демиплан содержит столкновение или цепочку локаций, которые необходимо исследовать. Персонажи могут разрушить демипланы в любом порядке, поэтому перед прохождением этой главы прочитайте все три раздела: «Мучения Каса», «Новый король Невервинтера» и «Мертвые боги».

После того как герои уничтожат три демипланарных нереальности, они смогут попасть в Объятия Векны, ведущие в пещеру Разбитых отражений.

РАЗВИТИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ

К началу главы персонажи должны быть 20-го уровня.

СИЛА ТАЙН

Персонажи могут использовать нераскрытые тайны, собранные в ходе этого приключения, в финальной схватке с Векной. Подробнее об этом смотрите в разделе «Пещера Разбитых отражений» далее в этой главе.

ВОССОЕДИНЕНИЕ В СИГИЛЕ

В конце 10-й главы персонажи узнали, что в Пандесмосе Векна проводит свой ритуал в месте под названием пещера Разбитых отражений. После этого они получают сообщение от Алустриэль с помощью заклинания *послание [sending]*, в котором она пообещает помочь им, как только персонажи будут готовы. Если персонажи не планируют возвращаться в Сигил, найдите причину для них посетить святилище вновь.

Если они вернутся в Сигил, то Алустриэль и Таша расскажут следующее:

Демипланы. Алустриэль и Таша знают, что планы Векны в отношении мультивселенной связаны с собранными им могущественными тайнами. Векна уже использовал эти тайны для создания трех демипланов, попасть в которые можно через сеть небольших пещер в Пандесмосе под название Объятия Векны. Чтобы попасть в пещеру Разбитых отражений, персонажи должны сначала уничтожить демипланы, которые являются ранними попытками бога-лича изменить реальность. Демипланы — предвестники грядущего, если не остановить Векну.

Конец нереальности. Каждый из трех демипланов Векны — это «нереальность», созданная на основе определенной тайны. В нереальности находится олицетворяющий ее предмет, который называется «воплощенная тайна». Алустриэль и Таша не знают, как выглядят эти предметы, но предполагают, что они выделяются на фоне остальных и содержат в себе символ бога-лича: иссохшую руку, сжимающую глаз. Чтобы разрушить нереальность, персонаж должен найти ее воплощенную тайну, прикоснуться к предмету, сосредотачивая в нем силу своей Связи с Векной. После этого нужно напитать предмет мощной магией из артефакта, например, из *жезла семи частей [rod of seven parts]* или использовать заклинание высокого круга (см. «Разрушение нереальности» для более подробной информации).

Защита от телепортации. Кристаллический барьер, окружающий пещеру Разбитых отражений, защищает от магии телепортации. Чтобы попасть внутрь, персонажам нужно сначала отправиться в Объятия Векны. Благодаря сверхъестественной связи с Векной персонажи могут телепортироваться туда из любого места в мультивселенной.

Объятия Векны

Объятия Векны — это сеть пещер в Пандесмосе. Кроме бога-лича, только персонажи могут попасть туда и только благодаря Связи с Векной. Более того, в это место можно переместиться без помощи портала: персонажам достаточно лишь подумать о том, чтобы отправиться в Объятия Векны, после чего они перенесутся прямо в зону E1. Там персонажи могут добраться до демипланарных нереальностей Векны и разрушить их, в результате чего большой кристалл в центре пещеры распадётся, а в полу появится яма, ведущая в пещеру Разбитых отражений.

НЕРЕАЛЬНОСТИ

Нереальности, связанные с Объятиями Векны, — это воплощение планов Векны по изменению мультивселенной. Они существуют вне времени и пространства. Каждая из нереальностей опасна, как в короткой перспективе для исследующих ее персонажей, так и в долгой перспективе для всех обитателей мультивселенной.

Герои могут попасть в нереальность через один из трех туннелей в Объятиях Векны. После того, как они окажутся внутри нереальности, покинуть ее можно только через прикосновение к воплощенной тайне созданного демиплана. Персонажи должны потратить часть своих сил, чтобы разрушить нереальность.

ВОПЛОЩЕННЫЕ ТАЙНЫ

В каждом разделе, который посвящен нереальности, будет также указана и связанная с ним тайна, которая нужна для ритуала Перерождения Векны. Каждая подобная тайна воплощена в виде объекта, который хоть и не является «настоящим» в реальности персонажей, но выглядит правдоподобным внутри демиплана и отмечен символом Векны.

Поиск воплощенных тайн. Воплощенной тайной нереальности является находящийся ней важный предмет. Когда персонаж находится в нереальности, символ Векны на тайне светится фиолетовым светом. Герой видит это свечение с любого расстояния и сквозь твердые объекты. Чем ближе персонаж к воплощенной тайне в нереальности, тем ярче светится символ. Когда персонажи оказываются рядом с предметом, они интуитивно понимают, как уничтожить нереальность.

РАЗРУШЕНИЕ НЕРЕАЛЬНОСТИ

Для того, чтобы разрушить нереальность, хотя бы один персонаж должен дотронуться до воплощенной тайны этой нереальности, одновременно с этим тот же или иной герой должен совершить что-то одно из следующего:

- Потратить 1 заряд из жезла *семи частей* [rod of seven parts]
- Потратить ячейку 7 уровня или выше

Как только заряд жезла или ячейка потрачены, нереальность исчезает. Демиплан растворяется, смешиваясь с пустотой, или же разбивается на бесчисленные кусочки, явно демонстрируя, что он был уничтожен.

Как только демиплан разрушен, все внутри него уничтожается, за исключением персонажей, которые вместо этого телепортируются в зев соответствующего этой нереальности туннеля в Объятиях Векны. После этого такой туннель более не отражает образы нереальности, ведя через 50 футов в тупик из голой обсидиановой стены.

После разрушения всех нереальностей кристаллы в зоне E1 раскалываются, открывая путь к пещере Разбитых отражений, описанной далее в этой главе.

ОСОБЕННОСТИ ОБЪЯТИЙ ВЕКНЫ

Зоны в Объятиях Векны обладают следующими особенностями.

ПОТОЛКИ

Высота потолков достигает 40 футов в зоне E1 и 10 футов в туннелях, ведущих из расселины.

ОСВЕЩЕНИЕ

Зоны E1 и E2 Объятий Векны не освещены. Описания зон предполагают, что у персонажей есть источник света или другие способы, позволяющие видеть в темноте. Нереальности в зоне E2 ярко освещены.

НЕТ ТЕЛЕПОРТАЦИИ

До тех пор, пока Векна проводит свой ритуал, магия телепортации не работает как в пределах локации, так и в смежных демипланах. Из этого правила есть исключение: благодаря Связи с Векной, как только персонажи узнают о существовании Объятий Векны, любой из них может действием переместить себя в или из зоны E1, если стартовая или конечная локация не является одной из нереальностей Векны или пещерой Разбитых отражений.

ПОЛЫ И СТЕНЫ

Объятия Векны построены из зачарованного обсидиана. Каждый участок обсидиана размером 5 футов имеет КД 20, порог урона 30, 60 хитов и иммунитет к урону ядом и психической энергии.

ЛОКАЦИИ ОБЪЯТИЙ ВЕКНЫ

Следующие локации изображены на карте 11.1.

E1: МНОГОЦВЕТНАЯ ПЕЩЕРА

Персонажи, которые используют магию Связи с Векной для перемещения в Объятия Векны, появляются в этой комнате. Прочитайте следующее, чтобы начать сцену:



Вы оказываетесь перед тридцатифутовой грудой полупрозрачных фиолетовых кристаллов, встроенных в пол большой обсидиановой пещеры. Некоторые грани отражают искаженные образы пещеры, в то время как другие мерцают сценами разрушений, которые лич-бог Векна обрушивает на далекие миры.

По периметру пещеры есть три туннеля. Обсидиановые кристаллы на входах в каждый из них показывают сцены, аналогичные тем, что можно увидеть на центральных кристаллах.

Персонажи, которые исследуют центральные кристаллы, замечают, что они как пробка запечатывают огромную дыру в полу пещеры. Она ведет в пещеру Разбитых отражений, но персонажи не могут обойти кристаллы или спуститься вниз, пока не исследуют боковые туннели (зоны E2a–E2c) и не уничтожат связанные с ними демипланы.

E2: ТУННЕЛИ НЕРЕАЛЬНОСТЕЙ

Каждый из трех туннелей в Объятиях Векны ведет в отдельную демипланарную нереальность. Стены туннеля отражают смутные, фантазмагорические сцены из соответствующей нереальности в конце туннеля.

Существо может пройти до 50 футов по туннелю и оставаться в Объятиях Векны. Для существа туннель будет казаться бесконечным. Пройдя 50 футов, существо пересекает незаметный порог и перемещается в соответствующую нереальность. Переход в одну сторону и возвращение из нереальности обратно в туннель невозможно.

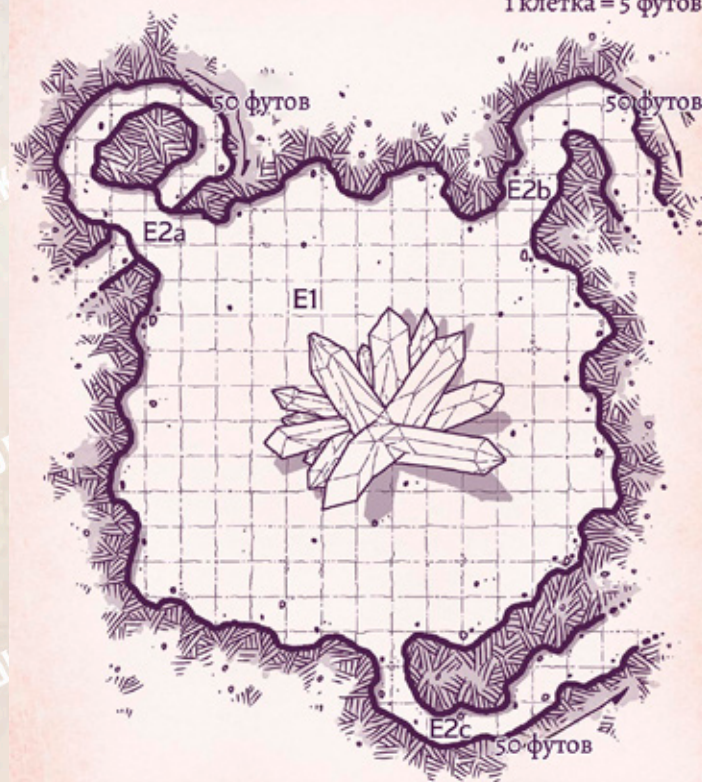
E2a. На стенах этого туннеля мерцают образы Каса Предателя. В каждом отражении Векна издается над ним, и тот не может ему воспротивиться. Персонажи, пересекающие порог, попадают в нереальность, описанную в разделе «Мучения Каса».

E2b. На стенах туннеля отражены туманные сцены гражданских волнений — восстания крестьян, горящие здания и солдаты, вводящие военное положение. Персонаж, изучающий эти изображения, узнает, что это происходит в Невервинтере. Персонажи, пересекающие порог, попадают в нереальность, описанную в разделе «Новый король Невервинтера».

E2c. Стены туннеля показывают сцены, где Векна убивает, подчиняет и заключает в тюрьму других богов в бескрайних просторах Астрального моря. Персонаж, обладающий навыком Религия, узнает этих божеств. Персонажи, пересекающие порог, попадают в нереальность, описанную в разделе «Мертвые боги».

ОБЪАТИЯ ВЕКНЫ

1 клетка = 5 футов



КАРТА II.1 ОБЪАТИЯ ВЕКНЫ

МУЧЕНИЯ КАСА

Когда Векна пересоздаст мультивселенную, он накажет Каса вечными страданиями.

Когда персонажи пересекают брешь в зоне E2a, они оказываются в альтернативной реальности Орта, где Векна захватил и заточил своего заклятого врага, предателя Каса.

Прочитайте следующее описание сцены:

Ваши ноги вязнут в топком дне обширной пустоши. Осколки деревьев, дорог и целых горных хребтов разбросаны по безжизненному ландшафту. Одинокий замок выделяется на фоне алого горизонта. Две огромные фигуры бродят вокруг строения.

Эта нереальность изображает Кеоланд, родину Каса на Орте, так, как Векна видит его в своей новой мультивселенной. В этом варианте вся страна превращена в негостеприимную адскую пустошь. Разрушенное строение вдали — это все, что осталось от замка, который когда-то принадлежал Касу, и единственное примечательное строение в этой нереальности. Солнце находится низко на горизонте.

Нереальность искажает расстояние так, что персонажи, идущие к замку, будут отдаляться от него. Однако если все персонажи двинутся к солнцу, замок начнет приближаться к ним. Только двигаясь в этом направлении они могут добраться до замка, что займет 1 час пешком.

Когда Векна пересоздаст мультивселенную, он накажет Каса вечными страданиями.



Если игроки не могут понять, как добраться до замка, предложите персонажам совершить проверку Интеллекта (Магия) со Сл 15. При успехе они вспомнят, что эта нереальность — отражение ненависти Векны к Касу. Будучи вампиром, Кас ненавидит и боится солнца, поэтому оно и является ключом к его мучениям.

Когда персонажи доберутся до замка, прочитайте следующее:

Помимо нескольких преддверий, некогда впечатляющий замок превратился в обугленные руины. Два огромных двуногих существа, покрытые шипами и измазанные кровью, бродят в поисках добычи во дворе замка.

Локации Замка

Следующие локации изображены на карте 11.2.

К1: РАЗРУШЕННЫЙ ДВОР

Массивные фигуры, которые персонажи видели издали, — это два **собираателя трупов [cadaver collectors]** (см. «Приложение А»). Чудовищные боевые машины роются в обломках разрушенного двора в поисках останков. Они нападают на существ как только заметят, желая пополнить свою коллекцию трупов.

К2: СТАТУИ ВЕКНЫ

Шесть величественных статуй Векны расставлены по краям открытого перехода.

Каждая статуя — это объект среднего размера с КД 13, 20 хитами и иммунитетом к урону ядом и психической энергии.

Если существо причиняет урон статуе, все существа в нереальности должны совершить спасбросок Мудрости со Сл 15. При провале они получают 11 (2d10) психического урона; при успехе — половину этого урона.

К3: ПРИЕМНАЯ

В дальнем конце сводчатого зала на возвышении стоит рыцарь в доспехах с красными светящимися глазами.

Это существо — **рыцарь смерти [death knight]**, который охраняет разрушенный зал. Он равнодушен к существам, входящим в зал, но враждебен к тем, кто пытается покинуть зону К4 или К5. Как только он видит, что существо покидает одну из этих зон, он немедленно идет на перехват и пытается уничтожить беглецов.



К4: ФОНТАН КРОВИ

Застоявшаяся кровь заполняет чашу старого фонтана в центре зала. Спокойная поверхность отражает что-то необычное.

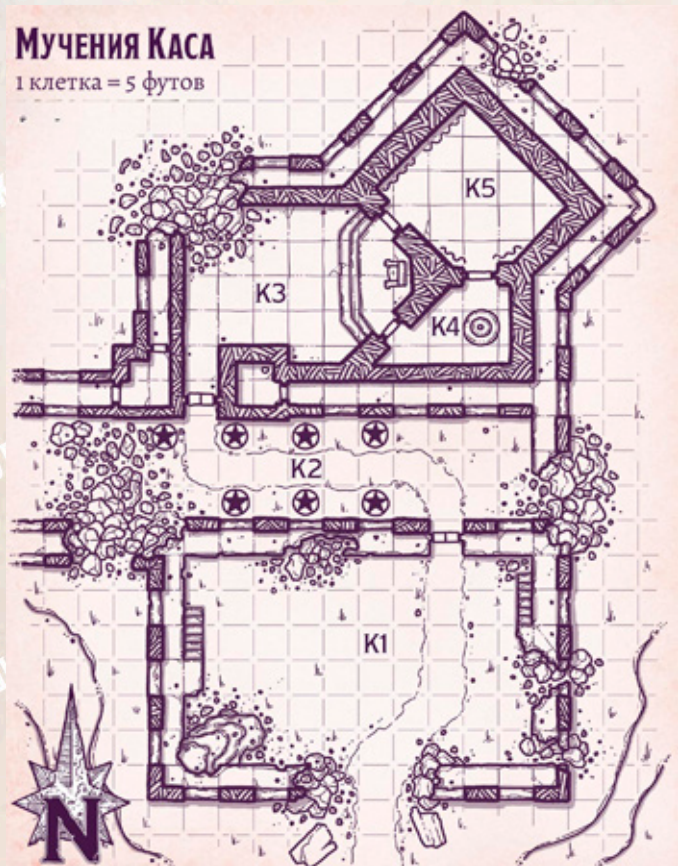
Векна добавил этот фонтан крови в свою нереальность, чтобы издеваться над Касом, который знает о его существовании, но не может пить из него, будучи прикованным в зоне К5. Если Кас в этой нереальности уничтожен, фонтан активизируется, и из бурлящей жидкости появляется новый образ Каса. Затем Кас сверхъестественным образом телепортируется в зону К5, где снова оказывается прикованным. В версии мультимедийной Векны даже забвение не дает его заклятому врагу покоя.

Видение Векны. Если персонажи смотрят на поверхность жидкости в фонтане, они видят Векну, проводящего ритуал в пещере Разбитых отражений. Персонаж, изучающий отражение, видит Векну, стоящего на коленях в кристальной камере. Глаз лица закрыт, и он тихо произносит беззвучные заклинания. В вытянутой руке Векна держит нестабильную, поглощающую свет магическую сферу, напоминающую черную дыру.

К5: КАМЕРА КАСА

Легко узнаваемая фигура Каса сидит, скорчившись, в дальнем углу сырой камеры. Каждая конечность вампира прикована к алмазным цепям длиной десять футов, а все четыре цепи соединены с большим алмазным шаром. Внимание Каса сосредоточено на изорванных гобеленах и разрушенных украшениях, которые покрывают осыпающиеся стены зала. На спине Каса висит великолепный меч с рукоятью, на которой изображен светящийся символ Векны.

Это созданный Векной образ **Каса Предателя** (см. «Приложение В»). В отличие от настоящего Каса, которого персонажи встретили в предыдущей главе, этот образ подавлен и не хочет сражаться. Кас не узнает персонажей и готов говорить с ними, но его утомляют темы, не касающиеся его заточения. Пока он прикован, его скорость составляет 5 футов, и он не может покинуть комнату. Алмазный шар, к которому он прикован, невозможно передвинуть даже с помощью магии.




КАРТА 11.2 МУЧЕНИЯ КАСА

Этот Кас не знает, что он нереален, и не может это понять, но осознает, что Векна обрек его на эту тюрьму. Он не понимает, что разрушенный замок когда-то был его домом на Орте. Как и настоящий Кас, он испытывает сильную ненависть к Векне, хотя в этой форме он беспомощен перед архилечем.

ВОПЛОЩЕННАЯ ТАЙНА

В извращенной нереальности Векны Кас прикован вместе со своим легендарным мечом, но он навсегда лишен возможности использовать его. Меч Каса является воплощенной тайной этой нереальности.

Кас добровольно отдаст меч персонажу, если убедится, что герои могут уничтожить Векну, а еще лучше, если поверит, что, отказавшись от своего оружия, он сам когда-нибудь сможет уничтожить Векну. Персонаж может попытаться убедить Каса, преуспев в проверке Харизмы (Убеждение) со Сл 25, используя один из этих аргументов. Если персонажам не удастся убедить его отдать меч, Кас злобно рычит и оскорбляет их, но не вступает в бой. Если же кто-то из персонажей скажет Касу, что его тюрьма — это на самом деле разрушенная версия его дома в Кеоланде, Кас взвывает от ярости и немедленно отдаст свой меч, прося персонажей покончить с Векной.



Векна планирует превратить лорда Невермбера в рыцаря смерти, чтобы тот подчинил население города.

Персонажи могут разрушить нереальность, коснувшись меча и выполнив одно из действий, описанных в разделе «Разрушение нереальности» ранее в этой главе.

НОВЫЙ КОРОЛЬ НЕВЕРВИНТЕРА

Когда персонажи пересекают брешь в зоне E2b, они оказываются в нереальности, где Векна установил контроль над городом Невервинтер в Фаэруне.

В этой нереальности Векна превратил лорда Невермбера в верного рыцаря смерти и безжалостного тирана. Невермбер превратил своих слуг в упырей, а своих противников — в пыль.

Прочитайте следующее, когда персонажи придут в нереальность Невервинтера:

Величественная фигура в зловещих доспехах с шипами стоит на балконе замка на высоте десяти футов над городской площадью. В центре площади находятся четыре виселицы. Черты лица таинственной фигуры скрыты в тени. На голове у нее поразительная золотая корона, на передней части которой сияет символ Векны.

По всей площади испуганные горожане смотрят на короля с заплаканными, полными неверия глазами. Под балконом стоят двенадцать закованных в броню иссохших фигур, охраняя его и не позволяя толпе подойти ближе.

Карта 11.3 изображает это место.

Если персонажи объявят о своем присутствии, лорд Невермбер прикажет двенадцати **упырям [wight]** под балконом задержать их и отвести к виселицам. Лорд Невермбер не вступает в бой, пока все упыри не будут уничтожены или пока персонажи не нападут на него.



Если персонаж скажет испуганной толпе, что лорд Невермбер не является законным правителем Невервинтера и преуспеет в проверке Харизмы (Убеждение) со Сл 15, толпа взбунтуется и отвлечет упырей, позволяя героям сосредоточиться на лорде Невермбере.

Лорд Невермбер (используйте блок статистики **рыцаря смерти [death knight]**) не хочет расставаться со своей короной и сражается с персонажами, чтобы сохранить символ своей власти.

ВОПЛОЩЕННАЯ ТАЙНА

Тайна о том, что лорд Невермбер не является законным правителем Невервинтера, представлена символом Векны на короне Невермбера. Персонажи могут разрушить эту нереальность, прикоснувшись к короне и выполнив одно из действий, описанных в разделе «Разрушение нереальности» ранее в этой главе. Персонаж может прикоснуться к короне только тогда, когда лорд Невермбер выведен из строя или после его уничтожения. Снять корону с лорда Невермбера с помощью магии невозможно, пока у него остается хотя бы 1 хит.

МЕРТВЫЕ БОГИ

Когда персонажи пересекают порог в зоне E2c, они оказываются в нереальности, где Векна захватил силу каждого другого бога мультивселенной и разбросал их останки по Астральному морю.

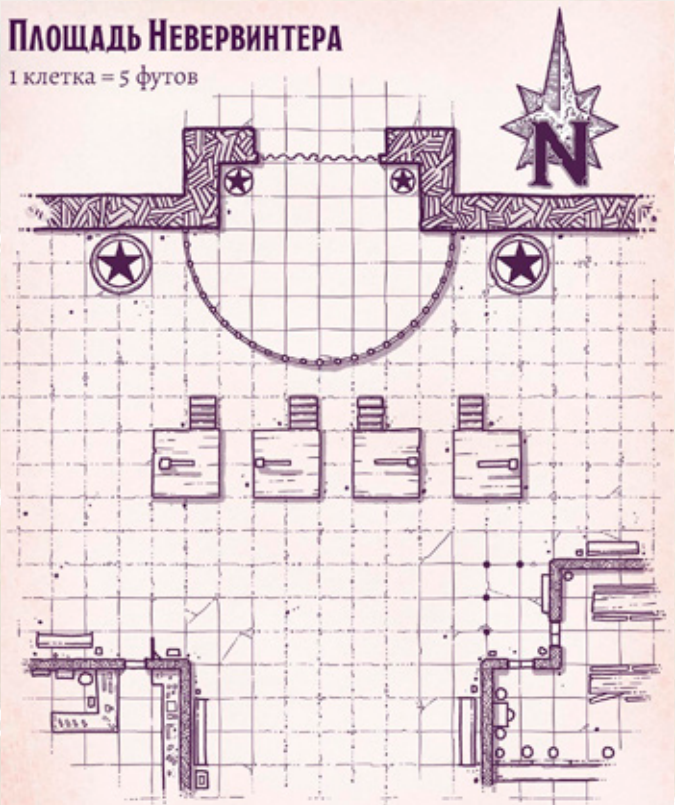
Прочитайте следующее, когда персонажи прибывают:

Вы плывете в бескрайней пустоте, усеянной далекими серебристыми огнями. Повсюду вокруг вас парят огромные останки каменных тел. Неподалеку сквозь облако обломков медленно проплывает чудовищное существо, напоминающее рогатого змееподобного омара. Оно стонет от боли, а его единственный глаз беспокойно озирается по сторонам. Внутри огромного туловища чудовища слабо светится нечестивый символ Векны. Шесть сферических тварей, каждая с единственным глазом и раскрытой пастью, терзают бока чудовища.

Чудовище — это умирающий **астральный дредноут [astral dreadnought]**, которого терзают шесть **дурноглазов [eye mongers]** (см. их блоки статистики в «Приложении А»). У дредноута осталось только 150 хитов, он больше не может использовать свою способность «Легендарное сопротивление», и его скорость полета снижена до 20 футов, пока его хиты полностью не восстановятся. Дурноглазы будут нападать на дредноута, пока персонажи их не остановят.

ПЛОЩАДЬ НЕВЕРВИНТЕРА

1 клетка = 5 футов



КАРТА II.3 ПЛОЩАДЬ НЕВЕРВИНТЕРА

Астрального дредноута зовут Ареканз. Он поглотил мертвых богов, но в этой нереальности Векна со злостью проклял их останки, чтобы отравить дредноута и обречь его на неминуемую смерть. Ареканз страдает от проклятия и настолько охвачен болью, что не защищается, кроме использования легендарного действия «Посещение измерения». Персонаж, преуспевший в проверке Интеллекта (Магия) со Сл 15, распознает в Ареканзе астрального дредноута — существо с демипланом вместо желудка.

Все, что дредноут проглатывает, оказывается там. Персонаж также понимает, что если дредноут умрет, демиплан внутри него будет разрушен, и все, что находилось внутри, будет бесцельно дрейфовать в Астральном море.

СИНЕЕ ПЕРО ХАББАКУКА

Внутри демипланарного измерения Ареканза находится синее перо феникса с символом Векны, являющееся воплощенной тайной этой нереальности. Это единственное, что осталось от Хаббакука — бога из мира Кринн и одного из многих божеств, которых Векна стремится уничтожить в рамках ритуала Перерождения. Любой персонаж, обладающий навыком Религии, распознает перо как останки Хаббакука. Персонажи должны достать синее перо феникса, чтобы использовать его для разрушения нереальности.



АСТРАЛЬНЫЙ ДРЕДНОУТ ПОЖИРАЕТ МЕРТВОГО БОГА В НОВОЙ РЕАЛЬНОСТИ ВЕКНЫ.

ЛОКАЦИИ ИЗМЕРЕНИЯ АРЕКАНЗА

В этой нереальности архилуч превратил каждого из своих соперников-божеств в камень. После этого Векна убил их и скормил останки Ареканзу. Разрушенные останки богов находятся между персонажами и воплощенной тайной на востоке от того места, где персонажи появятся в демиплане Ареканза.

Следующие локации изображены на карте 11.4.

G1: РАССЫПАЮЩИЙСЯ КУРГАН

Персонажи, попавшие в демипланарное измерение, оказываются в этой зоне.

Вы находитесь среди холмов, сложенных из полуразложившихся тел бесчисленных божеств. Долина разделяет два холма и простирается далеко за горизонт. Под вашими ногами земля дрожит, так как насыпи мелких обломков непрерывно осыпаются вниз в долину.

Опасная зона осыпи отмечена пунктирными линиями на карте. Когда любое существо делает шаг по осыпи, она обрушивается. Существо и все, кто находится в отмеченной области, должны преуспеть в

проверке Ловкости со Сл 13. При провале они падают с обрыва в долину, находящуюся на 100 футов ниже и получают 35 (10кб) дробящего урона.

G2: МОСТ ИЗ МЕЧА

Огромный железный длинный меч неизвестного легендарного существа был небрежно брошен, создавая импровизированный переход через долину.

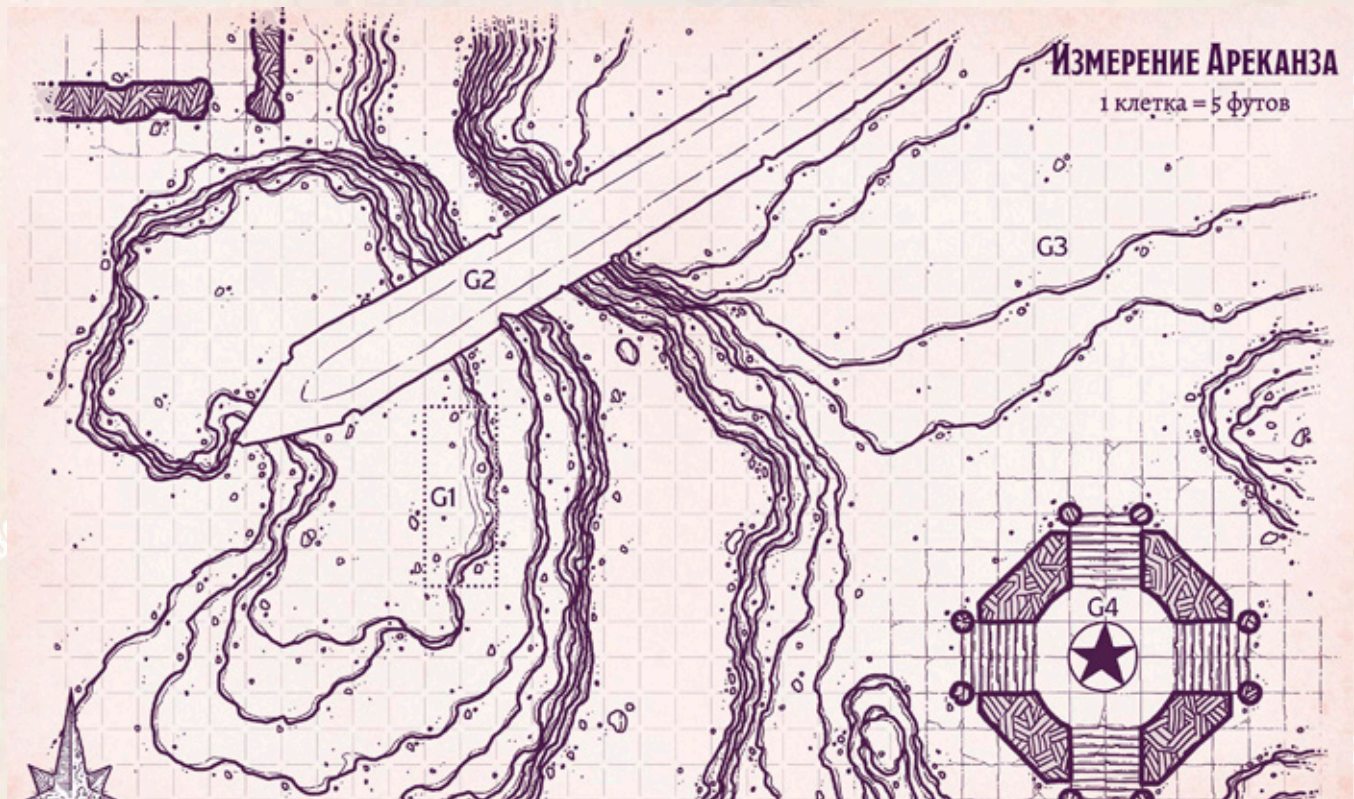
Под мостом из меча скрываются три **дурноглаза** [eye monger] (см. «Приложение А»), поглощенные Ареканзом. Они атакуют любых персонажей, пересекающих мост.

G3: РАСЩЕЛИНА УЖАСА

Широкая расщелина тянется с востока на запад между мостом из меча и высоким святилищем.

Расщелина глубиной 30 футов. Когда персонажи приближаются, она начнет сотрясаться, и из нее с востока выползет **космический ужас** [cosmic horror] (см. «Приложение А»), намеренный насытиться умами и телами персонажей.





G4: СВАТИЛИЩЕ ХАББАКУКА

Высокая каменная статуя в центре святилища изображает двуногое существо кобальтово-синего цвета с человеческим телом, птичьими чертами и одеяниями, украшенными иконографией феникса. В грудь статуи вмонтировано синее перо феникса с сияющим символом Векны.

Статуя отражает Хаббакука — бога животных и друидов, широко почитаемого в мире Криинн.

ВОПЛОЩЕННАЯ ТАЙНА

Персонажи могут разрушить нереальность, прикоснувшись к перу и выполнив одно из действий, описанных в разделе «Разрушение нереальности» ранее в этой главе.

Если астральный дредноут погибает, пока персонажи ищут воплощенную тайну в его демипланарном измерении, демиплан перестает существовать, и все, что было внутри, включая персонажей и перо, появится вокруг трупа дредноута. Персонаж, потративший 1 час на осмотр выброшенных обломков, найдет перо.

ПЕЩЕРА РАЗБИТЫХ ОТРАЖЕНИЙ

Когда персонажи уничтожат все три демиплана, связанные с Объятиями Векны, большие кристаллы в зоне E1 обратятся в пыль, открывая путь к ритуальной мифической пещере Векны: пещере Разбитых отражений. Она существует с самых ранних дней мультивселенной и способна использовать жизненную силу существ, а также раскрывать фундаментальные истины тем, кто в ней находится. Векна использует силы пещеры, чтобы подпитать свой ритуал по уничтожению мультивселенной и пересозданию ее по своим замыслам.

ОСОБЕННОСТИ ПЕЩЕРЫ

Пещера Разбитых отражений обладает следующими особенностями, показанными на карте 11.5.

КРИСТАЛЬНЫЕ СТЕНЫ

Большинство стен сделано из полупрозрачного пурпурного кристалла, неуязвимого к любым повреждениям. Существа по обе стороны кристалльной стены могут смутно видеть друг друга, если находятся в пределах 5 футов от стены. Звук, включая издаваемый колокольчиком изгнания [*chime of exile*], не проходит сквозь кристалльные стены.



АЛМАЗНЫЕ ДВЕРИ

Порталы из полупрозрачного цельного алмаза встроены в кристалльные стены. Существа по обе стороны алмазной двери могут смутно видеть друг друга, если находятся в пределах 5 футов от двери.

За исключением двери в зоне R2, каждая алмазная дверь украшена большим рубином с одной стороны и большим сапфиром с другой. Эти камни отображены на карте соответственно красным и синим цветом. На каждой стороне двери также выгравирован символ, совпадающий с символом на другой двери в пещере. На карте 11.5 обозначены пять пар идентичных символов: A1 и A2, B1 и B2, C1 и C2, D1 и D2, и E1 и E2.

Телепортация между символами. Когда Векна или существо, имеющее Связь с Векной, касается драгоценного камня на алмазной двери, дверь телепортирует его в ближайшее незанятое пространство рядом с другой дверь с таким же символом.

Сторона двери назначения, на которой появится существо, зависит от того, какого драгоценного камня оно коснулось для телепортации. Если был затронут рубин, существо появится на стороне двери назначения с рубином. Если сапфир — на стороне с сапфиром.

ОСВЕЩЕНИЕ

Пещера залита зловещим пурпурным светом, обеспечивающим яркое освещение.

ОГРАНИЧЕННАЯ ТЕЛЕПОРТАЦИЯ

Пока Векна проводит ритуал, алмазные двери — единственная доступная форма магической телепортации, кроме реакции Векны «Возмездие побега». Кристалльные стены пещеры не ограничивают, где Векна может телепортироваться с помощью своей реакции, хотя он по-прежнему должен видеть свою цель.

СИЛА ТАЙН

В пещере Разбитых отражений тайны становятся источником силы. В зависимости от того, сколько тайн сохранили персонажи в течение кампании, они могут быть сильнее в этой пещере, чем обычно.

Перед началом этой части приключения обратитесь к таблице тайн в «Приложении С». Подсчитайте количество тайн, изученных персонажами, и запишите их в «Изученные тайны». Затем добавьте количество тайн, которые персонажи раскрыли ради преимуществ, и запишите результат поле «Раскрытые тайны». Обратитесь к таблице «Силы тайн», чтобы определить, какими дополнительными силами, если таковые имеются, обладают персонажи в пещере Разбитых отражений.

Эти силы накапливаются. Например, если персонажи сохранили семь тайн, они начинают столкновение с вдохновением и могут видеть сквозь кристалльные стены пещеры.

СИЛА ТАЙН

Сохраненные тайны

Дополнительная сила

0-2	—
3-6	Каждый персонаж начинает столкновение с вдохновением.
7-10	Персонажи могут ясно видеть сквозь кристалльные стены пещеры.
11-14	В первый раз, когда каждый персонаж входит в пещеру Разбитых отражений, он получает эффект заклинания <i>ускорение</i> [<i>haste</i>] на 1 минуту. Персонажи не получают степень истощения после окончания действия заклинания.
15-17	Персонажи совершают с преимуществом спасброски Телосложения в пещере.





R1: РАЗРУШЕННЫЙ ГРОТ

Когда кристаллы в зоне E1 Объятий Векны разрушаются, прочитайте следующее:

Пещера содрогается, когда глубокие трещины появляются в пурпурных кристаллах в центре комнаты. С оглушительным треском они раскалываются, разлетаясь на осколки. Это обнажает глубокую яму. Оттуда доносится вой ветра и жуткие призрачные вспышки кислотно-зеленого света.

Яма глубиной 500 футов. Ее стенки покрыты обсидианом у вершины и пурпурными кристаллами ближе к дну. Вой ветров и вспышки света — это воплощения хранимых тайн Векны. Ветер в яме настолько силен, что может потушить факелы. Все атаки, совершаемые внутри, совершаются с помехой из-за сильного ветра.

Спускаться по гладким стенам ямы без альпинистского снаряжения или магии крайне опасно. Существо должно преуспеть в проверке Силы (Атлетика) со Сл 20, чтобы спуститься вниз, в противном случае оно упадет.

Дно ямы представляет собой плоскую цилиндрическую пещеру из гладкого кристалла. Когда персонажи достигают дна ямы, из ее стен появляется Нежить и нападает на группу. Два существа используют блок

статистики **рыцаря смерти [death knight]** и олицетворяют могущественные тайны, которые Векна накопил.

Руки и предплечья одного из них покрыты кровью, символизируя короля, тайно убившего своего брата. Другой не имеет черт лица, представляя знаменитого человека, который солгал о своей личности.

Проход на восточной стороне этой зоны ведет в зону R2.

R2: ПРОРЫВ

Стена из полупрозрачного пурпурного кристалла делит обсидиановую пещеру на две части, преграждая путь к туннелю на другой стороне. Из туннеля доносится слабый, но крайне неприятный гул.

Посередине кристалльной стены установлен большой круглый диск из блестящего белого алмаза. В его центре сияет рубин, напоминающий глаз с кроваво-красной радужкой. Такой же рубин находится на противоположной стороне алмазного диска.

В первый раз, когда персонаж подходит к кристалльной стене на расстояние менее 5 футов, в кристалле появляется странное отражение этого персонажа. Оно точно повторяет его внешность, за исключением выражения лица: оно искажается в злобной усмешке.

Это **зеркальная тень [mirror shade]** (см. «Приложение А»). Она атакует персонажа один раз, затем убегает в зону R3.

Психический гул. Туннель к востоку от двери излучает неприятный гул, который вызывает дискомфорт у существ. Он болезненный, но не причиняет урон в этой зоне. Как только персонаж оказывается в зоне R3, гул усиливается и начинает причинять урон (см. раздел «Усиленный гул» зоны R3 ниже).

Алмазная дверь. Алмазная дверь в этом зале соединяет две половины комнаты. Векна или персонаж, имеющий Связь с Векной, могут телепортироваться на противоположную сторону двери, просто коснувшись рубина, установленного на поверхности.

R3: ПЕЩЕРА РИТУАЛА

Стены просторной пещеры состоят из кристаллов пурпурного цвета, создавая тысячи дезориентирующих отражений. В них установлены массивные двери из цельного алмаза, в каждую из которых вмонтирован большой рубин или сапфир. Когда вы входите внутрь, психический гул усиливается, пробирая вас до костей. Он доносится из кристалльного лабиринта.

Внутри кристалльных стен скрываются четыре **зеркальные тени [mirror shades]** (см. «Приложение А»).

Если персонажи уже уничтожили одну из них в зоне R2, здесь будет три зеркальные тени вместо четырех. Эти существа — слуги Векны, чья задача убивать незваных гостей. Они используют умение «Зеркальное передвижение», чтобы перемещаться сквозь кристалльные стены.

Усиленный гул. Любое существо, кроме Векны и его зеркальных теней, которое начинает свой ход здесь, должно преуспеть в проверке Мудрости со Сл 20, при провале получая 5 (1к10) урона психической энергией.

Лабиринт дверей. Кристалльные стены делят пространство на отдельные пещеры. Чтобы добраться до Векны, персонажи должны использовать алмазные двери и понять, как попасть в центральную комнату (она обозначена на карте 11.5 как «Векна»).

Десять алмазных дверей встроены в кристалльные стены. Каждая дверь имеет рубин с одной стороны и сапфир с другой, а также выгравированный на ней символ, как описано ранее в разделе «Алмазные двери». Двери, их драгоценные камни и выгравированные символы обозначены на карте 11.5.

Персонажи могут телепортироваться в центральную комнату Векны, коснувшись рубина на одной из следующих дверей: A2, B1, C1, D1. Им, возможно, придется методом проб и ошибок определить, какие

двери куда ведут. Если персонажи затрудняются решить загадку, дайте возможность любому, кто владеет навыком Магия или Расследование, выяснить, какие двери ведут туда, куда им нужно.

Противостояние Векне. Прочитайте следующее, когда персонажи войдут в центральный зал, где Векна проводит ритуал:

В центре кристалльной комнаты левитирует скелето-подобная фигура в королевских одеяниях. Это и есть архилич Векна. Его иссохшая голова запрокинута назад, пока он концентрируется на ритуале. Его веки закрыты, и одно из них прикрывает пустую глазницу. Его иссохшие губы приподняты, обнажая гнилые зубы. Лич раскинул руки, одна из которых лишена кисти, бормоча слова на богохульном языке. Перед его грудной клеткой вращается темная сфера, становясь с каждым моментом все больше и больше.

Архилич Векна (см. «Приложение В») проводит ритуал Перерождения. Он настолько сосредоточен, что не обращает внимания на персонажей до тех пор, пока они не подойдут непосредственно к нему. Векна вливает свою энергию в ритуал, используя силу собранных его культом тайн, поэтому сейчас он гораздо слабее. В отличие от персонажей, Векна может перемещаться по этой области, как если бы двери были обычными.

Чтобы одержать победу, персонажи должны опустить хиты Векны до 50 или ниже. Затем один из персонажей должен использовать *колокольчик изгнания [chime of exile]*, чтобы нацелиться на Векну, для чего требуется прямая видимость. Если у персонажа есть полностью собранный *посох семи частей [rod of seven parts]*, то он почувствует, что артефакт стремится сохранить порядок в мультивселенной и остановить ритуал. Каждый раз, когда персонаж атакует Векну жезлом, тот получает дополнительно 35 (10к6) урона психической энергией.

Когда персонажи победят архилича, прочитайте следующее:

Звон колокола отражается от кристалльных стен, заглушая фоновый психический гул. Когда ритуал Векны прерывается, он хватается за голову и кричит от боли. Подобно сломанной кукле, лич безвольно падает на землю. В пещере настает мертвая тишина. Кажется, что время остановилось.

Затем кристалльная пещера разлетается на куски, оглушая вас. Тело Векны падает в непостижимую темную бездну, после чего вы тоже исчезаете во тьме. Очнувшись, вы обнаруживаете себя среди моря звезд.



Колокольчик изгнания [chime of exile] отправляет Векну в его родной мир Орт. Более того, внезапное прекращение ритуала вызывает цепную реакцию, которая разрушает пещеру Разбитых отражений и Объятия Векны. Всех, кроме архилича, затягивает через портал в Астральное море. Вместе с этим Связь с Векной каждого персонажа исчезает, разрывая их с архиличем.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Изгнав Векну на Орт и прервав его ритуал, персонажи спасают мультивселенную от гибели. Если бы они потерпели неудачу, она превратилась бы в поистине ужасное место!

Героев, которые возвращаются в святилище в Сигиле, встречают Алустриэль и Таша, которые тут же начинают планировать грандиозный пир в честь их отважных свершений.

Несмотря на то, что план лича провалился, Векна не побежден. Он может упрямо попытаться уничтожить и переделать мультивселенную снова, либо придумать новый способ, как подчинить все сущее своей воле. Так или иначе, пройдет какое-то время, прежде чем новая группа приключенцев вновь соберется для того, чтобы одолеть архилича.



Перевод выполнен группой «Подземелья и Близняшки»
Перевод выполнен группой «Подземелья и Близняшки»
Перевод выполнен группой «Подземелья и Близняшки»

ПРИЛОЖЕНИЕ А

БЕСТИАРИЙ

АБИШАИ

Каждый абишай когда-то был смертным, который каким-то образом завоевал милость Тиамат до своей смерти, и в качестве награды, его душа преобразовалась в отвратительного дьявола, чтобы служить ей в Девяти Преисподней.

Тиамат использует абишаев как агентов, отправляя их, чтобы представлять ее интересы в Преисподней и по всей Мультивселенной. У некоторых простые задачи, такие как предоставление послания культурам или принятие на себя обязанностей, поклоняющихся выполнять чуждую миссию. Другие имеют более широкие обязанности, такие как ведение больших групп, убийство целей и участие в войсках. Во всех случаях абишай фанатично лоялен к Тиамат, и при необходимости, готовы отдать свою жизнь.

Каждый абишай когда-то был смертным, который каким-то образом завоевал милость Тиамат до своей смерти, и в качестве награды, его душа преобразовалась в отвратительного дьявола, чтобы служить ей в Девяти Преисподней.

Тиамат использует абишаев как агентов, отправляя их, чтобы представлять ее интересы в Преисподней и по всей Мультивселенной. У некоторых простые задачи, такие как предоставление послания культурам или принятие на себя обязанностей, поклоняющихся выполнять чуждую миссию. Другие имеют более широкие обязанности, такие как ведение больших групп, убийство целей и участие в войсках. Во всех случаях абишай фанатично лоялен к Тиамат, и при необходимости, готовы отдать свою жизнь.

Синий Абишай

Искатели забытых знаний и потерянных реликвий, синие абишай являются самыми хитрыми и образованные в своем роде. Их исследования в оккультных предметах, почерпнутых из томов и гримуаров, разграбленных со всей мультивселенной, позволяют им стать совершенными заклинателями. Они используют свою магию, чтобы опустошать врагов Тиамат.

Синий абишай [BLUE ABISHAI]

Среднее, Исчадие (дьявол, волшебник), обычно законно-злое

Класс Доспеха 19

Хиты 202 (27к8+81)

Скорость 30 футов, летая 50 футов

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15(+2)	14(+2)	17(+3)	22(+6)	23(+6)	18(+4)

Спасброски Инт +12, Мдр +12

Навыки Магия +12

Спротивление урону холод; дробящий, колющий, рубящий от немагических атак, кроме нанесенных посеребрянным оружием

Иммунитет к урону огонь, электричество, яд

Иммунитет к состоянию отравление

Чувства темное зрение 120 футов, пассивное Восприятие 16

Языки Драконий, Инфернальный, Телепатия 120 фт.

Опасность 17 (18 000 опыта) **Бонус мастерства** +6

Дьявольское зрение. Магическая тьма не мешает темному зрению абишай.

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

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Абишай совершает три атаки укусом или ударом молнии.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +8 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 13 (2к10 + 2) колющего урона плюс 14 (4к6) урона электричеством.

Удар молнии. *Дальнебойная атака заклинанием:* +12 к попаданию, дистанция 120 футов, одна цель. *Попадание:* 36 (8к8) урона электричеством.

Использование заклинаний. Абишай накладывает одно из следующих заклинаний, используя Интеллект в качестве базовой характеристики (Сл спасброска от заклинаний 20):

Неограниченно: *маскировка* [disguise self], *волшебная рука* [mage hand], *малая иллюзия* [minor illusion];

2/день каждое: *очарование личности* [charm person], *рассеивание магии* [dispel magic], *высшая невидимость* [greater invisibility], *слодовая стена* [wall of force].

БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Телепортация. Абишай магическим образом телепортируется вместе со всем несомым и носимым снаряжением, на расстояние до 30 футов в свободное пространство, которое он видит.

ЗЕЛЕНЫЙ АБИШАЙ

Зеленые абишай искусны в добычи секретов и другой конфиденциальной информации, а благодаря их дипломатическим навыкам и волшебству, они могут манипулировать даже самыми пронизательными противниками.

КРАСНЫЙ АБИШАЙ [RED AVISHAI]

Среднее, Исчадие (дьявол), обычно законно-злое

Класс Доспеха 22 (природный доспех)

Хиты 289 (34к8 + 136)

Скорость 30 футов, летая 50 футов

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
23 (+6)	16 (+3)	19 (+4)	14 (+2)	15 (+2)	19 (+4)

Спасброски Сил +12, Тел +10, Мдр +8

Навыки Восприятие +8, Запугивание +10

Спротивление урону холод; дробящий, колющий, рубящий от немагических атак, кроме нанесенных посеребренным оружием

Иммунитет к урону огонь, яд

Иммунитет к состоянию испуг, отравление

Чувства темное зрение 120 футов, пассивное Восприятие 18

Языки Драконий, Инфернальный, Телепатия 120 фт.

Опасность 19 (22 000 опыта) **Бонус мастерства** +6

Дьявольское зрение. Магическая тьма не мешает темному зрению абишай.

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

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Абишай совершает одну атаку Укусом и одну Когтями, и он может использовать Ужасающее присутствие или Побуждение к фанатизму.

КРАСНЫЙ АБИШАЙ

Красные абишай не имеют себе равных среди остальных сородичей, когда дело доходит до лидерских способностей и грубой силы. Красные абишай ведут других дьяволов в бой или присматривают за проблемными кульгами, чтобы они продолжали выполнять поручения Тиамат.

Красный абишай представляет собой ужасающую фигуру, и это зрелище может вдохновлять союзников абишай, наполняя их фанатичной готовностью сражаться.

Укус. Рукопашная атака оружием: +12 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** 22 (3к10+6) колющего урона + 38 (7к10) урона огнем.

Когти. Рукопашная атака оружием: +12 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** 17 (2к10+6) рубящего урона плюс 11 (2к10) урона огнем.

Ужасающее присутствие. Все существа на выбор абишай, находящиеся в пределах 120 футов от него и знающие о его присутствии, должны преуспеть в спасброске Мудрости Сл 18, иначе станут испуганными на 1 минуту. Существо может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе. Если спасбросок существа был успешным, или эффект на нем окончился, оно получает иммунитет к Ужасающему присутствию этого абишай на следующие 24 часа.

Побуждение к фанатизму. Абишай выбирает до четырех своих союзников в пределах 60 футов от себя, которые могут его видеть. В течение 1 минуты каждый из этих союзников совершает броски атак с преимуществом и не может быть напуган.

Сила Королевы Драконов. Абишай нацеливается на одного дракона, которого он может видеть в пределах 120 футов от себя. Дракон должен совершить спасбросок Харизмы Сл 18. Цветной дракон совершает этот бросок с помехой. При успехе цель получает иммунитет к Силе Королевы Драконов этого абишай в течение 1 часа. При провале цель становится очарованной абишайем в течение 1 часа. Очарованная таким образом цель относится к абишайю как к надежному другу, которого нужно оберегать и защищать. Этот эффект заканчивается, если абишай или его спутники наносят урон цели.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Абишай совершает две атаки Когтями исчадия или одну атаку Когтями исчадия и накладывает одно заклинание с помощью Использования заклинаний.

Когти исчадия. Рукопашная атака оружием: +8 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. **Попадание:** 12 (2к8 + 3) урона силовым полем. Если цель—существо, оно должно пройти спасбросок Телосложения Сл 16, в случае провала получая 11 (2к10) урона ядом и становясь отравленным на 1 минуту. Отравленная цель может совершать спасбросок в конце каждого своего хода, заканчивая эффект при удачном спасброске.

Использование заклинаний. Абишай накладывает одно из следующих заклинаний, используя Харизму в качестве базовой характеристики и без использования материальных компонентов (Сл спасброска от заклинаний 17):

Неограниченно: маскировка [disguise self], малая иллюзия [minor illusion];

3/день каждое: очарование личности [charm person], обнаружение мыслей [detect thoughts], ужас [fear];

1/день каждое: смятение [confusion], подчинение личности [dominate person], множественное внушение [mass suggestion].

ЗЕЛЕНЫЙ АБИШАЙ [GREEN AVISHAI]

Среднее, Исчадие (дьявол), обычно законно-злое

Класс Доспеха 18 (природный доспех)

Хиты 195 (26к8 + 78)

Скорость 30 футов, летая 40 футов

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
12 (+1)	17 (+3)	16 (+3)	17 (+3)	12 (+1)	19 (+4)

Спасброски Инт +8, Хар +9

Навыки Восприятие +6, Обман +9, Проницательность +6, Убеждение +9

Спротивление урону холод; дробящий, колющий, рубящий от немагических атак, кроме нанесенных посеребренным оружием

Иммунитет к урону огонь, яд

Иммунитет к состоянию отравление

Чувства темное зрение 120 футов, пассивное Восприятие 16

Языки Драконий, Инфернальный, Телепатия 120 фт.

Опасность 15 (13 000 опыта) **Бонус мастерства** +5

Дьявольское зрение. Магическая тьма не мешает темному зрению абишай.

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



Красный Абишай

«Я посвящаю свою жизнь, душу и все мои ужасающие свершения Королеве Драконов. Молю, чтобы она однажды превратила меня в своего слугу абишайя.»

— Джарлот, драконорожденный
верховный жрец Тиамат



Синий Абишай



Зеленый Абишай

АСТРАЛЬНЫЙ ДРЕДНОУТ

Огромные и ужасающие чудовища, известные как астральные дредноуты, обитают в серебряной пустоте Астрального Плана, заставляя планарных путешественников трястись при одной мысли о них. Они скользят через астральные туманы с самого рассвета мультивселенной, поедая всех существ, что встречаются на своем пути.

Покрытый с головы до хвоста толстыми шипастыми пластинами, дредноут имеет две искривленных конечностей, которые оканчиваются усиленными магией клешнями. В его единственном глазу будто бы кружатся созвездия, а его змеиный бронированный хвост скрывается в серебряной пустоте.

Все, что он поглощает, переносится в особенный подплан — закрытое пространство, содержащее осколки самых разных времен вместе с останками планарных путешественников.

В этом месте есть гравитация и пригодный для дыхания воздух, а органика там также разлагается. Хотя побег из этого подплана и возможен при помощи магии, большая часть существ оказываются здесь уже мертвыми. Когда дредноут умирает, подплан

исчезает, и его содержимое оказывается на Астральном Плате.



АСТРАЛЬНЫЙ ДРЕДНОУТ [ASTRAL DREADNOUGHT]

Громадный, Монстр (титан), обычно без мировоззрения

Класс Доспеха 20 (природный доспех)

Хиты 297 (17к20 + 119)

Скорость 15 футов, летая 80 футов (парит)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
28(+9)	7(-2)	25(+7)	5(-3)	14(+2)	18(+4)

Спасброски Лов +5, Мдр +9

Навыки Восприятие +9

Сопротивление урону дробящий, колющий, рубящий от немагических атак

Иммунитет к состоянию испуг, истощение, окаменение, отравление, очарование, ошеломление, паралич, сбивание с ног

Чувства темное зрение? 120 футов, пассивное Восприятие 19

Опасность 21 (33 000 опыта) **Бонус мастерства** +7

Антимагический конус. Открытый глаз астрального дредноута создает антимагическую зону, аналогичную заклинанию *преграда магии* [antimagic field], в пределах 150 футов конуса. В начале каждого своего хода дредноут решает каким образом расположить этот конус. Конус не действует в то время как дредноут закрывает глаза или становится ослепленным.

Астральная сущность. Астральный дредноут не может покинуть Астральный План и не может быть изгнан или перемещен иными способами с Астрального Плана.

Демипланарное подземелье. Любое существо или объект, проглоченные астральным дредноутом, перемещаются на демиплан, в который нельзя попасть иначе, кроме как заклинанием *исполнение желаний* [wish] или легендарной способностью астрального дредноута: *Посещение Измерения*. Существо может покинуть этот демиплан только используя магию, что позволяет перемещаться по планарным измерениям, к примеру, заклинание *уход в иной мир* [plane shift]. Демиплан представляет из себя каменное пещероподобное помещение, радиусом 1000 футов и высотой 30 футов. Подобно желудку, она содержит то, что осталось от предыдущих трапез дредноута. Дредноуту нельзя причинить вред, находясь на этом демиплане. Если дредноут погибает, демиплан исчезает, а все его содержимое появляется вокруг трупа дредноута. Иными способами такой демиплан уничтожить нельзя.

Легендарное сопротивление (3/день). Если астральный

дредноут проваливает спасбросок, вместо этого он может считать его успешным.

Разорвать серебряную нить. Если астральный дредноут совершает критическое попадание по существу, путешествующему по Астральному Плану заклинанием *проекция в астрал* [astral projection], астральный дредноут вместо причинения урона может выбрать перерезание серебряной нити цели.

Необычная природа. Дредноут не нуждается в воздухе, еде, воде или сне.

ДЕЙСТВИЯ

Мультитака. Астральный дредноут совершает одну атаку Укусом и две атаки Клешнями.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +16 к попаданию, досягаемость 10 футов, одна цель. *Попадание:* 36 (5к10 + 9) урона силовым полем. Если цель является существом Огромного или менее размера и причиненный урон опускает хиты цели до 0 или цель недееспособна, астральный дредноут проглатывает ее. Проглоченная цель со всем, что она носит и несет, перемещается в незанятое место пещеры-демиплана астрального дредноута.

Клешни. *Рукопашная атака оружием:* +16 к попаданию, досягаемость 20 футов, одна цель. *Попадание:* 19 (3к6 + 9) урона силовым полем.

ЛЕГЕНДАРНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Астральный Дредноут 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. Астральный Дредноут восстанавливает потраченные легендарные действия в начале своего хода.

Клешни. Астральный дредноут совершает одну атаку Клешнями.

Посещение Измерения (Стоит 2 действия). Одно существо размером Огромный или меньше, которое астральный дредноут может видеть в пределах 60 футов от себя должно преуспеть в спасброске Харизмы Сл 19, иначе оно магическим образом переместится в Демипланарное Подземелье астрального дредноута. В конце своего следующего хода, существо появляется на своем прежнем месте, или в ближайшем к нему пространстве, если исходное уже занято.

Психическая проекция (Стоит 3 действия). Все существа в пределах 60 футов от астрального дредноута должны совершить спасбросок Мудрости Сл 19, получая 26 (4к10 + 4) урона психической энергией при провале, или половину этого урона при успехе.

НЕСУЩИЙ ЧЕРНУЮ РОЗУ

Несущий черную розу является гниющий трупом, оживленным некромантами Кринна в качестве стража. Его название происходит от сохранившейся черной розы, которую владелец носит в изящном реликварии. Малейший толчок может привести к тому, что носитель потеряет равновесие, разрушив банку и цветок внутри.

Обычно несущий черную розу медлителен и спокоен. Он следует приказам своего создателя и вяло атакует противников. Однако если его розу потревожить, то несущий преисполнится яростным насилием, нападая без разбора.

Несущий черную розу — это дань уважения тираническому лорду Соту, самому могущественному рыцарю смерти на Кринне, который когда-то был соламническим рыцарем Ордена Розы.

«Их существование — насмешка над живыми. Их розы — насмешка над рыцарями. Уничтожайте несущих сразу, как увидите. Не терпите их присутствия.»

— Распространенная поговорка среди соламнических рыцарей.

НЕСУЩИЙ ЧЕРНУЮ РОЗУ [BLACK ROSE BEARER]

Средняя, Нежить, обычно нейтрально-злая

Класс Доспеха 11 (природный доспех)

Хиты 110 (13к8 + 52)

Скорость 20 футов

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
17(+3)	6(-2)	18(+4)	2(-4)	10(+0)	5(-3)

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состоянию испуг, истощение, отравление, очарование

Чувства темное зрение 60 футов, пассивное Восприятие 10

Языки понимает все языки, которые знал при жизни, но не говорит

Опасность 6 (2300 опыта) **Бонус мастерства** +3

Берсерк. Каждый раз, когда несущий получает урон или совершает спасбросок Силы или Ловкости, совершите бросок 1к6. При выпавших значениях «5» или «6», несущий становится берсерком. До тех пор, пока он в таком состоянии, несущий

совершает с преимуществом броски атак рукопашным оружием, может бонусным действием совершать действие Рывок, а также должен атаковать ближайшее видимое существо. Если в пределах его перемещения нет существ, то несущий атакует объект, отдавая предпочтение тем целям, которые меньше него. Став берсерком, несущий остается им, пока его не уничтожат или пока его создатель не вручит ему неповрежденную черную розу.

Стойкость нежити. Если урон опускает хиты несущего до 0, он совершает спасбросок Телосложения Сл 5 + полученный урон, если только это не был урон излучением или урон от критического попадания. При успехе хиты несущего опускаются до 1.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Несущий совершает две атаки Размашистым ударом.

Размашистый удар. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. **Попадание:** 12 (2к8 + 3) дробящего урона плюс 11 (2к10) урона некротической энергией.



Клинки Эбберона

Посреди разрухи Последней войны Эбберона, кованный по имени Лорд Лезвий стал тем, кто заполнил вакуум власти, оставшийся в опустошенных Землях Скорби. Последователи Лорда Лезвий, известные как клинки, сформировали культ личности, который обожествляет его и проповедует кровавую, шовинистическую доктрину превосходства кованных. Основной принцип клинков заключается в том, что все не-кованные континента Кхорвайр должны быть уничтожены.

Лейтенант клинков

Лейтенанты клинков руководят своими подчиненными в рейдах от имени Лорда Лезвий. Те солдаты, которые не достигают целей лейтенанта, подвергаются суровым наказаниям.

Разведчик клинков

Разведчики клинков ответственны за исследование и составление карт регионов Земель Скорби, еще не захваченных легионами Лорда Лезвий.

Лейтенант клинков [BLADE LEUTENANT]

Средний Конструкт (Кованный), обычно законно-злой

Класс Доспеха 16 (природный доспех)

Хиты 153 (18к8 + 72)

Скорость 30 футов

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18(+4)	13(+1)	19(+4)	14(+2)	14(+2)	17(+3)

Спасброски Инт +6, Хар +7

Навыки Восприятие +6, Запугивание +7, Проницательность +6

Спротивление урону яд

Иммунитет к состоянию истощение, отравление

Чувства пассивное Восприятие 16

Языки Общий

Опасность 9 (5000 опыта) **Бонус мастерства** +4

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

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Лейтенант совершает три атаки Длинным

мечом или две атаки Метателем копий.

Длинный меч. Рукопашная атака оружием: +8 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. **Попадание:** 17 (3к8 + 5) рубящего урона или 20 (3к10 + 5) рубящего урона, если использует двумя руками.

Метатель копий. Дальнебойная атака оружием: +8 к попаданию, дистанция 30/120 футов, одна цель. **Попадание:** 14 (3к6 + 5) колющего урона, также цель сбивается с ног.

БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Приказ союзникам. Лейтенант выбирает одного видимого союзника, находящегося в пределах 30 футов. Если союзник может видеть и слышать лейтенанта, то он реакцией может совершить одну рукопашную атаку оружием, получая преимущество на бросок этой атаки.

Сбор войск (1/День). Лейтенант может магически окончить состояния очарования и испуга на себе и всех существах по своему выбору, которых он может видеть в 30 футов от себя.

РЕАКЦИИ

Парирование. Лейтенант добавляет 3 к своему КД против одной рукопашной атаки, которая попала бы по нему. Чтобы сделать это, он должен видеть нападающего и держать в руках рукопашное оружие.

Разведчик клинков [BLADE SCOUT]

Средний Конструкт (Кованный), обычно законно-злой

Класс Доспеха 18 (природный доспех)

Хиты 105 (14к8 + 42)

Скорость 30 футов

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
14(+2)	20(+5)	16(+3)	10(+0)	19(+4)	10(+0)

Спасброски Лов +8, Мдр +7

Навыки Акробатика +8, Восприятие +7, Скрытность +8

Спротивление урону яд

Иммунитет к состоянию истощение, отравление

Чувства пассивное Восприятие 17

Языки Общий

Опасность 7 (2900 опыта) **Бонус мастерства** +3

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

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Разведчик совершает три атаки Наручным

клинком или две атаки Метателем болтов. Он может заменить одну из атак использованием Силка.

Наручный клинок. Рукопашная атака оружием: +8 к попаданию, досягаемость 5 футов., одна цель. **Попадание:** 12 (2к6 + 3) рубящего урона.

Метатель болтов. Дальнебойная атака оружием: +8 к попаданию, дистанция 80/320 футов, одна цель. **Попадание:** 9 (1к8 + 5) колющего урона.

Силок (1/День). Разведчик создает Крошечную механическую ловушку на твердой поверхности в пределах 5 футов от себя. Ловушка скрыта и требует успешной проверки Интеллекта (Расследование) Сл 17 для обнаружения. Ловушка существует в течение 1 минуты. Каждый раз, когда существо перемещается в область в пределах 10 футов от ловушки или начинает там свой ход, оно должно преуспеть в спасброске Ловкости Сл 16, иначе получит 21 (6к6) рубящего урона и упадет ничком. Существо совершает этот спасбросок только раз за ход.

БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Рывок. Разведчик перемещается на расстояние, не превышающее его скорость, не провоцируя атаки.

МЕДВЕЗАРЕВО

Из глубин, охваченных войной Земель Скорби мира Эберрон, появилось множество странных, искаженных магией чудовищ. Медвезарево является одним из подобных существ и назван так за свою неповоротливую медвежью фигуру и сияние глаз. Свечение воплощает магическую энергию, которая пропитывает все тело существа. Удары его когтей наносят болезненные раны и могут прекратить действие заклинаний, а взгляд способен оглушить добычу.

«Даже животные в Землях Скорби искажаются магией. Вы бы видели медведей — ужас!»

— Кланк, кованный торговец из Шарна.

МЕДВЕЗАРЕВО [BLAZEBEAR]

Большой, Монстр, без мировоззрения

Класс Доспеха 14 (природный доспех)

Хиты 189 (18к10 + 90)

Скорость 30 футов

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
24(+7)	17(+3)	21(+5)	3(-4)	13(+1)	16(+3)

Спасброски Сил +11, Хар +7

Чувства темное зрение 120 футов, пассивное Восприятие 15

Языки —

Опасность 12 (8400 опыта) **Бонус мастерства** +4

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

Туманное зрение. Медвезарево может видеть сквозь сильно заслоненные области, созданные туманами или дымом, включая область действия заклинания *туманное облако* [fog cloud].

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Медвезарево совершает две атаки Укусом. Он может заменить одну атаку на Ошеломляющий взгляд, если тот доступен.

Укус. Рукопашная атака оружием: +11 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. **Попадание:** 20 (2к12 + 7) колющего урона плюс 11 (2к10) урона силовым полем.

Ошеломляющий взгляд (Перезарядка 5-6). Медвезарево выбирает целью двух существ, которых видит в пределах 120 футов. Каждая цель должна совершить спасбросок Мудрости Сл 15, при провале становясь ошеломленной до конца своего следующего хода.

РЕАКЦИИ

Антимагический удар. Рукопашная атака оружием: +11 к попаданию, досягаемость 10 футов, одно существо, накладывающее заклинание 3-его уровня или ниже. **Попадание:** 22 (4к10) урона силовым полем, также цель должна преуспеть в спасброске Интеллекта Сл 15, иначе заклинание проваливается и не оказывает никакого эффекта.



СКЕЛЕТЫ РУХ ЗАЧАСТУЮ СТАНОВЯТСЯ ЛЕТНЫМ ТРАНСПОРТОМ ДЛЯ СОЛДАТ НЕЖИТИ.



Костяной рух

Костяной рух — это птицеподобная нежить, которая может состоять из костей множества летающих существ. Несмотря на свое название, они не всегда являются оживленными скелетами рух. Вы можете изменить костяного руха, сверившись с таблицей «Источники костей рух», чтобы определить тип используемых костей и то, как это влияет на его блок статистики.

Источники костей рух

1к6	Источник костей
1	Топороклов. Скорость ходьбы костяного руха равна 50 футам.
2	Куролиск. Существо, по которому попала атака Клювом костяного руха, должно преуспеть в спасброске Телосложения Сл 14, иначе его скорость снижается на 10 футов до начала следующего хода костяного руха.
3	Гигантская сова. Значение модификатора к проверкам Ловкости (Скрытность) костяного руха становится +8.
4	Перитон. Костяной рух обладает сопротивлением к рубящему урону от немагических атак.
5	Птеранодон. Костяной рух не провоцирует атаки, когда вылетает из досягаемости врага.
6	Рух. Размер костяного руха становится Громадным, а скорость полета равна 120 футам. Его кости хитов остаются без изменения.

Костяной рух [Bone roc]

Огромная Нежить, обычно нейтрально-злая

Класс Доспеха 15

Хиты 133 (14к12 + 42)

Скорость 15 футов, летая 90 футов

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18(+4)	20(+5)	16(+3)	2(-4)	17(+3)	10(+0)

Спасброски Лов +8, Мдр +6

Навыки Восприятие +6

Уязвимость к урону дробящий

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состоянию истощение, отравление

Чувства темное зрение 120 футов, пассивное Восприятие 16

Языки —

Опасность 8 (3900 опыта) **Бонус мастерства** +3

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Костяной рух совершает атаку Клювом и две атаки Когтями.

Клюв. Рукопашная атака оружием: +8 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 14 (2к8 + 5) колющего урона.

Когти. Рукопашная атака оружием: +8 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 12 (2к6 + 5) рубящего урона плюс 10 (3к6) урона некротической энергией.

БОРТАК

Бортаки — это вспыльчивые волкоподобные чудища, опустошающие северные водно-болотные угодья и высокогорные болота Кринна. Немногие животные, живущие в такой местности, могут дать отпор бортаку. Мощные челюсти, кислотная слюна и молниеносный хвост делают его высшим хищником на родной территории.

К счастью для большинства обитателей водно-болотных угодий, бортаки редко собираются в стаи. Но уже один-единственный представитель их вида может нанести ущерб всей экосистеме из-за своей сверхъестественной способности откачивать жар из земли. Тело бортака настолько эффективно поглощает тепло из окружающей среды, что может превратить небольшую долину с умеренным климатом в холодное, слякотное болото. Местные растения и животные редко выживают долго в регионе, который бортак выбирает в свои охотничьи угодья. Как только он истощает всю флору и фауну в регионе, то меняет место обитания и начинает цикл заново.



БОРТАК [ВОРТАК]

Огромный Монстр, обычно хаотично-злой

Класс Доспеха 16 (природный доспех)

Хиты 200 (16к12 + 96)

Скорость 30 футов

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
25(+7)	16(+3)	22(+6)	4(-3)	14(+2)	15(+2)

Спасброски Сил +12, Тел +11, Хар +7

Сопротивление урону кислота, холод

Чувства темное зрение 60 футов, пассивное Восприятие 12

Языки —

Опасность 15 (13 000 опыта) **Бонус мастерства** +5

Аура ледника. В конце хода бортака скользкий лед покрывает все поверхности в пределах 10 футов от него. Этот лед считается труднопроходимой местностью. Когда отличное от бортака существо впервые за ход перемещается в область льда или начинает в ней свой ход, оно должно преуспеть в спасброске Ловкости Сл 16 или будет сбито с ног. Лед исчезает в начале следующего хода бортака.

Перепончатые лапы. Бортак может перемещаться по ледяным поверхностям и лазать по ним, не совершая проверок характеристик. Кроме того, труднопроходимая местность, вызванная льдом или снегом, не стоит дополнительного перемещения.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Бортак совершает одну атаку Укусом либо использует Кислотное отрыгивание, если может, а затем совершает две атаки Растаптыванием.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +12 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 16 (2к8 + 7) колющего урона плюс 7 (2к6) урона кислотой.

Растаптывание. *Рукопашная атака оружием:* +12 к попаданию, досягаемость 10 футов, одна цель. *Попадание:* 11 (1к8 + 7) дробящего урона.

Кислотное отрыгивание (Перезарядка 5-6). Бортак плюет кислотой в существо, которое он видит в пределах 120 футов от себя. Цель должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл 21. При провале она получает 24 (7к6) урона кислотой и будет отравлена до начала следующего хода бортака. При успехе существо получает только половину урона и не становится отравленной. на цель.

РЕАКЦИИ

Ответный удар хвостом. Когда существо в пределах 10 футов от бортака попадает по нему броском атаки, бортак бьет хвостом в ответку. Существо, попавшее атакой, и все существа в пределах 5 футов от него должны преуспеть в спасброске Ловкости Сл 16, иначе получая (2к8 + 7) дробящего урона.

ЛЕГЕНДАРНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Бортак 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. Бортак восстанавливает использованные легендарные действия в начале своего хода.

Перемещение. Бортак перемещается на расстояние, не превышающее его скорость, не провоцируя атаки.

Укус (стоит 2 действия). Бортак совершает одну атаку Укусом.

СОБИРАТЕЛЬ ТРУПОВ

Древние боевые машины, известные как собиратели трупов бесцельно блуждают по обожженным пустошам Ахерона, пока их не призовет некромант, хобгоблин-генерал или другой злой правитель чтобы увеличить размеры завоевательной армии. Эти страшные конструкторы подчиняются своим призывателям пока их не отправят обратно в Ахерон, но если призыватель погибает, то собиратель трупов может блуждать по Материальному Плану веками, собирая трупы, пока ищет путь домой.

Собиратели трупов отвечают на призыв смертного только, если их призывают на место поля битвы: там, где битва уже в самом разгаре, или в месте неминуемой битвы, либо в месте, где уже произошла грандиозная битва. Они заключают себя в доспехи и орудия павших воинов и насаживают их трупы на колья и другие виды оружия, торчащие из их добытой брони.

Трупы, которые собираются на корпусе конструктора — это не просто мерзкие боевые трофеи. Собиратель трупов может призвать духов из этих трупов, чтобы те присоединились к битве с его противниками и парализовали их для неизбежного насаживания. Хотя эти духи и слабы по отдельности, собиратель трупов может призвать неисчислимое количество, если дать ему время.



СОБИРАТЕЛЬ ТРУПОВ [CADAVER COLLECTOR]

Большой Конструктор, обычно законно-злой

Класс Доспеха 17 (природный доспех)

Хиты 189 (18к10 + 90)

Скорость 30 футов

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
21 (+5)	14 (+2)	20 (+5)	5 (-3)	11 (+0)	8 (-1)

Иммунитет к урону некротическая энергия, психическая энергия, яд; дробящий, колющий, рубящий от немагических атак, кроме нанесенных адамантиновым оружием

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

Чувства темное зрение 60 футов, пассивное Восприятие 10

Языки Все

Опасность 14 (11 500 опыта) **Бонус мастерства** +5

Языки. Понимает все языки, но не может говорить на них.

Сопротивление магии. Собиратель трупов получает преимущество на спасброски против заклинаний и прочих магических эффектов.

Необычная природа. Собиратель не нуждается в воздухе, еде, питье или сне.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Собиратель трупов совершает две атаки Ударом.

Удар. Рукопашная атака оружием: +10 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. **Попадание:** 18 (3к8 + 5) дробящего урона плюс 16 (3к10) урон некротической энергией.

Парализующее дыхание (перезарядка 5-6). Собиратель трупов выпускает парализующий газ в 30 футов конус перед собой. Каждое существо, попавшее в эту область, должно преуспеть в спасброске Телосложения Сл 18 или стать парализованным на 1 минуту. Парализованное существо может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, завершая эффект при успехе.

БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Призыв спектров (перезарядка после короткого или продолжительного отдыха). Бонусным действием собиратель трупов вызывает к поработанным душам убитых им; 1к4 спектра [specter] (без чувствительности к солнечному свету) появляются в свободном пространстве в пределах 15 футов от собирателя трупов. Спектры действуют сразу после собирателя трупов, используя значение его инициативы и сражаются до того, пока не будут уничтожены. Но они исчезают, если будет уничтожен собиратель трупов.

ОСАДНЫЙ ПАУК

Последователи Лолс разводят пауков всех видов и размеров, наполняя их нечистой энергией из Ям Демонической Паутины. Пожалуй, самым страшным представителем подобной мерзости является осадный паук. Существо колоссальных размеров служит мощным оружием и мобильным командным пунктом. Хитиновые клинья на его спине защищают пассажиров и являются врожденным орудием. С помощью него осадный паук может выпускать сферы кислотной паутины, которые удерживают жертву на месте, пока он не перекусит ее своими зазубренными челюстями.

«Осадные пауки не отличаются умом, но в чистой боевой мощи и универсальности им нет равных»

— Кэмлэш, генерал-балор Лолс

ОСАДНЫЙ ПАУК [CITADEL SPIDER]

Громадный Монстр, обычно нейтрально-злой

Класс Доспеха 18 (природный доспех)

Хиты 310 (20к20 + 150)

Скорость 50 футов, лазая 50 футов

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
26 (+8)	10 (+0)	21 (+5)	6 (-2)	12 (+1)	9 (-1)

Иммунитет к состоянию испуг, истощение, очарование
Чувства слепое зрение 120 футов, темное зрение 120 футов, пассивное Восприятие 11

Языки —

Опасность 18 (20 000 опыта) **Бонус мастерства** +6

Легендарное сопротивление (3/день). Если паук проваливает спасбросок, он может вместо этого сделать спасбросок успешным.

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

Хождение по паутине. Паук игнорирует ограничения перемещения, вызванные паутиной.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Паук совершает две атаки Укусом. Он может заменить любую из этих атак использованием Паутинной бомбы.

Укус. Рукопашная атака оружием: +14 к попаданию, досягаемость 20 футов, одна цель. **Попадание:** 19 (2к10 + 8) колющего урона плюс 7 (2к6) урона ядом.

Паутинная бомба. Дальнейшая атака оружием: +14 к попаданию, дистанция 300 футов/600 футов, одна цель. **Попадание:** 24 (3к10 + 8) дробящего урона, также цель и все существа в пределах 10 футов от нее должны преуспеть в спасброске Ловкости Сл 19, иначе получат 10 (3к6) урона кислотой и станут опутанными до начала следующего хода паука.

РЕАКЦИИ

Поглощение удара. В ответ на попадание по пауку атакой, его панцирь поглощает часть удара, снижая получаемый урон на 11 (2к10).



КОСМИЧЕСКИЙ УЖАС

Космические ужасы — это колоссальные злобные сущности, которые время от времени вырываются из оков Дальнего Предела и оказываются на Астральном Плана. Привлеченные светом далеких звезд, они вторгаются в системы Дикого космоса и опустошают миры. Насытившись умами и телами обитателей мира, космические ужасы обычно возвращаются в пустоту, где погружаются в глубокий сон и бесцельно дрейфуют, пока голод или что-либо другое не пробудит их.

Космические ужасы являются одними из самых могущественных существ, порожденных Дальним Пределом. Ни один из них не похож на другого, но у них есть общие черты. Каждый из них достигает примерно 100 футов в длину или высоту, а физическая форма существа на первый взгляд похожа на невозможное смещение глаз, ртов, крыльев, щупалец, а также менее узнаваемых органов и придатков.



КОСМИЧЕСКИЙ УЖАС [COSMIC HORROR]

Громадная Аберрация, обычно нейтрально-злая

Класс Доспеха 15 (природный доспех)

Хиты 280 (16к20 + 112)

Скорость 50 футов, летая 100 футов

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
27 (+8)	10 (+0)	25 (+7)	24 (+7)	15 (+2)	24 (+7)

Спасброски Инт +13, Мдр +8, Хар +13

Иммунитет к урону кислота, яд

Иммунитет к состоянию испуг, отравление, очарование

Чувства темное зрение 240 футов, пассивное Восприятие 12

Языки Глубинная речь, Телепатия 240 фт.

Опасность 18 (20 000 опыта) **Бонус мастерства** +6

Легендарное сопротивление (3/день). Если ужас проваливает спасбросок, он может вместо этого сделать спасбросок успешным.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Ужас совершает атаку Укусом и две атаки Щупальцем.

Укус. Рукопашная атака оружием: +14 к попаданию, досягаемость 10 футов, одна цель. **Попадание:** 22 (4кб + 8) колющего урона.

Щупальце. Рукопашная атака оружием: +14 к попаданию, досягаемость 30 футов, одна цель. **Попадание:** 18 (3кб + 8) урона

силовым полем, и цель становится схваченной (Сл высвобождения 18). Пока цель схвачена, она опутана. Ужас обладает 1к8 + 1 щупальцами, и каждое может держать в захвате одну цель.

Психические шепоты (перезарядка 5-6). Ужас исторгает жуткий шепот в радиусе 60 футов от себя. Все не являющиеся Аберрациями существа, находящиеся в радиусе этой сферы, должны преуспеть в спасброске Мудрости Сл 21, получая 33 (6к10) урона психической энергией при провале или половину этого урона при успехе.

ЛЕГЕНДАРНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Ужас 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. Ужас восстанавливает использованные легендарные действия в начале своего хода.

Сжатие щупальцем. Ужас сжимает одно из существ, которое он держит в схватил. Схваченное существо должно преуспеть в спасброске Телосложения Сл 22, получая 18 (3кб + 8) урона силовым полем при провале или половину этого урона при успехе.

Струя яда (стоит 2 действия). Ужас испускает струю омерзительного газа 30-футовой линией шириной 5 футов. Все существа в этой линии должны преуспеть в спасброске Телосложения Сл 21, иначе получая 14 (4кб) урона ядом.

Телепортация (стоит 2 действия). Ужас телепортируется вместе со всеми существами, которыми он держит в захвате, на расстояние до 120 футов в свободное пространство, которое он видит.

ДРИАДА МЕРТВОЙ КОРЫ

Если дриада не сумела защитить родной дом от великого зла и не смогла простить себя за это, то она может превратиться в злобную, чудовищную Фею, называемую дриадой мертвой коры. Они теряют всякое сострадание к живым существам и питают ненависть к любому, кто осмелится вторгнуться в их гниющие владения.

Дикая природа вокруг дриады становится вредоносной, превращаясь в болотную тину из жгучей крапивы и ядовитой грязи. Дриады мертвой коры не подвержены пагубному влиянию такой отравляющей трясины.

Дриада мертвой коры обычно привязана к тому месту, где она не смогла выполнить свои обязанности. Когда она изменяется в подобным образом, то становится сильнее и агрессивнее, и, как правило, вновь обретает стремление защищать свои (теперь



ДРИАДА МЕРТВОЙ КОРЫ [DEADBARK DRYAD]

Средняя Фея, обычно хаотично-злая

Класс Доспеха 16 (природный доспех)

Хиты 187 (22к8 + 88)

Скорость 30 футов

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
17(+3)	16(+3)	18(+4)	11(+0)	16(+3)	18(+4)

Спасброски Тел +9, Хар +9

Навыки Восприятие +8, Скрытность +8

Сопrotивление урону немагический дробящий, колющий, рубящий

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состоянию отравление

Чувства темное зрение 60 футов, пассивное Восприятие 18

Языки Сильван, Эльфийский

Опасность 13 (10 000 опыта) **Бонус мастерства** +5

Хождение сквозь тернии. Труднопроходимая местность, состоящая из растительности вроде терновника и ливши, не требует от дриады дополнительных затрат перемещения.

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

Общение со зверьми и растениями. Дриада может общаться со зверьми и растениями, как если бы у них был общий язык.

Действия

Мультиатака. Дриада совершает две атаки Ядовитым шипом и одну атаку Иссущающей лозой.

Ядовитый шип. Рукопашная или Дальнебойная атака оружием: +8 к попаданию, досягаемость 5 футов или дистанция 120 футов, одна цель. Попадание: 13 (4к4 + 3) колющего урона плюс 10 (3к6) урона ядом. Если целью является существо, то оно должно преуспеть в спасброске Телосложения Сл 17, иначе станет отравленным до начала следующего хода дриады.

Иссущающая лоза. Рукопашная атака оружием: +8 к попаданию, досягаемость 30 футов, одна цель. Попадание: Цель становится схваченной (Сл высвобождения равна 16). Пока цель схвачена, она также опутана, а дриада не может использовать эту лозу против другой цели. Существо, опутанное подобным образом, получает 13 (3к8) урона некротической энергией в начале своего хода.

У дриады есть шесть лоз. Каждую из них можно атаковать (КД 20; 10 хитов; иммунитет к урону психической энергией и ядом). Уничтожение лозы не причиняет урон дриаде, но оканчивает захват на существе, опутанном этой лозой. Все лозы мгновенно усыхают и исчезают, когда хиты дриады опускаются до 0.

Использование заклинаний. Дриада накладывает одно из следующих заклинаний, используя Харизму в качестве базовой характеристики и без использования материальных компонентов (Сл спасброска от заклинаний 17):

Неограниченно: *искусство друидов* [druidcraft]

2/день каждое: *бесследное передвижение* [pass without trace],

шипы [spike growth]

1/день: *рассеивание магии* [dispel magic]

СМЕРТОВОЛК

Смертоволок сочетает в себе мощь оборотня, крамольную силу смерти и магию полной луны. Они наиболее распространены на Криinne, но иногда встречаются и в других местах, где есть ликантропия и некромантия.

Чтобы создать смертоволок, некромант оживляет тело могущественного оборотня, проводя оскверняющий ритуал, подпитываемый лунной магией. В результате получается мерзкая Нежить, напоминающая скелетного, теневого оборотня в гибридной форме. Смертоволок не могут превращаться, но способны создавать опасные иллюзии. Укус смертоволка делает жертву более восприимчивой к искажающим разум фантомам, которых он может создавать.

СМЕРТОВОЛКИ В САГЕ О КОПЬЕ

В мире Криинн смертоволок связаны с Лунитари, красной луной Криинна и богиней нейтральной магии. Богиня Лунитари — фокусница и мастерица иллюзий, поэтому некроманты проводят ритуал создания смертоволка под светом ее луны, чтобы наделить его способностями к иллюзиям и обману.



СМЕРТОВОЛК [DEATHWOLF]

Средняя Нежить, обычно хаотично-злая

Класс Доспеха 15 (природный доспех)

Хиты 153 (18к8 + 72)

Скорость 40 футов

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
20(+5)	16(+3)	18(+4)	10(+0)	17(+3)	19(+4)

Спасброски Лов +8, Сил +10, Хар +9

Навыки Восприятие +13, Скрытность +8

Иммунитет к урону дробящий, колющий, рубящий от немагических атак, кроме нанесенных посеребренным оружием

Иммунитет к состоянию испуг, истощение, отравление, очарование

Чувства темное зрение 60 футов, пассивное Восприятие 23

Языки Общий

Опасность 15 (13 000 опыта) **Бонус мастерства** +5

Легендарное сопротивление (2/день). Если смертоволок проваливает спасбросок, он может вместо этого сделать спасбросок успешным.

Лунное изящество. Смертоволок падает со скоростью 60 футов в раунд, не получая урона от падения.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Смертоволок совершает одну атаку Укусом и две атаки Когтями. Он может заменить любую из этих атак применением Фантомного смертоволка, если это возможно.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +10 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 14 (2к8 + 5) колющего

урона плюс 9 (2к8) урона некротической энергией. Цель должна преуспеть в спасброске Мудрости Сл 16, при провале совершая спасброски против испуга с помехой. Это проклятие длится до тех пор, пока не будет снято заклинанием снятия проклятия [remove curse] или другой магией.

Когти. *Рукопашная атака оружием:* +10 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 12 (2к6 + 5) рубящего урона плюс 4 (1к8) урона некротической энергией.

Фантомный смертоволок (перезарядка 5-6). Смертоволок создает пугающего фантома-двойника в рассудке видимого им существа в пределах 60 футов от смертоволка. Цель должна преуспеть в спасброске Интеллекта Сл 17, иначе становится испуганной на 1 минуту.

Пока цель испугана таким образом, фантом наносит ей 21 (6к6) урона психической энергией в начале каждого ее хода. Испуганная цель может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая на себе эффект при успехе.

РЕАКЦИИ

Смертоволок может совершать до двух реакций в раунд, но только одну реакцию в ход.

Внушающий разрез. Когда существо в пределах 5 футов от смертоволка совершает по нему бросок атаки, смертоволок заставляет его совершить спасбросок Мудрости Сл 17, при провале совершая спасброски против испуга с помехой. После того, как атака попала или промахнулась, смертоволок совершает одну атаку Когтями против этого существа.

Фазовый отскок. Получив урон, смертоволок телепортируется на расстояние вплоть до 30 футов в видимое ему незанятое пространство, находящееся в области тьмы или тусклого света.

Демоны, подобные голубокожим дэглотам и костяным влазокам, находят применение своей любви к насилию на поле боя.



Дэглот

Дэглоты — это массивные двуногие демоны синего цвета с кулаками, усеянными бритвами. Их обычно используют в качестве ударных отрядов на передовых в войнах, ведущихся в Бездне и на других Внешних планах. Дэглоты тяготеют к насилию и хаосу, не заботясь о причинах кровопролития. Им нравится разрывать врагов на части с помощью своих покрытых бритвами кулаков, которые одинаково хорошо умеют как резать противников, так и выдавливать из них жизнь.

Дэглот [DEGLOTH]

Большое Исчадие (Демон), обычно хаотично-злое

Класс Доспеха 18 (природный доспех)

Хиты 133 (14к10 + 56)

Скорость 40 футов, лазая 40 футов

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
23 (+6)	17 (+3)	18 (+4)	6 (-2)	11 (+0)	9 (-1)

Спасброски Сил +10, Тел +8

Навыки Атлетика +10, Восприятие +4

Сопротивление урону огонь, холод, электричество; немагический дробящий, колющий, рубящий

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состоянию испуг, истощение, отравление, очарование

Чувства темное зрение 120 футов, пассивное Восприятие 14

Языки Бездны, Телепатия 120 фт.

Опасность 11 (7200 опыта) **Бонус мастерства** +4

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

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Дэглот совершает две атаки Бритвенным кулаком.

Бритвенный кулак. Рукопашная атака оружием: +10 к попаданию, досягаемость 10 футов, одна цель. *Попадание:* 17 (2к10 + 6) рубящего урона. Если цель — существо с размером не больше Среднего, то оно становится схваченным (Сл высвобождения равна 18). Пока цель схвачена, она опутана, и дэглот не может схватить этим кулаком другую цель. У дэглота есть два кулака.

БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Сокрушение. Дэглот выбирает целью одно схваченное им существо. Цель должна совершить спасбросок Силы Сл 18, получая 15 (2к8 + 6) дробящего урона при провале и половину этого урона при успехе.

ДУРНОГЛАЗ ЗАЧАСТУЮ РАСКРЫВАЕТ СВОЮ ИСТИННУЮ ПРИРОДУ ПРЯМО ПЕРЕД ТЕМ, КАК СОЖРАТЬ ДОБЫЧУ.



ДУРНОГЛАЗ

Пока его большой глаз и рот закрыты, дурноглаз выглядит обычным астероидом диаметром 12 футов. Почувствовав вибрации в близлежащем космосе, дурноглаз открывает свое око и демонстрирует зловещную истинную природу.

Дурноглазу и не нужны сокровища, но в его брюхе может храниться изрядное количество случайных ценностей, которые он не в состоянии переварить.

Среди них могут быть монеты, металлическое оружие, драгоценные камни и магические предметы, принадлежавшие проглоченным существам.

Несмотря на то, что дурноглаз, в отличие от беходдера, не создает конус антимагии своим глазом, внутри его пищевода магия не функционирует, что не позволяет проглоченному существу воспользоваться магией для побега.

ДУРНОГЛАЗ [EYE MONGER]

Большая Аберрация, обычно законно-злая

Класс Доспеха 17 (природный доспех)

Хиты 149 (13к10 + 78)

Скорость 0 футов, летая 20 футов (парит)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
21 (+5)	6 (-2)	23 (+6)	7 (-2)	13 (+1)	7 (-2)

Чувства слепое зрение 120 футов (пока глаз дурноглаза закрыт), темное зрение 120 футов, пассивное Восприятие 11

Языки Глубинная речь

Опасность 10 (5900 опыта) **Бонус мастерства** +4

Антимагический пищевод. Магические эффекты, включая те, что производятся заклинаниями и волшебными предметами, но исключая те, что созданы артефактами или божествами, подавляются внутри пищевода дурноглаза. Любая ячейка заклинаний или заряд, потраченный существом в пищеводе на наложение заклинания или активацию волшебного предмета, тратятся без результата. Пока эффект подавляется, он не действует, но время подавления, учитывается в длительности. Никакой заклинание или магический эффект, с источником за пределами пищевода дурноглаза, кроме созданного артефактом или божеством, не может повлиять на существо или предмет внутри.

Обманчивая внешность. Если до начала боя дурноглаз неподвижен, а его глаз и рот закрыты, он совершает бросок инициативы с преимуществом. Кроме того, если существо не видело движений или действий дурноглаза, оно должно преуспеть в проверке Интеллекта (Расследование) Сл 18, чтобы понять, что дурноглаз одушевлен.

ДЕЙСТВИЯ

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +9 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 12 (2к6 + 5) колющего урона, и если цель — существо Среднего размера или меньше, оно должно преуспеть в спасброске Ловкости Сл 18, иначе будет проглочено дурноглазом, и окажется в его пищеводе (см. «Антимагический пищевод»). Дурноглаз может проглотить только одно существо за раз. Проглоченное существо становится ослепленным и опутанным, обладает полным укрытием от атак и других эффектов, исходящих снаружи, и получает 35 (10к6) урона кислотой в начале каждого своего хода.

Если дурноглаз получает в течение одного хода 25 или больше урона от находящегося внутри него существа, он изрыгает проглоченное существо, которое падает ничком в пространстве в пределах 10 футов от дурноглаза. Если дурноглаз умирает, то проглоченное существо перестает быть опутанным им, и может высвободиться из трупа, используя 10 футов перемещения, и на выходе падает ничком.

Ложный лич

Иногда личи создают гнусные магические копии самих себя, чтобы обманывать врагов, охранять сокровища или по другим непостижимым причинам.

Чтобы создать ложного двойника, лич связывает частицу своей жизненной силы с трупом в ходе оскверняющего ритуала. Это превращает труп в почти идентичную копию лича с огромной некротической силой и некоторыми мистическими способностями оригинала. Затем создатель вставляет в глазницы трупа зачарованные драгоценные камни, которые позволяют ложному личу улавливать души существ и передавать их своему создателю.

Ложные личи часто со временем обретают чувство самосознания. Многие из них остаются непоколебимо верны своим создателям, другие же обижаются на них за то, что те заперли и бросили их.



Ложный лич [FALSE LICH]

Средняя Нежить, обычно нейтрально-злая

Класс Доспеха 18 (природный доспех)

Хиты 199 (21к8 + 105)

Скорость 30 футов

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10(+0)	16(+3)	20(+5)	25(+7)	19(+4)	15(+2)

Спасброски Тел +12, Инт +14, Мдр +11, Хар +9

Иммунитет к урону некротическая энергия, психическая энергия, яд; немагический дробящий, колющий, рубящий

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

Чувства истинное зрение 60 футов, пассивное Восприятие 14

Языки Общий, Бездны, Великаний, Дварфский, Драконий, Инфернальный, Первичный, Подземный, Эльфийский

Опасность 21 (33 000 опыта) **Бонус мастерства** +7

Легендарное сопротивление (3/день). Если ложный лич проваливает спасбросок, он может вместо этого сделать спасбросок успешным.

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

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Ложный лич совершает две атаки Смертельным разрывом и использует Кровавый плач, если возможно.

Смертельный разрыв. Рукопашная атака заклинанием: +14 к попаданию, досягаемость 5 футов, одно существо. Попадание: 23 (3к10+7) урона некротической энергией.

Кровавый плач (перезарядка 5-6). Ложный лич издает жуткий вопль, наполненный негативной энергией. Все существа в пределах 30 футов от ложного лича должны преуспеть в спасброске Мудрости Сл 22, иначе становятся испуганными на 1 минуту. Пока существо напугано подобным образом, оно также находится без сознания. Испуганное существо может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, при успехе оканчивая на себе эффект.

Использование заклинаний. Ложный лич накладывает одно из следующих заклинаний, используя Интеллект в качестве базовой характеристики и без использования материальных компонентов (Сл спасброска от заклинаний 22):

Неограниченно: обнаружение магии [detect magic], полет [fly], волшебная рука [mage hand], фокусы [prestidigitation]

3/день каждое: рассеивание магии [dispel magic], невидимость [invisibility] (только на себя)

1/день каждое: сфера неуязвимости [globe of invulnerability], удержание чудовища [hold monster]

БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Поглощение души. Ложный лич выбирает целью видимое им существо в пределах 120 футов от него. Цель должна совершить спасбросок Харизмы Сл 22, совершая бросок с помехой, если она без сознания. При провале цель получает 21 (6к6) урона силовым полем и половину этого урона при успехе. Затем ложный лич восстанавливает равное нанесенному урону количество хитов.

Если этот урон уменьшает хиты цели до 0, то она мгновенно умирает, ее тело исчезает, а душа оказывается заперта в одном из камней душ на черепе ложного лича. По истечению 24 часов камень передает душу создателю ложного лича.

Когда хиты ложного лича опускаются до 0, он уничтожается и рассеивается, оставляя после себя лишь камни душ. Разрушение камня высвобождает все запертые в нем души, после чего соответственные им тела вновь появляются в незанятых местах, расположенных как можно ближе к камню, в том же состоянии, в котором они были на момент заточения душ.

ЛЕГЕНДАРНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Лич 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. Лич восстанавливает использованные легендарные действия в начале своего хода.

Злобная телепортация. Ложный лич телепортируется вместе со всем несомым и носимым снаряжением, на расстояние до 60 футов в свободное пространство, которое он видит. Затем он совершает атаку Смертельным разрывом, если это возможно.

Накладывание заклинания (стоит 2 действия). Ложный лич использует особенность Использование заклинаний.

«Если вы находитесь достаточно близко, чтобы увидеть выражение лиц, высеченных на кашке гранитного джаггернаута, то вы уже мертвы.»

— Тейторн, авантюрист из Орфа.

ГРАНИТНЫЙ ДЖАГГЕРНАУТ [GRANITE JUGGERNAUT]

Большой Конструкт, без мировоззрения

Класс Доспеха 14 (природный доспех)

Хиты 157 (15к10 + 75)

Скорость 30 футов (по прямой линии)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
23 (+6)	1 (-5)	20 (+5)	2 (-4)	11 (+0)	3 (-4)

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

Иммунитет к состоянию испуг, истощение, окаменение, отравление, очарование, паралич, сбивание с ног

Чувства слепое зрение 120 футов, пассивное Восприятие 10

Языки —

Опасность 12 (8400 опыта) **Бонус мастерства** +4

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

ДЕЙСТВИЯ

Удар. *Рукопашная атака оружием:* +10 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 11 (1к10 + 6) дробящего урона. Если целью атаки является существо Большого размера или меньше, то оно должно преуспеть в спасброске Силы Сл 18 или будет сбито с ног.

БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Разрушительный перекат. Джаггернаут может перемещаться по пространству упавшего ничком существа. Существо, через чье пространство первый раз за ход проходит джаггернаут, должно совершить спасбросок Ловкости Сл 18, получив 55 (10к10) дробящего урона при провале или половину этого урона при успехе.



ХАЗВОНГЕЛ

Птицеподобные демоны, называемые хазвонгелами, населяют штормовые небеса Пандемониума, охотясь на заблудившихся и усталых путников. Они похожи на огромных багровых воронов с оборванными перьями и дюжиной ног. С их крыльев постоянно капает кровь, которую они собирают в свои многочисленные когти и разбрасывают жутким дождем.

Хазвонгелы иногда залетают в небеса Бездны, откуда они родом, но на протяжении всего своего существования они мигрируют в Пандемониум и обратно. Более могущественные демоны, особенно лорд демонов Пазузу, используют хазвонгелов в качестве разведчиков, но из-за жажды странствий хазвонгелы плохо приспособлены для длительных миссий.

ХАЗВОНГЕЛ [HAZVONGEL]

Огромное Исчадие (Демон), обычно хаотично-злое

Класс Доспеха 17 (природный доспех)

Хиты 237 (25к12 + 75)

Скорость 20 футов, летая 60 футов

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
21(+5)	20(+5)	16(+3)	12(+1)	15(+2)	11(+0)

Спасброски Тел +8, Мдр +7

Навыки Восприятие +7

Спротивление урону огонь, холод, электричество; немагический дробящий, колющий, рубящий

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состоянию истощение, отравление

Чувства слепое зрение 60 футов, темное зрение 120 футов, пассивное Восприятие 17

Языки Бездны, Телепатия 120 фт.

Опасность 14 (11 500 опыта) **Бонус мастерства** +5

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

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Хазвонгел совершает три атаки Когтями.

Когти. *Рукопашная атака оружием:* +10 к попаданию, досягаемость 15 футов, одна цель. *Попадание:* 18 (3к8 + 5) колющего урона.

Кровавый шквал (перезарядка 5-6). Хазвонгел разбрызгивает кровь 90-футовым конусом. Все существа в этой области должны совершить спасбросок Ловкости Сл 18, получая 27 (6к8) урона некротической энергией при провале или половине этого урона при успехе.

«Из хазвонгелов получаются отличные разведчики и боеспособные налетчики, но концентрация их внимания удручает»

— лорд демонов Пазузу.



ГЕРТИЛОД

Когда мертвый бог дрейфует в Астральном море, его труп время от времени порождает паразитирующих чудовищ, известных как гертилоды. Прожорливые и страшные, они напоминают змеевидных ящериц без кожи, с острыми когтями и зияющей пастью, из которой капает яд. Ужасающая обнаженная мускулатура делает гертилодов уязвимым к молниям.

«Они не драконы и не ящеры. О нет,
они гораздо хуже.»

— Мелтена Веллейн, волшебница
и рулевая.



ГЕРТИЛОД [HERTILOD]

Огромный Монстр, без мировоззрения

Класс Доспеха 14

Хиты 241 (21к12 + 105)

Скорость 50 футов, лазая 50 футов

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
23 (+6)	18 (+4)	20 (+5)	3 (-4)	15 (+2)	10 (+0)

Спасброски Сил +12, Лов +10

Навыки Восприятие +8

Сопротивление урону некротическая энергия; немагический дробящий, колющий, рубящий

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состоянию отравление

Чувства слепое зрение 30 футов, пассивное Восприятие 18, чувство вибрации 60 футов

Языки —

Опасность 17 (18 000 опыта) **Бонус мастерства** +6

Легендарное сопротивление (3/день). Если гертилод проваливает спасбросок, то он может вместо этого сделать спасбросок успешным.

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

Чувствительность к шоку. Если гертилод получает урон электричеством, то его скорость уменьшается вдвое до конца его следующего хода, и он должен преуспеть в спасброске Телосложения Сл 15, иначе незамедлительно срыгнет всех проглоченных им существ, каждое из которых упадет ничком в незанятом пространстве в пределах 10 футов от гертилода.

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

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Гертилод совершает одну атаку Укусом и две атаки Когтем.

Укус. Рукопашная атака оружием: +12 к попаданию, досягаемость 10 футов, одна цель. Попадание: 15 (2к8 + 6) колющего урона плюс 13 (2к12) урона ядом. Если цель — существо размером не больше Большого, она должна преуспеть в спасброске Силы Сл 20, иначе будет проглочена гертилодом. Проглоченное существо ослеплено и опутано, у него полное укрытие от атак и прочих эффектов, происходящих извне гертилода, и оно получает 13 (2к12) урона ядом от выделений желудка в начале каждого хода гертилода.

Желудок гертилода может держать в себе до двух существ одновременно. Если гертилод получает 40 или больше урона за один ход от существа, находящегося внутри его, гертилод должен в конце этого хода преуспеть в спасброске Телосложения Сл 15, иначе он отрыгнет всех проглоченных существ, которые упадут ничком в пространстве в пределах 10 футов от него. Если гертилод умирает, то проглоченное существо перестает быть опутанным им, и может высвободиться из трупа, потратив 10 футов перемещения, упав ничком.

Коготь. Рукопашная атака оружием: +12 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: 17 (2к10 + 6) рубящего урона.

ЛЕГЕНДАРНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Гертилод может совершить 3 легендарных действия, выбрав из предложенных ниже вариантов. Одновременно можно использовать только один вариант легендарного действия и только в конце хода другого существа. Гертилод восстанавливает потраченные легендарные действия в начале своего хода.

Спринт. Гертилод передвигается на свою скорость. Это передвижение не провоцирует атаки.

Питание (стоит 2 действия). Гертилод поглощает жизнь из поглощенного существа, что подпитать себя. Каждому существу в желудке гертилода причиняется 10 (3к6) урона некротической энергией, а гертилод восстанавливает количество хитов равное этому урону.

ИНКВИЗИТОР ТОМА

Инквизиция Ульмиста является орденом инквизиторов родом из Домена Ужаса под названием Баровия, чьим предназначением является поиск истоков зла в сердцах людей. Ульмед, основатель ордена, когда-то охотился на чудовищ вместе с тогда еще смертным Страдом фон Заровичем. Когда жрецы Осибуса совратили Страда, Ульмед отрекся от него и поменял цели ордена. Вместо обычной охоты на чудовищ, инквизиция теперь также выискивает корни осквернения, которые изначально дают становление злу. Главными целями инквизиции стали культисты, наподобие жрецов Осибуса, однако суровые и фанатичные методы борьбы с ними вызывают страх перед инквизицией у многих сообществ мультивселенной.

ИНКВИЗИТОР ТОМА [INQUISITOR OF THE TOME]

Средний Гуманоид, любое мировоззрение

Класс Доспеха 11 (14 с доспехами мага)

Хиты 77 (14к8 + 14)

Скорость 30 футов

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	12 (+1)	12 (+1)	19 (+4)	16 (+3)	15 (+2)

Спасброски Инт +7, Мдр +6, Хар +5

Навыки История +7, Магия +10, Природа +7, Религия +10

Иммунитет к состоянию испуг, очарование

Чувства истинное зрение 30 футов, пассивное Восприятие 13

Языки любые четыре языка, Телепатия 120 фт.

Опасность 8 (3900 опыта) **Бонус мастерства** +3

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Инквизитор атакует дважды.

Снаряд силы. Дальнобойная атака заклинанием: +7 к попаданию, дальность 120 фт., одна цель. Попадание: 22 (4к8 + 4) урона силовым полем, и если цель — существо Большого или меньшего размера, инквизитор может оттолкнуть его на расстояние до 10 футов.

Длинный серебряный меч. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 8 (1к8 + 4) рубящего урона или 9 (1к10 + 4) рубящего урона при использовании двумя руками, и 18 (4к8) урона силовым полем.

Врожденное колдовство (псионика). Инквизитор накладывает одно из следующих заклинаний, не нуждаясь ни в каких компонентах. Его базовой характеристикой является Интеллект (Сл спасброска 15):

По желанию: волшебная рука [mage hand], доспехи мага [mage armor], левитация [levitate], обнаружение магии [detect magic], послание [sending], рассеивание магии [dispel magic] 1/день каждый: Отилюков упругий шар [otiluke's resilient sphere], телекинез [telekinesis]

Имплозия (перезарядка 4-6). Каждое существо в сфере радиусом 20 футов, с центром в точке, которую инквизитор может видеть в пределах 120 футов от себя, должно преуспеть в спасброске Телосложения Сл 15 или получит 31 (6к8 + 4) урона силовым полем, будет сбито с ног и перемещено в свободное пространство, ближайшее к центру сферы. Большие и меньшего размера объекты в сфере, которые никто не несет и не носит, автоматически получают урон и аналогичным образом перемещаются.

РЕАКЦИИ

Телекинетическое уклонение. В ответ на попадание броска атаки инквизитор увеличивает свой КД на 4 против этой атаки. Если это приводит к тому, что атака промахивается, атакующий вместо этого становится сам поражен этой атакой.

Каждый член Инквизиции Ульмиста принадлежит к одному из трех орденов, соответственно полагающихся на физическую силу, псионику или интеллект для достижения своих целей. Участники Ордена Тристана, чьим символом является книжный том, стремятся использовать знания и хитрость, чтобы манипулировать своим окружением и побеждать врагов.



ЛУННЫЕ ДРАКОНЫ

Лунные драконы (также известные как драконы луны или фазовые драконы) - капризные, ксенофобные существа, которые устраивают свои логова внутри пустынных лун, прорывая норы в скалах.

Яйца лунного дракона имеют каменную скорлупу от бледно-белого до светло-серого цвета. Лунные драконы алебастрово-белые, когда вылупляются, и постепенно темнеют с возрастом. Древние лунные драконы обладают сланцевым цветом.

Лунным драконам больше нравится лишать других существ сокровищ, чем самим приобретать их. Лунный дракон может стать бестелесным, но не до такой степени, чтобы он мог проходить сквозь других существ или твердые объекты. В этом полубестелесном состоянии примерно половина тела дракона имеет темную, размытую призрачную форму

ЛОГОВО

Комплекс пещер, где лунный дракон устраивает свое логово, содержит достаточно места для еды, а также одну или несколько скрытых пещер, где дракон хранит свои сокровища. В зависимости от состава и особенностей луны, логово может содержать природные источники воды и тепла, дикие сады, кристаллические образования, магические явления или экосистему меньших форм жизни, которые приспособились к жизни с драконом.

МЕСТНЫЕ ЭФФЕКТЫ

Регион, в котором есть логово взрослого лунного дракона, искажается драконьей магией, которая создает один или несколько следующих эффектов:

- **Черный иней.** Землю покрывает тонкий слой черного инея, который убивает все обычные растения, растущие в пределах 3-х миль.
- **Преследующий стон.** Навязчивый звук становится громче или тише (выбор дракона) по мере приближения к логову. Стон слышен в пределах 3-х миль.
- **Лунные дьяволы.** Воронки из пыли и инея, известные как лунные дьяволы, кружатся в области в пределах 1 мили от логова, задерживая других существ, с которыми они сталкиваются. Лунный дьявол - это воздушный элементаль [air elemental] со свободной волей, наносящий урон холодом вместо дробящего урона.

Если дракон умирает, стоны прекращаются, лунные дьяволы рассеиваются, а черный иней исчезает в течение 1к10 дней, позволяя растительной жизни в этой области восстановиться. **Взрослый лунный дракон [ADULT LUNAR DRAGON]**

ВЗРОСЛЫЙ ЛУННЫЙ ДРАКОН [ADULT LUNAR DRAGON]

Огромный Дракон, обычно нейтрально-злой

Класс Доспеха 17 (природный доспех)

Хиты 172 (15к12 + 75)

Скорость 40 футов, летая 80 футов, копая 20 футов

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
23 (+6)	12 (+1)	20 (+5)	10 (+0)	13 (+1)	15 (+2)

Спасброски Тел +10, Мдр +6

Навыки Восприятие +11, Скрытность +11

Иммунитет к урону холод

Чувства темное зрение 240 футов, пассивное Восприятие 21

Языки Драконий

Опасность 13 (10 000 опыта) **Бонус мастерства** +5

Легендарное сопротивление (2/день). Если дракон провалит спасбросок, он может вместо этого сделать спасбросок успешным.

Прокладывание туннеля. Дракон может копать сквозь сплошной камень со скоростью копания, уменьшенной вдвое, оставляя за собой туннель диаметром 15 футов.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Дракон совершает одну атаку Укусом и две Когтями.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +11 к попаданию, досягаемость 10 футов., одна цель. *Попадание:* 13 (2к6+6) колющего урона плюс 3 (1к6) урона холодом.

Коготь. *Рукопашная атака оружием:* +11 к попаданию, досягаемость 5 футов., одна цель. *Попадание:* 13 (2к6+6) рубящего урона.

Хвост. *Рукопашная атака оружием:* +11 к попаданию, досягаемость 15 футов., одна цель. *Попадание:* 13 (2к6+6) дробящего урона.

Холодное дыхание (перезарядка 5-6). Дракон выдыхает волну ледяного воздуха 60-футовым конусом. Каждое существо в области конуса области должно совершить спасбросок Телосложения Сл 18. При провале существо получает 36 (8к8) урона холодом и его скорость уменьшается до 0, до конца его следующего хода. В случае успеха существо получает половину этого урона и его скорость не уменьшается.

БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Фазовое состояние (3/день). Дракон становится частично бестелесным до тех пор, пока он сохраняет концентрацию на эффекте (как если бы он концентрировался на заклинании). Будучи частично бестелесным, дракон обладает сопротивлением дробящему, колющему и рубящему урону.

ЛЕГЕНДАРНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Дракон может совершить 2 легендарных действия, выбирая из представленных ниже вариантов. За один раз можно использовать только одно легендарное действие, и только в конце хода другого существа. Дракон восстанавливает использованные легендарные действия в начале своего хода.

Атака хвостом. Дракон совершает атаку Хвостом.

Предательский лед. Магический лед покрывает землю в радиусе 20 футов с центром в точке, которую дракон может видеть в пределах 120 футов от себя. Лед является труднопроходимой местностью для всех существ, кроме лунных драконов, существует 10 минут или до тех пор, пока дракон снова не использует это легендарное действие.

ЗЕРКАЛЬНАЯ ТЕНЬ

Когда дух злобного плута или бессердечного негодяя отказывается отправляться в загробный мир, он иногда становится зеркальной тенью. Они являются бесплотной нежитью, которая в своем истинном облике выглядит как человекообразные сгустки сияющего света. Чаще всего зеркальные тени встречаются на отражающих поверхностях, таких как зеркала или стекла. Там они легко сливаются с отраженным окружением и ждут подходящего момента, чтобы нанести удар. Зеркальные тени можно встретить по всей мультивселенной, но особенно часто они встречаются на Внешних планах.

ЗЕРКАЛЬНАЯ ТЕНЬ [MIRROR SHADE]

Средняя Нежить, обычно хаотично-злая

Класс Доспеха 13

Хиты 91 (14к8 + 28)

Скорость 40 футов

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
8 (-1)	17 (+3)	14 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	18 (+4)

Спасброски Лов +7, Мдр +5

Навыки Обман +8, Скрытность +7

Сопrotивление урону кислота, огонь, электричество; немагический дробящий, колющий, рубящий

Иммунитет к урону излучение, психическая энергия, яд

Иммунитет к состоянию захват, ослепление, испуг, опутанность, паралич, истощение, окаменение, отравление, сбивание с ног

Чувства пассивное Восприятие 11

Языки —

Опасность 10 (5900 опыта) Бонус мастерства +4

Обманчивая внешность. Если зеркальная тень не движется в начале боя, то она имеет преимущество на бросок инициативы. Более того, если существо не видело движения или действий зеркальной тени, это существо должно преуспеть в проверке Интеллекта (Расследование) Сл 18, чтобы понять, что зеркальная тень не является его собственным отражением.

Зеркальное перемещение. Зеркальная тень может перемещаться по поверхностям прозрачных и отражающих объектов, таких как зеркала, не провоцируя атаки. Она может перемещаться сквозь прозрачные объекты, как если бы они были труднопроходимой местностью.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Зеркальная тень совершает две атаки Призрачным ударом, а также использует Отражение страха.

Призрачный удар. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 футов, одно существо. Попадание: 7 (1к8 + 3) урона излучением плюс 7 (2к6) урона психической энергией.

Отражение страха. Зеркальная тень нацеливается на одно существо, которое видит в пределах 60 футов от себя, и проецирует иллюзию его величайшего страха. Цель должна совершить спасбросок Мудрости Сл 16. При провале цель получает 28 (8к6) урона психической энергией и становится испуганной до начала следующего хода зеркальной тени. При успехе существо получает только половину этого урона.

БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Скрытность в зеркалах. Находясь в пределах 5 футов от отражающей поверхности, такой как зеркало, тень может совершить действие Засада.

«Она отлично взламывала замки, но была ужасно жестока. Когда она попалась плащевнику, мы были рады, что больше никогда ее не увидим, но затем, к нашему ужасу, мы повстречали ее вновь.»

— Хоувелл Легконожек, искатель приключений с Побережья мечей



ЛУНОСВЕТНЫЙ ЗАЩИТНИК

Луносветный защитники — это сверкающие двуногие статуи, сделанные из серебра и мифрила. Изначально они были созданы отчаявшимся магом на Криinne, который вытянул карту Луны из колоды многих вещей [deck of many things]. Маг пожелал иметь свиту телохранителей, идеально подходящих для борьбы с ликантропами и прочими перевертышами. В ответ карта Луны создала первого луносветного защитника.

ЛУНОСВЕТНЫЙ ЗАЩИТНИК [MOONLIGHT GUARDIAN]

Средний Конструктор, без мировоззрения

Класс Доспеха 16 (природный доспех)

Хиты 105 (14к8 + 42)

Скорость 30 футов

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
19(+4)	9(-1)	16(+3)	6(-2)	12(+1)	6(-2)

Сопrotивление урону дробящий, колющий, рубящий от немагических атак

Иммунитет к урону излучение, яд

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

Чувства истинное зрение 120 футов, пассивное Восприятие 11

Языки понимает язык своего создателя, но не говорит

Опасность 6 (2300 опыта) **Бонус мастерства** +3

Неизменный облик. Защитник обладает иммунитетом ко всем заклинаниям и эффектам, изменяющим его облик.

Тело луносветного защитника пронизано магическим лунным светом, который тот может направлять в свои удары. Он также испускает обжигающие взрывы лунной энергии, способные разоблачить перевертышей, заставив их принять свой истинный облик.

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

Поглощение излучения. Каждый раз, когда защитник должен получить урон излучением, он не получает урон, и вместо этого восстанавливает число хитов, равное причиняемому урону излучением.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Защитник совершает два Луносветных удара.

Луносветный удар. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. **Попадание:** 8 (1к8 + 4) дробящего урона плюс 4 (1к8) урона излучением.

Луносветный взрыв (перезарядка 5-6). Защитник испускает магический взрыв лунного света линией длиной 60 футов и шириной 5 футов. Каждое существо в этой области должно совершить спасбросок Ловкости Сл 14. Существа, не находящиеся в своем истинном облике, совершают спасбросок с помехой. При провале существо получает 22 (5к8) урона излучением и вынуждено принять свой истинный облик, если она не находится в нем, также цель не может менять облики до конца следующего хода защитника. При успехе существо получает только половину этого урона.

«Сначала я подумал, что это человек, но затем увидел его голову. А затем руку. А потом понял, что нужно бежать.»

— Вертил, кендер-авантюрист.



ВОЛШЕБНИК ШКОЛЫ НЕКРОМАНТИИ

Волшебники стремятся к магической силе, изучая тайные тексты. Некоторые путешествуют по миру в поисках эзотерических томов, в то время как другие обучают младших волшебников или сотрудничают с коллегами для создания новых заклинаний.

Некроманты изучают взаимодействие жизни, смерти и посмертия. Некоторым нравится выкапывать трупы, чтобы создавать рабов-нежить. Некоторые некроманты выкапывают или покупают трупы, чтобы создать себе слуг Нежить. Некоторые вместо этого используют свои силы во благо, охотясь на Нежить.

«Цикл жизни и смерти невероятен, не так ли? В нем сокрыто столько тайн, столько могущества — разумеется, если ты не из брезгливых.»

— Рендон Волмер, начинающий некромант

ВОЛШЕБНИК ШКОЛЫ НЕКРОМАНТИИ [NECROMANCER WIZARD]

Средний Гуманоид, любое мировоззрение

Класс Доспеха 12 (15 с доспехами мага)

Хиты 110 (20к8 + 20)

Скорость 30 футов

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

Спасброски Инт +7, Мдр +5

Навыки История +7, Магия +7

Спротивление урону некротическая энергия

Чувства пассивное Восприятие 11

Языки любые четыре языка

Опасность 9 (5000 опыта) **Бонус мастерства** +4

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Некромант совершает три атаки Магической вспышкой.

Магическая вспышка. Рукопашная или Дальнебойная атака заклинанием: +7 к попаданию, досягаемость 5 футов или дис-

танция 120 футов, одна цель. Попадание: 25 (4к10 + 3) урона некротической энергией.

Использование заклинаний. Некромант накладывает одно из следующих заклинаний, используя Интеллект в качестве базовой характеристики (Сл спасброска от заклинаний 15):

Неограниченно: *пляшущие огоньки* [dancing lights], *волшебная рука* [mage hand], *фокусы* [prestidigitation];

2/день каждое: *проклятие* [bestow curse], *переносящая дверь*

[dimension door], *доспехи мага* [mage armor], *паутина* [web];

1/день каждое: *круг смерти* [circle of death].

БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Призыв нежити (1/день). Некромант магически призывает пять **скелетов** [skeleton] или **зомби** [zombie]. Призванные существа появляются в свободном пространстве в пределах 60 футов от некроманта, которому они подчиняется. Они ходят сразу после некроманта. Они существуют 1 час, пока они, либо призыватель, не умрут, или пока некромант не отпустит их бонусным действием.

РЕАКЦИИ

Мрачная жатва. Когда некромант убивает существо с помощью урона некротической энергией, некромант восстанавливает 9 (2к8) хитов.



Ночной поглотитель

Поглотители — похожие на акул падальщики, летающие в космосе, и питающиеся всем, что помещается в их пасть. Поглотители не всегда агрессивны. Часто они следуют за более крупными существами, а также кораблями и астероидами, питаясь продуктами жизнедеятельности и выброшенным мусором. Они могут проникать в воздушные оболочки этих тел. Поэтому когда их «хозяин» движется (часто на большой скорости), поглотители не отстают от него. Небольшие виды — коричневые и серые, — редко доставляют неприятности. Крупные виды более грозные, так как не ждут, пока пища сама придет к ним.

Ночной поглотитель [NIGHT SCAVVER]

Огромный Монстр, без мировоззрения

Класс Доспеха 14 (природный доспех)

Хиты 114 (12к12 + 36)

Скорость 0 футов, летая 40 футов

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
20 (+5)	15 (+2)	17 (+3)	1 (-5)	10 (+0)	1 (-5)

Навыки Восприятие +6, Скрытность +8

Чувства темное зрение 120 футов, пассивное Восприятие 16

Языки —

Опасность 5 (1800 опыта) **Бонус мастерства** +3

ДЕЙСТВИЯ

Укус. Рукопашная атака оружием: +8 к попаданию (с преимуществом, если цель — существо с неполными хитами), досягаемость 10 фт., одна цель. **Попадание:** 27 (4к10 + 5) колющего урона.



ЖРЕЦ ОСИБУСА

Жрецами Осибуса являются некроманты из Домена Ужаса под названием Баровия, некогда почитавшие лича невероятной алчности и мощи, который в итоге их предал. Жрецы крадут души других для того, чтобы наполнять силой свою черную магию. Жрецы Осибуса хранят подобную силу в тевевых татуировках, с помощью которых они могут избежать смерти и становиться монструозной Нежитью.

Несмотря на свое могущество, жрецы Осибуса не достигли истинного бессмертия, и этот факт сильно их беспокоит. Они заключили договор с Темными Силами, который делает их бессмертными в том случае, если им удастся освободить Страда фон Заровича из удерживающих его Туманов. Для достижения этой цели жрецы сплетают обширные и сложные махинации, которые невозможно распознать никому, кроме их главных противников -- инквизиторов Ульмиста.

БЛАГА НЕСМЕРТИ

Когда хиты жреца Осибуса опускаются до 0, жрец может возродиться с благом из таблицы «Блага не смерти», как описано в блоке статистики. Вы можете дать жрецу одно или несколько из этих благ по вашему выбору, до того как жрец столкнется с искателями приключений. Если вы это сделаете, жрец будет нежитью, а не гуманоидом. Жрец может получить каждое благословение только один раз.



ЖРЕЦ ОСИБУСА [PRIEST OF OSYBUS]

Средний Гуманоид, любое мировоззрение

Класс Доспеха 14 (природный доспех)

Хиты 60 (8к8 + 24)

Скорость 30 футов

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10(+0)	14(+2)	16(+3)	18(+4)	17(+3)	11(+0)

Спасброски Инт +7, Мдр +6, Хар +3

Иммунитет к состоянию испуг

Чувства темное зрение 120 футов, пассивное Восприятие 13

Языки Любые три языка

Опасность 6 (2300 опыта) **Бонус мастерства** +3

Татуировка Осибуса. Если хиты жреца опустятся до 0, совершите бросок по таблице «Блага несмерти» для определения полученного жрецом блага. Жрец умирает, если он получает благо, которое у него уже есть. Если он получает новое благо, он возрождается в начале следующего хода с половиной своих хитов, и его тип существа становится нежитью.

Чтобы предотвратить это возрождение, татуировка Осибуса на теле жреца должна быть уничтожена. Татуировка неуязвима пока жрец имеет по крайней мере 1 хит. В противном случае татуировка — это объект, имеющий КД 15, иммунитет к урону ядом и психической энергии. У нее 15 хитов, и она восстанавливает все свои хиты в конце хода каждого участника сражения.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Жрец атакует дважды.

Клинок души. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 7 (2к4 + 2) колющего урона, и если целью является существо, оно становится парализованным до начала следующего хода жреца. Если этот урон уменьшает хиты Среднего или меньшего размера существо до 0, существо умирает, и его душа оказывается в ловушке в теле жреца, проявляясь в виде теневой татуировки души. Душа освобождается, если жрец умирает.

Некротический снаряд. *Дальнобойная атака заклинанием:* +7 к попаданию, дальность 120 фт., одна цель. *Попадание:* 17 (3к8 + 4) урона некротической энергией, и цель не может восстанавливать хиты до начала следующего хода жреца.

БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Татуировка души (перезарядка 5-6). Жрец прикасается к одной из татуировок души на его теле. Татуировка исчезает, а пойманная в ловушку душа проявляется в виде призрачного существа в свободном пространстве, которое жрец может видеть в пределах 30 футов от себя. Существо имеет размер и силуэт своего первоначального тела, но в остальном оно использует блок статистики **тени [shadow]**.

Тень подчиняется мысленным командам жреца (никаких действий не требуется) и ходит сразу после жреца. Если она находится в пределах 5 футов от жреца, она может действием превратиться обратно в татуировку, вновь появляясь на теле жреца и восстанавливая все свои хиты.

БЛАГА НЕСМЕРТИ

1к6 Блага

- Ужасное.** Вокруг жреца слышен жуткий шепот. Любое существо, не являющееся нежитью, которое начинает свой ход в пределах 30 футов от жреца, должно преуспеть в спасброске Мудрости Сл 15, иначе станет испуганным жрецом до начала своего следующего хода.
- Эктоплазматическое.** Потусторонняя слизь стекает со жреца и исчезает через несколько мгновений, оставляя зеленоватое пятно. Когда любое существо начинает свой ход в пределах 10 футов от жреца, он может уменьшить скорость этого существа на 10 футов до начала следующего хода существа, до тех пор существо покрыто эктоплазмой. Кроме того, действием жрец может использовать слизь, чтобы выглядеть и чувствовать себя как любое существо Среднего или Маленького размера, сохраняя при этом свои характеристики. Эта трансформация длится в течение 8 часов или до тех пор, пока хиты жреца не опустятся до 0.
- Вампирическое.** Когда жрец наносит урон некротической энергией какому-либо существу, он получает количество временных хитов, равное половине этого урона. Также скорость жреца увеличивается на 10 футов.
- Пылающее.** Жрец сбрасывает с себя плоть, и его скелет рассыпается, оставляя только череп. Его блок статистики заменяется блоком статистики пылающего черепа [flameskull], но он сохраняет свою особенность Татуировки Осибуса, и весь урон от огня, который он наносит, превращается в урон некротической энергией. Татуировка Осибуса теперь вырезана на лбу черепа.
- Спектральное.** Жрец теперь выглядит как призрак, и его показатель опасности увеличивается на 1. Он приобретает сопротивление всем видам урона, кроме урона силовым полем, излучением, психической энергией, и становится уязвим к урону излучением. Он может перемещаться сквозь других существ и предметы, как если бы они были труднопроходимой местностью. Он получает 5 (1к10) урона силовым полем, если заканчивает ход внутри предмета или существа.
- Смертельное.** Лицо жреца становится скелетно-белым, и его показатель опасности увеличивается на 1. Он может накладывать **восставший труп [animate dead]** и **сотворение нежити [create undead]** один раз в день каждое, используя Интеллект в качестве заклинательной характеристики, и получает следующее действие:
Круг смерти (заклинание; перезарядка 5-6). Все существа в сфере с радиусом 60 футов с центром в точке, которую жрец может видеть в пределах 150 от себя, должны совершить спасбросок Телосложения Сл 15, получая 28 (8к6) урона некротической энергией при провале или половине этого урона при успехе.

БЕЗЖАЛОСТНЫЙ КОЛОСАЖАТЕЛЬ

В Доменах Ужаса практиканты черной магии проводят оскверняющий ритуал, превращающий живых существ в безжалостных убийц. Для этого ритуала необходимо использовать церемониальный кол, который вонзается в сердце еще живой жертвы. Затем из ее лужи крови рождается громадная фигура безжалостного колосажателя с копьем в руке.

Безжалостный колосажатель связан с существом, которое держало церемониальный кол во время ритуала, породившего его. Пока изначальный кол остается в сердце жертвы ритуала, колосажатель может возвращаться снова и снова, чтобы возродиться рядом с телом жертвы, независимо от того, сколько раз тот будет уничтожен.

Колосажатель преследует цели своего создателя холодно и эффективно. Он не заботится о самосохранении, зная, что, по крайней мере для него, смерть — это не конец.

БЕЗЖАЛОСТНЫЙ КОЛОСАЖАТЕЛЬ [RELENTLESS IMPALER]

Большое Исчадие, обычно нейтрально-злое

Класс Доспеха 16 (природный доспех)

Хиты 184 (16к10 + 96)

Скорость 30 футов

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
23(+6)	16(+3)	22(+6)	12(+1)	15(+2)	18(+4)

Спасброски Сил +11, Лов +8, Хар +9

Навыки Атлетика +11, Восприятие +7, Выживание +7

Иммунитет к состоянию испуг, истощение, очарование

Чувства темное зрение 120 футов, пассивное Восприятие 17

Языки понимает все языки, но не говорит

Опасность 15 (13 000 опыта) **Бонус мастерства** +5

Кол в сердце. Колосажатель магическим образом привязан к церемониальному колу и к принесенному в жертву труп, который использовался заклинателем в ходе ритуала. Если хиты колосажателя опускаются до 0, то он исчезает, чтобы появиться вновь спустя 1к8 часов в ближайшем свободном пространстве от кола со всеми своими хитами. Колосажатель умирает только в том случае, когда его хиты опускаются до 0 и церемониальный кол вынут из принесенного в жертву трупа, либо колосажатель находился на другом плане существования от трупа.

Легендарное сопротивление (3/день). Если колосажатель проваливает спасбросок, он может вместо этого сделать спасбросок успешным.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Колосажатель совершает одну атаку Шипом и две атаки Копьем скверны.

Шип. Рукопашная атака оружием: +11 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 15 (2к8 + 6) колющего урона, и скорость цели снижается вдвое до начала следующего хода прокальщика.

Копье скверны. Рукопашная или дальнобойная атака оружием: +11 к попаданию, досягаемость 10 футов или дистанция 20/40 футов, одна цель. *Попадание:* 13 (2к6 + 6) колющего урона и 13 (3к8) урона некротической энергией.

Взрыв шипов (перезарядка 5-6). Перекрученные призрачные шипы выстреливают из тела колосажателя. Все существа в пределах 30 футов от колосажателя должны совершить спасбросок Ловкости Сл 19, получая 40 (9к8) урона силовым полем при провале или половину этого урона при успехе.

ЛЕГЕНДАРНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Колосажатель 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. Колосажатель восстанавливает использованные легендарные действия в начале своего хода.

Быстрый укол. Колосажатель телепортируется на расстояние до 30 футов в свободное пространство, которое он видит. Затем он может совершить атаку Шипом.

Ухудшение ран (стоит 2 действия). Все существа, чья скорость уменьшена в результате попадания атакой Шипом, получают 18 (4к8) урона некротической энергией.



УГНЕТЕННЫЕ

Повсеместная тоска Царства Теней порой порождает странные воплощения мрачной сущности плана. Угнетенные воплощают формы мучений, что свойственны в этой темной местности, а их внешность наводит ужас на тех, кто встретит их на своем пути. Каждый угнетенный олицетворяет различные проявления отчаяния, либо страдания.

ОДИНОКИЙ УГНЕТЕННЫЙ

Печаль одиночества поражает многих существ, скрывающихся в Царстве Теней, но потребность в компании никогда не проявлялась так ярко, как у одиноких угнетенных, которых также называют Одинокими. Когда эти угнетенные замечают других существ, они очень остро ощущают потребность в общении, и потому запускают свои гарпуновидные руки, чтобы подтащить жертв поближе.

ЗАБЛУДШИЙ УГНЕТЕННЫЙ

Царство Теней ведет странников по кругу до той поры, пока они окончательно не заблудятся в однообразном ландшафте. Заблудшие угнетенные, которых часто называют Заблудшими, олицетворяют тревогу и страх, испытываемые людьми, когда они не могут найти верный путь. Эти угнетенные выглядят отчаянными и беспокойными.



Заблудшие угнетенные пытаются обнять любое существо, которое смогут догнать, пытаясь найти облегчение. Помимо ужасающих объятий с таким чудовищем, жертва испытывает поток страха и паники от того, что ее мозг сжимается под яростью этого нападения. Чем усерднее союзники жертвы сражаются с угнетенным, тем жертве хуже становится.

ОДИНОКИЙ УГНЕТЕННЫЙ [LONELY SORROWSWORN]

Средний Монстр, обычно нейтрально-злой

Класс Доспеха 16 (природный доспех)

Хиты 112 (15к8 + 45)

Скорость 30 футов

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16(+3)	12(+1)	17(+3)	6(-2)	11(+0)	6(-2)

Чувства темное зрение 60 футов, пассивное Восприятие 10

Сопротивление к урону дробящий, колющий и рубящий, пока находится в области тусклого света или тьмы

Языки Общий

Опасность 9 (5000 опыта) **Бонус мастерства** +4

Сопротивление. урону дробящий, колющий и рубящий пока находится в области тусклого света или тьмы.

Телепатическая пиявка. В начале хода угнетенного, каждое существо в пределах 5 футов от него должно преуспеть в спасброске Мудрости Сл 15, или получить 10 (3к6) урона психической энергией. **Увеличивающаяся компания.** Угнетенный получает преимущество на броски атаки, если в пределах 30 футов от него есть как минимум два других существа. В противном случае он получает помеху на эти броски.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Одинокий совершает одну атаку Рукой-гарпуном и использует Скорбное объятие.

Рука-гарпун. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 60 фт., одна цель. Попадание: 21 (4к8 + 3) колющего урона, и цель становится схваченной (Сл высвобождения 15), если она Большого размера или меньше. У угнетенного две руки-гарпуна, каждой из которых он может схватить по одному существу.

Скорбное объятие. Каждое схваченное угнетенным существо должно совершить спасбросок Мудрости Сл 15, получая 18 (4к8) урона психической энергией в случае провала, или половину урона в случае успеха. В обоих случаях угнетенный подтягивает существо на 30 футов к себе.

ЗАБЛУДШИЙ УГНЕТЕННЫЙ [LOST SORROWSWORN]

Средний Монстр, обычно нейтрально-злой

Класс Доспеха 15 (природный доспех)

Хиты 78 (12к8 + 24)

Скорость 30 футов

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
17(+3)	12(+1)	15(+2)	6(-2)	7(-2)	5(-3)

Навыки Атлетика +6

Сопротивление дробящему, колющему и рубящему урону, пока находится в области тусклого света или тьмы.

Чувства темное зрение 60 футов, пассивное Восприятие 8

Языки Общий

Опасность 7 (2900 опыта) **Бонус мастерства** +3

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Заблудший совершает две атаки Рукой с шипами.

Рука с шипами. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 10 футов, одна цель. Попадание: 14 (2к10 + 3) колющего урона.

Объятия (перезарядка 4–6). Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: 25 (4к10 + 3) колющего урона и цель становится схваченной (Сл высвобождения 14), если она Среднего размера или меньше. До завершения захвата цель испугана, и получает 27 (6к8) урона психической энергией в конце каждого своего хода. Угнетенный может держать в объятиях только одну цель за раз.

РЕАКЦИИ

Сжимающие объятия. Если угнетенный получает урон в то время, как схватил существо, то существо схваченное Объятием получает 18 (4к8) урона психической энергией.

ПАУКОДРАКОН

Жуткие создания, известные как паукодраконы, впервые были обнаружены в самых глубоких уголках Подземья и ведут свое происхождение от вирмлинов черного дракона [black dragon wurmling], которые постоянно питались пауками. Хотя они и не были созданы в Бездне или служителями Лолс, последователи Паучьей Королевы утверждают, что паукодраконы — это дар их божества, так как они наиболее многочисленны в тех районах Подземья, которые слуги Лолс считают своими. Последователи Лолс обычно нанимают паукодраконов в качестве охранников или обращаются с ними как с почтенными гостями. Однако эти существа не так могущественны, как их прародители — черные драконы, и часто истощают ресурсы анклавов своими эгоистичными требованиями.

Не интересуясь строительством логова, паукодраконы плетут прочную паутину и съедают огромное количество добычи, после чего теряют интерес к региону и уходят, даже если к ним проявляют гостеприимство. В отличие от своих прародителей, черных драконов, паукодраконы не отличаются особым умом, хотя некоторые из них понимают свою значимость для последователей Лолс и пользуются своим положением как можно дольше.



ПАУКОДРАКОН [SPIDERDRAGON]

Огромный Монстр, обычно хаотично-злой

Класс Доспеха 17 (природный доспех)

Хиты 152 (16к12 + 48)

Скорость 50 футов, лаза 60 футов

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
21 (+5)	18 (+4)	16 (+3)	7 (-2)	14 (+4)	18 (+4)

Спасброски Лов +8, Сил +9

Навыки Восприятие +6, Запугивание +8

Спротивление урону психическая энергия, яд

Чувства темное зрение 90 футов, пассивное Восприятие 16

Языки Бездны, Драконий, Подземный

Опасность 11 (7200 опыта) **Бонус мастерства** +4

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

Паучье лазанье. Паукодракон может лазать по сложным поверхностям, включая потолки, без совершения проверок характеристик.

Хождение по паутине. Паукодракон игнорирует ограничения перемещения, вызванные паутиной.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Паукодракон совершает атаку Укусом и две

атаки Когтем.

Укус. Рукопашная атака оружием: +9 к попаданию, досягаемость 10 футов, одно существо. **Попадание:** 10 (1к10 + 5) колющего урона плюс 13 (2к12) урона ядом.

Коготь. Рукопашная атака оружием: +9 к попаданию, досягаемость 5 футов, одно существо. **Попадание:** 12 (2к6 + 5) рубящего урона.

Паучье дыхание (перезарядка 5-6). Паукодракон выдыхает ядовитых паукообразных в 30-футовом конусе. Все существа в этой области должны совершить спасбросок Ловкости Сл 15, получая 33 (6к10) колющего урона и 33 (6к10) урона ядом при провале или только половину этого урона при успехе.

БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Удушьяющая паутина (перезарядка 5-6). Паукодракон создает 30-футовый куб прочной, липкой паутины в примыкающей к нему области. Паутина существует 1 минуту и создает слабо заслоненную и труднопроходимую местность. Существо, начинающее ход в паутине, или входящее в нее в свой ход, должно преуспеть в спасброске Ловкости Сл 15, иначе оно становится опутанным, пока остается в паутине. Существо, опутанное паутиной, может действием освободить себя или другое существо в пределах досягаемости, преуспев в проверке Силы Сл 15.

5-футовый куб паутины может быть уничтожен нанесением хотя бы 10 урона огнем, кислотой или рубящего урона в течение одного хода.

Паукодемоны служат Пауку-волку Миску в качестве демонических солдат, пока тот пытается освободиться из Пандемониума.



ПАУКОДЕМОНЫ

Демонические чудовища, сочетающие в себе худшие черты волков и пауков, передвигаются на раздутых паучьих телах и скрежещут волчьими головами. Паукодемоны обычно покрыты чужими внутренностями, поскольку жестокие убийства являются их любимым времяпровождением. Они сплетают прочную паутину и изобретательны в том, как использовать ее против добычи.

Они объединены в иерархию, основанную на силе и хитрости, где паукодемоны более высокого ранга доминируют над более низкими. Паукодемоны одинакового ранга борются друг с другом за продвижение по службе и охотно обращаются друг против друга, если предательство может улучшить их положение.

Паукодемоны преданно служат своему генералу, **Пауку-волку Миске [Miska the Wolf-Spider]**. Хотя во время заточения Миски в Пандемониуме их редко можно было увидеть, они стали все чаще проявлять себя, когда Миска начал бороться за свое освобождение.

ПАУКОДЕМОН КАККУУ

Напоминающие крупных пауков, каккуу являются самыми многочисленными и наименее разумными из паукодемонов. В крупных конфликтах они служат пехотинцами, но предпочитают избегать более могущественных Исчадий, которые помыкают ими. Будучи предоставленными сами себе, каккуу прячутся в засаде и используют свою паутину, чтобы ловить добычу.

ПАУКОДЕМОН ФИСАРАЗУ

Под волчьими головами у паукодемонов фисаразу торчит пара мускулистых рук. Они недоверчивы и злобно настроены по отношению ко всем остальным существам, что делает их полезными для поимки каккуу или для патрулирования.

Фисаразус может магически изменять свой облик, но только на те, которые имеют десять конечностей, навреде **драуков [drider]** и **крабов [crab]**. Они используют эту способность, чтобы устраивать засады, проникать во вражеские лагеря или казаться безобидными во время несения караула.

ПАУКОДЕМОН КАУВИЛИТКУ

Паукодемоны квавилитку наслаждаются разрушением. Несмотря на то, что они не прочь рвать добычу на куски своими волчьими головами, квавилитку с удовольствием разрушают постройки и произведения искусства — чем красивее, тем лучше. Руки, свисающие под их волчьими головами, физически хрупки, но полезны для использования инструментов разрушения или саботажа.

ПАУКОДЕМОН РАКЛЮПИС

Паукодемоны раклюпис обладают твердым гладким панцирем со сверкающими шипами. Учитывая роскошные пушистые волчьи головы, мощные руки и манящие голоса, раклюпис — единственные паукодемоны, которых можно назвать величественными. Они создают изящные паутинные сферы, которые наполняют своим ядом и бросают во врагов. Раклюпис — тонкие стратеги, и большинство из них командуют легионами паукодемонов меньшего ранга.



ПАУКОДЕМОН КАККУУ [KAKKU SPYDER-FIEND]

Среднее Исчадие (Демон), обычно хаотично-злое

Класс Доспеха 15 (природный доспех)

Хиты 91 (14к8 + 28)

Скорость 30 футов, лаза 30 футов

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
17(+3)	15(+2)	14(+2)	6(-2)	10(+0)	10(+0)

Спасброски Лов +5, Тел +5, Мдр +3

Навыки Восприятие +3, Скрытность +5

Сопrotивление урону огонь, холод, электричество

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состоянию отравление

Чувства темное зрение 60 футов, пассивное Восприятие 13

Языки понимает язык Бездны, но не говорит

Опасность 5 (1800 опыта) **Бонус мастерства** +3

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

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

Чувство паутины. Находясь в контакте с паутиной, каккуу знает точное местоположение всех других существ, находящихся в контакте с той же паутиной.

Хождение по паутине. Каккуу игнорирует ограничения перемещения, вызванные паутиной.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Каккуу совершает атаку Паутиным силком, использует Подтаскивание и совершает атаку Укусом.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 14 (2к10 + 3) колющего урона плюс 10 (3к6) урона ядом.

Подтаскивание. Каккуу подтаскивает всех схваченных с помощью Паутиного силка в пределах 60 футов существ на 30 футов к себе.

Паутиный силок. *Дальнобойная атака оружием:* +6 к попаданию, дистанция 30/60 футов, одно Большое или меньшее существо. *Попадание:* Цель становится схваченной (Сл выскобждения равна 13). Пока цель схвачена, она также опутана. Каждый схвативший существо паутиный силок можно атаковать и уничтожить (КД 10; 10 хитов; иммунитет к дробящему урону, урону психической энергией и ядом).

ПАУКОДЕМОН ФИСАРАЗУ [PHISARAZU SPYDER-FIEND]

Большое Исчадие (Демон), обычно хаотично-злое

Класс Доспеха 17 (природный доспех)

Хиты 170 (20к10 + 60)

Скорость 40 футов, лаза 40 футов

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
19(+4)	14(+2)	17(+3)	11(+0)	14(+2)	13(+1)

Спасброски Лов +7, Тел +8, Мдр +7

Навыки Восприятие +7, Скрытность +7

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

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состоянию отравление

Чувства истинное зрение 120 футов, пассивное Восприятие 17

Языки Общий, Бездны, Телепатия 120 фт.

Опасность 13 (10 000 опыта) **Бонус мастерства** +5

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

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

Чувство паутины. Находясь в контакте с паутиной, фисаразу знает точное местоположение всех других существ, находящихся в контакте с той же паутиной.

Хождение по паутине. Фисаразу игнорирует ограничения перемещения, вызванные паутиной.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Фисаразу совершает атаку Укусом и две атаки Когтем. Он может заменить одну из этих атак Сверкающей струей, если возможно.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +9 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 15 (2к10 + 4) колющего урона плюс 9 (2к8) урона ядом, также цель будет отравлена до начала следующего хода фисаразу.

Коготь. *Рукопашная атака оружием:* +9 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 22 (4к8 + 4) рубящего урона.

Сверкающая струя (перезарядка 5-6). Фисаразу выпускает сверкающую паутину в 60-футовом конусе. Все существа и объекты в этой области окутываются мерцающей паутиной на 1 минуту, в течение которой они испускают тусклый свет в радиусе 10 футов и не получают преимуществ от невидимости. Также все существа в этой области должны преуспеть в спасброске Мудрости Сл 16, иначе становятся ошеломленными на 1 минуту. Ошеломленное существо может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, при успехе оканчивая на себе состояние.

БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Изменение формы. Фисаразу превращается в **краба [crab]**, **драуга [drider]** или **гигантского краба [giant crab]**, или же возвращается в свой истинный облик. Во всех областях его характеристики не меняются. Все несомое и носимое им снаряжение не превращается.



Паукодемон фисаразу



Паукодемон каувилитку



Паукодемон раклюпис



ПАУКОДЕМОН КАУВИЛИТКУ [QUAVILITNKU SPYDER-FIEND]

Большое Исчадие (Демон), обычно хаотично-злое

Класс Доспеха 19 (природный доспех)

Хиты 256 (27к10 + 108)

Скорость 40 футов, лазая 40 футов

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18(+4)	16(+3)	19(+4)	17(+3)	14(+2)	12(+1)

Спасброски Лов +9, Тел +10, Мдр +8

Навыки Восприятие +8, Расследование +9, Скрытность +9

Сопrotивление урону огонь, холод, электричество

Иммунитет к урону кислота, яд

Иммунитет к состоянию отравление

Чувства истинное зрение 60 футов, пассивное Восприятие 17

Языки Общий, Бездны, Телепатия 120 фт.

Опасность 17 (18 000 опыта) **Бонус мастерства** +6

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

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

Чувство паутины. Находясь в контакте с паутиной, каувилитку знает точное местоположение всех других существ, находя-

щихся в контакте с той же паутиной.

Хождение по паутине. Каувилитку игнорирует ограничения перемещения, вызванные паутиной.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Каувилитку совершает две атаки Укусом.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +10 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 15 (2к10 + 4) колющего урона плюс 17 (5к6) урона ядом. Если цель — существо, то оно должно преуспеть в спасброске Телосложения Сл 18, иначе становится отравленным на 1 минуту. Пока цель отравлена таким образом, она не может восстанавливать хиты. Существо может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, при успехе заканчивая на себе эффект.

Разлагающая паутина (перезарядка 5-6). Каувилитку исторгает кислотную паутину в 90-футовом конусе. Все существа в этой области должны совершить спасбросок Телосложения Сл 18, получая 44 (8к10) урона кислотой при провале или только половину этого урона при успехе. Немагические объекты в этой области, которые никто не носит и не держит, получают 44 (8к10) урона кислотой.

БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Поиск уязвимости. Каувилитку осматривает видимое существо в пределах 40 футов от него. До начала следующего хода каувилитку, он совершает броски атаки по этому существу с преимуществом.

ПАУКОДЕМОН РАКЛЮПИС [RAKLUPIS SPYDER-FIEND]

Большое Исчадие (Демон), обычно хаотично-злое

Класс Доспеха 19 (природный доспех)

Хиты 210 (28к10 + 56)

Скорость 40 футов, лазая 40 футов

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
17(+3)	20(+5)	14(+2)	18(+4)	16(+3)	23(+6)

Спасброски Лов +11, Тел +8, Мдр +9

Навыки Восприятие +9, Скрытность +11

Иммунитет к урону огонь, холод, электричество, яд

Иммунитет к состоянию отравление

Чувства истинное зрение 120 футов, пассивное Восприятие 19

Языки Общий, Бездны, Телепатия 120 фт.

Опасность 19 (22 000 опыта) **Бонус мастерства** +6

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

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

Чувство паутины. Находясь в контакте с паутиной, фисаразу знает точное местоположение всех других существ, находящихся в контакте с той же паутиной.

Хождение по паутине. Фисаразу игнорирует ограничения перемещения, вызванные паутиной.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Раклюпис совершает атаку Укусом и две атаки Зазубренным мечом. Он может использовать Ядовитую сферу вместо одной из этих атак.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +11 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 16 (2к10 + 5) колющего урона плюс 18 (4к8) урона ядом. Если цель — существо, то оно должно преуспеть в спасброске Телосложения Сл 20, иначе станет отравленным на 1 минуту. Пока цель отравлена таким образом, она становится недееспособной и не может восстанавливать хиты. Существо может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, при успехе заканчивая на себе эффект.

Зазубренный меч. *Рукопашная атака оружием:* +11 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 19 (4к6 + 5) рубящего урона плюс 18 (4к8) урона ядом.

Ядовитая сфера. *Дальнобойная атака оружием:* +11 к попаданию, дистанция 60/180 футов, одна цель. *Попадание:* 45 (10к8) урона ядом.

Использование заклинаний. Раклюпис накладывает одно из следующих заклинаний, используя Харизму в качестве базовой характеристики и без использования материальных компонентов (Сл спасброска от заклинаний 20):

Неограниченно: *маскировка* [disguise self], *невидимость* [invisibility] (только на себя), *волшебная рука* [mage hand], *малая иллюзия* [minor illusion]

2/день: *тьма* [darkness], *подчинение чудовища* [dominate monster], *множественное внушение* [mass suggestion], *телекинез* [telekinesis], *телепортация* [teleport]

БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Подчиняющий приказ. Раклюпис может магически окончить состояния очарования и испуга на себе и любом количестве союзников в пределах 60 футов от себя.



ЗВЕЗДНЫЙ УДИЛЬЩИК

Находясь в дальнем родстве с поглотителями, звездные удильщики — это астральные хищники, напоминающие огромных золотистых морских чертей с переливающимися плавниками и хвостами. У звездного удильщика нет глаз, а его шкура усеяна биолюминесцентными крапинками, что позволяет ему легко сливаться с просторами Астрала. Фирменная приманка звездного удильщика излучает чарующее сияние, которое стало причиной гибели для многих исследователей Дикого космоса.



ЗВЕЗДНЫЙ УДИЛЬЩИК [STAR ANGLER]

Большой Монстр, без мировоззрения

Класс Доспеха 15 (природный доспех)

Хиты 119 (14к10 + 42)

Скорость 0 футов, летая 40 футов

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
21 (+5)	15 (+2)	17 (+3)	3 (-4)	14 (+2)	6 (-2)

Навыки Восприятие +5, Скрытность +8

Чувства слепое зрение 120 футов (слеп за пределами этого радиуса), пассивное Восприятие 15

Опасность 8 (3900 опыта) **Бонус мастерства** +3

Избегание. Если звездный удильщик подвергается эффекту, позволяющему совершить спасбросок, чтобы получить только половину урона, он вообще не получает урон, если преуспееет, и получает лишь половину урона при провале.

Свечение. Звездный удильщик испускает яркий свет в радиусе 30 футов и тусклый свет в пределах еще 30 футов.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Звездный удильщик совершает три атаки Укусом.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +8 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 16 (2к10 + 5) колющего урона.

БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Чарующая приманка. Приманка звездного удильщика сияет чарующим звездным светом, выбирая целью одно видимое удильщиком существо в пределах 120 футов. Цель должна преуспеть в спасброске Мудрости Сл 13, иначе становясь очарованной до начала следующего хода удильщика. Пока цель очарована таким образом, она становится недееспособной и должна использовать все перемещение на своем ходу для того, чтобы перемещаться по прямой к звездному удильщику. Очарованная цель не избегает провоцированных атак, но избегает опасную местность. Цель может быть очарована только одним звездным удильщиком за раз.

ВЛАЗОК

Скелетоподобные четвероногие чудища, называемые влазочками, особенно хорошо подходят для зачисток после битв во Внешних планах. Они любят перемалывать поля сражений после окончания самых ожесточенных боев, затаптывая выживших и сокрушая очаги сопротивления. Когда влазочки предвидят наплыв врагов, то демоны прыгают на них сверху, чтобы раздавить.

Влазочки обладают острым восприятием мира благодаря глазам, расположенным вокруг их отвратительных голов. Они легко теряют интерес к своим задачам, если только могущественные командиры, подобные лордам демонов, не держат их в узде. Без тщательного руководства влазочки становятся безумными проводниками хаоса, прорываясь сквозь толпы более слабых демонов и уничтожая их ряды мощными ударами.

ВЛАЗОК [VLAZOK]

Большое Исчадие (Демон), обычно хаотично-злое

Класс Доспеха 17 (природный доспех)

Хиты 136 (16к10 + 48)

Скорость 30 футов, лазая 30 футов

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
21(+5)	18(+4)	16(+3)	6(-2)	9(-1)	9(-1)

Спасброски Сил +9, Тел +7

Навыки Восприятие +3

Сопротивление урону огонь, холод, электричество

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состоянию испуг, истощение, отравление, очарование

Чувства темное зрение 120 футов, пассивное Восприятие 13

Языки Бездны, Телепатия 120 фт.

Опасность 11 (7200 опыта) **Бонус мастерства** +4

Всевидающий. Влазок не может быть застигнут врасплох.

Кровавое бешенство. Влазок совершает с преимуществом

броски рукопашных атак по существам, у которых хиты ниже максимума.

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

Паучье лазанье. Влазок может лазать по сложным поверхностям, включая потолки, без совершения проверок характеристик.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Влазок совершает две атаки Боданием.

Бодание. *Рукопашная атака оружием:* +9 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 23 (4к8 + 5) колющего урона. Если цель — существо большого размера или меньше, то она сбивается с ног.

БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Растаптывание. *Рукопашная атака оружием:* +9 к попаданию, досягаемость 5 футов, одно лежащее ничком существо. *Попадание:* 27 (4к10 + 5) дробящего урона.



КОВАНЫЙ ВОИТЕЛЬ

Кованые воители — Гуманоиды, созданные из дерева и стали, а затем магически наполненные жизнью и разумом. Кованые были созданы для того, чтобы сражаться в Последней войне, и после этого конфликта они изо всех сил пытаются понять свое место в мире.



КОВАНЫЙ ВОИТЕЛЬ [WARFORGED WARRIOR]

Средний Конструкт, любое мировоззрение

Класс Доспеха 16 (природный доспех)

Хиты 30 (4к8 + 12)

Скорость 30 футов

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16(+3)	12(+1)	16(+3)	10(+0)	14(+2)	11(+0)

Навыки Атлетика +5, Восприятие +4, Выживание +4

Сопротивление урону яд

Иммунитет к состоянию отравление

Чувства пассивное Восприятие 14

Языки Общий

Опасность 1 (200 опыта) **Бонус мастерства** +2

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Кованый совершает две атаки Наручным клинком.

Наручный клинок. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 6 (1к6 + 3) рубящего урона.

Метательное копьё. Рукопашная или дальнобойная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 футов или дистанция 30/120 футов, одна цель. *Попадание:* 6 (1к6 + 3) колющего урона.

РЕАКЦИИ

Защита. Когда атакующий, которого видит кованый, совершает бросок атаки против существа в пределах 5 футов от кованого, кованый может наложить помеху на этот бросок атаки.

ЛЮСТРА ВРАЩЕНИЯ

По сравнению с другими оживленными объектами, люстры вращения кажутся капризными личностями. Жертвы обычно воспринимают пылающий вихрь, создаваемый люстрой, как озорство или откровенную злобу, хотя люстра не способна осознать таких понятий. Она принимает тактические решения только для того, чтобы как можно лучше выполнить приказ своего хозяина.



«Как только я переступила порог этого проклятого дома, то поняла, что его хозяева — не просто трактирщики, а люстра не то, чем кажется.»

— Самина Крестфарн, горничная из Баровии.

ЛЮСТРА ВРАЩЕНИЯ [WHIRLING CHANDELIER]

Большой Конструкт, без мировоззрения

Класс Доспеха 13 (природный доспех)

Хиты 105 (14к10 + 28)

Скорость 30 футов, летая 30 футов (парит)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	15 (+2)	15 (+2)	3 (-4)	5 (-3)	1 (-5)

Спротивление урону огонь

Иммунитет к урону психическая энергия, яд

Иммунитет к состоянию глухота, испуг, истощение, окаменение, ослепление, отравление, очарование, паралич

Чувства слепое зрение 60 футов (слеп за пределами этого радиуса), пассивное Восприятие 7

Языки понимает общий, но не говорит

Опасность 8 (3900 опыта) **Бонус мастерства** +3

Обманчивая внешность. Если люстра вращения не движется в начале боя, то она имеет преимущество на бросок инициативы. Более того, если существо не видело движений или действий люстры, это существо должно преуспеть в проверке Интеллекта (Расследование) Сл 18, чтобы понять, что она живая.

Пламенная аура. Любое существо, которое начинает свой ход в пределах 5 футов от люстры, получает 7 (2к6) урона огнем.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Люстра совершает три атаки Цепью или Лампой, или любой их комбинацией.

Цель. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 15 футов, одна цель. **Попадание:** 13 (2к8 + 4) дробящего урона, и цель должна преуспеть в спасброске Силы Сл 15, иначе он подтягивается в незанятое пространство в пределах 5 футов от люстры.

Лампа. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. **Попадание:** 9 (2к4 + 4) дробящего урона плюс 13 (3к8) урона огнем.

Пылающий вихрь (перезарядка 5-6). Все существа в пределах 20 футов от люстры, не имеющие полного укрытия, должны преуспеть в спасброске Телосложения Сл 14, иначе получая 36 (8к8) урона огнем и становясь ослепленными до начала следующего хода люстры.



ПРИЛОЖЕНИЕ Б

ДОСЬЕ ПЕРСОНАЖЕЙ

В этом приложении описаны культовые персонажи, о которых герои могут узнать во время приключения, они представлены в алфавитном порядке (как в оригинале). Блоки статистики включены по мере необходимости.

АЦЕРЕРАК

Ацерерак, известный как «Поглотитель душ», — могущественный архилич, которого боятся во многих мирах. Он с жестоким наслаждением убивает искателей приключений, заманивая их в гробницы, кишащие ловушками, и обещая могущественные артефакты. Затем он питается их душами, чтобы поддержать свои эскапады по всей Вселенной.

История

Сотни лет назад Ацерерак был смертным магом из Орта, посвятившим себя достижению большей силы и бессмертия. Согласно преданиям, Ацерерак был учеником Векны, от которого и узнал секреты не-жизни.

Ацерерак путешествует по мирам в поисках могущественных артефактов. Когда архилич находит особо интересный экземпляр, он запечатывает его в одной из своих печально известных гробниц, чтобы заманивать охотников за сокровищами в глубины подземелий. Ацерерак наполнил их смертельными ловушками, жуткими чудовищами и хитрыми головоломками, чьим назначением являются пытки и гибель потенциальных воров, чьи души он затем поглотит.

Самая известная из гробниц Ацерерака — Гробница Ужасов, которая за свою историю унесла жизни многих искателей приключений. Другая печально известная гробница — Гробница Девяти Богов, в которой Ацерерак запечатал девять убитых им ложных богов. У него есть еще гробницы на Орте, в Фаэруне и за его пределами.

В отличие от многих архиличей, Ацерерак не стремится к божественности. Тем не менее, его гнусные деяния привели к тому, что он обрел значительное число последователей. Одна из таких групп последователей основала Мрачную Академию — учебное заведение, где изучают волшебство и религию, превознося могущество Ацерерака.

Личность

Ацерераку доставляет удовольствие наблюдать за тем, как гибнут другие. Он считает себя во всех отношениях высшим созданием и относится к другим, как к надоедливому насекомым. Даже созданных им существ он рассматривает как инструменты для исполнения своих прихотей. Подобная гордыня часто приводила его к катастрофе, но, будучи личем, Ацерерак постоянно возвращается к своей не-жизни.





АЛУСТРИЭЛЬ СИЛЬВЕРХЕНД

Леди Алустриэль Сильверхенд, которую называют Спящей леди, на протяжении веков была влиятельной волшебницей и сторонницей добра во всем Торие. Алустриэль — одна из Семи Сестер, бессмертных дочерей Мистры, богини плетения. Божественная энергия, которую она передала своей дочери, наделяет Алустриэль невероятной властью над арканной магией.

Алустриэль — это человеческая женщина с серебристыми волосами, которая выглядит очень молодо, поэтому в ее облике нет ни намека на сверхъестественно долгую жизнь. Обычно она облачена в длинные одеяния и использует посох, украшенный головой единорога — *посох Сильверимуна*.

Личность

Главными приоритетами Алустриэль являются расширение добра, поощрение добродетели и предоставление сострадания во всей мультивселенной. Она создает союзы и быстро вмешивается в чужие планы, когда чувствует угрозу силам добра. Она совершила множество путешествий и создала убежища на различных планах — например, свое святилище в городе Сигил. Алустриэль не стремится к личной славе или богатству: ее способ влияния на космос незаметный, но эффективный.

АЛУСТРИЭЛЬ СИЛЬВЕРХЕНД [ALUSTRIEL SILVERHAND]

Средний Гуманоид (Человек, Волшебник), хаотично-добрая

Класс Доспеха 15 (18 с доспехами мага [mage armor])

Хиты 272 (32к8 + 128)

Скорость 30 футов

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
12(+1)	20(+5)	18(+4)	24(+7)	23(+6)	22(+6)

Спасброски Тел +11, Инт +14, Мдр +13

Навыки История +14, Магия +14, Проницательность +13, Религия +14

Спротивление урону излучение

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состоянию истощение, отравление, очарование

Чувства пассивное Восприятие 16

Языки Общий, Драконий, Эльфийский

Опасность 21 (33 000 опыта) **Бонус мастерства** +7

Слух избранной. Когда существо, находящееся на том же плане существования, что и Алустриэль, произносит ее имя, Алустриэль слышит свое имя и следующие девять слов, которые произносит говорящий.

Легендарное сопротивление (3/день). Если Алустриэль проваливает спасбросок, она может вместо этого сделать спасбросок успешным.

Особое снаряжение. Алустриэль использует магический посох, известный как посох Сильверимуна [staff of Silverymoon]. В руках кого угодно, кроме Алустриэль, *посох Сильверимуна* становится *посох силы* [staff of power].

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Алустриэль совершает три атаки посохом Сильверимуна или две атаки Праведным лучом.

Посох Сильверимуна. *Рукопашная атака оружием:* +12 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 14 (2к8 + 5) дробящего урона плюс 38 (7к10) урона излучением.

Праведный луч. *Дальнобойная атака заклинанием:* +14 к попаданию, дистанция 120 футов, одна цель. *Попадание:* 65 (9к12 +

7) урона силовым полем, и если цель является существом, то она должна совершить спасбросок Харизмы Сл 22. При провале цель становится недееспособной до начала следующего хода Алустриэль. При успехе скорость цели снижается на 10 футов до начала следующего хода Алустриэль.

Серебряное зарево (требуется Серебряное пламя). Алустриэль создает 60-футовый конус серебряного огня. Все существа в этой области должны совершить спасбросок Ловкости Сл 22, получая 77 (14к10) урона излучением при провале или половину этого урона при успехе. В дополнение к этому, Алустриэль или одно существо по ее выбору, в пределах 60-ти футов от нее, восстанавливает 10 (3к6) хитов.

Использование заклинаний. Алустриэль накладывает одно из следующих заклинаний, используя Интеллект в качестве базовой характеристики (Сл спасброска от заклинаний 22, +14 к попаданию атаками заклинаниями):

Неограниченно: пляшущие огоньки [dancing lights], обнаружение магии [detect magic], доспехи мага [mage armor] (только на себя), волшебная рука [magic hand]

2/день каждое: обнаружение мыслей [detect thoughts], рассеивание магии [dispel magic], языки [tongues]

1/день каждое: телепатия [telepathy], телепортация [teleport], остановка времени [time stop]

БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Серебряное пламя (2/день). Ослепительно-серебряное безвредное пламя окутывает Алустриэль, делая ее сильнее. Серебряное пламя длится 1 час, либо до тех пор, пока Алустриэль не станет недееспособна или не погасит пламя бонусным действием. Пока Алустриэль окутана серебряным пламенем, она получает истинное зрение в пределах 30 футов и возможность использовать действие Серебряное зарево. В дополнение к этому Алустриэль получает невосприимчивость к магии, которая способна определить ее мировоззрение, вид существа, прочесть мысли или правдивость слов.

РЕАКЦИИ

Сияющие контрзаклинание. Алустриэль прерывает существо, накладывающее заклинание, которое она может видеть. Если у заклинания 5-й уровень или ниже, оно проваливается и не имеет никакого эффекта. Если у заклинания 6-й уровень или выше, то Алустриэль совершает проверку Интеллекта (Сл 10 + уровень заклинания). При успехе заклинание проваливается и не имеет никакого эффекта. Независимо от уровня заклинания, заклинатель получает 11 (2к10) урона излучением, если заклинание проваливается.





КАС, ПРЕДАТЕЛЬ

Предатель, Кровавая рука, Разрушитель — за свою долгую жизнь Кас заслужил множество титулов. Он вампир, легендарный фехтовальщик и безжалостный полководец, но движет им прежде всего одно — ненависть к Векне.

Кас выглядит как хорошо сложенный мужчина лет тридцати с волосами цвета вороного крыла, хотя на самом деле он гораздо старше: клыки выдают его природу вампира.

Личность

Кас жесток, злобен и неумолим в своем стремлении отомстить Векне. Он охотно лжет, нарушает обещания, предает союзников и насмехается над теми, кто попадает на его уловки. Кас не любит тех, кто не согласен с его превосходством и не помогает ему в достижении его целей.

В этом приключении Кас обманывает Ташу и Алустриэль — двух невероятно могущественных волшебниц. Помимо победы над Векной, Кас отчаянно хочет, чтобы они увидели и признали его силу.

КАС, ПРЕДАТЕЛЬ [KAS THE BETRAYER]

Средняя Нежить (Перевертыш), обычно законно-злая

Класс Доспеха 18 (латы)

Хиты 315 (30к8 + 180)

Скорость 40 футов

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
26(+8)	20(+5)	22(+6)	24(+7)	19(+4)	26(+8)

Спасброски Тел +13, Мдр +11, Хар +15

Навыки Восприятие +11, Магия +14, Обман +22, Скрытность +12

Иммунитет к урону некротическая энергия, яд; дробящий, колющий, рубящий от немагических атак

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

Чувства темное зрение 120 футов, пассивное Восприятие 21

Языки Общий, Бездны, Драконий, Инфернальный

Опасность 23 (50 000 опыта) **Бонус мастерства** +7

Нетерпеливый предатель. Кас добавляет 1к10 к своим броскам инициативы. Он совершает с преимуществом броски атаки по существам, которые испуганы.

Легендарное сопротивление (3/день). Если Кас проваливает спасбросок, он может вместо этого сделать спасбросок успешным.

Регенерация. Кас восстанавливает 20 хитов в начале своего хода, если у него есть хотя бы 1 хит. Если он получает урон излучением, эта особенность не действует в начале следующего хода Каса.

Особое снаряжение. Кас носит корона лжи [crown of lies].

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

Сила ночи. Кас не нуждается в грубу, и он пьет кровь не для насыщения, но для того, чтобы сеять ужас. Если Кас убит, то он возвращается к жизни спустя 1к100 ночей в незанятом пространстве Товага, его личного Домена Ужаса. Его можно окончательно уничтожить только пронзив колом сердце, а затем обезглавив. Кол должен быть сделан из дерева, выросшего на земле Орта, родного мира Каса.

Гиперчувствительность к солнечному свету. Кас получает урон излучением 20, если начинает ход под солнечным светом. Находясь на солнечном свете, он совершает с помехой броски атаки и проверки характеристик.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Кас совершает три атаки Клинком мщения. Он может заменить одну из этих атак Укусом.

Клинок мщения. *Рукопашная атака оружием:* +15 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 20 (2к8 + 11) рубящего урона. Клинок совершает критические попадания на значениях «19» и «20» кости атаки.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +15 к попаданию, досягаемость 5 футов, одно существо. *Попадание:* 11 (1к6 + 8) колющего урона плюс 10 (3к6) урона некротической энергией. Максимум хитов цели уменьшается на количество, равное полученному урону некротической энергией, а Кас восстанавливает такое же количество хитов. Уменьшение хитов длится до тех пор, пока цель не окончит продолжительный отдых. Цель умирает, если этот эффект уменьшает максимум ее хитов до 0. Гуманоид, убитый этим способом, а после закопанный в землю, восстает следующей ночью в качестве порождения вампира, находящегося под контролем Каса.

БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Изменение формы. Кас превращается в облако тумана Среднего размера или обратно в свой истинный облик. Все носимое им снаряжение трансформируется вместе с ним, но несомое снаряжение не меняется. Он возвращается в свой истинный облик в случае смерти. Находясь в туманном облике, Кас обладает скоростью полета 20 футов, может парить и входить в пространство враждебных существ и останавливаться там. Кас может проходить сквозь любое пространство, не протискиваясь, до тех пор, пока сквозь это же пространство может пройти воздух, однако он не может проходить сквозь жидкости. Кас совершает с преимуществом спасброски Силы, Ловкости и Телосложения, получает иммунитет ко всему немагическому урону, за исключением того урона, который он получает как часть своей особенности Гиперчувствительности к солнечному свету. Находясь в туманном облике, Кас не может предпринимать действия, говорить или использовать объекты.

Угрожающий взгляд. Кас выбирает целью одно существо в пределах 60 футов от него, которое он может видеть. Цель должна преуспеть в спасброске Мудрости Сл 23, иначе станется испуганной до начала следующего хода Каса.

РЕАКЦИИ

Парирование ответным ударом. Кас добавляет 3 к КД против одной рукопашной атаки, которая должна попасть по нему. Затем он совершает одну атаку Клинком мщения против атаковавшего, если тот находится в пределах досягаемости. В случае попадания цель получит дополнительные 9 (2к8) рубящего урона.

ЛЕГЕНДАРНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Кас 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. Кас восстанавливает использованные легендарные действия в начале своего хода.

Перемещение. Кас перемещается на расстояние, не превышающее его скорость, не провоцируя атаки.

Клинок (стоит 2 действия). Кас совершает одну атаку Клинком мщения.

Восстань, павший солдат (стоит 3 действия). Кас магическим образом призывает спектра [specter]. Спектр появляется в незанятом пространстве в пределах 30 футов от Каса, которому подчиняется. Спектр совершает свои ходы сразу после Каса. Он существует в течение 1 часа, пока не умрет Кас, либо пока Кас не будет отпустит его бонусным действием. У Каса не может быть призвано более двух спектров одновременно.

Лолс, Королева Пауков

Лолс является демонической богиней обмана, теней и пауков и обретает силу, обманывая как союзников, так и врагов. Ее последователи верят, что она может видеть глазами всех пауков, и утверждают, что ей известно все.

История

Много веков назад Лолс регулярно плела заговоры против своей семьи, состоящей из эльфийских богов, в стремлении убить их и подчинить себе их последователей. Несмотря на то, что ее попытки заканчивались провалом, она извлекала из них ценные уроки и становилась все могущественнее.

Неудачное покушение на жизнь могущественного эльфийского бога Кореллона Ларетиана стало причиной изгнания Лолс в Бездну. Она подчинила один из слоев, ныне называющийся Демонической Паутиной, и сделала его своим доменом. Лолс подстроилась под новое место обитания и сменила свой облик на демонический: теперь она выглядит как прекрасная эльфийка, чья нижняя часть тела представляет собой туловище огромного чудовищного паука. Лолс дорожит своим новым титулом Королевы Пауков и пытается уничтожить всех, кто сомневается в ее силе.

Лолс стала богиней и покровительницей злобных чудовищ, населяющих Подземье Фаэруна. Некоторые из гуманоидов тоже готовы служить ей. Лолс показывает свою благосклонность чудовищными способами. Одним из самых ужасных проклятых даров, которым может наградить Королева Пауков, является превращение в драука.

Последователи Лолс стремятся разжечь хаос повсюду во имя своей богини. Чем безжалостнее и фанатичнее предан Лолс тот, кто ей служит, тем ближе он к благосклонности богини.

Личность

Лолс считается жестокой богиней. Она любит хаос и причинение боли невинным, в особенности тем, кто встает на пути ее жажды власти. Страдания других доставляют ей удовольствие, а если эта боль приносит пользу ее планам, то так даже лучше.

Паучья Королева использует двуличие и садизм против врагов, но ей также нравится манипулировать теми, кто утверждает, что любит ее. Она обещает великие награды тем, кто беспрекословно подчиняется ей, но выполняет ли она свои клятвы, зависит от ее прихоти.

Паучья Королева часто заключает союзы с другими богами или могущественными лордами демонов, но делает это только ради личной выгоды. При первых же признаках каких-либо неприятностей Лолс бросает своих союзников. Несмотря на это, некоторые считают ее покровительством ценным.

Совсем недавно Лолс заключила союз с Векной. Архилич пообещал Лолс место подле себя в качестве второго по силе существа в мире, если она поможет ему воплотить Ритуал Перерождения для пересоздания мультивселенной. Лолс направила армии для защиты Векны на Пандемониуме, но если ситуация обернется против архилича, то она планирует оставить его без поддержки.

Лорд Сот

Лорд Сот — самый могущественный рыцарь смерти в Кристале. Когда-то давно Сот был членом ордена Розы Рыцарей Соламнии, образцом доброты и справедливости, но гордость заставила его свернуть на путь зла. Сот погиб во время Катаклизма, но затем восстал из пепла в виде ужасной нежити. Сейчас он проживает в проклятой Даргаардской башне.





Лорд Сот [LORD SOTH]

Средняя Нежить (Паладин), законно-злая

Класс Доспеха 18 (латы)

Хиты 228 (24к8 + 120)

Скорость 30 футов

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
22 (+6)	11 (+0)	20 (+5)	12 (+1)	16 (+3)	20 (+5)

Спасброски Лов +6, Мдр +9, Хар +11

Иммунитет к урону некротическая энергия, яд

Иммунитет к состоянию испуг, истощение, отравление

Чувства темное зрение 120 футов, пассивное Восприятие 13

Языки Общий, Инфернальный, Соламнийский

Опасность 19 (22 000 опыта) **Бонус мастерства** +6

Легендарное сопротивление (3/день). Если Сот проваливает спасбросок, он может вместо этого сделать спасбросок успешным.

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

Предводитель нежити. Если Сот дееспособен, он и все существа, являющиеся нежитью, по его выбору в пределах 60 футов от него совершают с преимуществом спасброски от эффектов, изгоняющих нежить.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Сот совершает три атаки Факелом Отрекшегося.

Факел Отрекшегося. Рукопашная атака оружием: +12 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 10 (1к8 + 6) дробящий урон плюс 18 (4к8) урона некротической энергией, и если цель — существо, оно не может восстанавливать хиты до начала следующего хода Сота.

Огонь Катаклизма (1/день). Сот бросает магический шар огня, который взрывается в точке, которую он может видеть в пределах 120 футов. Все существа в сфере радиусом 20 футов с центром в этой точке должны совершить спасбросок Ловкости Сл 19. Существо получает 35 (10к6) урона огнем и 35 (10к6) урона некротической энергией при провале, или половину этого урона при успехе.

Помимо этого, любой гуманоид Среднего или меньшего размера, убитый этим уроном, и все трупы подобных существ внутри сферы, становятся скелетами [skeleton] под контролем Сота. Скелеты действуют с такой же инициативой как у Сота, но сразу после его хода. При отсутствии других команд скелет пытается убить любое существо, не являющееся Нежитью, с которыми он сталкивается.

Использование заклинаний. Сот накладывает одно из следующих заклинаний, не нуждаясь в материальных компонентах. Его базовой характеристикой является Харизма (Сл спасброска 19):

Неограниченно: *приказ* [command] (ячейкой 8-го уровня)

2/день каждое: *рассеивание магии* [dispel magic], *удержание личности* [hold person] (ячейкой 3-го уровня)

1/день: *изгнание* [banishment] (ячейкой 6-го уровня)

Слово смерти (1/день). Сот указывает на существо, которое он может видеть в пределах 60 футов, и магическим образом приказывает ему умереть. Цель должна совершить спасбросок Телосложения Сл 19, получая 100 урона некротической энергией при провале или половину этого урона при успехе. Цель умирает, если этот урон уменьшает ее хиты до 0.

ЛЕГЕНДАРНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Сот 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. Сот восстанавливает использованные легендарные действия в начале своего хода.

Неумолимый маневр. Сот перемещается на расстояние, не превышающее его скорость или приказывает оседланному им скакуну переместиться на расстояние, не превышающее его скорость. При перемещении с помощью этого действия не провоцирует атаки. Если он или его скакун перемещаются в пределах 5 футов от существа, он может заставить это существо совершить спасбросок Силы Сл 20. При провале существо будет сбито с ног.

Удар (стоит 2 действия). Сот совершает одну атаку Факелом Отрекшегося.

Накладывание заклинания (стоит 3 действия). Сот накладывает заклинание.



ПАУК-ВОЛК МИСКА

Паук-волк Миска — легендарный лорд демонов и превосходный стратег. Его нижняя часть тела представляет собой туловище массивного бронированного паука, у него четыре руки и две огромные волчьи головы, из пасть которых стекает яд. Но самой сильной стороной Миски является его хитрый ум.

История

Много веков назад Миска возглавил орды Хаоса против сил Закона по приказу своей покровительницы, загадочной Королевы Хаоса. Казалось, господство Миски невозможно остановить.

В отчаянии противники Миски создали артефакт в виде жезла для его заточения в экстрапланарной тюрьме. После того, как Миску заперли в Пандемониуме, предмет распался на части, разлетевшись по различным планам, и стал называться *жезлом семи частей [rod of seven parts]*. Этот артефакт является ключом к освобождению Миски из его долгого заточения.



ПАУК-ВОЛК МИСКА [MISKA THE WOLF-SPIDER]

Огромное Исчадие (Демон), обычно хаотично-злое

Класс Доспеха 21 (природный доспех)

Хиты 399 (38к12 + 152)

Скорость 40 футов, лазая 40 футов

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
23 (+6)	18 (+4)	19 (+4)	18 (+4)	21 (+5)	22 (+6)

Спасброски Лов +11, Тел +11, Мдр +12

Навыки Восприятие +12, Проницательность +12, Скрытность +11

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

Иммунитет к состоянию отравление

Чувства истинное зрение 120 футов, пассивное Восприятие 21

Языки Общий, Бездны, Телепатия 120 фт.

Опасность 24 (62 000 опыта) **Бонус мастерства** +7

Порченная кровь. Существо, попавшее по Миску рукопашной атакой оружием, получает 7 (2к6) урона ядом.

Легендарное сопротивление (3/день). Если Миска проваливает спасбросок, он может вместо этого сделать спасбросок успешным.

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

Чувство паутины. Находясь в контакте с паутиной, Миска знает точное местоположение всех других существ, находящихся в контакте с той же паутиной.

Хождение по паутине. Миска игнорирует ограничения перемещения, вызванные паутиной.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Миска совершает одну атаку Волчьим укусом и две атаки Трезубцем Хаоса.

Волчий укус. Рукопашная атака оружием: +13 к попаданию, досягаемость 10 футов, одна цель. *Попадание:* 17 (2к10 + 6) колющего урона плюс 27 (6к8) урона ядом. Если цель — существо, то оно должно преуспеть в спасброске Телосложения Сл 21, иначе станет отравленным на 1 минуту. Пока цель отравлена таким образом, она становится недееспособной и не может восстанавливать хиты. Существо может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, при успехе заканчивая на себе эффект.

Трезубец Хаоса. Рукопашная атака оружием: +13 к попаданию, досягаемость 15 футов, одна цель. *Попадание:* 13 (2к6 + 6) колющего урона плюс 9 (2к8) урона силовым полем.

Использование заклинаний. Миска накладывает одно из следующих заклинаний, используя Харизму в качестве базовой характеристики и без использования материальных компонентов (Сл спасброска от заклинаний 21):

Неограниченно: *маскировка [disguise self]*, *невидимость [invisibility]*, *волшебная рука [mage hand]*, *малая иллюзия [minor illusion]*, *паутина [web]*

2/день каждое: *подчинение чудовища [dominate monster]*, *многожественное внушение [mass suggestion]*, *отражения [mirror image]*, *телекинез [telekinesis]*, *телепортация [teleport]*

БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Подчиняющий приказ. Миска может магически окончить очарование и испуг на себе и любом количестве союзников в пределах 120 футов от себя.

ЛЕГЕНДАРНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Миска 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. Миска восстанавливает использованные легендарные действия в начале своего хода.

Вой. Миска кровожадно воеет на одно существо в пределах 120 футов от него, которое не является Исчадием. Цель должна преуспеть в спасброске Мудрости Сл 21, иначе получая 13 (2к12) урона психической энергией.

Перескок. Миска перемещается на расстояние, не превышающее его скорость, не провоцируя атаки.

Накладывание заклинания (стоит 2 действия). Миска использует особенность Использование заклинаний.

МОРДЕНКАЙНЕН

Морденкайнен — человеческий волшебник из Орта, чьи странствия и жажда новых познаний в магии приводят его в разные уголки мультивселенной. Морденкайнен расчетлив и загадочен, но не жесток.

Мужчина неоднократно вступал в дружеское соперничество, в том числе с Ташей — другой могущественной заклинательницей из Орта. О Морденкайнене слышали многие значимые личности мультивселенной, но лишь малая их часть знает его по-настоящему, чем и пользуется вампир Кас, выдавая себя за волшебника. На протяжении всего приключения он маскируется под Морденкайнена. Маг не знает о действиях военачальника-вампира.

ИСТОРИЯ

Морденкайнен рассказывал противоречивые истории о своем происхождении, но большинство исследователей считают, что он развил впечатляющую магическую силу уже к юному возрасту. Волшебник был известен своей изобретательностью, поэтому написал несколько планарных томов и создал множество заклинаний, названных в честь него, включая *верный пес Морденкайнена* [Mordenkainen's Faithful Hound] и *великолепный особняк Морденкайнена* [Mordenkainen's magnificent mansion].

Слава Морденкайнена росла на Орте, и вскоре он стал лидером могущественной группы заклинателей, названной Кругом Восьми. В нее входило несколько волшебников, которые тоже изобретали новые заклинания, в том числе Тенсер и Бигби. В конце концов Круг Восьми был расформирован после подавления восстания, организованного Векной. Это событие вызвало у Морденкайнена пожизненную ненависть к личу.

Морденкайнен путешествует по мультивселенной, следуя своим научным прихотям. У него есть свой дом — Башня Урм, который воплощается в Авернуре, когда волшебник решает навестить Девять Преисподних и изучить, как они влияют на различные школы магии.

Личность

Морденкайнен упрям и самолюбив до такой степени, что вызывает раздражение даже своих друзей. Он мало с кем близок, хотя практически все волшебники признают его заслуги. Мужчина одинок и желает создать сообщество магов, где бы каждый поддерживал друг друга. К сожалению, его большое эго делает эту мечту практически неосуществимой.

Хотя Морденкайнен может быть грубым и назойливым, он не приемлет жестокости и не видит причин для бессмысленных страданий. Волшебник не любит признаваться в этом, но на самом деле он готов поставить под угрозу собственную безопасность ради того, чтобы смягчить боль невинных.





СТРАД ФОН ЗАРОВИЧ

Страд фон Зарович — темный лорд Баровии, одного из доменов Ужаса. В нем мало что происходит без его ведома, хотя сам темный лорд редко обращает внимание на то, что считает скучными делами низших существ. Когда герои прибывают в Баровию и исследуют место под названием Дом Смерти в поисках осколка жезла семи частей, интерес Страда возрастает, поэтому он появляется. Персонажи встречают его в качестве хозяина Дома Смерти в главе 5.

История

При жизни Страд фон Зарович был принцем, воином и завоевателем. Жажду мужчины ко власти невозможно было утолить, поэтому он заключил договор с Темными Силами и стал бессмертным. Зло все сильнее пускало корни в сердце Страда, пока в порыве ревности он не убил своего брата Сергея. Супруга Сергея по имени Татьяна прыгнула с башни, спасаясь от Страда, и исчезла в тумане, поднимающемся вокруг Баровии, в то время как сам Страд убивал всех остальных в замке. Он превратился в вампира, а Баровия стала Доменом Ужаса.

Теперь Темные Силы держат Страда в ловушке своего царства, вечно мучая невозможностью сбежать. Он проводит свои дни, развлекаясь, как может, терроризируя жителей Баровии и упиваясь страхом и уважением к его авторитету.

СТРАД, ХОЗЯИН ДОМА СМЕРТИ [STRAND VON ZAROVICH]

Средняя Нежить (Вампир, Волшебник), обычно законно-злая

Класс Доспеха 16 (природный доспех)

Хиты 136 (16к8 + 64)

Скорость 30 футов

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18(+4)	18(+4)	18(+4)	20(+5)	15(+2)	18(+4)

Спасброски Лов +9, Мдр +7, Хар +9

Навыки Восприятие +12, Магия +15, Религия +10, Скрытность +14

Сопротивление урону некротическая энергия; дробящий, колющий, рубящий от немагических атак

Чувства темное зрение 120 футов, пассивное Восприятие 22

Языки Общий, Бездны, Великаний, Драконий, Инфернальный, Эльфийский

Опасность 15 (13 000 опыта) **Бонус мастерства** +7

Легендарное сопротивление (3/день). Если Страд проваливает спасбросок, он может вместо этого сделать спасбросок успешным.

Хозяин Дома. Когда хиты Страда опускаются до 0, он растворяется туманом и мгновенно телепортируется в свое логово в Замке Равенлофт. Спустя 1к4 часа Страд появляется вновь в случайном незанятом пространстве своего логова, восстанавлив все хиты.

Регенерация. Страд восстанавливает 20 хитов в начале своего хода, если у него есть хотя бы 1 хит. Если вампир получает урон излучением, эта особенность не действует в начале его следующего хода.

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

Слабости вампира. Страд обладает следующими слабостями:

Урон от текущей воды. Страд получает урон кислотой 20, если оканчивает ход в текущей воде, и он не может использовать Изменение формы.

Гиперчувствительность к солнечному свету. Страд получает урон излучением 20, если начинает ход под солнечным светом. Находясь на солнечном свету, он совершает с помехой броски атаки и проверки характеристик, и он не может использовать Изменение формы.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Страд совершает две атаки Ударом смерти. Он может заменить одну из этих атак использованием Проклятого огня, если возможно.

Удар смерти. Рукопашная атака оружием: +9 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. **Попадание:** 8 (1к8 + 4) рубящего урона плюс 14 (4кб) урона некротической энергией. Если цель — существо, то вместо причинения рубящего урона Страд может схватить цель (Сл высвобождения 18). Страд может держать в захвате только одно существо одновременно.

Проклятый огонь (перезарядка 5-6). Страд создает теневой, некротический огонь, который заполняет сферу радиусом в 20 футов с центром в точке пространства, которую он может видеть в пределах 90 футов от себя. Все существа в этой области должны совершить спасбросок Ловкости Сл 18, получая 14 (4кб) урона огнем плюс 14 (4кб) урона некротической энергией при провале или только половину этого урона при успехе.

Очарование. Страд нацеливается на одного гуманоида, которого видит в пределах 30 футов. Цель должна преуспеть в спасброске Мудрости Сл 17, иначе станет очарованной. Очарованная цель считает Страда верным другом, о котором нужно заботиться, и которого нужно защищать. Несмотря на то, что цель не находится под контролем Страда, она выполняет его просьбы и искренне прилагает все нужные для этого усилия. Каждый раз, когда Страд или его спутники делают цели что-нибудь плохое, цель может повторить спасбросок, оканчивая эффект на себе при успехе. В противном случае эффект длится 24 часа, пока хиты Страда не будут снижены до 0, пока он с целью не окажутся на разных планах существования, или пока он не окончит эффект бонусным действием.

Использование заклинаний. Страд накладывает одно из следующих заклинаний, используя Интеллект в качестве базовой характеристики (Сл спасброска от заклинаний 18):

Неограниченно: *обнаружение мыслей* [detect thoughts], *туманное облако* [fog cloud], *волшебная рука* [image hand]

2/день каждое: *восставший труп* [animate dead] (действуем), *порыв ветра* [gust of wind], *отражения* [mirror image], *необнаружимость* [nondetection]

1/день каждое: *высшая невидимость* [greater invisibility], *превращение* [polymorph], *наблюдение* [scrying] (действуем)

БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +9 к попаданию, досягаемость 5 футов, одно существо, которое схвачено или очаровано. **Попадание:** 7 (1к6 + 4) колющего урона плюс 10 (3кб) урона некротической энергией. Максимум хитов цели уменьшается на количество, равное полученному урону некротической энергией, а Страд восстанавливает такое же количество хитов. Уменьшение хитов длится до тех пор, пока цель не окончит продолжительный отдых. Цель умирает, если этот эффект уменьшает максимум ее хитов до 0. Гуманоид, убитый этим способом, а после закопанный в землю, восстает следующей ночью в качестве порождение вампира [vampire spawn], находящегося под контролем Страда.

Изменение формы. Страд превращается в новый облик или возвращается в свой истинный облик. Все носимое им снаряжение трансформируется вместе с ним, но несомое снаряжение не меняется. Он возвращается в свой истинный облик в случае смерти. Во время превращения Страд может выбрать один из следующих обликов:

Облик зверя. Страд превращается в Крошечную летучую мышь [bat] (скорость полета 30 футов), либо в Среднего волка [wolf] (скорость 40 футов). Находясь в этом облике, он не может говорить, а вся его статистика за исключением размера и скорости остается той же самой.

Туманный облик. Страд превращается в облако тумана Среднего размера. Находясь в этом облике, Страд обладает скоростью полета 20 футов, может парить и входить в пространство враждебных существ и останавливаться там. Страд может проходить сквозь любое пространство, не протискиваясь, до тех пор, пока сквозь это же пространство может пройти воздух, однако он не может проходить сквозь жидкости. Страд совершает с преимуществом спасброски Силы, Ловкости и Телосложения, получает иммунитет ко всему немагическому урону, за исключением того урона, который он получает как часть своей особенности Слабости вампира. Находясь в туманном облике, Страд не может совершать действия, говорить или использовать объекты.

ЛЕГЕНДАРНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Страд 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. Страд восстанавливает использованные легендарные действия в начале своего хода.

Хитрый побег. Страд перемещается на расстояние, не превышающее его скорость, не провоцируя атаки.

Удар (стоит 2 действия). Страд совершает одну атаку Ударом смерти.



ТАША, ВЕДЬМА [TASHA THE WITCH]

Средний Гуманоид (Человек, Волшебница), обычно хаотично-нейтральная

Класс Доспеха 19 (мантия архимага [robe of the archmagi])
Хиты 210 (28к8 + 84)
Скорость 30 футов

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10(+0)	18(+4)	17(+3)	23(+6)	12(+1)	22(+6)

Спасброски Инт +12, Мдр +7, Хар +12

Навыки История +12, Магия +18, Убеждение +12

Иммунитет к состоянию испуг, очарование

Чувства пассивное Восприятие 11

Языки Общий, Бездны, Драконий, Инфернальный, Небесный, Сильван, Эльфийский

Опасность 19 (22 000 опыта) **Бонус мастерства** +6

Легендарное сопротивление (3/день). Если Таша проваливает спасбросок, она может вместо этого сделать спасбросок успешным.

Сопротивление магии. Таша совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов (эта особенность даруется ей мантией архимага [robe of the archmagi]).

Собое снаряжение. Таша облачена в мантию архимага [robe of the archmagi].

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Таша совершает две атаки Едким зарядом, затем один раз использует Психическую плеть.

Едкий заряд. Рукопашная или дальнобойная атака заклинанием: +14 к попаданию, досягаемость 5 футов или дистанция 120 футов, одна цель. *Попадание:* 21 (6к4 + 6) урона кислотой.

Психическая плеть. Таша психически хлещет одно существо, которое она видит в пределах 90 футов. Цель должна совершить спасбросок Интеллекта Сл 20. При провале цель получает 21 (6к6) урона психической энергией и становится ошеломленной до начала следующего хода Таши. В случае успеха цель получает только половину урона, не становясь ошеломленной.

Использование заклинаний. Таша накладывает одно из следующих заклинаний, используя Интеллект в качестве базовой характеристики (Сл спасброска от заклинаний 22, +14 к попаданию атаками заклинаниями):

Неограниченно: обнаружение магии [detect magic], маскировка [disguise self], свет [light], волшебная рука [mage hand], сообщение [message], фокусы [prestidigitation], жуткий смех Таши [Tasha's hideous laughter]

3/день каждое: превращение [polymorph]

1/день каждое: лабиринт [maze], телекинез [telekinesis]

БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Облик Бездны (2/день). На 1 минуту Таша получает скорость полета в 30 футов, иммунитет к урону ядом и отравлению, а также получает преимущество на броски атак по существам, у которых хиты ниже максимума.

РЕАКЦИИ

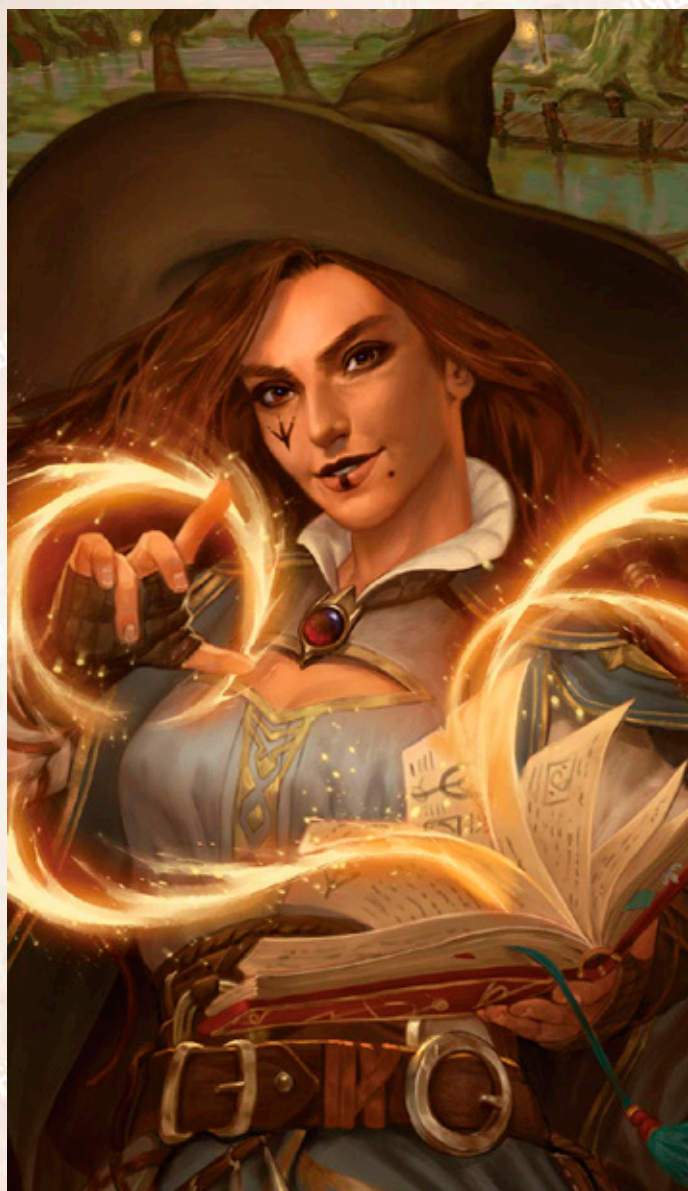
Мистический отпор. Сразу же после того, как Таша получает урон, она выплескивает мистическую энергию сферой радиусом в 10 футов с центром на себе. Все остальные существа в этой области должны совершить спасбросок Ловкости Сл 20, получая 19 (3к12) урона электричеством при провале или половину этого урона при успехе. Затем Таша телепортируется вместе со всем несомым и носимым снаряжением на расстояние до 60 футов в свободное пространство, которое она видит.

ТАША

Путь Таши к величию начался, когда ее удочерила колдунья по имени Баба Яга, назвавшая ее Наташей. В дальнейшем Таша создавала множество заклинаний, в том числе жуткий смех Таши [Tasha's hideous laughter], а ее магический потенциал привел к взаимодействию с демонами и лордами демонов, которых она подчиняла и использовала против своих врагов. На Материальном Плана она стала известна под прозвищем Иггвилв «Королева ведьм», и написала демономикон Иггвилв [demonomicon of Iggwilv] — величайший из всех трактатов о Бездне и ее демонических обитателях. В последние годы Таша уединилась в Стране Фей, обретя невероятную силу и постепенно превращаясь в Фею. Таша стала Зубилной, архифеей домена Призммир.

ОТВЕТ НА ПРИЗЫВ

Когда Зубилна получила призыв Алустриэль Сильверхэнд присоединиться к борьбе с Векной, то ее присутствие было крайне необходимо в Призммире. Для того, чтобы почтить давнюю дружбу Таши с Алустриэль, Зубилна в качестве компромисса отправила на помощь волшебнице свою версию из прошлого. Таша, которая появляется в этом приключении, — могущественная заклинательница, но еще не носит титул «Королевы ведьм» и не является архифеей.





ТИАМАТ

Тиамат — ужасающая богиня-дракон и прародительница цветных драконов во всей мультивселенной. Ее изначальное происхождение окутано тайной, но величественная фигура пятиголовой богини стала культовым символом алчности и разрушения.

История

Тиамат — одна из двух изначальных драконов. Вторым является Багамут, который создал металлический род. Вдвоем они сотворили Изначальный Мир: первую версию осязаемой действительности, которая в последствии разделилась на бесчисленные миры, ныне составляющие Материальный План. Первым, кто стал жителем Изначального Мира, был Сардиор — рубиново-красный дракон, чья чешуя была украшена драгоценными камнями. Они создали его по своему подобию, и тот работал вместе Тиамат и Багамутом над созданием металлических и цветных драконов. Поэма “Элегия Изначальному Миру” описывает, как молодой мир наводнили толпы существ, ведя войну с драконами и покоряя земли во имя своих богов. Багамут и Тиамат были побеждены, а Сардиор исчез.

Спустя некоторое время после разрушения Изначального Мира Тиамат создала свое логово в Авернусе, первом слое Девяти Преисподних, и сейчас командует устрашающим армией последователей. Она в хороших отношениях с Асмодеем, правителем Девяти Преисподних, и использует в качестве своих агентов **абишаев [abishai]**, являющимися драконоподобными дьяволами. Каждый тип этих существ окрашен в цвет одной из ее голов.

Во многих мирах Тиамат поклоняются как богу, поэтому у нее есть свои жрецы. Смертные, жаждущие богатства и власти, отдают свою жизнь Королеве драконов. Тиамат может послать часть своей силы на Материальный План, которые воплотятся в виде пятиглавой драконицы титанического размера, движимой жадностью.

Личность

Тиамат воплощает в себе пороки злых драконов. Она мстительна и больше всего жаждет власти и богатства, но не безрассудна в стремлениях преумножить своих сокровища. Королева драконов использует хитроумную боевую тактику и очаровательное обаяние, легко подчиняя смелых. У каждой из пяти голов Тиамат свой голос и манеры, но все они разделяют одно и то же сознание.

У Тиамата и Багамута тяжелые отношения. Во многих текстах о них пишут, как о смертельных врагах, но в других историях Изначального мира они изображаются как партнеры. Некоторые предполагают, что она до сих пор испытывает огромную любовь к своим творениям на Материальном Плате и горе из-за потери Сардиора.



ВЕКНА

В бесчисленных мирах его имя вызывает в разуме смертных ужас и трепет. Векна — бессмертный царь. Векна — шепчущий. Векна — владыка прогневшей башни. Векна начал свое становление в мире Орт, где орден волшебников использовал его в качестве сапожника и писца. Большую часть детства он тайно обучался искусству своих хозяев. Как только Векна узнал от них и их книг все, что мог, то расправился с волшебниками. В ту же ночь он записал отвратные мысли и сны, в результате чего начал свою **книгу мерзкой тьмы [book of vile darkness]**.

ВЕКНА, АРХИЛИЧ [VESNA THE ARCHLICH]

Средняя? Нежить (волшебник), законно-злая

Класс Доспеха 18 (природный доспех)

Хиты 272 (32к8 + 128)

Скорость 30 футов

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
14(+2)	16(+3)	18(+4)	22(+6)	24(+7)	16(+3)

Спасброски Тел +12, Инт +14, Мдр +15

Навыки Восприятие +15, История +14, Магия +22, Проницательность +15

Сопротивление урону некротическая энергия, холод, электричество

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

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

Чувства истинное зрение 120 футов, пассивное Восприятие 25

Языки Общий, Драконий, Инфернальный, Эльфийский
Опасность 26 (90 000 опыта) **Бонус мастерства** +8

Легендарное сопротивление (5/день). Если Векна провалит спасбросок, он может вместо этого сделать его успешным.

Специальное снаряжение. Векна носит Послесловие. В руках Векны, в отличие от остальных, Послесловие становится кинжалом +2 [weapon +2].

Бессмертный. Если Векна убит, его душа отказывается принять свою судьбу и продолжает жить как бестелесный дух, который через 1к100 лет создает себе новое тело. Душа Векны может создать новое тело, даже если его старое тело было сожжено дотла или уничтожено иным образом. Когда новое тело готово, Векна восстанавливает все свои хиты и снова становится активным. Новое тело Векны появляется где-нибудь в пределах 100 миль от того места, где Векна был убит.

Природа нежити. Векне не нужен воздух, пища и питье.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Векна использует «Полет проклятых» (если доступно), «Гнилую судьбу» или «Использование заклинаний». Затем он совершает две атаки с помощью Послесловия.

Послесловие. *Рукопашная атака оружием:* +13 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 7 (1к4 + 5) колющего урона плюс 9 (2к8) урона некротической энергией. Если цель — существо, оно поражено энтропийной магией и получает 9 (2к8) урона некротической энергией в начале каждого своего хода. Сразу же после получения этого урона в свой ход цель может совершить спасбросок Телосложения Сл 20, оканчивая эффект на себе при успехе. До тех пор, пока существо не преуспееет, оно не может восстановить хиты.

Векна создал царство на Орте, но через несколько столетий оно ему наскучило и он начал причинять страдания другим мирам. В этом приключении Векна возвысился до божества на Орте, но он стремится стать самым могущественным богом на свете и подчинить своей воле всю Вселенную. К тому моменту, когда герои оказываются вовлеченными в события, главный план Векны почти завершен. Он направил значительную часть своих сил на сплетение ритуала. Именно поэтому, когда герои наконец сталкиваются с Векной и пытаются спасти мультивселенную, он находится в своем воплощении архилича, а не божества.

Полет проклятых (перезарядка 5–6). Векна вызывает поток летающих призрачных существ, которые заполняют 120-футовый конус и проходят через всех существ в этой области, прежде чем рассеяться. Каждое существо в этой области должно совершить спасбросок Телосложения со Сл 22. При провале существо получает 36 (8к8) урона некротической энергией и становится испуганной Векной на 1 минуту. При успехе существо получает половину урона и не испугано. Испуганное существо может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе в случае успеха.

Гнилая судьба. Векна заставляет некротическую магию поглощать одно существо, которое он может видеть в пределах 120 футов от себя. Цель должна совершить спасбросок Телосложения Сл 22, получая 96 (8к8 + 60) урона некротической энергией при провале или половину этого урона при успехе. Гуманоид, убитый этой магией, восстает как зомби [zombie] в начале следующего хода Векны и действует сразу после Векны в порядке инициативы. Зомби находится под контролем Векны.

Использование заклинаний. Векна накладывает одно из следующего заклинаний, не нуждаясь в материальных компонентах и используя Интеллект в качестве базовой характеристики (Сл спасброска от заклинания 22):

Неограниченно: *волшебная рука [image hand], восставший труп [animate dead], молния [lightning bolt], обнаружение магии [detect magic], рассеивание магии [dispel magic], фокусы [prestidigitation];*

2/день каждое: *наблюдение [scrying], невидимость [invisibility], переносящая дверь [dimension door];*

1/день каждое: *подчинение чудовища [dominate monster], сфера неуязвимости [globe of invulnerability], уход в иной мир [plane shift].*

БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Нечестивый телепорт. Векна телепортируется вместе со всем снаряжением, которое он носит или несет, на расстояние до 30 футов в свободное пространство, которое он может видеть. Он может заставить каждое существо по своему выбору в пределах 15 футов от места назначения получить 10 (3к6) психического урона. Если хотя бы одно существо получает этот урон, Векна восстанавливает 80 хитов.

РЕАКЦИИ

Векна может совершить до трех реакций за раунд, но только одну — за ход.

Ужасное контрзаклинание. Векна произносит ужасное слово, чтобы прервать существо, накладывающее заклинание, которое он может видеть. Если у заклинания 4-й уровень или ниже, оно проваливается и не имеет никакого эффекта. Если у заклинания 5-й уровень или выше, Векна совершает проверку Интеллекта (Сл 10 + уровень заклинания). При успехе заклинание проваливается и не имеет никакого эффекта. Независимо от уровня заклинания, заклинатель получает 10 (3к6) урона психической энергией, если заклинание проваливается.

Возмездие побега. Когда по Векне попадает атака, он произносит мерзкое слово, нанося 10 (3к6) урона некротической энергией атакующему, и Векна телепортируется вместе со всем снаряжением, которое он носит или несет, на расстояние до 30 футов в свободное пространство, которое он может видеть..

ПРИЛОЖЕНИЕ С

ТАБЛИЦА ТАЙН

Используйте приведенную ниже таблицу, чтобы следить за тайнами, которые персонажи узнают во время приключения. Спрячьте эту страницу от игроков, она содержит спойлеры!

Когда персонажи узнают полезную тайну, то отметьте это в соответствующем квадрате секции «Тайна изучена». Если персонажи используют правила «Сила тайн» (см. «Вступление»), чтобы потратить изученную тайну или раскрывают изученную ее

персонажу, не являющемуся игроком, то отметьте это в соответствующем квадрате секции «Тайна раскрыта». Общее количество «Сохраненных тайн» партии (равное количеству изученных тайн минус раскрытых тайн) может повлиять на сражение персонажей с Векной в главе 11.

Изученные тайны	Раскрытые тайны	Полезная тайна	Источник
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Идрина знает о том, что у Лорда Невермбера нет законных прав на престол.	Глава 1
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Сарцель недавно получила видение, в котором искалеченный мужчина собирался сделать что-то ужасное.	Глава 1
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Умберто является летописцем Векны.	Глава 1
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Морденкайнен является замаскированным Касом, который манипулирует остальными.	Глава 2
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Гертруда и ее подруга Роксана знали о неотвратимой атаке культистов Лолс, но никого не предупредили.	Глава 2
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Фигаро знал об опасностях области, в которой потерпел крушения корабль-спеллджаммер, но намеренно скрыл эту информацию от капитана.	Глава 3
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Икаса и его лучший друг оказались на мели после нападения пиратов. Он знает еще об одном выжившем после нападения.	Глава 3
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Милосердие никогда по-настоящему не искал своего лучшего друга после их разлуки в Дни скорби.	Глава 4
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Калита потеряла состояние, которое могло бы предотвратить нынешние денежные проблемы, которые испытывают она и ее союзники.	Глава 4
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Отец Сарусанды, Галиас, присоединился к злым жрецам Осибуса. Она надеялась, что встретит и убьет его в Доме Смерти.	Глава 5
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Газайя пряталась, пока злые солдаты нападали на ее дерево и украли пятый фрагмент жезла семи частей.	Глава 6
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Валендар возглавил нападение на своих врагов, при этом не составив план и не проведя разведку замка.	Глава 6
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Мэриан всю жизнь увлеклась архиличем Ацерераком и его злой магией, и однажды у нее возникло искушение изучать некромантию.	Глава 7
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Рерак возмущен своим заточением в гробнице Заблудших душ и никогда не желал исполнять там волю Ацерерака.	Глава 7
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Малайна подозревала Морденкайнена с самого его появления, но ничего не сказала ни Алустриэль, ни Таше, ни героям.	Глава 9
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Плащ, за которым пришли Накса и ее сестра является не просто причудливым волшебным предметом, а ключевым элементом важного ритуала, который они планируют провести.	Глава 10
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Кас знает, что Векна проводит свой ритуал Перерождения глубоко под землей, в пещере Разбитых отражений на Пандесмосе.	Глава 10