



## ПЛАНАРНЫЕ МИРЫ

Выдержка из *Руководства МАСТЕРА ПОДЗЕМЕЛИЙ*

### ЧТО ТАКОЕ ПЛАН?

Все существующие планы являются различными мирами, которые между собой тесно переплетены. За исключением редких связующих точек, каждый план эффективен как самостоятельный мир, в котором действуют свои собственные природные законы. Планы являются домами для более мощных типов знакомых вам существ, или для уникальных чудовищ, каждое из которых адаптированное под необычные условия проживания.

Планы подразделяются на определённое число основных типов: Материальный План, Переходные Планы, Внутренние Планы, Внешние Планы и демипланы.

**Материальный План:** Этот план наиболее близок персонажам, и является их «домашней базой» для стандартного Д&Д игрового мира. Чаще всего Материальный План наиболее подобен условиям Земли среди всех остальных планов, хотя и в нём есть место для необычных и опасных существ.

**Переходные Планы:** У этих трёх планов есть одна важная общая характеристика: Каждый из них применяется для перехода из одного места в иное. Астральный План примыкает ко всем остальным планам, в то время как Эфирный и Теневой служат средством перемещения в пределах Материального Плана, в коем они расположены. Эти планы наиболее сильно совмещены с Материальным Планом, а попасть на них можно, как правило благодаря различным заклинаниям. Там тоже есть свои собственные местные обитатели.

**Внутренние Планы:** Эти шесть планов являются воплощением основных строительных блоков вселенной. Каждый из них создан из одного типа энергии или элемента, который подавляет все остальные. Местные жители определенного Внутреннего Плана как правило состоят из той же энергии или элемента как и сам план.

**Внешние Планы:** На Внешних Планах проживают боги, а также такие существа как: небожители, демоны и дьяволы. У каждого из семнадцати Внешних Планов есть своё мировоззрение, которое отображает мораль или этические воззрения его жителей. Местные жители этих планов стремятся вести себя в соответствии с мировоззрением плана. Внешние Планы также являются местом отдыха душ из Материального Плана, где финальных отдых имеет облик или тихого умиротворения, или бесконечных мук.

**Демипланы:** Эта обширная категория охватывает в пространстве экстра-измерений которые действуют как планы, но

ограниченные размеры и ограниченный доступ. Другие типы планов теоретически бесконечны в своих размерах, но демипланы могут быть всего сотню метров в поперечнике. Доступ к демипланам ограничен определёнными участками (как определённый врата) или определёнными ситуациями (такими как время года, или условиями погоды).

### МИРНЫЕ КОРОЛЕВСТВА АРКАДИИ

Аркадия процветает в садах изящных и прекрасных деревьев, прямых ручьев и аккуратных полей, городов расположенных в правильных геометрических очертаниях. Горы не испорчены эрозией. Всё в Аркадии стремится к общему добру и и безупречной форме существования. Здесь ничто не нарушает гармонию.

Как уже было сказано, всё в Аркадии настолько прекрасно, насколько это может быть, но, ни строго регламентировано как в Механусе, или, ни настолько посвящено безукоризненности личности как в Селестии. Но не всё столь правильно. По факту, обитатели Аркадии часто настолько убеждены в своей правоте, что их очень тяжело убедить в собственных пороках.

В Аркадии два слоя: Баксенус и Абеллио. Они между собой очень похожи, за исключением того, что в Баксенусе расположены военные лагеря местных небожителей дварфов и архонов, которые выполняют роль защитников плана.

У Аркадии следующие черты.

- Божественно изменяема. Младшие боги, способны менять Аркадию по взмаху руки. Но есть возможность и изменяемости плана иными существами.
- Средне законно-направленная.

**Случайные Столкновения:** Для случайных столкновений в Аркадии используйте таблицу Небесных Столкновений.

### Пример Места в Аркадии: Гора Клангеддина

Превосходно коническая скала расположена отдельно от остальных гор, возвышаясь как минимум 9000 метров над полями, которые расположены подле неё. Её пик скрыт в облаках и бурях. Великий герой дварфов Клангеддин Серебрянобородый возвёл это сооружение.

Изнутри гора испещрена огромными залами, галереями и портьями дварфами дорогами, которые вымощены кладкой. Роскошные фонари, разогретые и остывшие кухни, широкие помещения для торжеств, всё это предоставлено для улады и развлечений подземных посетителей. Гостям с иных мест здесь всегда рады, особенно тем, кто прибыл заказать особое оружие из легендарных кузниц, которое куётся в самых горячих частях огромной кузни.

Карлики небожители, которые проживают в внутри Горы Клангеддина проводят половину дня в строевых подготовках, тренировках и улучшении своих боевых навыков во славу своего лорда Клангеддина. Посетители ищущие для себя армию, иногда обращаются сюда, привлекая карликов историями о необходимости справедливой войны. Иногда старейшины уступают просьбам, и отсылают своих воинов с топорами на помощь.

Иные приезжают в поисках легендарного оружия с клеймом кузнецов Клангеддина. Хотя Гора Клангеддина небольшой город, здесь можно приобрести (но не продать) оружие по любой цене.

Чтобы нарисовать карту столкновения для Горы Клангеддина, используйте раздел Местность Подземелий (страница 59). Из-за того что карлики очень серьёзно подходят к своему мастерству с работой в камне, стены, потолки и полы высочайшего качества отделки и кладки.

Автор Руководства Мастера Подземелий Монте Кук  
Графический Дизайн Шон Глен, Синтия Флидж  
Автор Перевода Русскоязычной Версии Валентин Дмалекс

D&D, DUNGEONS & DRAGONS, DRAGON, FORGOTTEN REALMS, and DUNGEON MASTER are registered trademarks owned by Wizards of the Coast, Inc. The d20 logo is a trademark owned by Wizards of the Coast, Inc. All Wizards characters, character names, and the distinctive likenesses thereof are trademarks owned by Wizards of the Coast, Inc.

This material is protected under the copyright laws of the United States of America.

Any reproduction or unauthorized use of the material or artwork contained herein is prohibited without the express written permission of Wizards of the Coast, Inc.

This product is a work of fiction. Any similarity to actual people, organizations, places, or events is purely coincidental.

This Wizards of the Coast game product contains no Open Game Content. No portion of this work may be reproduced in any form without written permission.

To learn more about the Open Gaming License and the d20 System License, please visit [www.wizards.com/d20](http://www.wizards.com/d20).

©2003 Wizards of the Coast, Inc.

сайт англоязычного варианта:  
[www.wizards.com/dnd](http://www.wizards.com/dnd)  
сайт русскоязычного варианта:  
[www.denede.ks.ua](http://www.denede.ks.ua)



## БЕСКОНЕЧНЫЕ СЛОИ АБИССА

Абисс—всё отражение мрачности, зла и хаоса которое перемешено на протяжении всех его бесконечных слоёв. Его виртуально бесконечные слои уходят спирально вниз в более ужасные формы. Традиционное мышление предполагает что количество слоёв Абисса приравнивается числу 666, хотя вероятнее всего их гораздо больше. Но в конце концов, итоговой точкой зрения относительно Абисса является то, что этот план куда более опасен чем даже может себе представить традиционное восприятие.

Каждый из слоёв Абисса обладает своей собственной, уникальной окружающей средой. Единое что объединяет эти слои между собой – их жестокая, недружелюбная природа. Озёра разъедающей кислоты, облака ядовитых испарений, пещеры, заполненные острыми, как лезвие шипами, и все вариации магматических ландшафтов. Есть также и менее смертельные по своей скорости территории, такие как солевые пустыни, ядовитые ветры и луга жалящих насекомых.

Абисс родина демонов, существ посвятивших себя смерти и разрушениям. В Абиссе демон смотрит на посетителей как на пищу или источник развлечения. На некоторые мощных посетителей взирают как на потенциальное пополнение рядов (добровольно или нет) рекрутов, которые принимают участие в бесконечной войне между демонами и дьяволами, которая известна ещё как Война Крови.

У Абисса следующие черты.

- Нормальная гравитация. Верхний слой Абисса (Называемый Равниной Бесконечных Порталов) и большинство остальных слоёв обладают нормальной гравитацией, но нескольких слоях Абисса возможны различия в гравитации.
- Нормальное время. Время течёт в Абиссе с той же скоростью что и на Материальном Плане. Однако есть слухи, что на некоторых слоях время течёт в обратную сторону с соотношением к старению. Обратное течение времени переменчиво, и посетитель этого слоя может обратно вернуться к детскому возрасту, а то и вовсе исчезнуть из существования.
- Божественно изменяем. Существа по своей мощи приравниваемые к младшим богам, способны менять Абисс. Менее могущественные существа находят Абисс неотличимым от Материального Плана (способность изменямости) в той позиции, что на этот план тоже могут оказывать влияние заклинания и физические усилия.
- Смешано элементальные и энергетические черты. Эта особенность отмечает насколько разнообразны между собой слои. В Абиссе как в целом плане нет одного преобладающего элемента или типа энергии, хотя некоторые из слоёв имеют преобладающий элемент или энергию, а то и смесь из двух или более.
- Средне хаотично– и зло-направленный.

**Случайные Столкновения:** Используйте таблицу Столкновения в Абиссе для определения результата случайного столкновения в Абиссе.

### Случайные Слои Абисса

Что если по какой-то причине ваши персонажи отосланы в Абисс, или по повороту сюжетной линии? Или, что если они убегая от могущественных демонов запрыгивают в близлежащий портал?

Применив нижеследующую таблицу, вы можете случайным образом определить основные характеристики неизвестного слоя. По своему желанию вы можете провести бросок кубика дважды (или более раз) и соединить получившиеся результаты.

d%	Тип Слоя
01–05	Доминирует воздух
06–10	Поле битвы Войны Крови (демоны против дьяволов)
11–15	Пылающий ад (смесь магмы и камня)
16–20	Город Демонов
21–25	Пустыня из песка, льда, соли или пепла
26–30	Доминирует земля
31–35	Доминирует огонь
36–40	Зловонное болото (заполненное хищниками)
41–45	Доминирует смесь элементов (как Лимбо)
46–50	Гористый
51–55	Доминирует негативная энергия (ограничено или неограниченно)
56–60	Обычный (как Материальный План)
61–65	Океан из воды
66–70	Королевство могущественного существа Абисса
71–75	Кислотное море
76–80	Море из насекомых
81–85	Море из крови
86–90	Подземный
91–95	Владение мертвецов
96–00	Доминирует вода

### Пример Места в Абиссе:

#### Ямы Демонических Паутин

66-й слой Абисса дом Лолт –Королевы Пауков. Сам по себе план весьма напоминает огромную паутину. Головокружительная вереница из паутины перемешена между собой с равномерной сложностью. Каждая из прядей протянута к порталу, который выводит в планы где поклоняются Лолт. Говорят, что дворец Лолт – железная подвижная крепость, напоминающая по внешнему виду паука, который постоянно перемещается по планарной паутине.

Рисунок карты столкновения в Ямах Демонических Паутин напоминает по себе пересекающуюся сетку, с проходами шириною в 6 метров, которые магически подвешены в без-

*Армии Демонов Сражающиеся в Абиссе*



брежном облаке *твёрдого тумана* (как заклинание).

Туман расположен в 1d4x3 метра от проходов, поэтому иногда персонажи могут перескочить на более низко расположенные проходы с верхних, или на соседние, неподдающуюся расположенные.

Паутина извивается и изгибается сама по себе, но всегда кажется абсолютно ровной, даже когда уходит прямо вверх или вниз. Вполне возможно, что сделав четыре шага, вы окажетесь под тем местом где стояли, причём безо всяких выступов или ступеней. Опрокинутые или сорвавшиеся с прохода персонажи, будут падать вниз со скоростью 18 метров в раунд (как при заклинании *падение как перо*), и вовсе не перенесут повреждений при приземлении на другой проход (который может быть на несколько километров ниже за тот, с которого они сорвались).

## ТАРТАРИАНСКИЕ БЕЗДНЫ

### КАРЦЕРИ

План-тюрьма Карцери кажется наименее опасным из всех нижних планов, но первые впечатления очень быстро рассеиваются. Кислотные моря и серная атмосфера могут быть редкими на этом плане, и нет на нём территорий замораживающего холода или испепеляющей жары. Опасность Карцери коварна по себе.

Этот план место тьмы и отчаяния, подлости и ядов, предательства сокрушающих королевства. На Карцери ненависть течёт как глубокая, медленная река. И никто не скажет вам, кого подлое течение поглотит в следующий раз. Как говорят, заключённый в Карцери сможет бежать из него лишь в том случае, если он станет сильнее за того кто заточил его сюда. Это очень трудное задание на плане, где вся природа пропитана отчаянием, предательством и ненавистью к себе.

Карцери состоит из шести слоёв: Орфриса, Кафриса, Минефиса, Колофиса, Порфратиса и Агасиса. Каждый из слоёв состоит в свою очередь из серии сфер похожих на крошечные планеты. Водовороты воздуха отделяют каждую из сфер друг от друга. В отдельном слое, каждая из сфер мало отличается друг от друга, и возможно, что на каждом из слоёв это количество сфер бесконечно.

У Карцери следующие черты.

- Нормальная гравитация. На сферах гравитация нормальная. Между сферами гравитации нет, что облегчает передвижение тем, кто может летать, преодолевая силу притяжения каждой из сфер.
- Божественно изменям. Нерулл и любое иное существо статуса младшего бога или старше способно менять Карцери. Более обычные существа находят Карцери неотличимым от Материального Плана; этот план также реагирует на заклинания и физические усилия.
- Средне зло-направленный.

**Случайные Столкновения:** Используйте таблицу Столкновения в Абиссе для определения результата случайного столкновения в Карцери.

### Пример Места в Карцери:

#### Песчаные Гробницы Пайрафеона.

Пайрафеон название погибшего города, который был возведён на сфере Минефиса тысячелетия назад. Этот город очень давно уж погребен под песчаными дюнами, но его засыпанные улицы, покосившиеся башни и захороненные галереи всё также находятся под постоянно движущейся поверхностью слоя. Иногда смещающиеся песка показывают Пайрафеон на час или более, но он всегда вновь поглощается песками, а существа привлечённые его появлением, и вошедшие в этот проклятый песками город задыхаются от песка в поглощающемся дюнами городе.

Находчивые искатели приключений старались прорваться до окраин города в период его погружения. Но из уст в уста ходят ужасные истории в месте с этими попытками проникновения в город. Поговаривают о драконоподобных «песчаных горгонах», которые плавают сквозь песок как сквозь воду. Рассказывают об останках давно умерших жителей города, чьи останки неведомая сила заставляет блуждать по

улицам в виде окаменелой нежити, они настолько обветрены и иссушены, что практически невозможно определить их исходную расу или размер.

Чтобы создать карту столкновений в песчаных гробницах, начните с города. Затем, половину строений города снесите до обломков, а на остальных будут присутствовать следы повреждений. Сокровища Пайрафеона хранятся в городе, так как он слишком быстро был захоронен песками, но, персонажам придется столкнуться с песчаными горгонами (горгоны с 24 КХП и скоростью роясь 9 метров), лордами мумий (смотрите *Справочник Монстров*), и прочей нежитью, которая всегда наготове уничтожить и поглотить всё живое. Так же против них будет играть время—титаническая пустынная буря (смотрите *Руководство МАСТЕРА ПОДЗЕМЛИЙ*), которая проходить в пределах 1d4 часов.

## ВЕЧНО МЕНЯЮЩИЙСЯ ХАОС

### ЛИМБО

Лимбо план чистого хаоса. Все его части напоминают огромный крутящийся бульон четырёх основных элементов, и их составляющих. Шары огня, вихри воздуха, комья земли и волны вод сражаются за власть между собой до тех пор, пока их в свою очередь не свергает иной наплыв хаоса. Ландшафты подобны тем, которые можно встретить на Материальном Плана, но все они испещрены миазмами: куски леса, лугов, разрушенные замки и небольшие островки. Вопреки неблагоприятной окружающей среде плана, своим домом Лимбо называют гитзераи и слаады.

У Лимбо нет слоев. А если и есть, то они постоянно перемешиваются и разламываются в хаотичном порядке. Перемешивание столь хаотично, что даже самые мудрые учёные с трудом отличат один от другого.

У Лимбо следующие черты.

- Субъективно прямая гравитация.
- Сильно изменяемый. В Лимбо постоянно происходят какие-то перемены, удержать какую-нибудь территорию в постоянстве очень тяжело. Если каким-то магическим образом она не стабилизирована, то она способна реагировать на определённые заклинания или осязающие мысли. Если её не трогать, она сама начнёт изменяться. Для большей информации смотрите Исходное Лимбо под Местностью Лимбо.
- Доминируют случайные элементы. На Лимбо не может постоянно доминировать ни один из элементов. Каждый из них (вода, воздух, земля и огонь) доминируют время от времени, именно поэтому каждая территория представляет собой хаотичное, опасное, бурлящее варево. Смена доминирования элементов происходит внезапно.
- Сильно хаотично-направленное. Эта особенность не применима внутри стен монастырей гитзераев (но всё также действует внутри городов гитзераев).
- Дикая магия. Заклинания и магические способности нормально действуют лишь внутри постоянных объектов или на стабилизированных ландшафтах Лимбо. Однако, любое из заклинаний или магических способностей применённое в неконтролируемой территории, или временно контролируемой, имеет шанс исказиться. Для этого заклинатель должен пройти проверку своего уровня (1d20+уровень заклинателя) против КС 20+уровень применяемого заклинания. Если заклинатель проваливает проверку смотрите Таблицу в *Руководстве МАСТЕРА ПОДЗЕМЛИЙ* на стр. 150 для определения точного эффекта.

**Случайные Столкновения:** Для случайных столкновений в Лимбо у вас есть альтернатива между таблицами Блаженных Столкновений, и Столкновений Абисса.

### Местность Лимбо

В Лимбо существует два типа местности. Большая часть плана неконтролируемое, исходное Лимбо, но то там, то здесь встречаются островки стабильной местности – обычно из земли, резе из иных материалов.

**Исходное Лимбо:** Чтобы изобразить карту столкновения

на исходном Лимбо, раскидайте по сетке случайные места с огнём, водой, землёй и вихрями ветра. По основному правилу каждая территория занимают площадь приблизительно в 12 метров, а между ними находятся 4,5 м. промежутки. Но, так как этот план является сплошным хаосом, вы можете не следовать данному указанию.

Приблизительно в одной четверти всей местности доминирует пламя (наносит 3d10 повреждений огнём, персонажи воспламеняются), в одной четверти всей местности доминирует вода (по сути свободно парящие пузыри воды), в одной четверти всей местности доминируют торнадо (они описаны на стр. 94 РМП), и на одной четверти всей местности доминирует земля. Каждый раунд, при показателе инициативы 0, территории исходного Лимбо перемешиваются. Для каждой местности бросайте 1d8, это определяет куда конкретно смещается каждая из местностей, 1 прямо вверх по карте, а 2 до 8 по часовой стрелке с 45° шагом поворота. Затем сместите всю местность на 1d4 клеток в полученном направлении.

Если пламе- и водо-доминирующие территории сталкиваются друг с другом в результате смещения, в зоне перекрытия они уничтожают друг друга. Тоже происходит и в точках перекреста земли и воздуха. Другие перекрытия (к примеру земля и огонь) в зоне перекрытия дают полный эффект, каждый со своей стороны.

**Стабильные Местности:** Большинство обитателей Лимбо проживают в стабильных местностях этого плана, свободных от постоянных смещений. Чаще всего эти стабильные территории представлены в виде глыб земли и камня, которые в поперечнике достигают почти километра. Изредка могут появляться озёра стабильной воды или массивные, взмученные огненные шторма.

### Пример Места в Лимбо:

#### Монастырь Зерт'Ад'лан

Один из многих монастырей гитзераев на этом плане, Зерт'Ад'лан, следует учениям Сэнсея Белтомиаса, монаха 16-го уровня. Белтомиас обучает особым боевым искусствам (как и большинство иных монастырей), и тех студентов, кто полностью изучает его учения, также называют цинобитами Зерта. Те же кто практикуют *зертти*—«Учения Зерта» на языке гитзераев, заявляют вглядываются в будущее, чтобы обрести помощь в своей боевой экспертности.

Снаружи монастырь напоминает небольшую поляну с каменными шипами и башнями, расположенными вокруг сферы диаметром около 400 метров. Используя преимущества субъективной гравитации на Лимбо, внутри монастыря расположены спиральные лестницы, которые соединяют между собой «полю» и «стены» или «потолки». По истине, все поверхности являются полами для тех, кто не хочет постоянно производить поправки в своём разуме относительно субъективной ориентации.

Обширные залы предоставляют море пространства для тренировок боевого искусства, в то же время сотни крошечных опочивален, освещённых тусклыми свечами, предоставляют место для индивидуальной медитации. Программа обучения монахов в Зерт'Ад'лан строгая и суровая, но награды в духовном развитии считаются достаточной компенсацией.

Нарисовать карту монастыря, даже для столкновения, достаточно тяжело, так как постоянно необходимо проводить постоянных перемен от клетки к клетке. Вы просто примените максимум элементов подземелья, удостоверьтесь в том, что некоторые из них способны вращаться, а некоторые переворачиваться с ног на голову. Если персонажи вступят в бой с монахами в монастыре, монахи будут перепрыгивать с потолков на стены, используя в своё преимущество субъективную гравитацию.

Монастырь приветлив к посетителям, и может предоставить на неделю помещения для отдыха или лечения. Здесь разрешён вход для не-гитзераев которые заинтересованы в обучении в монастыре, Белтомиас уже впечатлён тем, что кому-то из не-гитзераев удалось выжить в Лимбо столько, чтобы достигнуть ворот монастыря. Проситель должен добровольно провести в монастыре несколько

месяцев, чтобы познать основы учения и утвердить себя в программе цинобита. Затем Белтомиас даст возможность пройти три теста, один из которых состоит в сражении с сладом, второй в попытке осуществления контроля местности в Лимбо, и последний заключается в задании на Материальном Планае (чаще всего в подземных домах майнд флаеров).

### ЭЛЕМЕНТАЛЬНЫЙ ПЛАН ВОЗДУХА

Элементальный План Воздух – это абсолютно пустой план, в котором небо сверху и небо снизу. Облака вздымаются со всех сторон, перетекая в огромные громовые облака, и растаивающие в дымок, как сахарная вата. Ветры обдувают и тянуть за собой здешних путешественников, а в далеке мерцают радуги.

Элементальный План Воздуха самый гостеприимный и комфортный среди всех остальных Внутренних Планов, также это дом для всех воздушных существ. Помимо этого, все летающие существа чувствуют себя превосходно на этом плане. В то же время, путешественники не способны летать, выжить здесь могут, но у них будет масса затруднений.

У Элементального Плана Воздуха следующие черты.

- Субъективно прямая гравитация. Обитатели плана сами определяют где их направление «вниз». Те же объекты, что не находятся под воздействием силы других, не передвигаются, и стоят на месте.
- Преобладает воздух.
- Усиленная Магия: Заклинания и магические способности которые манипулируют или создают воздух (включая заклинания из сферы Воздух), здесь усилены и увеличены (как при метамагических чертах Усилить Заклинание, и Увеличить Заклинание, но заклинания не занимают ячейки более высоких в уровне заклинаний).
- Затруднённая Магия: Заклинания и магические способности которые манипулируют или создают землю (включая заклинания из сферы Земля, и заклинания призыва земных элементарей или внешних с подтипом земной), здесь затруднены.

### Пример Места в Планае Воздуха:

#### Облачный Остров

То, что казалось скоплением облаков, оказалось на самом деле плотной как земля поверхностью, по которой можно было передвигаться с определенной сложностью (принимайте как прибрежный вязкий песок, смотрите *Руководство МАСТЕРА ПОДЗЕМЛИЙ*). Существа со скоростью полёт, способны проходить сквозь облачный остров (у них скорость роясь 3 м.). 2d4 столпа тумана шириною 3 метра, дрейфуют над ландшафтом (они обеспечивают укрытие как в заклинании – *скрывающий туман*, передвигаясь на 3 метра в случайном направлении, на инициативу 0). Облачный остров шириной где-то 800 метров, и глубиной 1d10x1,5 метра в любой выбранной точке.

#### Столкновения на Элементальном Планае Воздуха(УрС 10)

d%	Столкновение	Средний УрС
01–12	1d4+2 знатных джинна (джин)	12
13–32	1 старшая воздушная элементарь	11
33–47	1d3 старших стрелоястреба	10
48–62	1d4+2 белькера	10
63–74	1 великая воздушная элементарь	9
75–84	1d4+2 взрослых стрелоястреба	9
85–92	1 невидимый преследователь	7
93–100	1 Огромная воздушная элементарь	7

Пара в умиротворённом размышлении, в центре облачного острова виден знатный джин (смотрите *Справочник Монстров*). Если персонажи поймают его (если они победят его не убивая, или заставят убежать), он пообещает им три *желания* для всей команды. Он настроен на разговор с посетителями из Материального Плана, так как уже более ста лет сидит здесь в ловушке злого волшебника. Если персонажи изменят его отношения на дружественное (в начале оно безразличное), он предложит персонажам сдел-

ку. Если персонажи освободят его из заключения поймав злого колдуна из Материального Плана, и приведут его на облачный остров, где джинн находится под «длительным задержанием», он выполнит их три *желания*.

## ПРОМОЗГЛАЯ БЕСКОНЕЧНОСТЬ ГЕХЕННЫ

Верхние слои Гехенны граничат с Гадесом и Девятью Адами, поэтому это далеко не самое приятное место. Среди неохватного, бесконечного вакуума, кажется что здешние горы не имеют ни оснований, ни вершин. Они лишь имеют определение на словах, простираясь на сотни тысяч километров в оба направления. Лишь одна вулканические горы, преобладают во всех четырёх слоях Гехенны, хотя небольшие земляные айсберги дрейфуют в пространстве, изредка сталкиваясь и раскалываясь о более крупные скалы.

Как таковых пространственных плоскостей в Гехенне нет; все склоны расположены под углом 45°, а большинство похоже на отвесные утёсы. Дьявольские обитатели этого плана, искусственно создали выступы, некоторые настолько большие, что на них располагаются целые города, между которыми раскинуты крутые переходы. На эти сооружения могут разламываться, унося строения по склонам скалы далеко вниз, в неизвестную пропасть.

У Гехенны есть четыре слоя: Кхалас, Хамада, Мунгот и Крангат. Каждый слой отличается друг от друга по степени вулканической активности.

У Гехенны следующие черты.

- Нормальная гравитация. Гравитация подобна той, что на Материальном Плате, но создаётся впечатление, что вулканические горы свободно парят в вакууме пространства. Гравитация нормальна на крутых склонах горы, и падающее существо будет катиться до тех пор, пока ему не пощасливится столкнуться с выступом, или пока бесконечные удары от длительного падения полностью не раскромят жертву.
- Божественно изменяем. Существа по своей мощи приравняемые к младшим богам, способны менять горный ландшафт Гехенны. Менее могущественные существа находят Гехенну неотличимой от Материального Плана (в способности изменяемости).
- Средне зло-направленная

### Пример Места в Гехенне:

#### Впадина Отверженных

Мунгот, третий слой Гехенны, холодное место. Свет от раскиданных повсюду вулканических отверстий, равен по своей силе лунному, делая навигацию среди ледяных склонов затруднительной. Из-за тяжелой воспринимаемости, большинство свойств Мунгота скрыты, в виде пепла и льда. Это хорошее место для тех, кто хочет, чтобы его не нашли.

Глубокая пропасть содержит хорошо скрытое королевство, укрытое от постоянно падающего кислотного снега. На равных частях базальтовой скалы и огромных костях, возведена грубая крепость. Крепость выстроена под размеры её хозяйки, огненной великаныши, изгиба и волшебницы Тастуо.

Её восемь братьев, друзей-изгоев, также проживают в этой крепости.

Изверги которые правят Мунготом, заключили несколько взаимосвязанных контрактов с Тастуо, которые усиливают безопасность впадины так, что её враги никогда не смогут найти великанышу. Тастуо никогда не произносила имена своих врагов, но её обязательство заставляет её проявлять сочувствие к путешественникам ищущим пристанище. Поэтому Впадина Отверженных выполняет роль убежища для нуждающихся посетителей, но только если они найдут её. Ну а изверги Мунгота естественно всегда высматривают незваных гостей – защита Тастуо распространяется лишь в пределах её замка.

Чтобы создать карту столкновения в пределах Впадины Отверженных, используйте правила по неприступным горам (смотрите *Руководство МАСТЕРА ПОДЗЕМЕЛИЙ*). Затем, на своё усмотрение покройте всю поверхность снегом, глубоким снегом или льдом.

Снежно-пепельная смесь Мунгота причиняет по 1d4 повреждений кислотой любому, кто стоит под ней незащищённым. Лишь искусственные структуры или пещеры, могут дать защиту от снежных лавин, которые могут случаться в любом месте в 80% случаев.

#### Блаженные Столкновения (УрС 15)

d%	Столкновение	Средний УрС
01–15	1d3 астральных девы (ангел)	16
16–30	1 планетник (ангел)	16
31–55	1d3 гхаэля (эладрин)	15
56–65	1d3 леонала (гвардинал)	14
66–80	1 небесный стремитель (единорог)	13
81–90	1d4+2 аворала (гвардинал)	13
91–95	1 смертельный слаад	13
96–100	2 серых слаада	12

#### Небесные Столкновения (УрС 15)

d%	Столкновение	Средний УрС
01–25	1d3 астральных девы (ангел)	16
26–45	1 планетник (ангел)	16
46–60	1 герой архон гончая	16
61–65	1 марут (неизменный)	15
66–85	1 триумфальный архон	14
86–90	1d4+2 мирмарчей формианов	14
91–95	1d3 леонала (гвардинал)	14
96–100	1d4+2 аворала (гвардинал)	13

#### Столкновения Абисса (УрС 15)

d%	Столкновение	Средний УрС
01–10	1 марилиз (демон)	17
11–25	1 великий василиск абисса	15
26–50	Группа демонов: 1 хезроу 1 налфишнии и 1d3 врока	15
51–70	Группа демонов: 1 глабрезу 1 суккубус и 1d3 врока	14
71–90	1d3 хезроу (демон)	13
91–95	1 смертельный слаад	13
96–100	2 серых слаада	12

**Вид Сверху**  
показывает основные  
планарные взаимосвязи



**Обозначение**

**Материальный План**

1) Материальный План

**Переходные Планы**

2) Эфирный План

3) План Теней

4) Астральный План

**Внутренние Планы**

5) План Позитивной Энергии

6) Элементальный План Огня

7) Элементальный План Земли

8) План Негативной Энергии

9) Элементальный План Воды

10) Элементальный План Воздуха

**Внешние Планы**

11) Селестия

12) Байтопия

13) Элизеум

14) Звероземли

15) Арборея

16) Искард

17) Лимбо

18) Пандемониум

19) Абисс

20) Карцери

21) Серые Стоки

22) Гехенна

23) Девять Адов

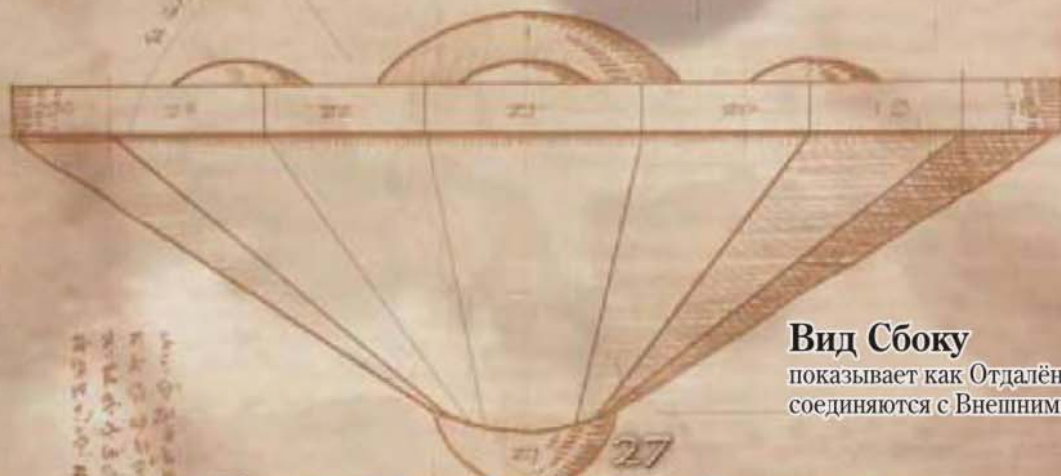
24) Ахерон

25) Механус

26) Аркадия

27) Отдалённые Земли

## Д&Д Космология: Великое Колесо



**Вид Сбоку**

показывает как Отдалённые Земли  
соединяются с Внешними Планами

Эфирный План и Теневой План сосуществуют с Материальным Планом