

# PYRAMID OF SHADOWS™



ADVENTURE BOOK ONE

©2008 Wizards of the Coast, Inc.

# УЧАСТНИКИ ПРОЕКТА

Design

**Mike Mearls and James Wyatt**

Editing

**Michele Carter**

Development and Managing Editing

**Bill Slavicsek**

Mechanical Design and Development Manager

**Andy Collins**

Story Design and Development Manager

**Christopher Perkins**

Director of RPG R&D

**Bill Slavicsek**

Art Director

**Karin Powell**

Graphic Designer

**Soe Murayama**

Cover Illustration

**William O'Connor**

Interior Illustrations

**Ben Wootten, Attila Adorjany, Brian Hagan, Lucio Parillo**

Maps and Diagrams

**Mike Schley**

Publishing Production Specialist

**Angelika Lokotz**

Imaging Technician

**Travis Adams**

Production Manager

**Cynda Calloway**

Перевод

**Landor**

Верстка

**Merug**

Отдельное спасибо Брендону Даггерхарту, создателю Царства Теней

Dungeons & Dragons, D&D, d20, d20 System, Wizards of the Coast, Книга Ирока, Книга Мастера, Monster Бестиарий, остальные продукты Wizards of the Coast и соответствующие им логотипы являются торговыми марками Wizards of the Coast в США и других странах. Имена персонажей, сами персонажи Wizard или персонажи, имеющие очевидное с ними сходство, являются собственностью Wizards of the Coast, Inc. Этот материал защищен законом об авторском праве Соединенных Штатов Америки. Любое воспроизведение или несанкционированное использование материала или художественных работ, содержащих в этой книге, возможно лишь с письменного разрешения Wizards of the Coast, Inc. Данное произведение является продуктом художественного вымысла, любое возможное сходство с реальными людьми, организациями, местами или событиями чисто случайно. Отпечатано в США. ©2008 Wizards of the Coast, Inc.

300-21863740-002 EN

9 8 7 6 5 4 3 2 1

First Printing: August 2008

ISBN: 978-0-7869-4935-9

Visit our website at [www.wizards.com/dnd](http://www.wizards.com/dnd)

and [www.dndinsider.com](http://www.dndinsider.com)

Перевод осуществлён студией фэнтези «PHantom»

Сайт переводчиков в интернете [www.phantom-studio.ru](http://www.phantom-studio.ru)

## ВВЕДЕНИЕ

В глубинах Зимнествольного Леса покоится Пирамида Теней. Эта межпространственная тюрьма содержит в себе существ с самых разнообразных миров. В пирамиде возникали и распадались союзы, там шла борьба за выживание и территорию, и всё это безо всяких шансов на высвобождение... Однако один стародавний пленник ждёт, что искатели приключений непреднамеренно освободят его из пирамиды.

*Пирамида Теней* — это приключение для игры Dungeons & Dragons для персонажей 7—10 уровня. Для игры вам понадобится *Книга игрока*, *Бестиарий* и *Руководство Мастера*.

## ПРЕДЫСТОРИЯ

Сотни лет тому назад тифлинг волшебник по имени Каравакос заключил роковую сделку. Его власти в небольшом королевстве угрожала двойная опасность чудовищ из пустошей и восстания изнутри. В отчаянии Каравакос призвал дьявола и попросил его о помощи. Под его командование встал легион солдат из ада, и он усилил попытки восстановить порядок (и суровое правосудие) в своих владениях.

Легион дьяволов обошёлся ему сравнительно дешево. Они должны были сражаться за него и без колебаний выполнять его приказы. Однако если бы он потерпел поражение даже с их помощью, они ушли бы от него, а он стал бы вечным пленником. Только ошибка самого мага могла привести дьяволов к поражению — никакие войска мира не могли победить их на поле брани.

Каравакос вёл свои легионы от одной победы к другой. Крохотное королевство стало могучей страной, соперничающей с человеческой империей Нерат, владевшей в то время большей частью земель.

С наступлением зимы Каравакос остановил свою завоевательную кампанию. Он вернулся в свой дворец к элэдринской принцессе Виреллис, готовящейся стать его невестой. Он заявил, что вместе они будут править новой империей, и весной его войска войдут в Страну Фей, распространив его влияние сразу на два мира.

С приходом весны войска дьяволов пересекли тонкую грань между мирами. Однако в Стране Фей дьяволы встретили достойного соперника. Непобедимые в мире природы дьяволы лишились части защиты в Стране Фей. Копья и стрелы фей уничтожили легионы, положив конец мечтам Каравакоса и его сделке. Каравакос и его элэдринская принцесса были заключены в Пирамиду Теней.

Пирамида Теней — одна из многочисленных дьявольских тюрем, созданных для удержания влиятельных существ. Как призма, расщепляющая свет на составляющие цвета, пирамида расщепила жизненную силу Каравакоса на самостоятельные части, содержащие частички его силы. Лишившись единой силы, Каравакос уже не мог освободиться из тюрьмы.



В ярости набросился он на единственное существо, которое мог обвинить в своей неудаче — Виреллис, которая, как заявил он, подговорила его напасть на Страну Фей. Он отрезал голову Виреллис и кинул её в яму, находящуюся в сердце пирамиды.

Однако Виреллис не умерла. Её жизненная энергия по прибытию в пирамиду тоже разделилась, пропитав драгоценные камни, рассредоточенные по пирамиде. Теперь Виреллис ведома лишь жаждой мести, сравнимой по силе только с желанием воссоединить жизненные силы и бежать из Пирамиды Теней.

## ПИРАМИДА ТЕНЕЙ

Пирамида Теней — это причудливое межпространственное место, наполненное необычными чудовищами и странными магическими эффектами. Она существует вне пространства и времени, обладая способностью появляться в разных местах мира природы и других планов. Внутри неё ничего не знают о прошедших за стенами тысячелетиях. Это тюрьма, созданная для надёжного заключения, и не дающая бежать из неё.

Каждый из трёх этажей пирамиды (увенчанной на вершине ещё и святилищем) служит домом для многочисленных группировок существ. Каждый новоприбывший старается найти себе место среди старых обитателей или сам создаёт себе нишу. Пирамида приспосабливается к заключённым существам, предоставляя жилое пространство, максимально приближенное к их естественной среде обитания. Поскольку пленникам не нужно сражаться за ресурсы (смотрите ниже), они живут в состоянии шаткого, но перемирия.

## ОСОБЕННОСТИ ПИРАМИДЫ

Нижеописанные особенности распространяются на все области Пирамиды Теней, если не сказано обратное.

- ♦ **Существование:** Пленники не обязаны есть и пить (хотя многие делают это по привычке). Кроме того, Всё в пирамиде стареет так медленно, что выглядит бессмертным и неразрушаемым. Это следствие межпространственного положения тюрьмы.
- ♦ **Освещение:** Если не сказано иначе, то все области освещены тусклым светом. Этот свет не исходит ни от какого источника, он просто есть.
- ♦ **Двери:** Если не сказано иначе, то двери в пирамиде изготовлены из прочного дерева. Проверка Силы со Сл 20 позволяет персонажу выломать такую дверь. У дверей КД и Реакция 10, Стойкость равна 15, а хиты 20. Уничтоженная или повреждённая дверь восстанавливается за 24 часа. Магия, поддерживающая пирамиду, совершает быстрый мелкий ремонт её внутренней структуры.

## КАК ИСПОЛЬЗОВАТЬ ЭТО ПРИКЛЮЧЕНИЕ

*Пирамида Теней* — это приключение для игры *Dungeons & Dragons*, в котором участвуют пять игровых персонажей (ИП) от 7 до 10 уровня. Вы можете провести это приключение как заключение серии приключений героического этапа (начавшейся с *Н1: Крепость Царства Теней* и продолженной приключением *Н2: Лабиринт Громового Шпиля*) или как отдельное приключение в своей кампании.

Оба буклета, находящиеся в этом издании, предназначены для Мастера. Если вы хотите пройти по *Пирамиде Теней* в качестве игрока, не читайте дальше.

Приключение состоит из следующих компонентов:

1. *Первая книга приключения* (этот буклет) предоставляет Мастеру обзор Пирамиды Теней. Сюда входят описания важных мастерских персонажей (МП), описания важных мест, иллюстрации мест и противников, предыстория и несколько новых чудовищ.
2. Во *Второй книге приключения* содержится основная часть всего приключения, включая многочисленные сцены, происходящие в пирамиде.
3. На большой карте находятся изображения трёх важных областей. Карта создана в масштабе, позволяющем использовать *D&D Миниатюры*.
4. Папка для хранения буклетов и карты.

### Если вы — Мастер...

Прочтите *Первую книгу приключения* и ознакомьтесь с первой частью *Второй книги приключения*, чтобы понять устройство пирамиды и ход приключения.

### Начало

Приключение начинается со Сцены А1: Поляна, находящейся на 6 странице этой книги.

## ОБЗОР ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Каравакос отчаянно хочет бежать из Пирамиды Теней. Он использует свои большие познания в магии и огромный отпущенный ему срок для выполнения тщательно продуманного плана. Он получил ограниченную власть над пирамидой, и может влиять на то, где именно в мире природы появится пирамида. Кроме того, он смог посылать небольшие видения тем, кто находится за пределами пирамиды и обладает магическими способностями. Обладая этими двумя орудиями, Каравакос надеется совершить побег.

Каравакос — могущественный волшебник, но в пирамиде его сила значительно уменьшена. Его жизненная сила — а вместе с ней и сила магическая — поделена среди трёх его частей, разбросанных по пирамиде, и у каждого из них есть свой собственный план побега. Настоящий Каравакос заключён в Храме Света, находящемся на вершине пирамиды. Он не может уничтожить свои осколки, но знает, что их гибель — ключ к его спасению. Когда осколок гибнет — его сила передаётся настоящему Каравакосу. Каравакос считает, что когда все его осколки будут уничтожены, ему хватит силы на то, чтобы бежать из пирамиды.

Каравакос посылает видения о пирамиде, о её местонахождении и обещает огромное количество силы. Приключение начинается когда игровые персонажи встречают пирамиду и входят в её лишённые времени глубины. С этого момента Каравакос ждёт, что искатели приключений уничтожат осколки его жизненной силы и к нему вернётся былая мощь. Вернув себе силы, Каравакос желает совершить ритуал, освобождающий его из пирамиды. Судьба искателей приключений с этого момента его не заботит.

Во время всего приключения Каравакос отсиживается в безопасном месте в Храме Света.

Волшебник не учёл существование Виреллис. Её жизненная сила осела в артефакте, обсидиановой сфере, в которой иногда видна её голова, лишённая тела. Так же как Каравакос, она страстно желает высвободиться. Более того, она жаждет ещё и мести, и искатели приключений могут сыграть ей на руку. Выдавая себя за союзника, Виреллис ведёт искателей приключений к Храму Света и убеждает их уничтожить Каравакоса — и его осколки и настоящего мага — и получить таким образом свободу.

По ходу приключения игровые персонажи исследуют причудливые залы и палаты Пирамиды Теней, сражаются с враждебными обитателями (включая осколки жизненной силы Каравакоса), собирают три ключа, необходимых для открытия Храма Света и в итоге встречаются с настоящим Каравакосом в кульминационном сражении — проигрыш означает смерть или пожизненное заточение. По дороге Виреллис просит собрать осколки её жизненной силы, надеясь восстановиться после освобождения.

## ЗАЦЕПКИ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Используйте одну или несколько из нижеприведённых зацепок для предоставления ИП мотиваций к поискам пирамиды и чтобы дать им причину для отправки в приключение. Использование зацепок также предоставляет возможность заработать опыт, выполняя определённые задания.

### ЗАЦЕПКА: ТАИНСТВЕННАЯ КАРТА

Если искатели приключений пережили события модуля *Н2: Лабиринт Громогого Шпиля*, среди вещей Пальдемара они находят карту.

На карте нарисована светящаяся пирамида в густых лесах, примерно в неделе путешествия на север от долины Нентир. Сбоку сделаны заметки: «место силы», «много магии, нужно взять» и «найти Каравакоса».

Одного этого должно быть достаточно для того, чтобы искатели приключений отправились в Пирамиду Теней. В противном случае смотрите «альтернативу» для дополнительной мотивации.

**Альтернатива:** Маги Сарууна, впечатлённые деяниями искателей приключений, и взволнованные записями на карте, предоставляют ещё один стимул, чтобы искатели приключений согласились отправиться на задание. «Найдите это место силы и поищите Каравакоса», — говорят они. «Возвращайтесь, узнав тайны этого места, и мы подарим вам мощный магический предмет (12 уровня) и 2 500 зм».

**Опыт за задание:** 1 500 Оп (основное задание).

### ЗАЦЕПКА: ВИДЕНИЕ

Где бы искатели приключений ни находились перед началом этого приключения, местный волшебник, учёный или мудрец сталкивается со странными и навязчивыми видениями, посещающими его каждую ночь. В этих видениях к спящему магу приходит тифлинг волшебник Каравакос, нащёптывающий о власти и тайнах, заключённых в Пирамиде Теней.

Видения приходят всё чаще, они становятся всё настойчивее, и местному магу или мудрецу всё больше и больше хочется забросить все дела и идти искать место силы и Каравакоса. Более того, после этого он часто просыпается и видит, что возле него лежит перо и пергамент с записями, которые он не помнит как писал. В этих записях повторяется одно и то же: «место силы», «много магии, нужно взять» и «найти Каравакоса». Присутствует также грубый набросок карты, изображающий светящуюся пирамиду, скрытую в густом лесу, находящемся на расстоянии недельного перехода.

Этот маг или мудрец очень интересуется этими видениями и хочет получить обещанную силу. Однако он также подозрительно к ним относится и боится следовать полученным указаниям.

Услышав о достижениях искателей приключений, или считая их друзьями, коллегами или просто знакомыми, маг/учёный/мудрец просит сходить и всё разузнать.

«Я не гоюсь для этого, — говорит он, — и не скрываю, что эти видения меня пугают. Однако я уверен, что за всем это стоит что-то очень важное, и наверняка в словах о безграничной силе есть доля истины».

Маг/учёный/мудрец убеждает искателей приключений найти Пирамиду Теней и поискать Каравакоса. «Времени мало, — говорит маг, — источник такой силы не останется незамеченным. Нужно найти его... пока его не захватили существа со злыми намерениями».

**Альтернатива:** Игровой персонаж, чьи классовые умения зависят от магии, получает видения. В этом случае пусть видения приходят ему в течение нескольких игровых собраний до начала этого приключения. Вначале они ненавязчивы, но простота сна не делает его необычным. С течением времени послания во снах становятся всё сильнее и настойчивее. Видения становятся сильнее и чаще, и, наконец, занимают весь период отдыха и сна персонажа. Единственный выход остановить это — найти место силы, поискать Каравакоса. Найти Пирамиду Теней.

**Опыт за задание:** 1 500 Оп (основное задание). Если видения приходили МП, попросившему помощи у искателей приключений, предложите награду 2 500 зм за то, что ИП вернутся из пирамиды и остановят навязчивые видения (обратите внимание, что видения в любом случае прекратятся как только ИП достигнут Пирамиды Теней).

## ЗАЦЕПКА: БЕЗУМНЫЙ СТРАННИК

Проходя по густому лесу, искатели приключений встречают безумного странника. Когда-то он был сильным и могущественным волшебником, но он измучен видениями, долгое время посылаемыми Каравакосом, и эти видения свели его с ума. Он уже не помнит, сколько скитается по этому лесу, пытаясь найти зовущий его источник силы.

Борода и волосы волшебника спутаны и неопрятны. Его мантия грязна и порвана во многих местах. Глаза его бешены и полны безумия. Когда он встречает искателей приключений, он становится взволнованным и неистовым. «Источник силы мой!» — кричит он. «Каравакос призвал меня, а не вас! Не вас!» Он нападает на искателей приключений, намереваясь устранить конкурентов.

В таком состоянии волшебник сражается до смерти. Когда его хиты опускаются ниже 1, у него перед смертью наступает просветление сознания. «Найдите пирамиду», шепчет он на последнем дыхании. «Найдите Каравакоса».

Среди личных вещей волшебника есть карта. На карте нарисована светящаяся пирамида в густых лесах, находящаяся недалеко от места сражения. Сбоку сделаны заметки: «место силы», «много магии, нужно взять» и «найти Каравакоса».

**Опыт за задание:** 1 500 Оп (основное задание).

## ЗАЦЕПКА: ГОЛОВА ГАРАША

Когда искатели приключений проходят мимо Зимнествольного Леса, местный представитель власти (возможно, кто-то из Фолкреста или Зимней Гавани) предлагает награду 850 зм за голову Гараша Врена, драконорождённого, возглавляющего банду опасных

| Человек маг<br>Средний природный гуманоид   | Элитная артиллерия 8 уровня<br>Опыт 700 |
|---|---|
| Инициатива +4<br>Хиты 132; Ранен 66<br>КД 20; Стойкость 18, Реакция 20, Воля 22<br>Спасброски +2<br>Скорость 6<br>Единицы действия 1                    | Чувства Внимательность +7               |
| ⚔️ Посох (стандартное; неограниченный) ♦ Оружие   |   |
| +11 против КД; урон 1к8.  |   |
| ☸️ Магическая стрела (стандартное; неограниченный) ♦<br>Силовое поле  |   |
| Дальнобойный 20; +13 против Реакции; урон силовым полем 2к4 + 5.  |   |
| ⚡️ Град магических стрел (стандартное; неограниченный) ♦<br>Силовое поле  |   |
| Ближняя вспышка 5; +11 против Реакции; урон силовым полем 1к4 + 5.  |   |
| ⚡️ Танцующая молния (стандартное; на сцену) ♦ Электричество   |   |
| Маг совершает отдельные атаки по 3 разным целям: дальнобойный 10; +13 против Реакции; урон электричеством 1к8 + 5.                                      |   |
| ⚡️ Удар грома (стандартное; на сцену) ♦ Звук  |   |
| Зональная вспышка 1 в пределах 10; +13 против Стойкости; урон звуком 2к8 + 5 и цель становится изумлённой (спасение оканчивает).                        |   |
| ⚡️ Кислотный всплеск (стандартное; перезарядка ⚡️ ⚡️) ♦<br>Кислота  |   |
| Зональная вспышка 2 в пределах 20; +13 против Стойкости; урон кислотой 3к6 + 5.   |   |
| Мировоззрение Без мировоззрения<br>Навыки Магия +13, Проницательность +11<br>Сил 10 (+4) Лов 14 (+6) Мдр 17 (+7)<br>Тел 12 (+5) Инт 18 (+8) Хар 12 (+5) | Языки Общий                             |
| Снаряжение мантия, волшебная палочка, посох   |   |

разбойников. Банда Врена долгие годы держит эту местность в страхе, а схваченный Врен умудрился бежать и скрыться в Зимнествольном Лесу.

Используйте эту зацепку как дополнительный стимул, чтобы искатели приключений отправились в лес и нашли Пирамиду Теней.

Гараш и часть его банды заключены в Пирамиде Теней. Искатели приключений встретят этого преступника во время исследования пирамиды.

**Опыт за задание:** 1 500 Оп (основное задание).

## ПОДГОТОВКА К ДОЛГОМУ ПРИКЛЮЧЕНИЮ

Когда искатели приключений войдут в Пирамиду Теней, они не выйдут из неё, пока не победят Каравакоса и не высвободятся. Там они получают три или четыре уровня. В пирамиде персонажам не нужно есть и пить, и у них будут места, где можно провести долгий отдых. Однако они не смогут покупать магические предметы и снаряжение, и у них не будет доступа к спрятанным вдалеке на чёрный день припасам, равно как и доступа к МП ради ритуалов и информации. Вы можете загодя дать понять игрокам, что их персонажам стоит подготовиться к долгому приключению, так как в пирамиде они будут очень ограничены



## СЦЕНА А1: ПОЛЯНА

Уровень сцены 6 (1 400 опыта)

### ОБСТАНОВКА

3 дварфа молотобойца

2 человека злодея

Яростный дрейк

### Начало приключения

Вне зависимости от обстоятельств персонажи идут по Зимнествольному Лесу, по северной границе долины Нентир (смотрите карту на 206 странице *Руководства Мастера*). Они могут искать что-то особое (смотрите «зацепки приключения» на странице 4) или могут просто идти из одного места в другое. Приключение начинается когда они выходят на поляну.

Для этой сцены не приводится тактическая карта. Враги скрываются за деревьями, окружающими поляну, выжидая и наблюдая, что будут делать искатели приключений.



Когда искатели приключений дойдут до поляны, прочтите:

*Густой лес внезапно расступается и предъявляет большую поляну, метров 30 в поперечнике, с небольшой кучкой камней в середине. Что-то в этой поляне не так. Такое впечатление, что звуки леса на поляну не заходят, и воздух вокруг вас странный и звенящий.*

### Проверка Внимательности

**Сл 21:** Ты увидел, как что-то шевельнулось на той стороне поляны за деревьями.

### НАПАДЕНИЕ

Если искатели приключений успешно совершают проверку Внимательности, они замечают движение в лесу и готовятся к неприятностям. Те, кто провалили проверку, не действуют в раунде неожиданности, с которого начинается сцена.

В раунде неожиданности дварфы мечут молоты, а люди — кинжалы. Вместе с тем дрейк издаёт рёв и атакует в броске ближайшего врага.

### ВРАГИ

Эти разбойники — остатки банды Гараша Врена. Они не знают что случилось с их предводителем и остальной частью банды. Всё что они знают это то, что Гараш Врен зашёл на поляну и не вернулся. Когда они заметили приближающихся искателей приключений, они решили выместить на них свой гнев. Может это и не вернёт Гараша, но хоть настроение поднимется.

### ТАКТИКА

После раунда неожиданности разбойники используют относительно честную тактику. Они отправляют вперёд дрейка, которого тренировал сам Гараш, а молотобойцы вместе со злодеями окружают врагов.

### ПРИГЛАШЕНИЕ

После того как искатели приключений одержат победу над разбойниками, в центре поляны появляется образ Каравакоса.

Если искатели приключений берут в плен несколько преступников и допрашивают их, Каравакос «помогает» им уничтожить разбойников, послав пару молний и огненных шаров. Каравакос не хочет, чтобы разбойники о чём-нибудь говорили.

Когда появляется образ, прочтите:

*Закончив бой, вы видите, что в центре поляны появилась фигура — это или привидение или бестелесный облик мужчины тифлинга, одетого в мантию. «Приветствую, странники», — говорит он. «Что ищете вы в Пирамиде Теней?»*



| 3 Дварфа молотобойца<br>Средний природный гуманоид  | Солдат 5 уровня<br>Опыт 200 |
|---|-----------------------------|
| <b>Инициатива</b> +4 <b>Чувства</b> Внимательность +4; сумеречное зрение<br><b>Хиты</b> 64; <b>Ранен</b> 32<br><b>КД</b> 23; <b>Стойкость</b> 18, <b>Реакция</b> 15, <b>Воля</b> 17<br><b>Спасброски</b> +5 от эффектов яда<br><b>Скорость</b> 5            |                             |
| <b>☙ Боевой молот</b> (стандартное; неограниченный) ♦ <b>Оружие</b><br>+11 против КД; урон 1d10 + 3.  |                             |
| <b>☙ Удар щитом</b> (малое; перезарядка ☐ ☐ ☐)<br>+9 против Стойкости; урон 2d6 + 3, цель сбивается с ног или толкается на 1 клетку (на выбор молотобойца).   |                             |
| <b>☙ Метательный молот</b> (стандартное; неограниченный) ♦ <b>Оружие</b><br>Дальнобойный 5/10; +10 против КД; урон 1d6 + 3.   |                             |
| <b>Упрямец</b> (немедленное прерывание, когда враг пытается его толкать или сбить с ног; неограниченный)<br>Молотобоец совершает рукопашную стандартную атаку по этому врагу.   |                             |
| <b>Удержание позиций</b><br>Когда эффект вынуждает дварфа перемещаться (его тянут, толкают или сдвигают), дварф перемещается на 1 клетку меньше чем указывает эффект. Если атака должна сбить дварфа с ног, он может совершить спасбросок, чтобы не упасть. |                             |
| <b>Мировоззрение</b> Любое <b>Языки</b> Дварфский, Общий<br><b>Навыки</b> Выносливость +5, Подземелья +11<br><b>Сил</b> 17 (+5) <b>Лов</b> 10 (+2) <b>Мдр</b> 14 (+4)<br><b>Тел</b> 16 (+5) <b>Инт</b> 11 (+2) <b>Хар</b> 12 (+3)                           |                             |
| <b>Снаряжение</b> латный доспех, боевой молот, 3 метательных молота, тяжёлый щит  |                             |

Этот образ — это психическая проекция Каравакоса, одна из его усиливающих способностей взаимодействовать с миром природы.

*«Мы — защитники лесных руин, места, когда-то священного для Мелоры», — говорит образ. «Что привело вас в это заброшенное место?»*

Если искатели приключений расскажут, что они ищут, образ начинает уверять, что ответ лежит в Пирамиде Теней. Каравакос пока не говорит своего имени, но если у него спросят, то утверждает, что того, кого зовут Каравакосом, можно найти в пирамиде. «Входите, и вам откроется».

У искателей приключений есть два способа попасть в пирамиду: по собственному желанию и по воле Каравакоса.

В центре пирамиды среди кучи старых камней видна небольшая светящаяся пирамида. Этот предмет, примерно 30 сантиметров высотой, покрыт неизвестными письменами (проверка Магии со Сл 28 чтобы понять, что это Небесный язык).

Если персонаж дотрагивается до пирамиды, она его поглощает. Если персонажи попытаются уйти, происходит то же самое. Прочтите:

*Небольшая пирамидка неожиданно начинает расти. То ли вы уменьшились, то ли она выросла, но она заполняет всю поляну и вы оказываетесь во тьме. Слышится голос того же самого тифлинга. «Добро пожаловать в Пирамиду Теней. Единственный способ вырваться на свободу — убить нас. Три раза». Раздаётся его злое смех, возвращается*

| 2 Человека злодея<br>Средний природный гуманоид   | Налётчик 7 уровня<br>Опыт 300 за каждого |
|---|--|
| <b>Инициатива</b> +8 <b>Чувства</b> Внимательность +3<br><b>Хиты</b> 77; <b>Ранен</b> 38<br><b>КД</b> 21; <b>Стойкость</b> 19, <b>Реакция</b> 20, <b>Воля</b> 19<br><b>Скорость</b> 6   |  |
| <b>☙ Булава</b> (стандартное; неограниченный) ♦ <b>Оружие</b><br>+12 против КД; урон 1к8 + 4 и человек злодей совершает шаг на 1 клетку.  |  |
| <b>☙ Кинжал</b> (стандартное; неограниченный) ♦ <b>Оружие</b><br>Дальнобойный 5/10; +14 против КД; урон 1к4 + 4.  |  |
| <b>☙ Изумляющий удар</b> (стандартное; на сцену) ♦ <b>Оружие</b><br>Требуется булава; +12 против КД; урон 1к8 + 4, цель становится изумлённой до конца следующего хода человека злодея и человек злодей совершает шаг на 1 клетку.  |  |
| <b>Боевое превосходство</b><br>Человек злодей причиняет рукопашными и дальнобойными атаками дополнительно 1к6 урона всем целям, над которыми у него есть боевое превосходство.  |  |
| <b>Мировоззрение</b> Злое <b>Языки</b> Общий<br><b>Навыки</b> Воровство +11, Знание Улиц +9, Скрытность +11<br><b>Сил</b> 12 (+4) <b>Лов</b> 17 (+6) <b>Мдр</b> 11 (+3)<br><b>Тел</b> 13 (+4) <b>Инт</b> 10 (+3) <b>Хар</b> 12 (+4) |  |
| <b>Снаряжение</b> кожаный доспех, булава, 4 кинжала   |  |

*свет, и вас ошеломяет ужасная вонь, а значит, лес остался где-то очень далеко.*

## ДАЛЕЕ

Теперь персонажи находятся во Входной Яме Пирамиды Теней. Их перенесло в межпространственное место, существующее вне времени. Дайте искателям приключений некоторое время для того чтобы они собрались и переходите к Сцене В1, находящейся на 2 странице *Второй книги приключения*.

| Яростный дрейк<br>Большой природный зверь (рептилия, скакун)  | Громила 5 уровня<br>Опыт 200 |
|---|------------------------------|
| <b>Инициатива</b> +3 <b>Чувства</b> Внимательность +3<br><b>Хиты</b> 77; <b>Ранен</b> 38; смотрите также <i>ярость от ранения</i><br><b>КД</b> 17; <b>Стойкость</b> 17, <b>Реакция</b> 15, <b>Воля</b> 15<br><b>Иммунитет</b> страх (только в раненом состоянии)<br><b>Скорость</b> 8 |                              |
| <b>☙ Укус</b> (стандартное; неограниченный)<br>+9 против КД; урон 1d10 + 4; смотрите также <i>ярость от ранения</i> .   |                              |
| <b>☙ Коготь</b> (стандартное; неограниченный)<br>+8 против КД; урон 1d6 + 4; смотрите также <i>ярость от ранения</i> .  |                              |
| <b>☙ Рвущий бросок</b> (стандартное; неограниченный)<br>Когда яростный дрейк совершает атаку в броске, он совершает две атаки когтями по одной цели.  |                              |
| <b>Ярость от ранения</b> (в раненом состоянии)<br>Яростный дрейк получает бонус +2 к броскам атаки и причиняет атаками на 5 единиц урона больше.  |                              |
| <b>Яростный скакун</b> (в раненом состоянии, когда на дрейке едет верхом дружелюбный всадник как минимум 5 уровня; неограниченный) ♦ <b>Скакун</b><br>Яростный дрейк предоставляет ездоку бонус +2 к броскам атаки и урона рукопашными атаками.                                       |                              |
| <b>Мировоззрение</b> Без мировоззрения <b>Языки</b> —<br><b>Сил</b> 19 (+6) <b>Лов</b> 13 (+3) <b>Мдр</b> 13 (+3)<br><b>Тел</b> 17 (+5) <b>Инт</b> 3 (-2) <b>Хар</b> 12 (+3)  |                              |

## 1 ЭТАЖ ПИРАМИДЫ

Приключение начинается на нижнем этаже Пирамиды Теней. Вне зависимости от способа нахождения пирамиды, персонажи оказываются во Входной Яме, зоне 1, точно в центре этажа. На 1 этаже можно выделить пять основных областей.

Группы разных существ, живущих на этом этаже, живут в состоянии напряжения, и прибытие персонажей может нарушить это перемирие. Однако многие обитатели живут здесь очень давно, и они медленно реагируют на перемены в окружении.

### Могильная Яма (зоны 1—5)

Центр этажа, расположенный вокруг Входной Ямы, приютил Могильного Лорда, отиджа, пропитанного некротической энергией (смотрите зону 4). Буквально или иносказательно, но эти комнаты пропитаны гнилью, от костяных колонн в зоне 2 до глубокой воды из зоны 3.

### Растительные Развалины (зоны 6—10)

Дикие древесники, кровожадные гуманоиды, считающие, что души их предков переселяются в растения, захватили южную часть 1 этажа. Зоны 6 и 10 стали их оборонными пунктами против других обитателей пирамиды.

Древесники — самые организованные и замкнутые существа 1 этажа пирамиды. Если искатели приключений проникнут на их территорию, а потом отступят для отдыха, древесники восстановят оборону. Для этого они переводят стражей из внутренних зон 7, 8 и 9 в зоны 6 и 10. Оба зала созданы для защиты территорий древесников. Эти места они удерживают до последнего.

Древесники предпочитают отсиживаться в своей части пирамиды. Они неохотно покидают свой родной дёрн для выслеживания врагов, если только это преследование не поможет им убить опасного врага.

### Банда Гараша Врена (зоны 11—13)

Бежав из-под стражи Фолкреста, драконорождённый преступник Гараш Врен вновь присоединился к своей банде в Зимнествольном Лесу, но он попал в плен Пирамиды Теней. Врен и его банда — самые последние пленники пирамиды (кроме искателей приключений), и они только-только приступили создавать своё логово в восточной части 1 этажа. Они защитили два входа на свою территорию (зоны 11 и 12), но в середине оставили опасного врага (зона 13).

### Эрмитаж (зоны 14—15)

Знания пирамиды хранятся в Библиотеке Теней (зона 14). Здесь в изоляции живёт один из осколков жизненной силы Каравакоса (зона 15).

### Великая Лестница (зоны 16—19)

Это частичка дикой местности между «цивилизованными» областями, занятыми группами чудищ. В зоне 19 находится лестница, ведущая на 2 этаж.

### Продолжительный отдых

На 1 этаже есть несколько защищённых мест, где искатели приключений могут отсидеться и совершить продолжительный отдых, чтобы восстановить силы. В большинстве этих мест они могут отдыхать, не боясь быть потревоженными. Однако если они захотят отдыхать в Растительных Развалинах или в местности, контролируемой бандой Гараша Врена, не преодолев все сцены в этой местности, им вряд ли удастся отдохнуть без проблем.

Вам нужно создать правильный баланс между имитированием реалистичного поведения чудовищ в подземелье и предоставлением игрокам интересной, в меру сложной игры. Если нападение во время продолжительного отдыха убьёт кого-нибудь из персонажей, не стоит начинать эту сцену. Если они осият простой бой, создайте сцену на 2—3 уровня ниже уровня персонажей.

Например, допустим, искатели приключений сразились со стражей в зоне 11, но не встретили ни суккуба из зоны 13, ни Гараша Врена из зоны 12. Они располагаются на отдых во внутренней части зоны 11, наблюдая за панелью управления и приглядывая за входом из зоны 13. У них кончаются ресурсы, но вы хотите спустить на них ещё врагов, с которыми они смогут справиться даже в ослабленном состоянии. Не посылайте Гараша Врена и всех его спутников из зоны 12 (это сцена 8 уровня). Пусть придут три прислужника и два лучника — это будет сцена 4 уровня, с которой персонажи справятся. Не вычитайте их из зоны 12; сделайте предположение, что там было больше врагов, чем указано в тексте. Так вы наградите их за осторожность, удержите их на чеку, но всё же позволите отдохнуть.

В качестве альтернативы можете наслать на спящих персонажей кошмары, вызванные суккубом из зоны 13, или смеющимся Каравакосом, призывающим убить его — это предсказание потреплет нервы персонажам, не подвергая их никакому риску.





Level 1

To Area 20

18

19

16

17

3

4

6

8

7

9

10

11

12

13

14

15

5

1

2

9



## 2 ЭТАЖ ПИРАМИДЫ

Большая часть второго этажа пирамиды изуродована и исковеркана чужеродной энергией Дальнего Предела, просачивающейся через неработающий портал, созданный в зоне 24. Великая Лестница (зона 19 на первом этаже) приводит в зону 20. Лестница между зоной 20 и зоной 25 приводит в холл, находящийся между зонами 27 и 30 третьего этажа, и прямо там же находится дверь, преграждающая путь к Храму Света (зона 33).

### Разрушенный Храм (зоны 20—24)

Эти зоны получили особые свойства благодаря странному храму, посвящённому чужеродным тварям из Дальнего Предела. Стародавний пленник Пирамиды Теней, живоде́р разума по имени Затрал, когда-то попытался вырваться на свободу, связавшись с чужеродным Дальним Пределом. Останки его искривлённой плоти теперь формируют Сердце Безумия, находящееся в этой части пирамиды (зона 22). Один из осколков жизненной силы Каравакоса попытался сделать то же самое, но Дальний Предел изуродовал и его (зона 24).

У отродий в этих залах загадочные мотивы. Если искатели приключений нападут и убьют некоторых из них, они не предпримут никаких попыток оказать организованный отпор. Если искатели приключений убьют Медрагала, лидера отродий, находящегося в зоне 23, те разобьются на несколько отдельных отрядов. Даже если лидер ещё жив, отродья не склонны вершить возмездие.

Сила личности и магия помогают Медрагалу держать в повиновении отродий и их союзников. После его смерти чудовища из этой области разбредутся по всему этажу. Искатели приключений могут встретить их потом, скитающимися по залам и коридорам, в качестве союзников тех группировок, которых ещё не одолели ИП или как беженцев, отступивших в зачищенные части пирамиды.

### Логово Дракона (зоны 25—26)

Пирамида видоизменяется, чтобы подходить всем заключённым в ней мощным существам, что касается и взрослого белого дракона, создавшего логово в зоне 26. Дракону преданно служат элдрины, возглавляемые зимней феей, носящей имя Говорящая С Бураном (зона 25).

Отродья из Разрушенного Храма не ведут общих дел с драконом и его слугами. Деятельность искателей приключений в одном месте не окажет никакого влияния на существ из второго.

### Продолжительный отдых

Искатели приключений не смогут совершить нормальный продолжительный отдых в Разрушенном Храме. Медрагал предлагает им отдохнуть в зоне 23, но это уловка, позволяющая ему напасть ночью. Даже если искатели приключений убьют всех отродий и устранят все угрозы в храме, полноценно отдохнуть здесь не получится. Здесь сильно влияние Дальнего Предела, что очень пагубно действует на сознание живых существ. Предупредите персонажей, что эти залы не выглядят как хорошее место для отдыха, и что они чувствуют себя здесь неуютно. Если искатели приключений настаивают на своём и пытаются отдохнуть, они начнут свой следующий день с количеством исцелений на 2 меньше чем обычно из-за плохого сна.

Если искатели приключений победят дракона и его элдринов, они смогут безопасно отдыхать в зонах 25 и 26. Помещения элдринов удобны, но здесь очень холодно. После смерти дракона это место начинает понемногу нагреваться, но температура здесь не сравняется с нормальной ещё несколько дней.

### Время в пирамиде

В Пирамиде Теней время течёт значительно медленнее, чем вне её. Это делает её обитателей практически бессмертными, и в пирамиде никто не растёт и не стареет. Это не означает, что существа здесь вообще не умирают. Смерть здесь наступает от ран, нанесённых другими существами.

Магия пирамиды позволяет не есть и не пить. Многие продолжают есть и пить ради удовольствия или по привычке, но в этом нет никакой необходимости.

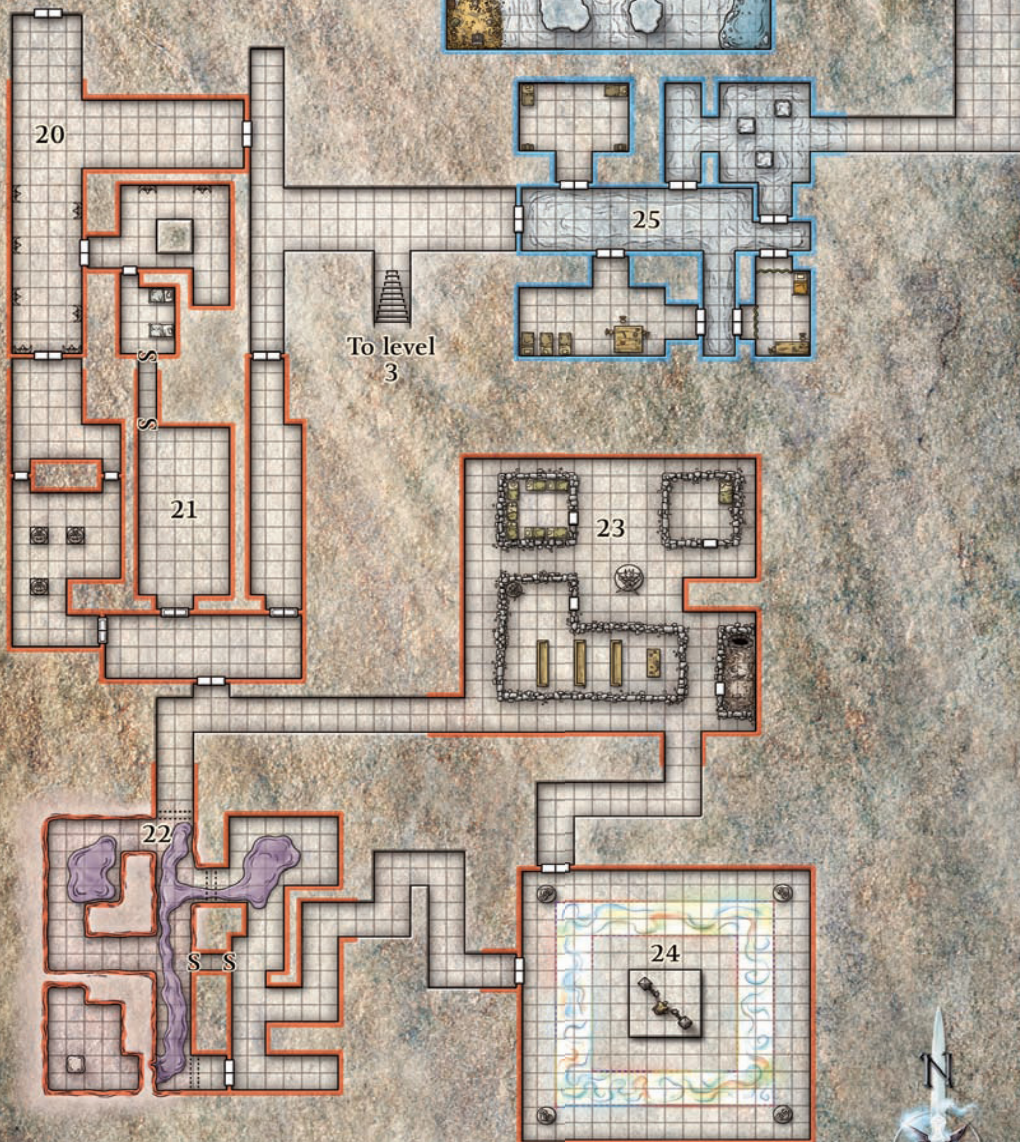
Однако даже в таком странном месте существовать субъективное время. Оказавшись в бою, их таланты на сцену и на день тратятся и их нужно обновлять привалами и продолжительными отдыхами. Долгие периоды работы должны прерываться сном или отдыхом для тех существ, которым он нужен. Скорее это связано с индивидуальным восприятием, чем с магией пирамиды. Важно одно: отдых необходим даже в Пирамиде Теней.



# PYRAMID OF SHADOWS

## Level 2

To Area 19



One square = 5 feet





## 3 ЭТАЖ ПИРАМИДЫ

Третий этаж, расположенный рядом с вершиной Пирамиды Теней, поделён двумя отражениями жизненной силы Каравакоса — некромантный осколок находится в зоне 29, а тень находится в зоне 32. Обе эти сущности сосредотачивают свои силы на том, чтобы придумать способ бежать из пирамиды, но изредка они посылают друг против друга своих слуг.

Некромант и тень заняты лишь побегом из пирамиды, и их не интересуют залы внизу. Вторжение искателей приключений в залы этого этажа не влияет на их защиту в следующих сценах.

Лестничный пролёт, находящийся в центре этажа (между зонами 27 и 30), ведёт со второго этажа (между зонами 20 и 25) к дверям Святилища Света (зона 33, находящаяся выше).

### СКЛЕП НЕКРОМАНТА (зоны 27—29)

В этих трёх больших залах обитает осколок жизненной силы Каравакоса и его прислуживающая нежить. Могильные крысы, прислуживающие отиджу с первого этажа, перебегают по узким тоннелям между этим склепом (зона 27) и своим логовом (зона 2). Некромантный осколок Каравакоса, называющий себя Краваком Проклятым, пытается построить

портал, через который он бежит из пирамиды, но пока его усилия не увенчались успехом.

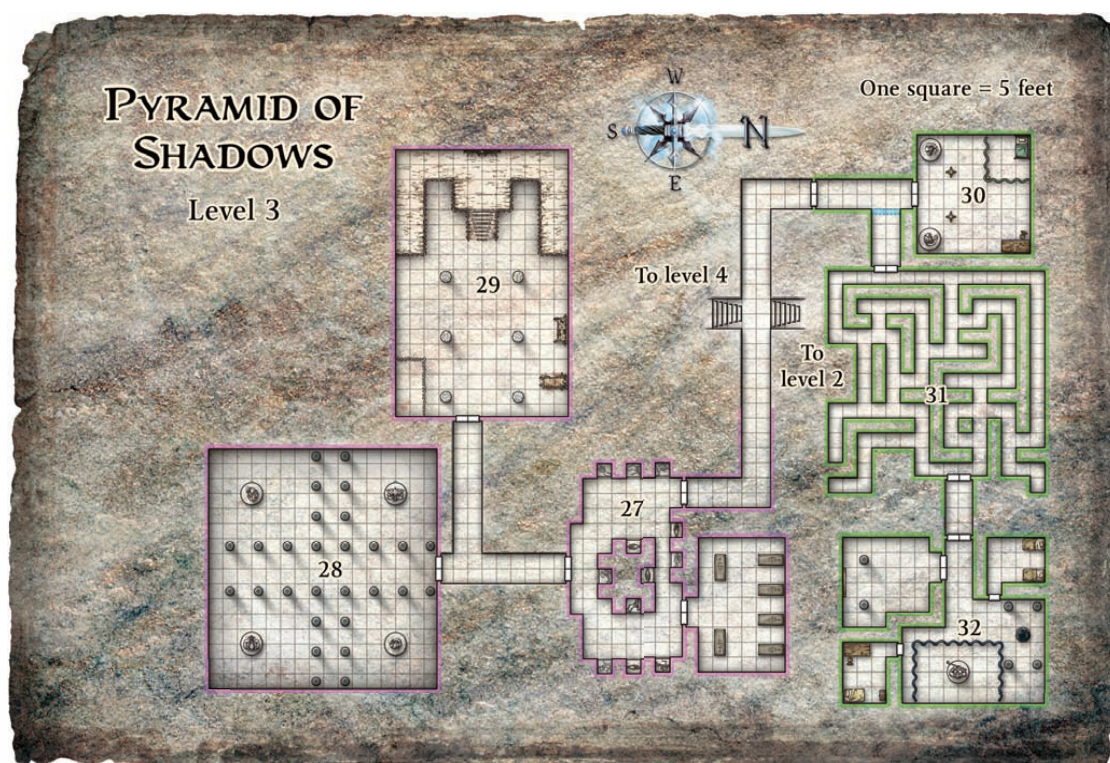
### ТЕНЕВОЙ НАРЫВ (зоны 30—32)

Тень Каравакоса — это не осколок жизненной силы мага, а побочный эффект их создания. Она скрывается в зоне 32, тщетно стараясь бежать через портал в Царство Теней. Ей прислуживают тёмные преследователи, а логово защищено извилистым лабиринтом потерянных душ (зона 31).

### ПРОДОЛЖИТЕЛЬНЫЙ ОТДЫХ

После зачистки этого этажа искатели приключений смогут остановиться для продолжительного отдыха в относительно надёжных залах. Однако и во сне их преследуют видения Каравакоса. Когда искатели приключений совершают продолжительный отдых на этом этаже, прочтите:

*Во сне к вам приходит тифлинг. «Убей меня!» — кричит он. «Убей меня три раза и откроется путь к свободе!» Ты просыпаешься, а в ушах всё ещё звучит его смех.*





# ХРАМ СВЕТА

На вершине Пирамиды Теней находится Храм Света, в котором Каравакос и планирует свой побег. Для выхода из пирамиды искатели приключений должны войти в Храм и уничтожить Каравакоса. Почему это высвободит их? Потому что пирамида была создана с одной целью — удерживать тифлинга волшебника. После его смерти тюрьма рухнет и выпустит всех обитателей.

Храм Света представлен на большой карте.

## Три мага, три ключа

Персонажи не смогут войти в Храм Света пока не найдут три ключа, нужных для открывания трёх дверей Храма. У каждого из осколков жизненной силы Каравакоса есть свой ключ. Убив их, персонажи завладеют ключами и подсказками, необходимыми для вскрытия дверей.

К несчастью для искателей приключений смерть осколков возвращает Каравакосу магические силы, что позволит ему бежать. После смерти третьего осколка Каравакос тут же начинает готовить ритуал, освобождающий его из пирамиды.

После смерти третьего осколка, когда к Каравакосу вернутся жизненные силы, у искателей приключений есть 8 часов для того чтобы проникнуть в Храм Света и победить тифлинга волшебника. Если до этого времени они туда не доберутся, Каравакос завершит ритуал и бежит, оставив искателей приключений и прочих существ в пирамиде.

Если владелец *Головы Виреллис* уже получил три осколка жизненной силы Виреллис, *Голова* убеждает искателей приключений отправиться вверх сразу после смерти третьего осколка. Если искатели приключений будут измотаны предыдущими сражениями, они могут совершить перед финальной схваткой продолжительный отдых. В этом случае отношение *Головы* уменьшается на 2, но у искателей приключений всё ещё будет время до того как Каравакос завершит ритуал и бежит.

## ПРОХОД В ХРАМ

**Когда искатели приключений получают три ключа и будут готовы войти в Храм Света, используйте следующую информацию.**

Поднявшись по лестнице до вершины Пирамиды Теней, искатели приключений окажутся в коридоре с тремя каменными двустворчатыми дверьми. В каждой двери есть скважина. Три ключа, взятые у осколков с нижних этажей, подходят к скважинам. Все ключи подходят ко всем скважинам, но чтобы двери открылись, нужно вставить и повернуть ключи в определённом порядке. Изучив ключи, скважины и записи в Эрмитаже, персонажи могут получить подсказки, необходимые для решения этой логической задачи. Покажите игрокам иллюстрации с

32 страницы этой книги, ключи от храма и скважины храма.

## Ключи

Есть три ключа: Адамантиновый Ключ Знания, Золотой Ключ Силы и Мифрильный Ключ Благочестия. Скважинами служат Луна, Солнце и Звёзды. Задача состоит в том, чтобы опознать ключи, назначить каждому ключу свою скважину и определить порядок поворота ключей.

Чтобы открыть двери, Ключ Благочестия нужно вставить в скважину Луны и повернуть, затем вставить ключ Силы в скважину Солнца и повернуть, после чего вставить Ключ Знания в скважину Звёзд и повернуть его. После этого все три двери откроются. Если ключ вставить в скважину в неправильном порядке, пусть даже и не поворачивая, все замки заблокируются, пока все ключи не вынут на 5 минут.

## Подсказки

- ◆ Ключ знания сияет среди кольца святых звёзд (в Эрмитаже, зона 14).
- ◆ Сила идёт второй (на золотом ключе).
- ◆ Ночь — моя (на мифрильном ключе).
- ◆ Первый по прочности, но не по месту (на адамантиновом ключе).
- ◆ Благочестие превыше всего (на лунной скважине).

Игроки, которым нравятся логические задачи, быстро решат эту задачу. Другим могут потребоваться дополнительные подсказки. Как сказано в *Руководства Мастера*, можете позволить персонажам совершить проверки Интеллекта (Сл 24), чтобы получить подсказки. *Голова Виреллис*, страстно желающая, чтобы ИП добрались до Каравакоса, тоже может помогать решать эту задачу, хотя логика и терпение — не её сильные стороны.

Вот основные намёки, проясняющие подсказки:

- ◆ Ключ Знания вставляется в скважину Звёзд.
- ◆ Золотой ключ — Ключ Силы, и его нужно вставить и повернуть первым.
- ◆ Мифрильный Ключ вставляется не в скважину Солнца.
- ◆ Адамантиновый ключ поворачивается не первым.
- ◆ Ключ Благочестия вставляется в скважину Луны и поворачивается первым.

Можно использовать метод проб и ошибок, перебирая все варианты ключей, скважин и последовательностей. Если у игроков кончилось терпение или они просто застряли, можно предположить, что они переберут все 36 возможных комбинаций за 3 часа.

Пирамида Теней наполнена чудовищами, которые сбились в стаи и создали хрупкие союзы. С приходом новых существ самые сильные альянсы начинают защищать свою территорию. Мало кто выживет, не обладая союзниками и поддержкой. Как вы уже могли заметить, обитатели подземелья разделили пирамиду на несколько отдельных районов.

Если вашей группе нравится прорубаться через чудищ, не заботясь об отыгрыше, можете пройти приключение без изменений. Персонажи, входящие в новые комнаты, сражаются с чудищами и идут дальше. Однако группа, которой нравятся истории и взаимодействия, получит больше удовольствия от создания союзов, выяснения отношений между чудищами и сраживания разных группировок. Так как Пирамида Теней — это замкнутая система с несколькими фракциями, это отличное место для игры с интригами, предательствами и переговорами.

В этом разделе описаны основные планы и мотивы некоторых фракций пирамиды. Здесь же описаны возможные варианты историй.

Если вы хотите чтобы искатели приключений общались с чудищами и вашей группе нравится такой стиль игры, создайте возможность для взаимодействий. Чудища могут призывать к переговорам, а не нападать, едва увидев чужаков. Стражи, защищающие свои территории, могут наблюдать и нападать только при явной угрозе; они хотят говорить, а не сражаться.

Конечно, если ваша группа предпочитает резню, их будет трудно привлечь к другому стилю игры. Дайте им шанс поговорить с врагом, но чудовища нападут при первой же угрозе. Если искатели приключений напали на одну группу, не сдавайтесь, пусть они переговорах с другой. Чудища в пирамиде сами могут искать новых союзников. Используйте это для возможностей отыгрыша и переговоров.

Несмотря ни на что союзы в пирамиде в лучшем случае ненадёжны, в худшем злы. Для них искатели приключений — это полезный инструмент, а не верные друзья. Таким образом, чем больше вы хотите сделать приключение борьбой между разными группировками, тем сильнее стоит ослабить их злые намерения. Однако если персонажи подружатся со всеми группировками, приключение станет слишком простым. Именно персонажи, а не их союзники должны бороться с опасностями и угрозами пирамиды. Кроме того, если бы группировки пирамиды доверяли друг другу и могли сотрудничать, они бы не оказались в текущей ситуации.

**Награда опытом:** Если вы решите, что с некоторыми чудовищами можно разобраться переговорами, наградите искателей приключений опытом в полном размере за «победу» над чудовищами путём переговоров. А сокровища, охраняемые этими чудовищами, перенесите в другие места, или пусть искатели приключений получают их в результате переговоров.

## РАСТИТЕЛЬНЫЕ РАЗВАЛИНЫ

Камнор, лидер древесников, это умный и амбициозный персонаж. Ему всегда нужны союзники, особенно если они могут предложить побег. Кроме того, он ненавидит Могильного Лорда и желает его смерти. Он настойчиво просит искателей приключений принести доказательства убийства существа. В обмен он предлагает безопасное охраняемое место для отдыха.

Несмотря на это предложение помощи, фанатизм Камнора мешает ему подружиться с искателями приключений. Он настаивает на том, чтобы искатели приключений принесли клятву верности древесникам на алтаре, находящемся в зоне 9. Во время этой церемонии все игровые персонажи должны надрезать руку и поместить в рану небольшой стручок. Тот, кто согласится на эту процедуру, подвергается следующим неудобствам: Камнор всегда будет знать их местонахождение в пирамиде и он получает бонус +2 к броску атаки по такому персонажу. Проверка Магии со Сл 30 позволяет ИП узнать истинное назначение церемонии, а проверка Целительства со Сл 25 позволит извлечь семена и окончить эффект.

Камнор суров, требователен и высокомерен. Отыграйте его как очень фанатичного религиозного лидера, искренне верящего, что он озвучивает волю богов. Он хочет, чтобы искатели приключений уничтожили как можно больше конкурирующих групп, вместе с тем используя их для побега из пирамиды. Он сотрудничает с искателями приключений, пока те не доберутся до Храма Света, но нападает, как только Каравакос окажется на грани гибели.

## БАНДА ГАРАША ВРЕНА

Вероятно это самая слабая группировка в пирамиде. Они прибыли совсем недавно, и столкнулись с угрозами от людоящеров снаружи логова и оборотня, которого они заперли в одной из комнат.

Гараш Врен заботится только о самом себе. Он с радостью предоставляет своих ребят в виде «добровольцев» для услуг искателям приключений, лишь бы на посту кто-нибудь всегда дежурил. Себя он никогда опасности не подвергает. На переговорах он идёт на уступки персонажам, если это не несёт ему прямой угрозы. Если искатели приключений будут готовы бежать из пирамиды, он сопровождает их в Храм Света, но во время боя он имитирует ужасное ранение. Конечно, в нужный момент он «восстановится» и попробует бежать.

Гараш силён, но как многие задиры труслив в душе. Его последователи подчиняются ему из страха, и если он отправляет их помогать искателям приключений, они бегут, став ранеными или держатся немного в стороне, если сражение идёт со странным или необычайно сильным врагом.



Разбойники, как и их лидер, не намерены рисковать своей шкурой за других.

Если Гараш может предать искателей приключений, он так и сделает. Он считает, что их снаряжение окажется полезным в создании логова в пирамиде. Он может тайком приказать преступникам завести искателей приключений в засаду, организованную Гарашем и остатком банды.

## РАЗРУШЕННЫЙ ХРАМ

Медрагал, верховный жрец Разрушенного Храма, болен паранойей. Если искатели приключений предлагают союз, он требует, чтобы они убили Камнора и как можно больше древесников. Его разведчики сообщают, что древесники становятся всё сильнее, и он хочет, чтобы они были уничтожены до того как начнут представлять настоящую угрозу его части пирамиды. Он также желает смерти дракона из зоны 26, потому что верит, что ритуал, совершённый над сердцем дракона, даст ему великую силу. Он ошибается, но не знает этого. Если искатели приключений предоставят ему сердце, он делает вид, что стал сильнее, чтобы усилить свои позиции в отношениях с искателями приключений и другими группировками пирамиды.

После того как осколок Каравакоса не смог бежать (смотрите зону 24), Медрагал решил, что всё, что осталось от Вселенной — это Пирамида Теней. Он считает, что все попытки бежать обречены на провал, и он сотрудничает с искателями приключений только для того, чтобы следить за их деятельностью. Если искатели приключений дают понять, что они намерены ворваться в Храм Света и убить Каравакоса, верховный жрец сильно пугается. Он делает ложное предложение помощи, а последователям приказывает убить искателей приключений до того как они войдут в Храм.

Если переговоры с искателями приключений шли успешно и Медрагал находится в хороших отношениях с искателями приключений, он предлагает им для отдыха свою хижину (в зоне 23). Позже, когда искатели приключений уснут, он приказывает последователям поджечь хижину и напасть на них.

Медрагал жалок. Он умоляет искателей приключений о помощи, пытается убедить их, что их храм на грани краха, и чуть ли не лижет их ботинки, лишь бы заслужить доверие. То же самое он использует чтобы не дать ИП подкрепления, если они начнут его просить.

## ЛОГОВО ДРАКОНА

Эладрины, живущие в логове дракона, не склонны к переговорам, и сам дракон прекрасно устроился в пирамиде. Ему больше не нужно есть, и он может долгими часами спать.

Дракон нападает на искателей приключений, посягнувших на его сокровища, но может и поговорить с ними. Ему всё ещё нравится вкусная пища, а также ему нравится приращивать сокровища и разговаривать с новичками в пирамиде. Дракон также ненавидит обитателей Разрушенного Храма, потому что они хотят принести его в жертву, и потому он просит будущих союзников очистить храм до заключения следующих сделок.

Дракон высокомерен, сдержан, и ему не нужно быть вежливым и учтивым. В его глазах у искателей приключений есть простой выбор: радовать дракона или умереть от его клыков. Он не желает сражаться с Каравакосом.

## ТЕНЕВОЙ НАРЫВ

Тень Каравакоса желает занять место настоящего Каравакоса. Раз Тень не может бежать из пирамиды, ей достаточно и полного контроля над этим местом. Она не желает умирать, и пойдёт на что угодно, лишь бы не умереть от руки искателей приключений. Тень говорит искателям приключений, что знает все тайны Каравакоса, многие секреты пирамиды, и что она знает настоящую слабость Каравакоса. Всё это ложь, но Тень скажет что угодно и пойдёт на что угодно, лишь бы выгадать время и бежать от искателей приключений.

Тень примеряет любую нужную личину. Если искатели приключений раскусят её или откажутся ей верить, Тень попытается бежать и создать в пирамиде новую группировку. В частности Тень заинтересована в том, чтобы связаться с Гарашем и его бандой и стать их лидером.

Когда искатели приключений нападают на Храм Света, Тень и её новые последователи (разбойники Гараша Врена или чудища, выжившие в других зонах) приходят во время схватки и пытаются уничтожить и Каравакоса и искателей приключений.

Волшебник тифлинг по имени Каравакос, правивший небольшим баронским владением, пытался создать королевство в пустоши далеко от границ империи Нерат. Он был тираном, полагающимся в поддержании порядка на силу своих войск и своих заклятий, даже когда королевство вокруг него было на грани краха. Когда его собственных сил для защиты страны и своего положения стало не хватать, он заключил сделку с дьяволами, чтобы усилить войска, и под его знаменем встали легионы дьяволов.

Как всегда при сделках с дьяволами, дела Каравакоса пошли наперекосяк. Его легионы не устояли перед защитниками Страны Фей, и волшебника заточили в Пирамиде Теней. Его жизненная сила была разделена на три осколка, разделив и его силы. Каравакос, которого искатели приключений встретят в пирамиде, это на самом деле несколько разных врагов.

## АРАТ КАРАВАКОС, ОТШЕЛЬНИК

Один из осколков Каравакоса обитает на первом этаже пирамиды, в эрмитаже за Библиотекой Шёпотов (зона 15). Этот осколок представляет мысли и память Каравакоса, его теоретические познания в магии и его рациональный ум. Этот осколок попал под влияние нескольких поедателей знаний, существ, пожирающих мысли и знания. Теперь его память пуста, и силы его не идут ни в какое сравнение с силами настоящего Каравакоса.

В бою Арат Каравакос сосредоточен и решителен. Он не разговаривает, и по его поведению можно предположить, что он прилагает значительные усилия для того, чтобы накладывать заклинания. С виду он и боится и презирает искателей приключений, несмотря на то, что он понятия не имеет кто они такие и что делают в пирамиде.

Когда он умирает, над его телом формируется шар фиолетовой энергии и улетает (со скоростью 10) из комнаты к Великой Лестнице и направляется в Храм Света, чтобы воссоединиться с истинным Каравакосом.

## ПРЕДВЕСТНИК ДАЛЬНОГО ПРЕДЕЛА

Второй осколок (из зоны 24) пытался уйти в Дальний Предел, чтобы покинуть Пирамиду Теней. Он связался с отродьями Разрушенного Храма и открыл портал в Дальний Предел. Однако вместо обретения свободы он всего лишь исказил своё сознание и плоть. Он стал чудовищем, ещё ужаснее, чем его союзные отродья. Эти же союзники заключили его в вихре окружающей энергии, прежде чем он уничтожит их в охватившем его безумии. Сейчас в нём трудно

разглядеть Каравакоса, но он явно отражает амбиции (ныне граничащие с безумием), подтолкнувшие Каравакоса к его военной кампании, окончившейся его пленением.

При любом взаимодействии с искателями приключений это отродье ведёт себя непостижимо. Оно нападает с необузданной яростью, стремясь уничтожить всё живое вокруг себя.

После уничтожения этого осколка над его телом появляется бурлящий шар из бледно-зелёного тумана, и он утекает в сторону Храма Света (со скоростью 5), чтобы воссоединиться с настоящим Каравакосом.

## КРАВАК ПРОКЛЯТЫЙ, НЕКРОМАНТ

Третий осколок Каравакоса поселился на третьем этаже пирамиды (зона 29). Он называет себя Краваком, и этот осколок представляет собой олицетворение желания Каравакоса покорить смерть и править вечно. Однако теперь это великое желание превратилось в меланхоличное отчаяние. Кравак очарован смертью и нежитью, и он окружил себя соответствующими слугами.

Взаимодействуя с искателями приключений, Кравак полностью подтверждает своё имя — он фаталистичен и уверен, что он обречён одновременно и на смерть и на вечные муки. Сражается он яростно, ибо надеется уничтожить и искателей приключений. Он мрачно предсказывает им рок и ужасную судьбу.

После уничтожения этого осколка над его телом появляется грязно-чёрная тень и устремляется к Храму Света (со скоростью 10), чтобы воссоединиться с подлинным Каравакосом.

## ТЕНЬ КАРАВАКОСА

Существо из зоны 32 — это не осколок жизненной силы Каравакоса, а побочный эффект от его разделения. Как Царство Теней является искажённым отражением мира природы, так и Тень Каравакоса — это не его часть, а лишь отражение.

Тень считает, что она — настоящий Каравакос, и она обладает всеми мечтами и желаниями этого волшебника. Она тоже хочет бежать из пирамиды. Она хочет вновь начать кампанию по возрождению своей империи. Она хочет закончить дела, начатые до пленения. Она не знает, что является лишь отражением волшебника, и она не поверит, если ей об этом сказать.

Смерть Тени никак не влияет на настоящего Каравакоса. После смерти из неё не выделяется никакая жизненная сила.

## ЛОЖНЫЕ ОБОЛОЧКИ

Ложные оболочки в Храме Света (зона 33) — это всего лишь копии тела Каравакоса, наделённые жизнью самим волшебником. Они могут выполнять простые приказы, но не способны на независимое мышление.



Это безмозглые копии, существующие лишь для служения создателю.

Настоящий Каравакос создал эти пустышки, чтобы переселять в их тела своё сознание. Каравакос меняет тела когда ему угрожает опасность, используя эти оболочки и как пушечное мясо и как подручный запасный выход.

## Настоящий КАРАВАКОС

Настоящий Каравакос очень страдает от долгих лет заточения. Этот самозванный король, претендующий на звание императора, ныне впал практически в маниакальное состояние. Когда его жизненная сила разделилась на части, он потерял большую часть силы воли и сосредоточенности, делавшей его великим магом. Но даже после таких потерь у него осталась его магия.

Каравакос потратил века заточения на изучение способов побега. Он пытался открывать врата в разные планы, инородные миры и карманные измерения. Его ворожба не подсказала ему ни одного способа совершения побега, а все попытки связаться с богами, дьяволами, демоническими повелителями и даже сущностями Дальнего Предела провалились.

Однако, несмотря ни на что, в чём-то Каравакос добился успеха. Он может посылать сны и видения тем, кто пользуется магией в мире природы. Он также получил небольшой контроль над пирамидой, и теперь он может заставлять её появляться в определённых местах в мире природы. Он также может затягивать

в пирамиду других существ, увеличивая население этой межпространственной тюрьмы.

При общении с искателями приключений Каравакос говорит о себе во множественном числе. «Мы пригласили вас», — говорит он им. «У нас великие планы и нас ждут великие свершения». Иногда его охватывает депрессия и гнев: «Мы проиграли! Мы всеми забыты! Мы ненавидим это место! Мы уничтожим вас!»

За годы смены ложных оболочек он уже забыл, где находится его настоящее тело, и он считает внешность всех, кто не похож на него, отвратительной. Одно время он даже хотел очистить пирамиду ото всех существ кроме его ложных оболочек, создав необычную «утопию», населённую лишь собой и своими копиями. Иногда он впадал в ярость от заточения, и набрасывался на стены пирамиды заклинаниями, и, в конечном счёте, голыми кулаками.

В какой-то мере Каравакос — трагическая личность. Он хотел контролировать всё железным кулаком. Он мог бы править пирамидой, на такие крошечные владения лишь злили его и приводили в отчаяние.

Когда будете вставлять это приключение в свою кампанию, помните, что в заточении Каравакоса виноваты правители Ада. Всё, что они делают, служит другой, более великой цели. Возможно, пирамида играет важную роль в их планах, или искателям приключений было суждено побороть Каравакоса и бежать из пирамиды, но это лишь часть какого-то дьявольского плана.



# НОВЫЕ ЧУДОВИЩА

## ДРЕВЕСНИК

Дикие древесники совершают кровавые жертвоприношения своим странным идолам — растениям, в которых, как они считают, живут души их предков. Древесники — это гуманоиды с прочной коричневой кожей, похожей по строению на кору дерева. Это жестокие существа, подкрадывающиеся и убивающие всех, кто войдёт на их земли. Древесники подвешивают чужаков над своими священными садами, чтобы кровь поливала растения сверху.

| Древесник жнец   | Солдат 7 уровня |
|--|-----------------|
| Средний природный гуманоид (растение)  | Опыт 300        |
| <b>Инициатива</b> +6 <b>Чувства</b> Внимательность +5<br><b>Хиты</b> 81; <b>Ранен</b> 40<br><b>КД</b> 23; <b>Стойкость</b> 20, <b>Реакция</b> 18, <b>Воля</b> 19<br><b>Уязвимость</b> огню 5 (толкается на 1 клетку, когда получает урон огнём)<br><b>Скорость</b> 6 |                 |
| ⚔ <b>Коса</b> (стандартное; неограниченный) ♦ <b>Оружие</b><br>+14 против КД; урон 1к10 + 5 и цель становится помеченной до конца следующего хода древесника жнеца.  |                 |
| ⚡ <b>Град иголок</b> (стандартное; на сцену) ♦ <b>Яд</b><br>Ближняя волна 3; +12 против Стойкости; урон 2к6 + 4 и цель становится замедленной (спасение оканчивает).   |                 |
| <b>Мировоззрение</b> Злое <b>Языки</b> Общий, Эльфийский<br><b>Навыки</b> Природа +10<br><b>Сил</b> 15 (+5) <b>Лов</b> 13 (+4) <b>Мдр</b> 14 (+5)<br><b>Тел</b> 17 (+6) <b>Инт</b> 9 (+2) <b>Хар</b> 11 (+3)   |                 |
| <b>Снаряжение</b> испачканная в крови мантия, коса   |                 |

| Древесник наблюдатель  | Соглядатый 7 уровня |
|--|---------------------|
| Средний природный гуманоид (растение)  | Опыт 300            |
| <b>Инициатива</b> +10 <b>Чувства</b> Внимательность +10<br><b>Хиты</b> 65; <b>Ранен</b> 32<br><b>КД</b> 21; <b>Стойкость</b> 19, <b>Реакция</b> 20, <b>Воля</b> 18<br><b>Уязвимость</b> огню 5 (толкается на 1 клетку, когда получает урон огнём)<br><b>Скорость</b> 7 |                     |
| ⚔ <b>Короткий меч</b> (стандартное; неограниченный) ♦ <b>Оружие</b><br>+12 против КД; урон 2к6 + 4.  |                     |
| ⚡ <b>Мешающая лоза</b> (стандартное; на сцену)<br>Ближняя вспышка 2; +10 против Реакции; урон 1к6 + 4 и цель становится обездвиженной (спасение оканчивает).   |                     |
| <b>Боевое превосходство</b><br>Если у древесника наблюдателя есть боевое превосходство над врагом, его рукопашные атаки при попадании причиняют дополнительно 2к6 урона.   |                     |
| <b>Древесный покров</b> (малое; неограниченный) ♦ <b>Иллюзия</b><br>Если в пределах 3 клеток нет врагов, то древесник наблюдатель становится невидимым до конца своего следующего хода.  |                     |
| <b>Мировоззрение</b> Злое <b>Языки</b> Общий, Эльфийский<br><b>Навыки</b> Атлетика +10, Скрытность +11<br><b>Сил</b> 14 (+5) <b>Лов</b> 17 (+6) <b>Мдр</b> 15 (+5)<br><b>Тел</b> 17 (+6) <b>Инт</b> 11 (+3) <b>Хар</b> 12 (+4)   |                     |
| <b>Снаряжение</b> мантия, короткий меч   |                     |

| Древесник оратор   | Контроллер (лидер) 10 уровня |
|--|------------------------------|
| Средний природный гуманоид (растение)  | Опыт 500                     |
| <b>Инициатива</b> +8 <b>Чувства</b> Внимательность +5<br><b>Ядовитые споры (Яд)</b> аура 5; враги, входящие в ауру или начинающие в ней ход, получают урон ядом 5.<br><b>Хиты</b> 109; <b>Ранен</b> 54<br><b>КД</b> 24; <b>Стойкость</b> 23, <b>Реакция</b> 21, <b>Воля</b> 23<br><b>Уязвимость</b> огню 5 (толкается на 1 клетку, когда получает урон огнём)<br><b>Скорость</b> 6 |                              |
| ⚔ <b>Коса</b> (стандартное; неограниченный) ♦ <b>Оружие, Яд</b><br>+15 против КД; урон 1к10 + 2, продолжительный урон ядом 5 и цель становится замедленной (спасение оканчивает и то и другое).  |                              |
| ⚡ <b>Укрепляющие споры</b> (стандартное; неограниченный)<br>Ближняя вспышка 5; союзники в зоне действия восстанавливают 5 хитов и немедленным действием совершают шаг на 3 клетки.   |                              |
| ⚡ <b>Удушающие споры</b> (стандартное; перезарядка ⚡ ⚡) ♦ <b>Яд</b><br>Ближняя вспышка 5; +14 против Стойкости; враги в зоне действия получают урон ядом 2к4 + 4, становятся изумлёнными и получают продолжительный урон ядом 5 (спасение оканчивает и то и другое).   |                              |
| <b>Мировоззрение</b> Злое <b>Языки</b> Общий, Эльфийский<br><b>Навыки</b> Переговоры +13, Природа +15, Проницательность +15<br><b>Сил</b> 16 (+8) <b>Лов</b> 17 (+8) <b>Мдр</b> 20 (+10)<br><b>Тел</b> 21 (+10) <b>Инт</b> 14 (+7) <b>Хар</b> 17 (+8)  |                              |
| <b>Снаряжение</b> мантия, коса   |                              |

| Древесник растительный ужас  | Элитный громила 11 уровня |
|--|---------------------------|
| Большой природный оживлённый (растение)  | Опыт 1 200                |
| <b>Инициатива</b> +7 <b>Чувства</b> Внимательность +9<br><b>Кривые корни</b> Соседняя с растительным ужасом местность считается труднопроходимой.<br><b>Хиты</b> 286; <b>Ранен</b> 143<br><b>КД</b> 23; <b>Стойкость</b> 25, <b>Реакция</b> 21, <b>Воля</b> 23<br><b>Уязвимость</b> огню 5 (толкается на 1 клетку, когда получает урон огнём)<br><b>Скорость</b> 5 |                           |
| ⚔ <b>Лоза</b> (стандартное; неограниченный)<br>Досыгаемость 2; +14 против КД; урон 2к8 + 6 и цель сдвигается на 1 клетку.  |                           |
| ⚔ <b>Шквал ударов</b> (стандартное; неограниченный)<br>Растительный ужас совершает две стандартные атаки, каждую по своей цели.  |                           |
| <b>Пожиратель крови</b><br>Когда растительный ужас причиняет раненому врагу урон рукопашной атакой, он восстанавливает 10 хитов.   |                           |
| <b>Злобный оппортунист</b><br>Растительный ужас получает бонус +2 к броскам атаки и бонус +5 к урону, когда совершает провоцированные атаки.   |                           |
| <b>Угрожающая досыгаемость</b><br>Растительный ужас может совершать провоцированные атаки по всем врагам, находящимся в пределах его досыгаемости (2 клетки).  |                           |
| <b>Мировоззрение</b> Злое <b>Языки</b> —<br><b>Сил</b> 22 (+11) <b>Лов</b> 14 (+7) <b>Мдр</b> 18 (+9)<br><b>Тел</b> 23 (+11) <b>Инт</b> 11 (+5) <b>Хар</b> 19 (+9)   |                           |

## ТАКТИКА ДРЕВЕСНИКОВ

Жнецы древесников стреляют отравленными иголками чтобы замедлить добычу, что позволяет им уничтожать врагов своими ужасными косами до того как те убегут.

Следящие за подступами к землям древесников наблюдатели нападают из засад. Они пытаются использовать *мешающую лозу*, чтобы из земли поднялись толстые длинные растения, хватающие



врагов. Это позволяет им становится невидимыми, отойдя подальше и неожиданно врываться в бой, атакуя в броске.

Ораторы — это жрецы древесников, которым поручено общение с богами мира растений и обнародование воли этих богов. В бою ораторы скрываются за союзниками, используя *удушающие споры* против врагов и *укрепляющие споры* для помощи союзникам.

Растительный ужас — это простой громила, бьющий врагов кровавыми отростками. В бою он устремляется вперёд, пытаясь связаться с как можно большим количеством врагов при помощи *угрожающей досягаемости*. В бою они ничего не боятся, и их не заботит численный перевес врага. Чем больше врагов — тем лучше он использует свои атаки.

## ЗНАНИЕ О ДРЕВЕСНИКЕ

При успешной проверке Природы персонаж может узнать следующую информацию:

**Сл 15:** Древесники — это странные растительные гуманоиды, обитающие в самых глубоких и самых изолированных областях первобытных лесов. Они хватают и убивают тех, кто проходит по их территориям, чтобы кормить свежей кровью растения, которым они поклоняются.

**Сл 20:** Древесники ненавидят огонь. От огня они получают дополнительный урон и инстинктивно пытаются отойти от источника огня.

## КУЛЬТУРА ДРЕВЕСНИКОВ

Древесники — это дикие, племенные существа, ненавидящие цивилизованные расы. Каждое племя селится вокруг священной рощи, в которой хоронятся его мертвецы. На этих могилах древесники высаживают деревья, кусты и прочие растения. Они считают, что души их предков входят в эти растения и потом распространяются по лесу. Любой вошедший на территорию древесников оскверняет эти земли и будет атакован.

Обычаи древесников требуют, чтобы чужаки были убиты и скормлены их предкам, дабы усмирить их гнев. Убитых и захваченных врагов подвешивают над самыми священными растениями племени, чтобы их кровь капала вниз. Живых пленников могут связать, изрезать им тело и оставить умирать ужасной медленной смертью. Когда кровь из жертвы вытечет, её череп с костями вывешиваются на границе территории древесников в качестве предупреждения будущим чужакам.

Древесниками правят ораторы, верховные жрецы, общающиеся с душами предков племени и говорящие от их имени. На десять древесников в племени обычно приходится один оратор. Иногда все ораторы племени встречаются для решения важных вопросов.

Большинство древесников живёт на поверхности земли, но некоторые племена селятся в заросших растениями и грибами пещерах Подземья. Эти племена во всём идентичны родственникам с поверхности, но в их священных рощах вместо деревьев растут огромные грибы.

Когда племени древесников угрожает большая



опасность, все они начинают вызывать к своим предкам, дабы те защитили их. После этого земля в священной роще взрывается и оттуда появляются растительные ужасы, существа, размером с холм, являющиеся смесью пропитанной кровью почвы, корней и растений.

Древесники редко сотрудничают с другими гуманоидами, предпочитая уединение. Иногда они совершают набеги на ближайшие поселения и с ними может заключить союз какой-нибудь влиятельный друид.

Древесники плохо разбираются в магии, как тайной, так и божественной.

Основная часть охотников и воинов племени состоит из жнецов. Их можно отличить по ядовитым иглам, растущим из рук и тел. В бою они выстреливают эти иглы во врагов.

Наблюдатели — это разведчики и стражи, скрывающиеся на границах территории племени. Они используют первобытную магию, чтобы становиться невидимыми на фоне окружения и призывать лозу, опутывающую врагов.

Будучи жрецами и шаманами племени, ораторы общаются с душами предков. Они обращаются к духам за советами и наставлениями по ежедневным делам.

Странные растительные ужасы оживают и нападают на чужаков, слишком близко подошедших к священным садам древесников. Ораторы также могут призывать их для устранения особо сильных врагов.

## МОГИЛЬНЫЙ ЛОРД

Многовековое воздействие злобной магии превратило этого отиджа в нечто совершенно новое.

|  |  |
|--|--|
| Могильный Лорд (уникальный отидж) Элитный солдат 10 уровня<br>Большой природный зверь Опыт 1 000   |  |
| <b>Инициатива +7</b> <b>Чувства</b> Внимательность +13; тёмное зрение<br><b>Вонь отиджа</b> аура 1; враги1 в ауре получают штраф -2 к броскам атаки.<br><b>Хиты</b> 212; <b>Ранен</b> 106<br><b>КД</b> 26; <b>Стойкость</b> 27, <b>Реакция</b> 21, <b>Воля</b> 24<br><b>Иммунитет</b> болезни <b>Сопrotивляемость</b> некротической энергии 5<br><b>Спасброски</b> +2<br><b>Скорость</b> 5, плавающая 5<br><b>Единицы действий</b> 1 |  |
| ⚡ <b>Могильный кнут</b> (стандартное; неограниченный) ⚡<br><b>Некротическая энергия</b>  |  |
| Досягаемость 3; +17 против КД; урон 1к8 + 6 и продолжительный урон некротической энергией 5 (спасение оканчивает).   |  |
| ⚡ <b>Вытягивание жизни</b> (стандартное; неограниченный) ⚡<br><b>Некротическая энергия</b>   |  |
| Досягаемость 3; +17 против КД; цель подтягивается на 2 клетки и становится захваченной (пока не высвободится). В начале хода захваченной цели она получает урон некротической энергией 5, а Могильный Лорд восстанавливает 5 хитов.  |  |
| ⚡ <b>Могильное бешенство</b> (стандартное; неограниченный) ⚡<br><b>Некротическая энергия</b>   |  |
| Близкая вспышка 3; +17 против КД; урон 1к8 + 6 и продолжительный урон некротической энергией 5 (спасение оканчивает).  |  |
| ⚡ <b>Гнойный укуc</b> (стандартное; неограниченный) ⚡ <b>Некротическая энергия</b>   |  |
| +15 против КД; урон некротической энергией 2к6 + 6 и продолжительный урон некротической энергией 5 (спасение оканчивает).  |  |
| <b>Мировоззрение</b> Злое <b>Языки</b> —<br><b>Навыки</b> Скрытность +10<br><b>Сил</b> 22 (+11) <b>Лов</b> 11 (+5) <b>Мдр</b> 16 (+8)<br><b>Тел</b> 18 (+9) <b>Инт</b> 6 (+3) <b>Хар</b> 5 (+2)  |  |

## ЗНАНИЕ О МОГИЛЬНОМ ЛОРДЕ

При успешной проверке Природы персонаж может узнать следующую информацию о Могильном Лорде:

**Сл 15:** Обычно отиджи живут в канализационных системах больших городов, а также самых тёмных и самых дальних частях подземелий.

Кроме того, успешная проверка Магии даёт персонажу подсказку о происхождении именно этой особи.

**Сл 20:** Этот отидж был изменён. Очевидно это следствие длительного воздействия злой магии, связанной со смертью и нежитью.

**Сл 25:** Он занят не пожиранием отбросов, а чем-то другим. Хуже всего то, что он выглядит умнее обычных отиджей, им руководит не просто голод, а злоба.

## МОГИЛЬНАЯ КРЫСА

Наряду с превращением отиджа в Могильного Лорда стая громадных крыс превратилась в слуг этого отиджа.

|   |  |
|---|--|
| Могильная крыса Миньон 7 уровня<br>Маленький природный зверь Опыт 75  |  |
| <b>Инициатива +8</b> <b>Чувства</b> Внимательность +4; сумеречное зрение<br><b>Аура гниения</b> аура 1; враг, начинающий ход в соседней с могильной крысой клетке, получает урон 2.<br><b>Хиты</b> 1; промахнувшаяся атака никогда не наносит миньону урон.<br><b>КД</b> 21; <b>Стойкость</b> 18, <b>Реакция</b> 21, <b>Воля</b> 20<br><b>Скорость</b> 6, лазая 3 |  |
| ⚡ <b>Укус</b> (стандартное; неограниченный) ⚡ <b>Оружие</b>   |  |
| +12 против КД; урон 5.  |  |
| <b>Мировоззрение</b> Злое <b>Языки</b> —<br><b>Навыки</b> Скрытность +13<br><b>Сил</b> 15 (+5) <b>Лов</b> 20 (+8) <b>Мдр</b> 13 (+4)<br><b>Тел</b> 15 (+5) <b>Инт</b> 4 (+0) <b>Хар</b> 6 (+1)  |  |

## ЗНАНИЕ О МОГИЛЬНОЙ КРЫСЕ

При успешной проверке Природы персонаж может узнать следующую информацию:

**Сл 15:** Когда-то это были громадные крысы, но что-то их изменило.

Кроме того, успешная проверка Магии даёт персонажу подсказку о природе этого изменения:

**Сл 20:** Поедание костей и плоти нежити наделило этих крыс зачатками злого разума.





## ПОЕДАТЕЛЬ ЗНАНИЙ

Жажда знаний бога Векны так велика, что иногда она принимает живую форму и забирается в укромные места мира природы, где и начинает искать тайны, которые можно пожрать.

### ЗНАНИЕ О ПОЕДАТЕЛЕ ЗНАНИЙ

При успешной проверке Религии персонаж может узнать следующую информацию:

**Сл 24:** Поедателей знаний также называют Порождениями Векны. Это воплощение жажды тайн и знаний этого бога, и они ищут места, где такие знания хранятся. Если эти существа где-нибудь осядут, книги станут пустыми, и память покинет существ.

**Сл 28:** Всё, что узнаёт поедатель, узнаёт и Векна. Когда поедатель убивает существо, он получает его знания и память.

| Поедатель знаний клинок пустоты  |             | Солдат 6 уровня |
|--|-------------|-----------------|
| Средний бессмертный гуманоид   |             | Опыт 250        |
| Инициатива +7 Чувства Внимательность +7; сумеречное зрение   |             |                 |
| Хиты 70; Ранен 35  |             |                 |
| КД 22; Стойкость 17, Реакция 19, Воля 18   |             |                 |
| Сопротивляемость психической энергии 5   |             |                 |
| Скорость 5   |             |                 |
| ⬇ Скимитар (стандартное; неограниченный) ⬆ Оружие, Психическая энергия   |             |                 |
| +13 против КД; урон психической энергией 1к8 + 5 и цель становится помеченной до конца следующего хода клинка пустоты. Помеченная цель получает урон психической энергией 5, если совершает атаку, не включающую клинка пустоты в качестве цели. |             |                 |
| ⬅ Психический крик (стандартное; перезарядка ⏏ ⏏) ⬆ Психическая энергия  |             |                 |
| Ближняя вспышка 1; +11 против Воли; урон психической энергией 1к8 + 5 и цель становится обездвиженной до конца следующего хода клинка пустоты.   |             |                 |
| Мировоззрение Злое Языки Небесный  |             |                 |
| Навыки История +13, Магия +13, Подземелья +12, Природа +12, Религия +13  |             |                 |
| Сил 16 (+6)  | Лов 14 (+5) | Мдр 18 (+7)     |
| Тел 14 (+5)  | Инт 20 (+8) | Хар 14 (+5)     |
| Снаряжение скимитар  |             |                 |

| Поедатель знаний мыслелук  |             | Артиллерия 7 уровня |
|--|-------------|---------------------|
| Средний бессмертный гуманоид   |             | Опыт 300            |
| Инициатива +6 Чувства Внимательность +12; сумеречное зрение  |             |                     |
| Хиты 64; Ранен 32  |             |                     |
| КД 19; Стойкость 18, Реакция 20, Воля 19   |             |                     |
| Сопротивляемость психической энергии 5   |             |                     |
| Скорость 7   |             |                     |
| ⬇ Скимитар (стандартное; неограниченный) ⬆ Оружие, Психическая энергия   |             |                     |
| +13 против КД; урон психической энергией 1к8 + 4.  |             |                     |
| ⤵ Длинный лук (стандартное; неограниченный) ⬆ Оружие, Психическая энергия  |             |                     |
| Дальнобойный 20/40; +14 против КД; урон психической энергией 1к10 + 5.   |             |                     |
| ✱ Град стрел (стандартное; перезарядка ⏏ ⏏) ⬆ Оружие, Психическая энергия  |             |                     |
| Требуется длинный лук; зональная вспышка 1 в пределах 20 клеток; +10 против Воли; урон психической энергией 1к10 + 5 и цель становится изумлённой (спасение оканчивает). |             |                     |
| Мировоззрение Злое Языки Небесный  |             |                     |
| Навыки История +13, Магия +13, Подземелья +12, Природа +12, Религия +13  |             |                     |
| Сил 14 (+5)  | Лов 16 (+6) | Мдр 19 (+7)         |
| Тел 16 (+6)  | Инт 21 (+8) | Хар 14 (+5)         |
| Снаряжение скимитар, длинный лук, колчан и 20 стрел  |             |                     |



| Поедатель знаний мыслелук   |              | Элитный контроллер 8 уровня |
|---|--------------|-----------------------------|
| Средний бессмертный гуманоид  |              | Опыт 700                    |
| Инициатива +7 Чувства Внимательность +9; сумеречное зрение  |              |                             |
| Поле разума (Психическая энергия) аура 3; враги, входящие в ауру или начинающие в ней ход, получают урон психической энергией 5 и штраф -2 к Воле.      |              |                             |
| Хиты 174; Ранен 87  |              |                             |
| КД 23; Стойкость 21, Реакция 23, Воля 22  |              |                             |
| Спасброски +2   |              |                             |
| Сопротивляемость психической энергии 5  |              |                             |
| Скорость 6  |              |                             |
| Единицы действий 1  |              |                             |
| ⬇ Скимитар (стандартное; неограниченный) ⬆ Оружие, Психическая энергия  |              |                             |
| +13 против КД; урон психической энергией 1к8 + 6.   |              |                             |
| ⬅ Единое сознание (стандартное; неограниченный)   |              |                             |
| Ближняя вспышка 10; все союзники в зоне действия могут совершить стандартную атаку.   |              |                             |
| ⬇ Крах сознания (стандартное; перезарядка ⏏ ⏏) ⬆ Оружие, Психическая энергия  |              |                             |
| Требуется скимитар; +13 против КД; урон психической энергией 2к8 + 6 и цель после этого может совершать только стандартные атаки (спасение оканчивает). |              |                             |
| ⬅ Вой разума (стандартное; перезарядка ⏏ ⏏) ⬆ Психическая энергия   |              |                             |
| Ближняя вспышка 2; +12 против Воли; урон психической энергией 2к8 + 6 и цель становится изумлённой (спасение оканчивает).                               |              |                             |
| Мировоззрение Злое Языки Небесный   |              |                             |
| Навыки История +15, Магия +15, Подземелья +14, Природа +14, Проницательность +14, Религия +15   |              |                             |
| Сил 19 (+8)   | Лов 16 (+7)  | Мдр 21 (+9)                 |
| Тел 15 (+6)   | Инт 23 (+10) | Хар 16 (+7)                 |
| Снаряжение скимитар   |              |                             |

## ГОЛОВА ВИРЕЛЛИС

*Голова Виреллис* — это артефакт, играющий главную роль в этом приключении. Искатели приключений находят *Голову* в первом же зале пирамиды, и, если они ей позволят, она поможет им и будет вести их по пирамиде, пока они, наконец, не высвободятся. Однако у неё есть и свои собственные цели, который могут совпадать или не совпадать с целями искателей приключений.

### Голова Виреллис

### Героический этап

Этот шар из чернейшего обсидиана легко помещается в твоей ладони. Вглядевшись в его глубину, ты видишь отрубленную голову эладринской принцессы, а в ушах её монотонный голос произносит: «Я — Виреллис, и я помогу тому, кто несёт этот шар».

*Голова Виреллис* это чудесный предмет со следующими свойствами и талантами.

**Свойство:** Вы получаете бонус +2 к проверкам Магии, Истории и Религии и можете совершать проверки как если бы эти навыки у вас были тренированы.

**Талант (На сцену):** Действие движения. Вы можете телепортироваться на 7 клеток.

**Талант (На день):** Стандартное действие. Вас окружает вихрь ледяного ветра. Существа, начинающие ход в соседней с вами клетке, получают урон холодом 1к6 и становятся замедленными до начала своего следующего хода.

## Цели Головы Виреллис

- ♦ Воссоединить три осколка жизненной силы Виреллис и бежать с ними из Пирамиды Теней.
- ♦ Уничтожить Каравакоса или убедиться, что он навсегда останется заключённым в Пирамиде Теней.

Дополнительные цели *Головы* зависят от вас, в зависимости от того, как вы хотите (и хотите ли вообще) использовать её за пределами этого приключения.

## Отыгрыш Головы Виреллис

*Голова Виреллис* высокомерна, культурна и красноречива — как любой живой представитель эладринской знати.

Когда искатели приключений впервые находят *Голову*, она рассказывает основную часть истории Каравакоса (смотрите на странице 16). Она предлагает помощь в уничтожении Каравакоса и высвобождении из Пирамиды Теней. Она держит поиск осколков своей жизненной силы в тайне, пока отношение не станет равно как минимум 12. Она просит персонажа, несущего её, подбирать эти предметы, намекая об их важности, но не раскрывая деталей.

## Отношение

|   |       |
|---|-------|
| Начальный показатель                                | 5     |
| Владелец получает уровень                           | +1к10 |
| Владелец — эладрин                                  | +2    |
| Владелец — эльф                                     | +1    |
| За каждый найденный осколок жизненной силы Виреллис | +3    |

Прочие модификаторы отношения *Головы*, а также прочая информация будет указана дальше, в самом приключении.

## ДОВОЛЬНОЕ (16—20)

*«Воистину, герой, в тебе есть величие!»*

*Голова Виреллис* удовлетворена и впечатлена своим владельцем, и она надеется на то, что её цели будут достигнуты. Она с радостью делится знаниями со своим владельцем.

**Свойство:** Вы получаете сопротивляемость излучению 10.

**Талант (На день ♦ Иллюзия):** Стандартное действие. Вы становитесь невидимыми до тех пор, пока не промажете атакой или не получите урон.

## УДОВОЛВОРИТЕЛЬНОЕ (12—15)

*«Ты хорош. Если не напортачишь, может, мы и выберемся отсюда».*

В гордыне своей *Голова Виреллис* и не ожидает большего от обычного смертного. Она пытается выдавать информацию, которая может быть полезной в пирамиде, но её знания ограничены. Она может описать древесников из зон 6—10, она знает, что дракон из зоны 26 белый и знает, что предыдущие гости пирамиды, проигнорировавшие её мольбы о помощи, обосновались в зонах 11 и 13.

*Голова* также рассказывает, что жизненная сила Виреллис разделена и находится в трёх драгоценных камнях, разбросанных по пирамиде. Если собрать все камни, Виреллис наконец обретёт вечный покой — а быть может даже вернётся к жизни.

**Свойство:** Вы получаете бонус +1 к Воле.

**Талант (На день ♦ Психическая энергия):** Стандартное действие. Ближняя вспышка 3; +13 против Воли; урон психической энергией 2к6 + 3 и цель становится изумлённой (спасение оканчивается).

## ОБЫЧНОЕ (5—11)

*«Что ж, это лучше чем висеть на стене».*

*Голова Виреллис* пока не доверяет новому «владельцу», но это можно изменить. Если её спросить, она предоставляет общую информацию о том, что находится в той или иной части пирамиды, но только если персонажи находятся близко от неё. Она рассказывает о «растительных чудищах» в зонах 6—10, «библиотеке» (14 и 15), «ужасных мерзких отродьях» из зон 20—24, «драконе» из зоны 26 и «ходящих мертвецах» из зон 27—29. Она утверждает, что не знает подробностей.

## НЕУДОВОЛВОРЁННОЕ (1—4)

*«Так дела не делаются».*

Владелец пугает все планы Виреллис, и она уже не надеется высвободиться из пирамиды. Больше всего она боится попасть в руки одному из осколков Каравакоса. Она не делится никакой информацией с владельцем.

**Особое:** Вы теряете одно исцеление и начинаете каждый новый день с 1 исцелением меньше чем в предыдущий день.

## СЕРДИТОЕ (0 и ниже)

*«Идиот! Отдай меня кому-нибудь более умному!»*

*Голова* активно ищет персонажа, который, как ей кажется, сможет победить Каравакоса и высвободиться из пирамиды.

**Особое:** Вы получаете штраф -2 к Воле.

1 (прим. переводчика) Обычный отидж действует только на живых...





Вид Входной Ямы



Вид моста





Вид растительного лабиринта



Вид храма





Вид внутренних комнат  
Вид библиотеки



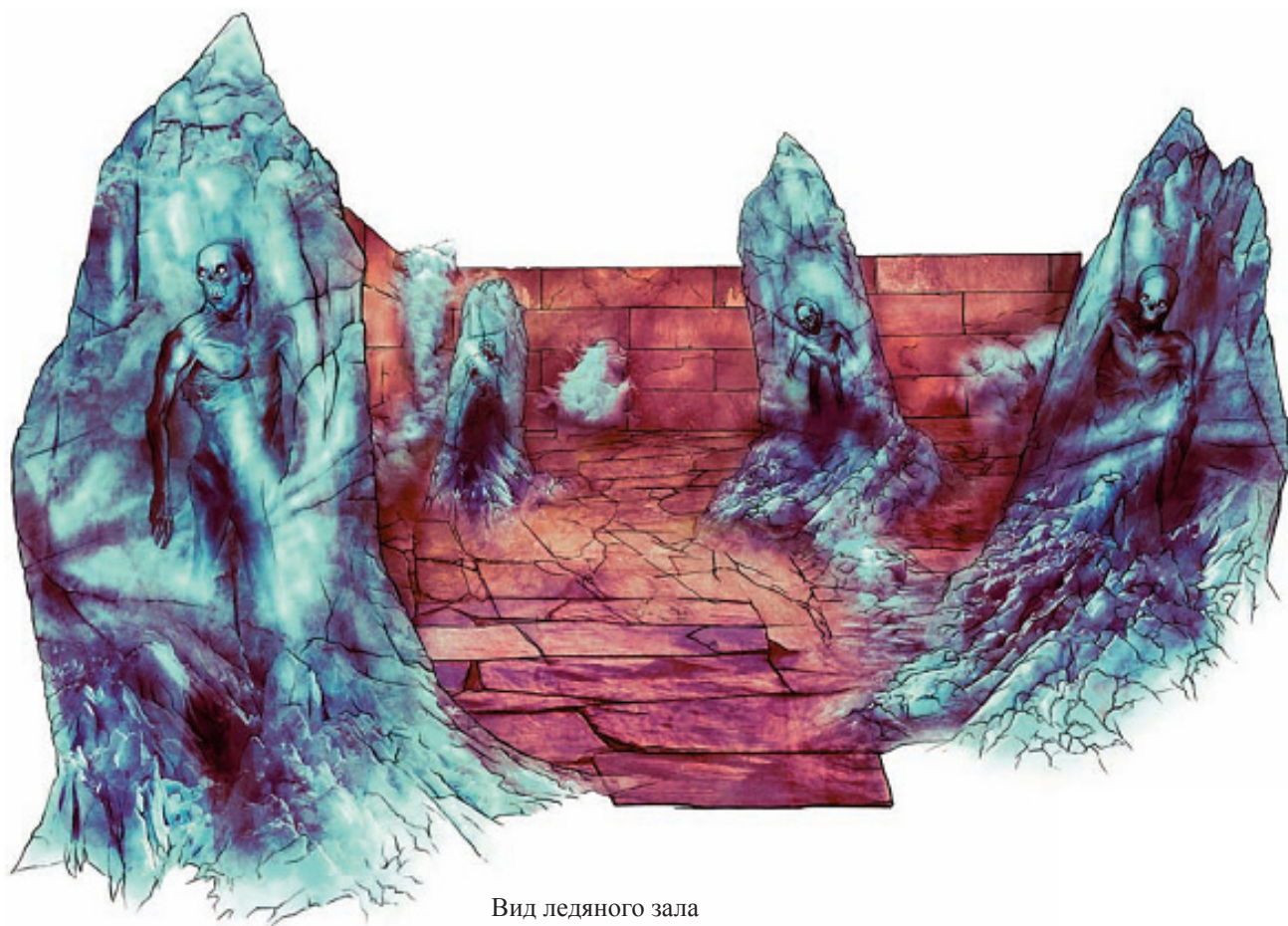




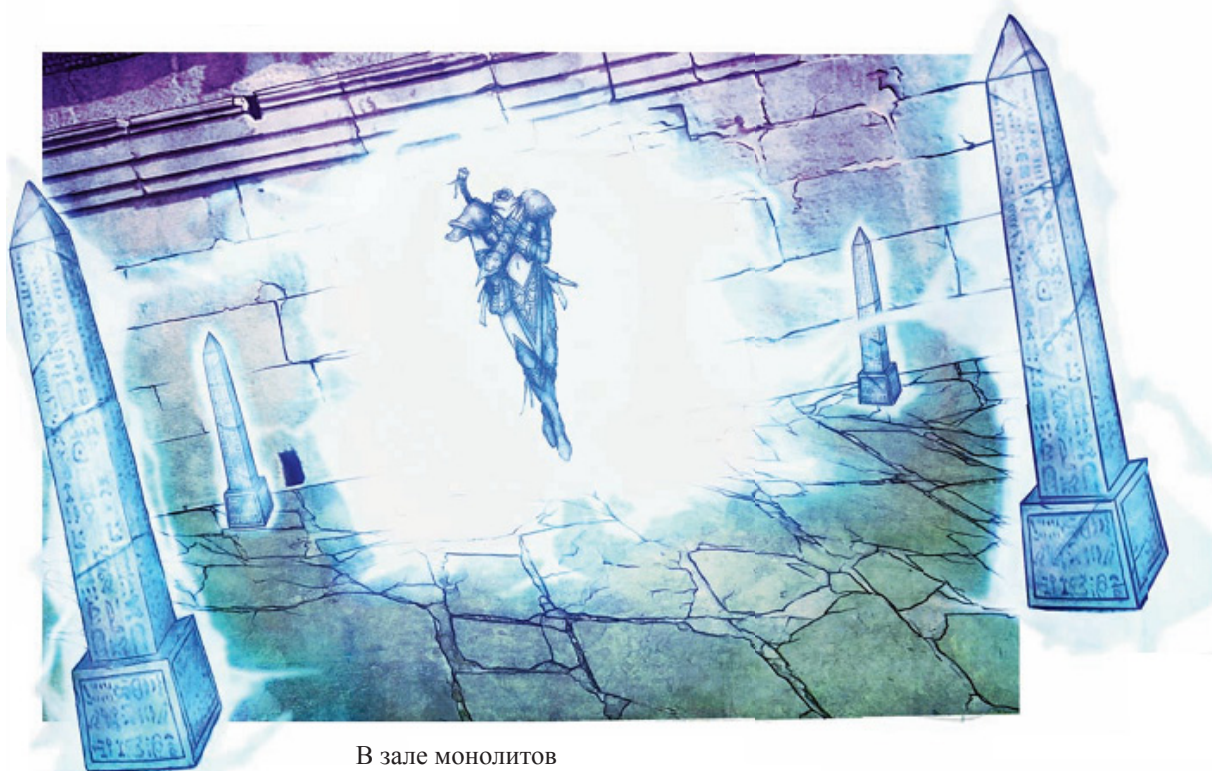
Вид поедателя знаний  
Вид Эрмитажа







Вид ледяного зала



В зале монолитов





Вид трёх Врат Агонии



Вид Сердца Безумия





Вид воющих ветров



Вид ледяной пещеры



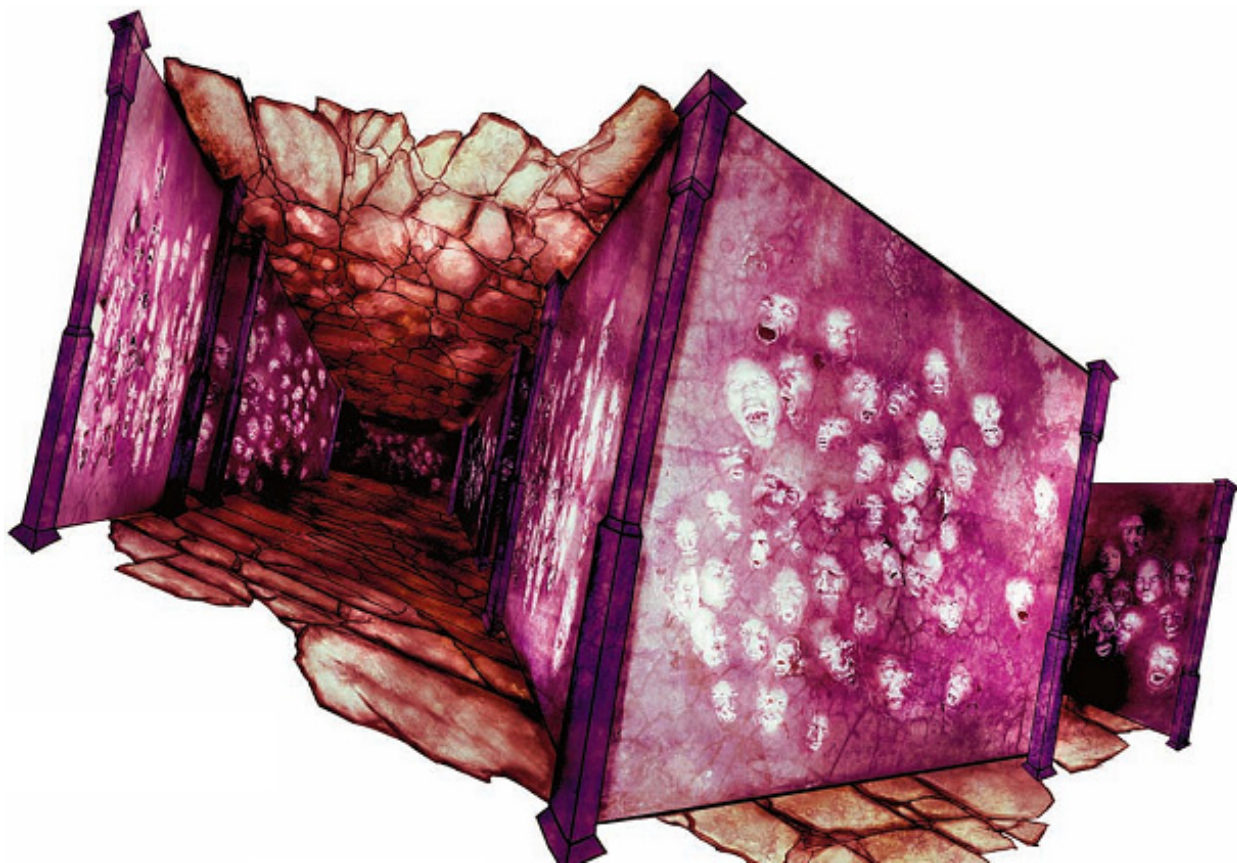


В зале тени смерти

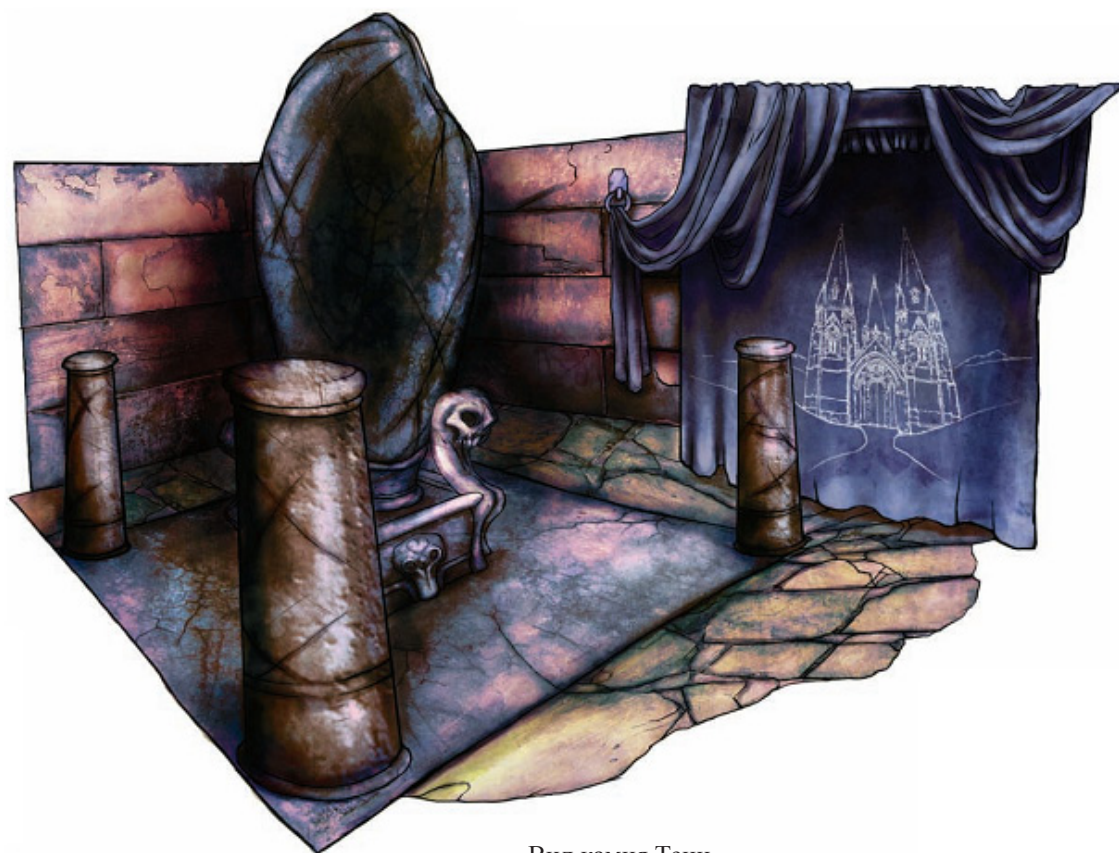


Вид дворца из костей





Вид лабиринта потерянных душ



Вид камня Тени



Ключи от храма



Скважины храма



Вид Храма Света