



СЕКРЕТЫ КРЕПОСТИ СВЕЧЕЙ

DUNGEONS & DRAGONS

Сборник семнадцати полных тайн приключений
для величайшей в мире ролевой игры

СЕКРЕТЫ КРЕПОСТИ СВЕЧЕЙ

Эта книга - сборник приключений, написанных членами сообщества Dungeons & Dragons. Каждое приключение начинается с того, что персонажи находят книгу в Крепости Свечей (Candlekeep) - огромной библиотеке, расположенной на Побережье Мечей (Sword Coast) в сеттинге Забытые Королевства.

Если вы не проводите кампанию в Забытых Королевствах, то можете изменять приключения, описанные в этой книге, чтобы они лучше подходили под другие сеттинги, заменяя Крепость Свечей на любую похожую библиотеку. Такими библиотеками из других сеттингов D&D могут быть:

- Академия Солтрайс (Soltryce Academy in Rexxentrum) в Рексэнтруме (большой город в Дикогорье) или Кобальтовая Резервация (Cobalt Reserve in Westruun) в Веструне (небольшой город в Тал'дорее), в мире Эксандрия
- Библиотека Корранберга (Library of Korranberg in Zilargo) из Зиларго, библиотека Университета Винарна (University of Wynarn's in Aundair) из Аундаира, библиотека Университета Моргрейв (Morgrave University's in Sharn) из Шарна, в мире Эберрон
- Великая Библиотека Свободного Города Грейхоук (Great Library in the Free City of Greyhawk) в мире Орт

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

В таблице Секреты Крепости Свечей описаны все приключения сборника. Каждое приключение предназначено для четырёх-шести персонажей определённого уровня, но вы можете изменять их для больших или меньших групп, точно также, как и для персонажей большего или меньшего уровня, меняя одного монстра или ловушку на другую, количество врагов в столкновении или изменяя ПО делая задачи легче или сложнее.

Каждое приключение в антологии берёт начало одним из следующих путей:

- Персонажи находят книгу, которая содержит тайну. Чтобы разобраться с ней, им придётся отправиться в приключение.
- В поисках информации, которая может помочь справиться с проблемой где-либо в мире, персонажи пребывают в Крепость Свечей. Во время своих исследований им удаётся найти книгу, которая содержит тайну, что приведёт к приключению.

Эти небольшие приключения лучше всего подходят игрокам, которым нравятся тайны и их разгадывание. Каждое приключение предоставляет возможности для исследования, социального взаимодействия и сражений, удовлетворяя вкусам всех игроков.

Проведение Приключения

Чтобы провести это приключение, тебе понадобятся следующие книги пятого издания правил D&D: *Книга Игрока*, *Руководство Мастера*, а также *Бестиарий*.

В различных местах описания приключения встречается текст, который должен быть прочитан или перефразирован вслух для игроков. Оформленный таким образом текст чаще всего используется для представления области или запланированного согласно сценарию диалога.

В *Бестиарии* содержатся описания и характеристики большинства существ, встречающихся в этом приключении. Название монстров, выделенное жирным шрифтом, укажет тебе, если необходимо обратиться к *Бестиарию*, если только текст приключения вместо этого не отсылает куда-то ещё.

Заклинания и снаряжение, упомянутые в приключении, описаны в *Книге Игрока*. Магические предметы представлены в *Руководстве Мастера*, если только текст приключения вместо этого не отсылает куда-то ещё.

Будьте Чувствительным Мастером Подземелий

Перед тем, как проводить приключение с новой группой игроков, проведите с ними беседу о мягких и жёстких ограничениях по поводу того, какие темы могут обсуждаться в игре. У ваших игроков могут быть фобии и триггеры, о которых вам неизвестно. Старайтесь миновать любую тему, которая может оказаться неприятной для игроков. Если игроки одобряют тему, которая неприятна для них, отнеситесь к её использованию со всей ответственностью. Будьте готовы быстро уйти от темы, если она неожиданно окажется неприятной для игроков. Это нормально, когда персонажи чувствуют стресс и тревогу, но игроки должны получать только удовольствие.

Разделение Приключений

Вы можете разделить приключение и использовать лишь некоторые из его частей. В ваших руках абсолютное право изменять приключения так, чтобы они удовлетворяли ваши желания.

Большинство мест, описанных в сборнике, могут быть использованы и для отдельных приключений. Приложив немного усилий и изменив пару имён, вы сможете переместить их в другие кампании и миры, включая ваши собственные.

Возьмите, к примеру, Ликортский Массив - сеть пещер, которая встречается в одном из приключений сборника. Вы можете использовать эти пещеры в любой дикой местности или в сеттинге Подземья (Underdark), изобилующим грибами. Вы также можете изменить злодея и его цели так, чтобы они лучше вписывались в вашу историю или стали угрозой для персонажей в вашей кампании. Даже больше, вы можете убрать злодея, оставить карту и переселить Ликортский Массив существами, которые по вашему мнению лучше подходят к истории, которую вы желаете рассказать или к среднему уровню ваших персонажей. Иногда хорошая карта - всё что нужно Мастеру Подземелий!

О Забытых Королевствах

Мир Забытых Королевств - это мир высокого фэнтези, населенный эльфами, дварфами, полурасами, людьми и другими народами. Храбрые искатели приключений с отдаленных ферм и сонных деревень следуют за рассказами о странных, славных и далеких местах. Хорошие карты и четкие маршруты могут увлечь даже неопытных молодых людей, мечтающих о славе по всему миру, но эти маршруты не бывают безопасными. Опустошающая магия и смертоносные монстры - это опасность, с которой мы сталкиваемся, путешествуя по Королевствам. Даже фермы и прочие землевладения в пределах суток ходьбы от города могут стать добычей монстров, и ни одно место не защищено от внезапного гнева дракона.

Подробности о сущности и истории Королевств представлены во множестве книг, большая часть которых хранится под печатями в хранилищах Крепости Свечей. Подробное описание Крепости Свечей см. в следующем разделе. К книге также прилагается раскладная иллюстрированная карта библиотеки-крепости.

ДЕКАДЫ И ЛЕТОИСЧИСЛЕНИЕ ДОЛИН

В сеттинге Забытые Королевства неделя длится десять дней и называется декадой. В месяце три декады и двенадцать месяцев в году. За большей информацией обратитесь к сноске "Календарь Харптоса" в *Руководства Мастера*.

Летоисчисление Долин (ЛД) - самый распространённый способ подсчёта лет в Королевствах. Предполагается, что приключение Секреты Крепости Свечей разворачивается в 1492 ЛД, но точная дата не имеет значения.

СЕКРЕТЫ КРЕПОСТИ СВЕЧЕЙ

Приключение	Ур	Описание
Восторг Межпространств	1	Книга отправит персонажей на поиски пропавшего мудреца
Великие Лирические Отступления Мазфрота	2	Обнаружение чудовищ проливает свет на аферу книготорговцев
Книга Ворона	3	Спрятанная в книге карта сокровищ приведет персонажей в уединенное шале на вершине холма, в котором обосновалось сторонящееся посетителей тайное общество
Глубокая и Ползучая Тьма	4	Книга, описывающая трагедию на шахте, побуждает персонажей отправиться на поиски заброшенного поселка
Сказка на Ночь Шемшима	4	Легко запоминающаяся, прилипчивая песенка ведёт к зловещей механизированной книге
Цена Красоты	5	Книга о красоте указывает путь к уединенному храму, в котором в итоге окажется красивой лишь его оболочка
Книга с Цилиндрами	6	Находящиеся в книге цилиндры с гравировкой после прокатки по мокрой глине сообщают зловещую и захватывающую историю
Сара из Поместья Огнегривов	7	Обитающее в книге привидение указывает призрачным пальцем на виновника нераскрытого массового убийства в Глубоководье
Предание о Льюру	8	Авантюристы погружаются в историю конфликта между Королевой Единорогом Льюру и Повелителем Зверей Маларом
Деконструкция Крепости Свечей	9	Похищенная книга приводит искателей приключений к башне Крепости Свечей, которая является чем-то большим, чем кажется на первый взгляд
Фолиант Зикрана о Западных Ветрах	10	Заклоченный в книгу джинн предлагает искателям приключений заклинание <i>исполнение желаний</i> , если они найдут способ его освободить
про Глициний про Долину Занимательна Былина	11	Книга содержит ключ отпирющий внепространственную тюрьму лишённого свободы барда
Книга о Духовной Алхимии	12	Поиски пропавших страниц книги приводят искателей приключений к конфликту с монахами Ордена Бессмертного Лотоса
Создание Живых Каноп	13	В книге рассказывается о некоторых необычных способах трансплантации органов
Истории Писца	14	Книга ставит на авантюристах магическую, обрекающую на гибель метку, если только они не найдут способ от неё избавиться
Дополнение Алказаара	15	В книге рассказывается о так и не раскрытой тайне связанной с блуждающим по пустыне каменном големе
Зантория	16	Странно выглядящий гримуар помогает искателям приключений положить конец распространяемой грибом чуме

КРЕПОСТЬ СВЕЧЕЙ

Автор: Chris Lindsay Перевод: Ed_dy
Редакторы: Michele Carter и Hannah Rose

Стоящая на вершине возвышающегося над Морем Мечей (Sea of Swords) скалистого утёса, массивная цитадель Крепости Свечей веками выдерживала напор стихий и не поддавалась влиянию времени. Привлекательный силуэт крепости виден на многие мили вокруг: высокие стены разделенные башенками окружают крупную площадь, на которой возвышаются ещё несколько башен. Рассматривающие издали это сооружение говорят, что оно больше всего похоже на украшенный множеством свечей торт.

Входные ворота в Крепость Свечей, дающие доступ во внешний мир и из него, находятся в конце Пути Льва (Way of the Lion), единственной тропы пролегающей через пустынный полуостров, на котором расположена крепость.

Получившие доступ в Крепость Свечей обнаруживают здесь уединенное сообщество учёных и знатоков ведущих просвещенные речи и дружеские дебаты внутри стен крепости.

В Королевствах нет места лучше для тех, кто ищет и нуждается в знаниях и кто хочет добиваться их вместе с другими искателями истины.

В Крепости Свечей расположена самая большая на Фаэруне библиотека знаний, включая собрание пророчеств древнего мудреца Алаундо Провидца составляющие ничтожную долю из накопленных здесь знаний и секретов обширной книжной коллекции.

Не все хранящиеся в Крепости Свечей знания имеют историческое значение. В библиотеке хранятся тысячи и тысячи забытых рецептов, старых песен, фольклорных сборников и записей тех, чье время давно прошло. Обилие всего этого добра делает поиск нужных томов достойным упражнением на терпение и настойчивость. К счастью, немало ученых и мудрецов, называемых Признанными, присматривают за библиотекой и занимаются не только вопросами хранения, но и каталогизацией всех содержащихся в ней знаний.



Книга Признанных

ДОСТУП В КРЕПОСТЬ СВЕЧЕЙ

Для получения доступа в крепость требуется обязательное условие - это письменная работа, которой ещё нет в её библиотеках. Тех, кто приходит к воротам без такого подарка, вежливо, но твердо, отправляют в обратный путь.

Огромные двойные входные ворота Крепости Свечей в три раза выше человеческого роста. Они сделаны из черного металла, на который наложены магические обереги защищающие их от попыток проникновения. Обе половинки врат украшены гербом Крепости Свечей и одна из них в течении дня открывается достаточно широко для входа посетителей, другая же постоянно закрыта.

Облаченные в пурпурные одеяния пять Признанных, **жрецы** Денейра (бога письменности), осуществляют контроль за входными воротами, изучая и обсуждая представленные претендентами на вход письменные работы. Если у них возникают сомнения, Признанные посылают гонца для консультации с мудрецом в библиотеке, который в конечном итоге возвращается с посланием от мудреца о принятии или отрицании гостя. Приезжие ученые мужи имеющие уже опыт в процедуре допуска, часто приносят с собой целую подборку возможных пожертвований для его получения. Несмотря на строгие требования к входу, Признанные принимают редкие издания книг, уже находящиеся в коллекции, заметки в которых рассказывается об уникальном или глубоком опыте, или необычные и странные работы анонсированные выдающимися учеными за пределами библиотеки. Получив допуск, посетители достаточно быстро понимают, что разумно заранее составить "список желаний" тех работ, в получении которых заинтересованы члены старшего персонала, тем самым потенциально снижая вероятность не допуска в крепость при будущих посещениях.

Допущенные в Крепость Свечей называются искателями и имеют право обратиться за помощью к адъютанту Признанных, действующему как гид и научный помощник на всё время их визита. У него имеется доступ ко всем ресурсам библиотеки, за исключением хранилищ, содержащих самые редкие и опасные произведения. Искатели могут отдельно обратиться к вышестоящим по рангу Признанным за разрешением ознакомиться с такими запрещенными для общего пользования трудами.

Обеспечение Гидом

Если авантюристам требуется гид, киньте к8 и сверьтесь с таблицей Адъютанты Признанных, для определения кто из них достался авантюристам или выберите того, который вам понравится.

АДЪЮТАНТЫ ПРИЗНАННЫХ

к8	Описание
1	Фембрис Копьеносец, 18-летний писец, человек с яркой улыбкой, решительным отношением к делу и отвратительным желанием постоянно производить впечатление на других
2	Сприг Ноги Лета, 23-летний писец, полурослик с перепачканными чернилами пальцами, маленьким пакетиком печенья в одном кармане и хорошей памятью на рецепты
3	Пармак, 25-летний писец, постоянно читающий книги человек и время от времени натыкающийся на вещи
4	Гарлит Суровый Пень, 39-летний писец, обрывающий других на полуслове дварф и всегда считающий что знает чего они хотят или что им нужно, прежде чем они сами это скажут
5	Накс Олоссис, 22-летний писец, драконорожденный (с родословной от медного дракона) любящий поговорить
6	Оррин Стекланный, 67-летний писец, глухой на одно ухо человек, забывчивый и легко раздражающийся по пустякам
7	Вушади Лунная Река, бесстрастный 87-летний писец, лунный эльф, которого практически невозможно разозлить и не любящий болтать попусту
8	Ироний, 15-летний писец, следующий правилам тифлинг, никогда не лгуший и не ищущий выгоды и стремящийся однажды стать Хранителем Фолиантов

ОБОРОНА И ВЕЛИЧЕСТВЕННАЯ КРАСОТА

Крепость Свечей обнесена усиленной железом каменной стеной пятидесяти футов высотой и пятнадцати футов толщиной с двойными воротами, выходящими на восток. Хотя большинство Признанных - скромные ученые, важные посты среди них занимают несколько могущественных заклинателей. Когда возникают проблемы, Страж Врат (**архимар**) и до четырех **магов** немедленно прибывают к ним для расследования происходящего. Если они не могут быстро взять ситуацию под свой контроль, к ним на помощь придут еще четыре **архимага**.

Защиты

Многочисленные магические оборонительные средства защищают библиотеку. К самым обычным относятся обереги для защиты библиотечных книг от плесени, долгоносиков и прочих мелких опасностей. Другие меры защиты, представленные ниже, более существенны.

Ограничения Магии. Обереги никому не позволяют попасть в Крепость Свечей, кроме как через главные ворота. Любая попытка с помощью магии обойти ворота терпит неудачу, но не мешает существам использовать магию для выхода из крепости.

Любой, попытавшийся перелететь через стену в Крепость Свечей, будет остановлен рассеивающими магию полёта глифами и объект медленно опустится на землю в пятидесяти футах от ворот. Нематериальный глиф заставляет летающих естественным путем существ либо приземляться, либо вообще облетать стороной Крепость Свечей, но на обычных птиц эффект глифа не распространяется, и сообразительный волшебник или другой человек может обойти эту защиту, приняв форму Крошечной размером птички. Признанные никогда не обсуждают этот недостаток защиты с посторонними, но любой, видящий летающих над Крепостью Свечей чаек, может догадаться, что некоторых существ ограничения магии не касаются.

Огнеподавление. В крепости подавляется любая пламя размером больше чем у свечи. (Единственное исключение - это пламя камина в "Очаге", таверне Крепости Свечей.) Таким образом, любое создающее огонь заклинание, пропадает впустую когда произносится в крепости.

Защита от Краж. Каждая книга, свиток и другие работы, считающаяся частью коллекции Крепости Свечей, магически защищены от краж и если их вынести из замка, они исчезают и немедленно возвращаются на свое место в библиотеке.

Однако у этой защиты также есть недостаток, который Признанные предпочитают не обсуждать с посторонними. Если вырвать страницы из книги или часть свитка, этот фрагмент можно вынести из Крепости Свечей, несмотря на то, что основная часть работы остается в библиотеке. Также когда произведение будет разделено на части и полностью вынесено за пределы крепости, исчезает только самая большая его часть и возвращается на свое место в библиотеке.

Щит Мифала. Из любого места в Крепости Свечей, Хранитель Фолиантов (см. "Признанные" далее) может активировать мифал (особую, неразрушимую магическую силу) накрывающую всю Крепость Свечей защитным щитом, через который не проходит ничего, кроме воздуха и звука.

Установленный Порядок

Все входящие в Крепость Свечей обязаны соблюдать Установленный Порядок, действующими на территории крепости правилами, принятыми старшим персоналом для предотвращения неправомерных действий. Нарушение одного или нескольких этих правил приводит к изгнанию из Крепости Свечей и однажды изгнанным крайне редко разрешается вернуться в крепость. Сами правила незамысловаты:



Крепость Свечей с высоты птичьего полета

Никаких Драк. Все споры должны решаться путём задушевных дебатов и дискуссий. Ссоры с применением насилия недопустимы.

Никакого Воровства. Правило распространяется на всей территории крепости, а не только на произведения в библиотеке.

Никакого Самокопирования. Посетителям разрешается делать заметки во время изучения работ библиотеки, но любой, кто хочет сделать полную копию произведения, обязан заплатить писцам в Доме Переплетчиков для создания рукописной копии.

Никаких Повреждений, Пометок или иных изменений Работ. Правило не распространяется на частные книги, свитки и другие документы, не входящие в коллекцию Крепости Свечей.

Пол и Мировоззрение НИП

Если у неигрового персонажа в Крепости Свечей не указан пол или мировоззрение, вы можете сделать это сами.

МУДРЕЦЫ И МУДРЕЦЫ-МАГИСТРЫ

Живущие в Крепости Свечей эксперты знаний - это **мудрецы-магистры** и **мудрецы**, посвятившие всего себя науке. Ниже приведены статблочки мудреца-магистра и мудреца.

МУДРЕЦ-МАГИСТР

Средний, гуманоид (любая раса)

Класс Доспеха 10

Очки здоровья 54 (12к8)

Скорость 30 фт.

СИЛ 8 (-1) ЛОВ 10 (+0) ТЕЛ 10 (+0)

ИНТ 20 (+5) МДР 18 (+4) ХАР 11 (+0)

Навыки Магия +11, История +11, Проницательность +7, Расследование +11, Медицина+10, Природа +11, Религия +11

Чувства пассивное Восприятие 14

Языки Общий плюс любые пять языков

Ур.Опасности 5 (1800 опыта) Бонус Мастерства +3

ДЕЙСТВИЯ

Электрошок (Заговор). Рукопашная атака заклинанием: +8 к попаданию (с преимуществом, если цель носит доспехи из металла), досягаемость 5 фт, одно существо. Попадание: 13 (3к8) урона электричеством и цель не может использовать ответные действия (реакции) до начала своего следующего хода.

Огненный Шар (Заклинание 3-го уровня; 3/День). Мудрец-Магистр создает огненный взрыв в точке, которую он может видеть в пределах 150 футов от себя. Все существа в пределах сферы с радиусом 20 фт. с центром в этой точке должны совершить спасбросок Сл 14 Ловкости, получая 28 (8к6) урона огнем при провале или вдвое меньше этого урона при успехе. Огонь огибает углы и воспламеняет горючие предметы, которые никто не несет и не носит.

Колдовство. Мудрец-Магистр может произнести одно из следующих заклинаний, используя Интеллект в качестве своей способности к заклинаниям (Сл спасброска 14, +6 к атакам заклинаниями):

Неограниченно: свет [light], волшебная рука [mage hand], починка [mending], фокусы [prestidigitation]

3/день каждое: понимание языков [comprehend languages], обнаружение магии [detect magic], рассеивание магии [dispel magic], опознание [identify], левитация [levitate], поиск предмета [locate object], парящий диск Тензера [Tenser's Floating Disk], невидимый слуга [unseen servant]

1/день каждое: изгнание [banishment], связь с иным миром [contact other plane], Дромиджево появление [Drawmij's instant summons], знание легенд [legend lore], поиск существа [locate creature], планарные узы [planar binding], превращение [polymorph], защита от добра и зла [protection from evil and good], наблюдение [scrying], послание [sending], истинное зрение [true seeing]

РЕАКЦИИ

Щит (Заклинание 1-го уровня; 3/День). Когда мудрец-магистр поражен атакой или становится целью заклинания волшебная стрела, его окружает защищая невидимый барьер магической силы. До начала своего следующего хода мудрец-магистр имеет бонус +5 к КД, в том числе против иницирующей атаки и не получает урона от волшебной стрелы.



МУДРЕЦ

Средний гуманоид (любая раса)

Класс Доспеха 10

Очки здоровья 22 (5к8)

Скорость 30 фт.

СИЛ 8 (-1) **ЛОВ** 10 (+0) **ТЕЛ** 10 (+0)

ИНТ 18 (+4) **МДР** 15 (+2) **ХАР** 11 (+0)

Навыки Магия +8, История +8, Проницательность +4, Расследование +8, Медицина+6, Природа +8, Религия +8

Чувства пассивное Восприятие 12

Языки Общий плюс любые четыре языка

Ур.Опасности 1/2 (100 опыта) **Бонус Мастерства** +2

ДЕЙСТВИЯ

Электрошок (Заговор). Рукопашная атака заклинанием: +6 к попаданию (с преимуществом, если цель носит доспехи из металла), досягаемость 5 фт, одно существо. **Попадание:** 9 (2к8) урона электричеством и цель не может использовать ответные действия (реакции) до начала своего следующего хода.

Колдовство. Мудрец может произнести одно из следующих заклинаний, используя Интеллект в качестве своей способности к заклинаниям (Сл спасброска 14, +6 к атакам заклинаниями):

Неограниченно: свет [light], волшебная рука [mage hand], починка [mending]

3/день каждое: понимание языков [comprehend languages], обнаружение магии [detect magic], опознание [identify]

1/день каждое: рассеивание магии [dispel magic], левитация [levitate], поиск предмета [locate object], видеть невидимое [see invisibility], послание [sending], языки [tongues], невидимый слуга [unseen servant]

РЕАКЦИИ

Щит (Заклинание 1-го уровня; 3/День). Когда мудрец поражен атакой или становится целью заклинания волшебная стрела, его окружает защищая невидимый барьер магической силы. До начала своего следующего хода мудрец имеет бонус +5 к КД, в том числе против иницирующей атаки и не получает урона от волшебной стрелы.

ПРИЗНАННЫЕ

В Крепости Свечей живет около трехсот Признанных. Большинство из них - низкоуровневые помощники, новички ордена и писцы, выполняющие повседневные дела в замке (используйте для них статблок **обывателя**).

К Признанным высокого ранга относятся представленные ниже личности.

Хранитель Фолиантов

Хранитель - самый высококоранговый Признанный и губернатор Крепости Свечей, отбирающий ученых для заполнения вакантных руководящих должностей. Слово Хранителя - закон, и каждый указ Хранителя записывается в назидание будущим Хранителям.

Хранитель Фолиантов сам выбирает себе замену. Когда Хранитель умирает или покидает крепость не сделав выбора, совет Великих Чтецов проводит голосование для определения, кто из них займёт эту должность. При ничейном результате выбор осуществляется Первым Чтецом.

В 1492 ЛД должность Хранителя Фолиантов занимает человек, преданный последователь Денейра, **архимаг** Янусси.

Чтецы

Личностей на описанные далее ключевые роли в ордене назначает Хранитель Фолиантов.

Первый Чтец

Первоочередная задача Первого Чтеца - это постоянное расширение литературных ресурсов и базы знаний Крепости Свечей. Также в его компетенции находится приобретение уникальных томов и свитков.

В 1492 ЛД, Первым Чтецом является Книжный Червь, драконорожденный **мудрец-магистр** из рода зеленых драконов. Его настоящее имя - Шкод Валанастер.

Великие Чтецы

Крепость Свечей управляется советом из восьми Великих Чтецов, старших Признанных, контролирующих повседневную деятельность крепости. Эти эрудированные ученые и одаренные заклинатели выбираются из числа Мастеров Чтецов. Каждый из них признан ведущим экспертом Крепости Свечей в определенной области исследований. Большинство использует статблок **мудреца-магистра**, представленный ранее в этом разделе.

В 1492 ЛД Великими Чтецами были:

- Элай Айвенмур, человек, **мудрец-магистр**, последователь Огмы (бога знаний). Основная специализация: проявления божественности (боги и божественные существа).
- Алкрис, драконорожденный, **мудрец-магистр** из рода бронзовых драконов. Основная специализация: политика, военная стратегия и знаменательные битвы Торила.
- Дарал Яшенти, человек, **мудрец-магистр** и поэт. Основная специализация: музыка, поэзия, литература.
- Феминор Исписанная Береста, легконогий полурослик, **мудрец-магистр**. Основная специализация: история, фольклор и культура Торила (прошлое и настоящее).
- Казрин Нянтань, человек, **мудрец-магистр**. Основная специализация: естественные миры и небесная навигация.
- Сильвира Савикас, **архимаг**, тифлинг. Основная специализация: Планы Великого Колеса.
- Телес Ахвост, **архимаг**, человек. Основная специализация: магические предметы, проклятия и Плетение.
- В'зиир-Аг, **мудрец-магистр**, гитцерай. Основная специализация: все неестественное (включая аберрации, нежить и Запределье (Far Realm)).

Мастера Чтецы

Мастера Чтецы (**мудрецы** и **мудрецы-магистры**) контролируют деятельность писцов и обучают адъютантов. Эти эрудированные Признанные обладают впечатляющими организационными познаниями.

Хормейстер

Избранная группа Признанных поддерживает постоянный распев пророчеств Алаундо Провидца. Так называемый Бесконечный Хор звучит по всему замку и днем и ночью. Его возглавляет либо Хормейстер, либо специально выбранный им певчий.

В 1492 ЛД Хормейстером являлась щитовой дварф средних лет, **жрица** Милила (бога поэзии и песен) Бенедора Камнегорн.

Страж Врат

В задачу Стража Врат входит обеспечение безопасности у входных врат, через которые проходят все посетители крепости.

В 1492 ЛД, должность Стража Врат занимал **архимаг**, человек, Калан Крепковет.

КРЕПОСТЬ СВЕЧЕЙ, ЛОКАЦИИ

От фигурирующий в легендах Изумрудной Двери до глубочайших катакомб, везде в Крепости Свечей есть чудеса, особенно для тех, у кого хватит терпения их найти.



Двор Воздуха

На широком внутреннем дворе крепости нет ни деревца, ни колодца, прикрывающего его мощный булыжником простор.

Дом Отдыха

Это трехэтажное похожее на казарму здание во Дворе Воздуха предоставляет искателям возможность отдохнуть и хранить своё снаряжение. Номера, как общие так и отдельные, обставлены простой мебелью в крестьянском стиле. Помимо комфортного проживания, Дом Отдыха ценится за то, что предлагает своим гостям тишину и спокойствие. Шумных посетителей направляют из него в Очаг, если они хотят продолжать свое веселье.

В Доме Отдыха с комфортом могут разместиться до пятидесяти гостей. Если потребуется больше пространства, то они создаются в других измерениях при помощи заклинания *великолепный особняк Морденкайнена* [*Mordenkainen's magnificent mansion*], двери в которые расположены в концах коридоров верхнего этажа. Под Домом Отдыха находится пристройка к библиотеке, известная как Подвал Светлячков (подробности см. в «Сказке на ночь Шемшине» далее в этой книге).

Очаг

Снаружи Очаг выглядит как скромная, ладно сделанная таверна, с льющимся из пары маленьких окон с обеих сторон от входной двери теплым светом. Вскоре после входа в заведение посетители понимают, что внутри оно раза в три просторнее.

Увеличение внутреннего пространства Очага было достигнуто за счёт внепространственной магии, созданной поклонниками Гонда (бога ремесел). В потолок над барной стойкой встроена слабо светящаяся, двухфутовая диаметром, кристаллическая сфера с висящим внутри неё замысловатом заводным механизмом. Признанные называют это устройство усилителем геометрических величин, которое и является источником магии, необходимой для поддержания целостности увеличенного пространства.

Только за стойкой могут расположиться до двадцати посетителей, остальные клиенты могут удобно устроиться за круглыми столами с массивными деревянными стульями или за прямоугольными столами со скамьями. Вокруг камина в центре общего зала расставлено около дюжины мягких кресел.

Завсегдатаи Очага - это свежее испеченные адьютанты, скучные в общении ученые и его эклектичные постояльцы.

Помещения Демипланов. Двери по стенам Очага видны изнутри общего зала таверны, но не кажутся существующими, если осматривать строение снаружи. Они являются порталами ведущими на демипланы площадью 30 квадратных футов, где находится либо частная комната для встреч, либо святилище посвященное Денейру (богу письменности), Гонду (богу ремесёл) или Милилу (богу поэзии и песен). Любой желающий может без проблем зайти в одно из святилищ, но для доступа к частным комнатам нужен ключ от бармена и оплата в размере 5 зм.

Частные Комнаты. Каждая такая из комнат скромно меблирована большим круглым столом, стульями вокруг него, а также парой буфетов с посудой и столовыми приборами. На одной из стен, на тот случай если находящимся в комнате захочется заказать еду и выпивку, вывешено меню заведения.

Святилища. В каждом из них расположены: простой деревянный алтарь, столы и скамьи для занятий и размышлений, а также подходящими веревками настенными коврами, включающими в себя красивые гобелены, рассказывающие ключевые истории о соответствующем божестве или обрамленные отрывками священных писаний, рассуждающих и иллюстрирующих ключевые догмы каждого из божеств.

Малыш

Один из постояльцев Крепости Свечей выделяется на фоне остальной толпы: хаотично-добрый **огр** носящий *повязку интеллекта* (*headband of intellect*). Чаще всего его можно застать сидящим в одиночестве в углу общего зала Очага и читающим книгу.

Ещё несколько лет назад огр был таким же, как и его сородичи - грубый и жестокий, и когда ему повстречался авантюрист-полурослик с блестящей золотой повязкой на голове, он убил маленького коротышку за красивую блестяшку. Огр смог настроиться на повязку и она увеличившись в размерах, стала доступной для ношения. Получив улучшение к рассуждениям и размышлениям, огр почувствовал ошибочность своего пути и отправился на поиски лучшей жизни. Он взял себе имя Малыш, в честь того полурослика, чью жизнь он тогда оборвал.

Сторонящийся светского общества, Малыш прибыл в Крепость Свечей в надежде получить как можно больше знаний. Несмотря на свою скромность, он популярная личность в крепости и Признанные всегда с ним здороваются и рекомендуют к его прочтению новые книги. В настоящее время Малыш читает "*Гром Штормового Короля*" Скрира Финка. В книге рассказывается о подвигах группы искателей приключений при поисках короля штормовых великанов по имени Гекатон, чье внезапное исчезновение несколько лет назад вызвало большой переполох на Побережье Мечей.

Вы можете использовать Малыша для ознакомления своих персонажей с редкими книгами, такими как те, что описаны в этой антологии приключений. Он не прочь поделиться с группой той книгой, которую сейчас читает.

Баня и Парная

Здесь и Признанные и искатели предаются расслаблению. Вместительный центральный зал здания оборудован бассейнами с подогревом, в которых можно нежиться поддерживая при этом непринужденные беседы и дискуссии с другими отдыхающими. В примыкающих по бокам комнатам расположены горячие сауны и массажные салоны.

Дом Переплётчиков

Искатель может запросить копию любой книги или свитка в библиотеке и работа по созданию таких копий выполняется писцами в Доме Переплётчиков. Тексты должны быть воспроизведены полностью, так как Признанные настаивают на целостности и сохранении научного замысла первоначального автора.

Немагические Книги. Копирование и переплет типичной книги библиотеки Крепости Свечей обычно стоит 100 зм или около того (вдвое больше для переведенной версии), хотя за большие книги потребует дополнительная плата. Изготовление факсимиле больших фолиантов занимает недели или даже месяцы, поэтому заказчикам нужно оформить заказ в письменном виде, обеспечить заранее оплату и вернуться к главным вратам для получения заказа или заплатить дополнительную цену для его доставки.

Книги Заклинаний. Копия книги заклинаний стоит 50 зм за уровень заклинаний в ней содержащихся. Например, книга заклинаний, содержащая два заклинания 3-го уровня, четыре заклинания 2-го уровня и шесть заклинаний 1-го уровня (всего 20 уровней заклинаний), стоит 1000 зм при копировании в новую книгу.

Труды Признанных. Каждый год Крепость Свечей выпускает небольшую книгу с печатью библиотеки за авторством Признанных из Крепости Свечей. Эти ограниченные тиражом издания содержат короткие эссе, отрывки и другие сочинения, относящиеся к определенной теме или предмету, такие как садоводство, драгоценные камни, долголетие или трансформирующие проклятия. Они продаются как в крепости так и в крупных городах представителями Крепости Свечей по цене от 50 до 100 зм за книгу и часто спекулянты приобретают сразу по несколько экземпляров в ожидании высокой стоимости последующих перепродаж.

Столпы Педагоги

Здесь, в тесном скоплении аскетичных башен разной высоты с плоскими крышами, искатели в тишине занимаются своими исследованиями и изучением материалов. В каждой из башен есть отдельные комнаты, доступные только по предварительному заказу и оснащенные постоянно действующим заклинанием *тишина [silence]*, позволяющее их обитателям отдалиться чтению без помех.

Большинство проводимых искателями исследований, проходит именно в этих башнях. Искателям в Столпах приходится полагаться на своих гидов Признанных для получения или возврата определенных работ из Великой Библиотеки. Большинство искателей никогда не проходят через ведущую к библиотеке Изумрудную Дверь.

Храм Огмы

Этот скромно выглядящий каменный храм посвящен богу знаний. Бронзовый колокол храма возвещает о начале службы. Рассевшиеся на карнизах четыре большие каменные горгульи пристально смотрят вниз; и несмотря на то что кажутся инертными статуями, на самом деле являются призванными защищать храм **каменными големами**. Когда их призывают, они мягко соскальзывают к земле вниз, используя наложенный на них эффект, подобный заклинанию *падение перышком [feather fall]*.

Смотрителем храма в 1492 ЛД является человек из нации Шу, **жрец**, Хранитель Знаний Кай Стальной Тигр. Хотя официально Хранитель Знаний и не является Признанным, он пользуется их привилегией посещать библиотеку без сопровождения.

Галантерея и Услуги Портных

В этой скромной лавке искатели и члены Признанных могут купить себе новые одежды или починить поношенную.

В 1492 ЛД лавкой заведует Фельдмар Биссет III, человек, **прислужник** Гонда, опытный портной и любитель-шелковод. Он и его семья получили место среди Признанных, шья мантии и другие предметы одежды по их запросу. Фельдмар преподает адъютантам общий курс по элементарным навыкам шитья в попытке уменьшить количество заказов по починке, которые приходится выполнять его семье для того, чтобы Признанные выглядели аккуратно одетыми.

Рядом с мастерской небольшой атриум, где Фельдмар предается своему хобби - выращиванию шелкопрядов и сборке их коконов для плетения небольшого количества крайне драгоценной ткани.

Кузница и Конюшни

Ветеран, золотой дварф Хейрил Молотовяз, заведует примыкающей к конюшням кузницей. Хейрил и его ученики занимаются здесь подковкой лошадей и других скакунов. Жар от кузницы обеспечивает конюшни теплом во время зимы.

В конюшнях можно разместить самых разных скакунов. Большинство стойл предназначены для лошадей и пони, но есть и специализированные стойла для ухода и безопасного содержания гиппогрифов, грифонов и виверн.

Изумрудная Дверь

Изумрудная Дверь (основной вход во Внутренний Двор) расположена в западном конце Двора Воздуха. Сделанная из полупрозрачного темно-зеленого камня и пятнадцати футов высотой она кажется наполнена разгорающимся внутри неё светом. На дверь наложено заклинание *волшебный замок* [arcane lock] и дополнительная защита от любого типа повреждений. Около двери, на своём посту всегда стоит Хранитель Изумрудной Двери (*mag*), приветствующий вновь прибывших искателей. Для помощи искателям в съёме жилья в Доме Отдыха и места для трудов над конспектами в Столпах Педагогии Хранитель использует находящихся в его распоряжении гонцов.

Хранитель Изумрудной Двери вежливо развеивает ошибочные представления искателей о возможности прохождении Изумрудной Двери для исследования находящейся за ней Великой Библиотеки. Внутренний Двор закрыт для искателей без получения особого разрешения, которое должно исходить от Хранителя Фолиантов, Первого Чтеца или одного из восьми Великих Чтецов. Когда такое лицо даёт разрешение на вход во Внутренний Двор, получателю приходит подписанное и запечатанное письмо о допуске. При вручении письма Хранителю Изумрудной Двери восковая печать на нём должна быть целой и невредимой. Хранитель определяет подлинность письма открытием и его прочтением. Если письмо проходит проверку, Хранитель возвращает письмо, открывает Изумрудную Дверь и позволяет обладателю допуска войти во Внутренний Двор. Если в письме не указаны временные рамки действия допуска, разрешение на посещение Внутреннего Двора действует в течение десятидневки, в течение которых получатель письма может приходиться и уходить, когда ему заблагорассудится.

Хранитель может выявить подделку письма о допуске с успешной проверкой Мудрости (Проницательность) против проверки Ловкости (Обман) фальсификатора. Любой, кто будет пойман с поддельным письмом, навсегда лишится доступа во Внутренний Двор.

Несмотря на отказ во входе во Внутренний Двор искателям остается возможность наслаждаться большей частью собраний сочинений Крепости Свечей. Искателю нужно только попросить адъютанта Признанных найти нужные работы и доставить их в выбранное им место обучения искателей в Крепости Свечей (обычно это комната в Столпах Педагогии). Однако не все книги коллекции могут быть получены таким образом; самые редкие и самые опасные тома доступны только существам, которым будет предоставлен проход через Изумрудную Дверь.

Если запрос делается на труды, которые находятся в изучении другого гостя Крепости Свечей, могут пройти дни и недели, прежде чем эта работа станет доступной.

ИЗУМРУДНАЯ ДВЕРЬ



Внутренний Двор

На прилагаемой к этой книге карте Внутренний Двор, в котором находится Великая Библиотека, выглядит словно настоящий лес из сгрудившихся вокруг более приземистых зданий каменных башен, соединяющихся между собой высокими стенами в тени цитадели под названием Возвышение.

ВНЕПРОСТРАНСТВЕННЫЕ ИЗМЕРЕНИЯ

В Крепости Свечей находится много невидимых дверей ведущих в десятки постоянно действующих внепространственных измерений. Некоторые из них такие же маленькие, как комната в гостинице, но другие такие же большие, как занимаемое созданное демипланом или заклинанием *великолепный особняк Морденкайна* [*Mordenkainen's magnificent mansion*] пространство. Признанные пытаются отслеживать все внепространственные измерения в Крепости Свечей, но несколько таких неучтённых дверей скрываются в недрах библиотеки, их местоположение или требования к доступу были утеряны. Ценные книги, свитки и другие предметы могут оказаться в ловушке этих внепространственных измерений.

Когда внепространственное измерение вновь будет открыто, оно должно быть тщательно исследовано, его ресурсы каталогизированы, а само измерение проверяется на устойчивость. Если внепространственное измерение больше не нужно или его наличие нежелательно, архимаги Крепости Свечей его развеивают.

Великая Библиотека

Признанные переместили по частям башни Великой Библиотеки из различных мест и кропотливо собрали их, создав очертания ощетинившихся шпиль на фоне множества архитектурных стилей. Среди каменных сооружений есть несколько башен, сделанных из совершенно необычных материалов, таких как адское железо или кости давно умершего исполинского красного дракона.

Не-Признанные редко попадают в Великую Библиотеку, но старшие сотрудники ордена иногда выдают письма с допуском личностям с выдающимся талантом и безупречной репутацией (включая авантюристов). Эти посетители могут ознакомиться с нужным им содержимым внутри библиотеки с адъютантом Признанным (**обыватель**) в качестве гида. Посетители не должны покидать своего гида, так как не знакомые с библиотекой, могут легко потеряться в лабиринтах её залов и внепространственных измерениях.

В самых старых зданиях библиотеки возвышаются каменные стеллажи с полками от пола из отполированного темного дерева до потолка. Высота потолков варьируется от десяти футов до ста в самых высоких башнях. Признанные используют парящие диски, каждый из которых достаточно велик, чтобы с тремя существами Среднего размера добраться до самых высоких полок. Заклинание *вечный огонь* [*continual flame*] освещает часто посещаемые районы библиотеки, а при посещении отдаленных участков Признанные используют парящие сферы. Замысловато расположенные зеркала освещают верхние уровни самых высоких помещений, отражая солнечный свет днем и свет от заклинания *вечно огня* ночью или в пасмурные дни.

Модроны. В Крепости Свечей также нашли убежище тринадцать модронов-ренегатов (**монодроны**), сбежавших из Механуса. Признанные заключили сделку с этими существами, с тех пор они являются сотрудниками библиотеки. Модроны работают вместе с Признанными, каталогизируют и размещают книги на стеллажах. Каждый из них может управиться лишь с одной книгой за раз.

Возвышение

Бастион Возвышение является самым высоким и наиболее защищенным сооружением в Крепости Свечей. Сквозь каменные зубцы цитадели можно увидеть, что происходит за стенами Крепости Свечей по всем направлениям.

В бастионе живут Признанные и посетители здесь не приветствуются, только если они не сделали чрезвычайное пожертвование или не оказали Признанным особую услугу, лишь в этом случае им разрешается посещение комнат Возвышения под строгие инструкции не отходить ни на шаг от своих гидов.

Помимо залов в Возвышении множество учебных комнат, кухонь, пекарней, столовых, святилищ, мастерских, кабинетов, скрипториев и общих спален.

Колокольный звон на рассвете знаменует для каждого Признанного начало ежедневной рутины, а колокольный звон в полдень и на закате сигнализирует о подаче обеда и ужина. Колокола также сигнализируют о смене караула у восточных врат и Изумрудной Двери.

Внизу, под Крепостью Свечей

В крепости полно потайных лестниц, ведущих в пыльные склепы и катакомбы, где хранятся самые древние книги. В затопленных пещерах на уровне моря обитают всевозможные необычные существа.

Миирим, Вирм-Страж

Более 1500 лет назад серебряный дракон **Миирим** вломилась в Крепость Свечей, намереваясь добавить богатства крепости к своей сокровищнице. Она успела сожрать немало ученых и уничтожить десятки незаменимых книг, прежде чем сошлась в поединке с архимагом и потерпев поражение была связана службой по защите Крепости Свечей в



качестве наказания за содеянное. Чародейка скончалась еще до того, как закончился срок службы Миирим и впоследствии другие заклинатели так и не смогли разрушить наложенные на дракона связующие чары.

Время шло и Миирим умерла тоже, труп её с веками рассыпался в прах, но к несчастью для дракона, чары по-прежнему действуют и на ее дух. Призрачный дракон (точнее то, что от нее осталось) обитает в катакомбах и пещерах под библиотекой. Те, кто побывал в них, описывают Миирим как огромные призрачные челюсти с бурлящим в них оружием дыхания дракона и спектром разрушительных заклинаний.

Искатели приключений, исследующие подземные галереи под Крепостью Свечей, могут столкнуться с Миирим, которую на самом деле больше интересуют новости о современном Фаэруне, чем сражения. Миирим на самом деле интересный собеседник для тех, у кого будет желание с ней поболтать.

У Миирима нет сокровищ. Вместо этого она защищает книги и свитки, хранящиеся в ее подземных владениях. Вирм-Страж может быть вызван Хранителем Фолиантов для защиты Крепости Свечей от захватчиков, пытающихся разграбить или разрушить крепость. В роли защитника Крепости Свечей Миирим может перемещаться повсюду по крепости-библиотеке, проходя сквозь стены и другие твердые преграды, но не может войти в внепространственные измерения, так как они не находятся на том же плане существования, что и Крепость Свечей. Статблок Миирим представлен в конце этого раздела.

МИИРИМ

Большой, нежить

Класс Доспеха 10

Очки здоровья 262 (25к10 + 125)

Скорость 0 фт., полёт 60 фт. (парение)

СИЛ 17 (+3) **ЛОВ** 10 (+0) **ТЕЛ** 20 (+5)

ИНТ 18 (+4) **МДР** 15 (+2) **ХАР** 23 (+6)

Спасброски Лов +7, Тел +12, Инт +11, Мдр +9, Хар +13

Навыки Магия +11, История +11, Восприятие +16, Скрытность +14

Сопротивление к урону кислотный, огненный, электрический, звук

Иммунитет к урону холод, некротический, яд

Иммунитет к состояниям Очарованный, Истощение, Испуганный, Схваченный, Парализованный, Отравленный, Лежащий ничком, Удерживаемый

Чувства слепое зрение 60 фт., тёмное зрение 120 фт.; см. также "рентгеновское зрение" ниже, пассивное Восприятие 26

Языки Общий, Драконов

Ур.Опасности 22 (41000 опыта) **Бонус Мастерства** +7

Связь с Крепостью Свечей. Миирим не может покинуть Крепость Свечей и иммунна к любым эффектам, перемещающим ее в место за пределами крепости, включая внепространственное измерение. В случае смерти, Миирим восстанавливает свою форму и все свои очки здоровья через 1к10 дней, вновь появляясь в том же самом месте где и умерла, или в ближайшем от него незанятом пространстве.

Бестелесное Перемещение. Миирим может перемещаться сквозь других существ и предметы, как если бы они были труднопроходимой местностью. Она получает урон силовым полем 5 (1к10), если оканчивает ход внутри предмета.

Легендарное Сопротивление (3/день). Если Миирим проваливает спасбросок, она может вместо этого сделать спасбросок успешным.

Регенерация. Миирим восстанавливает 40 очков здоровья в начале своего хода. Если Миирим получает урон от магического оружия или заклинания, эта черта в начале следующего хода не действует. Миирим умирает только в том случае, если начинает свой ход с 0 очков здоровья и не регенерирует.

Рентгеновское Зрение. Миирим может видеть сквозь твердую материю на расстоянии 60 футов. Для нее непрозрачные существа, предметы и препятствия на этом расстоянии выглядят прозрачными и не мешают прохождению сквозь них света. Это зрение может проникать сквозь камень на 5 футов, сквозь обычный металл на 3 дюйма и сквозь дерево и землю до 10 футов. Более прочные вещества блокируют рентгеновское зрение, как и тонкий лист свинца.

ДЕЙСТВИЯ

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +10 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 34 (9к6 + 3) силовым полем урон.

Оружия Дыхания (перезарядка 5–6). Миирим использует один из следующих видов оружия дыхания.

- **Холодное Дыхание.** Миирим выдыхает волну ледяного воздуха 90-футовым конусом. Все существа в этой области должны совершить спасбросок Сл 21 Телосложения, получая урон холодом 67 (15к8) при провале или половину этого урона при успехе.
- **Некротическое Дыхание.** Мириам выдыхает разряд некротической энергии 120-футовой линией шириной в 10 футов. Все существа в линии должны сделать спасбросок Сл 21 Ловкости, получая 82 (15к10) некротического урона при провале или половину этого урона при успехе.

- **Парализующее Дыхание.** Миирим выдыхает парализующий газ 90-футовым конусом. Все существа в этой области должны преуспеть в спасброске Сл 21 Телосложения, иначе станут парализованными на 1 минуту. Существо может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе в случае успеха.

Колдовство. Миирим может произнести одно из следующих заклинаний, используя Харизму в качестве своей способности к заклинаниям (Сл спасброска 21) не используя при этом материальные компоненты:

Неограниченно: *пляшущие огоньки* [*dancing lights*], *волшебная рука* [*mage hand*]

3/день каждое: *обнаружение магии* [*detect magic*], *обнаружение мыслей* [*detect thoughts*], *рассеивание магии* [*dispel magic*], *поиск существа* [*locate creature*]

1/день каждое: *рассеивание добра и зла* [*dispel evil and good*], *силовая стена* [*wall of force*]

Ужасающая Внешность. Все существа на выбор Миирим, находящиеся в пределах 120 футов от неё и знающие о её присутствии, должны преуспеть в спасброске Сл 21 Мудрости, иначе станут испуганными на 1 минуту. Существо может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе в случае успеха. Если спасбросок существа был успешным, или эффект на нём окончился, оно получает иммунитет к Ужасающей внешности Миирим на следующие 24 часа.

ЛЕГЕНДАРНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Миирим может совершить 3 легендарных действия, выбирая из представленных ниже вариантов. За один раз можно использовать только одно легендарное действие, и только в конце хода другого существа. Миирим восстанавливает использованные легендарные действия в начале своего хода.

Укус. Мириам делает атаку укусом.

Телепортация (стоит 2 действия). Миирим волшебным образом телепортируется на 120 футов в видимое ей незанятое пространство.

Отклик Алаундо

Вскоре после того, как Провидец Алаундо стал произносить свои пророчества, один мудрый послушник придумал способ магической записи его слов в призматического вида драгоценные камни, хранящиеся теперь в подвалах Крепости Свечей. Только Первый Чтец и Хранитель Фолиантов имеют способность извлекать записанный в этих магических драгоценных камнях звук. В каждом из них содержится пророчество, сказанное самим Алаундо на устаревшей версии Общего языка, который невозможно понять без помощи магии. Со временем эти драгоценные камни стали называть Откликами Алаундо.

Пророчества Алаундо легко истолковать неверно, вот почему Первые Чтецы и Хранители Фолиантов практически не используют отклики, редко обращаясь к ним.

Палата Утраченных Знаний

Глубоко под Крепостью Свечей, за Миирим и подвалами откликов, находится грубо высеченная в скальной породе палата, освещенная непрерывно действующим заклинанием *вечный огонь*. Здесь можно получить возможность контактировать с духами давно умерших мудрецов, которые готовы поделиться своей прозорливостью и знаниями. Высокоранговые Признанные пользуются этой комнатой, но немногим искателям известно о её существовании.

Любое существо с показателем Интеллекта 8 и выше проводящее в палате 1 час в медитации, получает возможность один раз произнести заклинание *связь с иным миром* [*contact other plane*], позволяя существу пообщаться с духами. Нет необходимости сразу же активировать заклинание, и его не обязательно произносить в палате. Однако если заклинание не будет произнесено в течение 24 часов, оно будет потеряно.

Восторг Межпространств

Приключение для персонажей 1 уровня Перевод - phozz, Hornet, Ed_dy
Автор: Michael Polkinghorn Редактор: Hannah Rose

Книга *Восторг Межпространств* была подарена Крепости Свечей вместе с остальной библиотекой мага Фистандии после ее безвременного исчезновения. В своем завещании Фистандия завещала крепости свою коллекцию в благодарность за долгие годы, проведенные в священных залах Великой Библиотеки. Книга является трактатом о внепространственных измерениях, подобных создаваемым заклинанием *великолепный особняк Морденкайнена* [*Mordenkainen's magnificent mansion*]. Одна лишь только эта информация сделала бы её достойной внимания, но ещё больший интерес представляют дополнения Фистандии на полях книги. Она подробно стенографически расписала создание постоянно действующего заклинания *великолепный особняк Морденкайнена* и в конце записала командное слово для открытия двери особняка.



Исследователи в течение многих лет проведенных в Крепости Свечей внимательно изучали книгу, но знание командного слова было бесполезно без указания расположения врат в особняк - до случайного их открытия мудрецом Матреусом, экспертом в применении и снятии проклятий. Прибыв в Крепость Свечей для улучшения своих навыков, Матреус по устоявшейся привычке сколдовал *обнаружить магию* [*detect magic*] и заклинание открыло врата в ту самую учебную комнату, которая была ему отведена!

Забыв о своей прежней цели, Матреус запросил любую информацию о том, кто мог создать такие врата. Проведенное Признанными расследование показало, что эту комнату заказывала при каждом своем посещении крепости Фистандия. Они также обнаружили записи о том, что в течении нескольких недель она крайне редко покидала свою комнату и даже ходили слухи, что во время своих визитов практически не ела и не спала, и при всём при этом иногда пропадала из комнаты на несколько часов. Основываясь на этом Матреус пришёл к выводу, что во время этих отлучек она по-видимому использовала врата. Порывшись в книгах, подаренных библиотеке Фистандией, он нашел в них команду для открытия портала и шагнул внутрь.

ОБНАРУЖЕНИЕ КНИГИ

Персонажи прибыли в Крепость Свечей в поисках помощи для пострадавшего в этом году от засухи городка, возможно являющимся домом одного или нескольких из них. Посевы уничтожены, кормящаяся на полях скотина исхудала, дожди пропали. Местный маг определил, что на землю наложено проклятие и посоветовал представителям городка обратиться за помощью к мудрецу по имени Матреус. После небольшого расследования маг выяснил, что Матреус изучает знания в Крепости Свечей и послал персонажей его найти.

Альтернативно персонажи могут обнаружить *Восторг Межпространств*, занимаясь исследованием одной из следующих тем:

- Создание постоянно действующих версий существующих заклинаний
- Демипланы, карманные измерения и другие пространства находящиеся за пределами Материального Плана

С *Восторгом Межпространств* связаны две тайны. Первая - местонахождение пропавшего мудреца Матреуса. Персонажи могут найти на этот вопрос ответ, открыв портал в особняк. Однако тайна побольше заключается в том, как покинуть особняк, после того как они окажутся внутри словно в ловушке.

Описание Внешнего Вида Книги

Восторг Межпространств тяжелый фолиант. Его толстая обложка сделана из искусно выделанной кожи и украшена золотой филигранью. Особый интерес представляет иллюстрация на обложке: бюст импозантного заклинателя. Персонаж, успешно прошедший проверку Сл 12 Интеллекта (Магия или История), узнает на ней легендарного мага Морденкайнена.

ОТКРЫТИЕ ПОРТАЛА

Когда персонажей приводят в отведенную Матреусу отдельную комнату для занятий, они обнаруживают, что в ней никого нет. Остались только личные вещи мудреца и стопка книг. *Восторг Межпространств* открыт на странице с рукописными пометками Фистандии. Преуспевший в проверке Сл 13 Интеллекта (Магия) персонаж, способен расшифровать стенографические записи и найти в них командное слово "скипетр" открывающее портал. В остальных случаях, Признанные будут рады помочь изучить записи Фистандии.

Как только произносится командное слово, в центре комнаты появляются мерцающие полупрозрачные двери портала. Двери начинают медленно исчезать намекая на то, что они исчезнут полностью в течение нескольких минут.

После входа персонажей в портал они оказываются в зоне M1.

ОСОБНЯК ФИСТАНДИИ

Поместье было создано при помощи заклинания *великолепный особняк Морденкайнена* [*Mordenkainen's magnificent mansion*] ставшим постоянно действующим благодаря уже магии Фистандии. Обстановка в поместье роскошна, но не вычурна. Просторное здание открытого типа построено из каменных блоков. Полы деревянные, их большую часть в спальне, кабинете, комнате для трофеев и столовой покрывают ковры. По особняку расставлены медные и бронзовые светильники, двери сделаны из окованного железом дуба. Вся мебель из темно-коричневого дерева, большинство комнат освещены масляными лампами.

Клубящийся снаружи пурпурный туман парит в 20 футах от здания со всех его сторон. Попавшее в туман существо, в течение первой минуты воздействия чувствует себя всё более беспокойным. Если оно остается в клубах тумана, то получает 1 уровень истощения за каждую проведенную там минуту.

Книжный Ребус

Чтобы открыть портал внутри особняка требуется еще одно командное слово, которое Фистандия спрятала в головоломке. Она создала семь книг с позолоченной одной буквой на корешке. Когда они расположены рядом друг с другом в правильном порядке, буквы складываются в командное слово: "свобода." Книги украшены не только буквами на корешках, но и тем же самым изображением Морденкайнена, украшающим обложку *Восторга Межпространств*.

СТАТУЭТКА БЕСА

Находящаяся у Матреуса (см. зона M1) ониксовая статуэтка представляет собой очень подробно вырезанное изображение беса. На самом деле это настоящий бес, которого Фистандия призвала и превратила в статуэтку. Вынос статуэтки из особняка разрушает чары и освобождает беса.



Особняк, Локации

В особняке Фистандии пугающе тихо. Комнаты с окнами на улицу освещаются клубящимся снаружи особняка пурпурным туманом, окрашивающим своим цветом все что находится в помещении. В больших комнатах пурпурные оттенки приглушает теплый свет масляных ламп.

На карте особняка Фистандии отмечены следующие места.

М1. Фойе и Холл

Появившиеся из портала персонажи оказываются в роскошном фойе. С этой стороны портал выглядит как двойная дверь.

В фойе арочный потолок высотой 15 футов, длинные коридоры прилегают к двум противоположным сторонам фойе. В центре этой залы стоит мужчина средних лет в серой робе.

Матреус, нейтральный, человек, **мудрец** (см. стаблук в гл. «Крепость Свечей»), шокирован появлению персонажей. Отойдя от удивления, он представляется и выражает своё восхищение тем, что персонажи смогли открыть портал в особняк. Он перебирал разнообразные командные слова последние полчаса пытаясь открыть портал вновь.

Матреус принимает задумчивое выражение и на мгновение останавливается, задумчиво потирая подбородок. Этот особняк должно быть сокровищница информации, и неизвестно, какие чудеса он еще таит! В качестве примера он показывает персонажам затейливо вырезанную фигурку беса, которую он нашел и хочет забрать обратно в Крепость Свечей для изучения.

Матреус объясняет, что он очень хотел бы продолжить исследование тайн особняка самостоятельно, но он мог бы быть гораздо более полезным в Крепости Свечей. Благодаря проведенным исследованиям по поиску особняка, он знает как держать портал открытым с другой стороны. Если персонажи воспользуются этой возможностью и объяснят цель своего визита, он готов сопровождать их обратно в их городок в обмен на время и усилия по исследованию особняка.

Если персонажи соглашаются исследовать особняк, Матреус проходит через двойные двери портала, ведущие обратно в кабинет. Как только он делает это, персонажи слышат крик Матреуса, а дверь захлопывается, запирая их внутри особняка. (Матреус издает вопль, когда фигурка беса, находящаяся в его распоряжении, раскрывает свою истинную природу. Персонажи не могут помочь Матреусу, пока не найдут способ снова открыть портал.)

Выходы. Фойе сменяется длинным коридором, который тянется по всей длине особняка с несколькими дверями в стене напротив входа.

М2. Внутренний Дворик

Полукруглый внутренний дворик, вымощен серыми плитами. Он примыкает к зданию и освещен окружающими особняк клубящимся туманом сине-фиолетового цвета.

М3. Библиотека

Заполненные книгами полки тянутся вверх по стенам почти до потолка. Две книжных этажерки стоят в середине комнаты с проходом между ними шириной в десять футов. Несколько стопок книг разложены по всей комнате. Небольшие столы для чтения с уютными алыми креслами находятся в каждом из углов комнаты.

На полках находятся книги по любимым предметам Фистандии: магия, естествознание, религия, астрология и планарные путешествия, а также тома поэзии, мифологии и народных сказок.

Нападение Книг. Одна из книжных стопок - это **рой оживленных книг**. Когда персонажи перемещаются по комнате, рой опрокидывает одну из отдельно стоящих секций с книгами шириной 10 футов на персонажей. Все существа в затронутой области должны преуспеть в спасброске Сл 15 Ловкости, иначе будут сбиты с ног и придавлены упавшей секцией. Застрававшее под ней существо может действием сделать проверку Сл 13 Силы (Атлетика) и в случае успеха освободиться. Застрававшие существа также освобождаются, если книжную секцию приподнять с успешной проверкой Сл 15 Силы (Атлетика).

Сокровище. На столе для чтения лежит нож для бумаги украшенный драгоценностями стоимостью в 20 зм.

Книжный Ребус. Одна из книг книжного ребуса с буквой "О" на корешке находится на одной из полок. Книгу замечает любой персонаж, у которого пассивная Мудрость (Восприятие) 12 или выше. Тщательный осмотр полки также дает возможность обнаружить эту книгу.



РОЙ ОЖИВЛЁННЫХ КНИГ

Средний, крошечный рой, конструкт

Класс Доспеха 12 (естественный доспех)

Очки здоровья 22 (4к8 + 4)

Скорость 0 фт., полёт 30 фт. (парение)

СИЛ 10 (+0) **ЛОВ** 13 (+1) **ТЕЛ** 12 (+1)

ИНТ 1 (-5) **МДР** 10 (+0) **ХАР** 1 (-5)

Уязвимость к урону огненный

Иммунитет к урону яд, психический

Иммунитет к состояниям Очарованный, Истощение, Испуганный, Схваченный, Парализованный, Окаменевший, Отравленный, Лежащий ничком, Удерживаемый, Ошеломлённый

Чувства слепое зрение 60 фт. (слеп за пределами этого радиуса), пассивное Восприятие 10

Языки —

Ур.Опасности 1/4 (50 опыта) **Бонус Мастерства** +2

Ложные Объекты. Если рой неподвижен в начале боя, у него преимущество при броске на инициативу. Более того, если существо не видело движения или действия роя, это существо должно преуспеть в проверке Сл 15 Мудрости (Восприятие), чтобы определить, что рой является оживленным.

Рой. Рой может занимать пространство другого существа и наоборот, рой может пройти через любое отверстие, достаточно большое для объекта высотой 1 фут, шириной 8 дюймов и толщиной 2 дюйма. Рой не может восстанавливать или получать временные очки жизни.

ДЕЙСТВИЯ

Удар Книгой. *Рукопашная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 0 фт., одна цель в пространстве роя.

Попадание: дробящий урон 6 (2к4 + 1) или дробящий урон 3 (1к4 + 1), если у роя половина очков здоровья и меньше.

М4. Тренажерный Зал

В комнате установлен потрепанный деревянный манекен и стойка для оружия с посохами и кинжалами. Все освещается сине-фиолетовым светом, струящимся через окно. Пол испачкан и обгорел. В дальнем конце комнаты в воздухе парит метла, сама подметающая пол!

Здесь Фистандия оттачивала свои боевые и магические навыки (за счет когда-то прекрасных полов). Манекен имеет многочисленные порезы и сколы. Оружие в стойке обычное, но качественно сделанное. В патронташе одной из стоек четыре кинжала, четыре посоха и двадцать дротиков. На одной из стен изображены схемы атаки и парирования для тех, кто владеет посохом и кинжалом.

Метла - это **оживленная метла**. Если её не беспокоить, метла занимается своими обязанностям по уборке полов и игнорирует персонажей, но когда существо пытается её схватить или угрожать каким-либо образом, она атакует.

ОЖИВЛЁННАЯ МЕТЛА

Маленький, конструкт

Класс Доспеха 15 (естественный доспех)

Очки здоровья 17 (5к6)

Скорость 0 фт., полёт 50 фт. (парение)

СИЛ 10 (+0) **ЛОВ** 17 (+3) **ТЕЛ** 10 (+0)

ИНТ 1 (-5) **МДР** 5 (-3) **ХАР** 1 (-5)

Иммунитет к урону яд, психический

Иммунитет к состояниям Ослеплённый, Очарованный, Оглушенный, Истощение, Испуганный, Парализованный, Окаменевший, Отравленный, Лежащий ничком

Чувства слепое зрение 120 фт. (слеп за пределами этого радиуса), пассивное Восприятие 7

Языки —

Ур.Опасности 1/4 (50 опыта) **Бонус Мастерства** +2

Ложный Объект. Если метла неподвижна в начале боя, она имеет преимущество при броске на инициативу. Более того, если существо не заметило её движений или действий, это существо должно преуспеть в проверке Сл 15 Мудрости (Восприятие), чтобы определить, что метла является оживленной.

Демонстрационный Полет. Метла не провоцирует атак по возможности, когда летает вне досягаемости врага.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Метла совершает две рукопашные атаки.

Ручка Метлы. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 5 (1к4 + 3) дробящий урон.

М5. Кабинет

Дверь в эту комнату оставлена приоткрытой, чтобы кошки могли приходить и уходить, когда им заблагорассудится.

Вся дальняя стена этой комнаты представляет собой книжные полки от пола до потолка. Еще больше книг сложены на нескольких больших алых креслах и маленьких деревянных столиках, на стенах висят картины. На одном из стульев свернулся клубочком пушистый черный кот.

Если персонажи входят в комнату, **кот** садится, жалобно мяукает и идёт к ним. Если персонажи его покормят или погладят, и при этом проходят успешную проверку Сл 10 Мудрости (Обращение с животными), он последует за ними, пока персонажи не покинут кабинет или не поднимутся по лестнице, после чего кот направится на кухню (зона М6). Когда персонажи не обращают на него внимания, кот немного подождет, а затем теряет интерес и уходит на кухню.

Потратив 30 минут на изучение книг в этой комнате, персонажи обнаружат следующее:

- Почти все книги в этом кабинете были написаны кем-то по имени Фистандия. Большинство из них - ее мемуары.
- Фистандия была могущественным магом, а также жрицей Мистры. Она часто посещала Крепость Свечей для продолжения своих исследований.

- В обмен за благочестивое служение Фистандии и достижения в развитии магических искусств, Мистра предоставила Фистандии постоянный особняк в межпространстве, в котором она могла бы жить во время обучения в Крепости Свечей.
- Опасаясь того, что гость может быть пойман в ловушку в особняке, Фистандия спрятала командное слово для открытия портала в Крепость Свечей на корешках семи книг.

Картины. На стенах висят три картины: пейзаж с большим зеленым драконом, выходящим из сосновой рощи, эту летящего пегаса и портрет единорога на лесистой поляне.

Секретная Дверь. За левым книжным шкафом у дальней стены есть потайная дверь. Если нижнюю левую книгу в книжном шкафу потянуть, тот сдвинется вперед открывая проход. Персонаж, который преуспевает в проверке Сл 10 Интеллекта (Расследование), обнаруживает эту книгу.

Книжный Ребус. Книжка с буквой "В" на корешке лежит в одном из кресел.

М6. Кухня

Дверь в помещение приоткрыта, чтобы кошки могли входить и выходить с кухни.

Кухня пропитана ароматами приготовленной ранее пищи. Одну из стен занимает большая железная печь, остальная часть комнаты заполнена большими столами и стеллажами, уставленными горшками, сковородками и кухонной утварью. Все сверкает чистотой.

На кухне работают два **гомункула** Тмин и Кориандр. Большинство гомункулов не могут говорить, но эти двое знают и говорят на Общем. Когда персонажи входят в комнату, гомункулы писклявыми голосами приветствуют вновь прибывших:

Взмахнув крыльями, две маленькие фигурки приземляются на ближайший стол. Они низко кланяются вам и спрашивают: «Чем мы можем помочь нашим уважаемым гостям? Готовить? Уборка? Может, починить вам одежду?»

Гомункулы уже целую вечность заботятся только о кошках и волшебных дракончиках в зоне М9, готовя им корм и за которыми убираются, поэтому гомункулы практически сбиваются с ног в своем стремлении оказать какую-либо услугу персонажам. Они очень хотят взять поручение и настаивают на том, чтобы подать персонажам свежий хлеб и суп.

Обязанности гомункулов ограничиваются в основном кухней и прилегающей к ней столовой (зона М8). Они мало что знают о том, что происходит в остальной части особняка, но на прямые вопросы поделаются следующей информацией:

- Тмин был создан Фистандией, а Кориандр говорит, что его создал маг по имени Фрейот.
- Их хозяйева давно ушли.
- Их хозяйева предупредили не трогать книги, на корешках которых есть одиночные буквы. (Гомункулы не знают важности этих книг.)
- Фистандия пошла в планетарий (зона М12) и после этого надолго пропала.
- Кто-то продолжает выстраивать стопки из книг в библиотеке. (Гомункулы не подозревают о рое оживленных книг в зоне М3.)
- Беса, призванного Фистандией, уже давно не видели.
- Волшебные дракончики в дендрарии (зона М9) озорные, но безобидные. Старайтесь держаться подальше от них.

Кошки. В одном углу кухни расставлено несколько небольших керамических мисок, расписанных стилизованными котиками. Они наполнены водой и оставшейся от готовки пищей. Здесь можно встретить любых **кошек** из встреченные ранее в особняке персонажами, а также еще одну, которую персонажи еще не видели. Кошки едят из кормушек и периодически переходят от одной к другой, чтобы выбрать кусочки лучше.

Гомункулы Фистандии и Фрейота

Персонаж, преуспевший в проверке Сл 15 Интеллекта (Магия), узнает два важных факта о гомункулах в зоне М6. Во-первых, у мастера может быть только один гомункул в один момент времени. Во-вторых, гомункул умирает, когда умирает его хозяин. Этот факт говорит о том, что Фистандия и Фрейот еще живы. Персонажи могут столкнуться с одним или обоими магами в будущих приключениях.

М7. Кладовая

Полки в кладовой забиты мешками с мукой, овощами, мясными консервами и другими продуктами питания - всем необходимым для поддержания домашнего хозяйства.

М8. Столовая

Большие окна размером со всю стену выходят на три грядки с посаженными овощами. Над столом из темного дерева висит хрустальная люстра. Стол окружают шесть одинаковых деревянных стульев с алыми подушками. В дальнем углу одиноко стоит седьмой стул.

В дополнение к описанной выше обстановке, комната украшена ничем не примечательными гобеленами, на которых изображены виноградные лозы и процесс изготовления вина.

Стул-Мимик. Причина нечетного количества стульев в том, что стул, ближайший к двери в зону М6, является мимиком, сбежавшим из зоны М19. Он переместил настоящий стул в угол и занял его место, надеясь поймать существо, выходящее из кухни. Ему удавалось устраивать засаду только на случайных кошек или волшебных дракончиков, поэтому он ослаблен и имеет следующие изменения в статблоке:

- Имеет 30 очков здоровья.
- Сл высвобождения из захвата 10.

Сокровище. В буфете разложено столовое серебро и сервиз на шесть человек стоимостью в 20 зм.

М9. Дендрарий

Дверь ведущая из зоны М1 частично открыта.

Эта часть здания представляет собой дендрарий с открытыми арочными стенами. Цветущие кусты и небольшие деревья растут между мощеными дорожками, которые встречаются в полукруглом внутреннем дворике. Солнца нет, но над растениями висят два светящихся шара. Повсюду растут яркие цветы, наполняющие воздух своим ароматом.

Два невидимых оранжевых **волшебных дракончика** уселись на деревьях. Это озорные существа, которые всегда ищут развлечений, но гомункулы и кошки их развлекают мало, поэтому они надеются продержаться персонажей в дендрарии как можно дольше, чтобы поиграть с ними. Непрерывно хихикая, они летят к персонажам, используют свою способность Благодушное Дыхание и избегают любой опасности оставаясь невидимыми. Если на них нападают, они выходят из боя и отступают в безопасное место, снова становясь невидимыми, если их концентрация нарушена.

Сокровище. Два светящихся шара - это *парящие сферы (driftglobes)*. Тмин и Кориандр из зоны М6 периодически активируют шары, чтобы обеспечивать растения светом.

М10. Лестница

На верхней площадке лестницы находятся доспехи с длинным мечом, направленным вниз. Доспех стоит на деревянной подставке перед большим окном. Нагрудник доспеха явно декоративный, хотя шлем и меч - настоящие и хорошего качества.

Над доспехами люк ведущий на чердак, который проходит по всей длине здания. На чердаке душно, он тускло освещен и покрыт тонким слоем пыли. Персонаж с пассивной Мудростью (Восприятием) 13 или выше замечает, что свет проходит через половицы над зоной М13. Половые доски можно пробить успешной проверкой Сл 15 Силы (Атлетика), чтобы открыть доступ к помещению внизу.

М11. Лаборатория

Большую часть комнаты занимают длинные деревянные столы, покрытые стеклянными сосудами и книгами. Шкафы со стеклянными дверцами стоят вдоль стен, в них хранятся всевозможные образцы. Прямо под потолком в центре комнаты красочные шары вращаются друг вокруг друга в замысловатом танце. Дальняя стена почти полностью закрыта картой ночного неба с золотыми солнечными лучами в центре над закрытой дверью.

Шкафы заполнены черепами, костями, чучелами животных, камнями и минералами, сушеными растениями и банками с существами, плавающими в жидкости. Измерительные приборы, изделия из стекла и другие научные приборы лежат на столах между книгами по естественным наукам, астрономии, астрологии, физиологии и натурфилософии. На передвигающейся доске рисуются сложные диаграммы и математические формулы.

Звездная Карта. Карта на стене - решение загадки планетария в зоне М12. Большинство звезд представлено простыми точками или маленькими кружками, но пять наиболее выдающихся звезд изображены как сияющие серебряные солнца. Это пять ярких звезд, на которые нужно направить телескопы, чтобы открыть дверь в зону М13.

Книжный Ребус. Книга с буквой "Д" на корешке находится среди книг на центральном столе.

М12. Планетарий

Дверь распахивается в темное открытое пространство, откуда становится виден звездный небосвод ночного неба. Пять телескопов, установленных на бронзовых пластинах, указывают на созвездия наверху. В центре помещения на круглой латунной подставке находится сфера из прозрачного хрусталя в один фут диаметром.

Комната представляет собой детальную и убедительную иллюзию покрытого травой холма в безлунную ночь. Пружинящий грунт проседает под ногами, и когда двери в комнату закрываются, звездное ночное небо становится видно во всех направлениях. Однако местность на расстоянии дальше 20 футов темная и нечеткая; только небо над головой кажется резким и ясным. На самом деле звезды сияют почти неистовым светом. Любой, кто исследует комнату, обнаруживает, что этот эффект является иллюзией, и может определить размер и форму реального пространства.

Если персонажи пытаются использовать телескопы, они обнаруживают, что это хорошо сбалансированные инструменты, у которых довольно легко поменять направление обзора. Однако телескопы нельзя переместить каким-либо способом, они надежно закреплены на своих постаментах. Хрустальный шар также прочно закреплен и не может быть перемещен.

Головоломка Планетария. Планетарий - это полезный инструмент для всех, кто хочет смотреть на звезды. Другая его цель - открыть секретную дверь в зону M13. Чтобы решить загадку, пять телескопов должны быть направлены в небо на пять самых ярких звезд, показанных на карте в зоне M11. Когда все пять телескопов выровнены, свет звезд фокусируется через них на хрустальный шар и преломляется, чтобы осветить потайную дверь на одной из стен. Секретную дверь в зону M13 можно открыть, только решив загадку планетария. Однако изнутри зоны M13 дверь хорошо видна.

M13. Прикованная Библиотека

Чтобы попасть в эту комнату, персонажи должны решить загадку с телескопом в зоне M12 или пробить потолок с чердака, на который можно попасть из зоны M10.

В комнате пусто, за исключением книжного шкафа, прикованного цепями к стене, простой деревянной скамьи и встроеного в шкаф стола для чтения. На столе лежит книга с бюстом мага на обложке.

Три полки заполнены книгами в железных обложках которые закреплены цепями - это **прикованная библиотека**. Стол используется для чтения ее книг. Прикованная цепями библиотека заколдована и ревностно следит за своим содержимым. Она атакует любое существо, которое находится в пределах ее досягаемости (используйте статблок оживленной прикованной библиотеки).

Здесь хранятся самые ценные знания Фистандии. Есть редкие фолианты по наукам, тайнам и алхимии, а также книги о планарных знаниях и вызове фантастических существ. Все книги прочно прикреплены к полкам заколдованными цепями и не могут быть освобождены, не будучи уничтоженными.

Сокровище. Если персонажи побеждают оживленную прикованную библиотеку, одна из ее книг вырывается на свободу вместе с цепью и функционирует как *цепь +1 (+1 flail)*. Книга называется *Приемы Боевых Атак*.

Книжный Ребус. Книга на столе для чтения - это книга из ребуса с буквой "С" на корешке.

M14. Трофейная Комната

В каждом углу этой приятной гостиной есть алое кресло и стол для чтения, заваленный книгами. В камине ярко горит огонь. В стойке над камином находятся пара мечей, а на стенах висят головы различных животных.

Все книги - это стихи или героические произведения, предназначенные для развлечения. Головы трофеев - олень,



волк, перитон, адская гончая и вирмлиг черного дракона - чисто декоративные. Огонь - это иллюзия, которая выглядит приятной, но не дает тепла. Мечи над камином - это два **летающих меча**, которые атакуют, если что-либо в комнате будет тронут.

Книжный Ребус. Книгу с буквой "А" на корешке можно найти на столе.

ОЖИВЛЕННАЯ ПРИКОВАННАЯ БИБЛИОТЕКА

Большой, конструктор

Класс Доспеха 14 (естественный доспех)

Очки здоровья 45 (6d10 + 12)

Скорость 10 футов.

СИЛ 15 (+2) **ЛОВ** 8 (-1) **ТЕЛ** 14 (+2)

ИНТ 1 (-5) **МДР** 5 (-3) **ХАР** 1 (-5)

Иммунитет к урону яд, психический

Иммунитет к состояниям Слепленный, Очарованный, Истощение, Испуганный, Схваченный, Парализованный, Окаменевший, Отравленный, Лежащий ничком, Удерживаемый, Ошеломленный

Чувства слепое зрение 60 фт. (слеп за пределами этого радиуса), пассивное Восприятие 7

Языки —

Ур.Опасности 1 (200 XP) **Бонус Мастерства** +2

Ложный Объект. Если библиотека неподвижна в начале боя, у нее преимущество при броске на инициативу. Более того, если существо не видело движения или действия библиотеки, это существо должно преуспеть в проверке Сл 15 Мудрости (Восприятие), чтобы определить, что библиотека является оживленной.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Библиотека совершает две атаки.

Прикованная Книга. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: дробящий урон 6 (1к8 + 2), и если цель - существо, она Схвачена (Сл высвобождения 12).

М15. Спальная Комната

Дверь в комнату оставлена приоткрытой, как и дверь в конце зала в зону М10, чтобы кошки могли бродить, как им заблагорассудится.

Это открытая и просторная спальня. Один угол занимает кровать с балдахином с пышными алой шторой. На комодке стоит кувшин и умывальник, а на алом мягком кресле дремлет пушистый черный кот. Одна стена покрыта большим изображением золотого дракона, героически восседающего на вершине горы.

Когда персонажи входят в комнату, кот спрыгивает со стула и потягивается. Затем он следует за персонажами по комнате и мяукает. Если они покормят или погладят его с успешной проверкой Сл 10 Мудрости (Обращение с животными), он будет следовать за персонажами, пока не случится бой или другое пугающее событие. Если персонажи не взаимодействуют с ним, кот теряет к ним интерес и уходит на кухню.

В верхних ящиках комода лежат элегантные, хорошо сшитые халаты. В нижних ящиках можно найти более утилитарные туники и платья.

Книжный Ребус. Книга с буквой "Б" на корешке лежит на комодке.

М16. Балкон

Дверь из спальни ведет на кованый железный балкон, выложенный сланцевыми плитами. Внизу видна зелень и красочные цветы дендрария.

Гнетущий вид окружающего особняк клубящегося тумана, кажется, давит здесь даже больше, чем на первом этаже.

М17. Алхимическая Лаборатория

Воздух здесь пахнет вяжущими химикатами. Через всю комнату тянутся длинные деревянные столы, уставленные флаконами, мензурками и колбами с различными жидкостями и порошками. Книги свалены между посудой и химикатами. Пожелтевшие бумажные таблицы и меловые доски, заполненные сложными формулами, покрывают стены.

Книги здесь посвящены химии и алхимии. Изучающий диаграммы и формулы персонаж с успешной проверкой Сл 13 Интеллекта определяет, что основной целью исследований было превращение различных материалов в золото. Судя по многочисленным подпалинам на мебели, в лаборатории произошел не один эффектный провал.

На столе посреди комнаты стоят четыре глиняные фигурки. Они варьируются от рудиментарной, почти гуманоидной формы до маленького крылатого тела, настолько реалистичного, что почти кажущегося настоящим существом, которое просто спит. После успешной проверки Сл 13 Интеллекта (Магия) персонаж поймет, что эти фигурки используются для создания гомункулов.

Сокровище. Некоторые из приведенных здесь реагентов весьма ценны. Обыскав комнату, персонажи могут собрать алхимических материалов на 50 зм. Вдобавок два флакона содержат *зелья исцеления (potions of healing)*.

Книжный Ребус. Книга с буквой "О" на корешке прислонена к большой мензурке.

М18. Комната для Призыва

В темной комнате с каменными стенами находится всего несколько предметов. Пол покрыт замысловатыми рунами диаметром в пять футов. Напротив двери стоит пустой деревянный книжный шкаф, а в трех других сторонах круга - бронзовые жаровни. Какой бы материал в них ни был, он давно сторел дотла, но в комнате все еще пахнет углем и серой. Рядом с книжной полкой сидит бородавчатая жаба.

Это комната, где Фистандия призвала беса, который стал фигуркой, найденной Матреусом. Текущий обитатель комнаты – принявший вид жабы **квазит**. Он ждет, пока существо приблизится, а затем атакует.

М19. Сохранившийся Зверинец

В помещении пахнет спиртом и рассолом. На полу и на столах рядами стоят большие и маленькие стеклянные сосуды высотой от одного до шести футов. Внутри каждого сосуда находится тело существа, плавающее в прозрачной жидкости. У одного из контейнеров высотой четыре фута нет ни крышки, ни кого-то внутри.

Фистандия считала себя знающим натурфилософом и собрала много редких образцов для изучения. Она хранила образцы обычных и естественных существ в зоне М11, а редких или необычных существ в этой комнате. Коллекция включает куролиска, флюмфа, гигантского огненного жука, маленького грелла, ростка миконида, псевдодракона, четыре отрубленных руки в одной банке и **головастика-слаада**, который все еще жив и атакует, если его банка будет открыта.

Пустой контейнер когда-то содержал мимика, найденного в зоне М8. Тяжело раненный во время захвата, он симулировал смерть, пока не смог выздороветь и сбежать на верхние этажи особняка.

Четыре отрубленных руки поглотили достаточно магической энергии, чтобы стать **ползающими руками**. Они отодвигают крышку своей банки и атакуют, когда любое существо оказывается рядом в пределах 5 футов.

Собранные Книги

Командное слово для повторного открытия портала особняка - «свобода», и его нужно произнести в пределах 10 футов от портала, чтобы он открылся.

Как только персонажи обнаружат все (или большую часть) книг с буквами, они могут угадать командное слово. Когда оно произносится, импульс энергии проходит через особняк и двойная дверь в зоне М1 распаивается, образуя портал, который ведет обратно в учебную комнату Крепости Свечей. Дверной проем остается открытым только на минуту, но персонажи могут просто произнести командное слово, чтобы открыть его снова.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Когда персонажи возвращаются обратно в Крепость Свечей, они обнаруживают тело Матреуса растянувшееся на полу и то, что фигурка беса пропала. Когда бес был забран из особняка в форме фигурки, чары, связывающие его, закончились, позволив ему напасть и убить Матреуса. **Бес** теперь невидим и прячется в углу учебной комнаты Матреуса. Он атакует первое существо, которое покидает особняк. Если персонажи побеждают беса, он исчезает в облаке черного дыма.

Любые сокровища, книги, экспонаты или оружие, добытые персонажами в особняке, остаются у них. Все остальное, что было взято из особняка, испаряется в дым, когда они проходят через дверной проем.

Дальнейшие Приключения

Что будут делать персонажи, чтобы спасти их городок теперь, когда Матреус мертв? Если они захотят провести больше времени в Крепости Свечей, они могут найти другого мудреца, обладающего необходимыми знаниями. В качестве альтернативы им, возможно, придется выполнять новые поручения, чтобы заработать достаточно денег, чтобы воскресить Матреуса из мертвых.

Фистандия и ее коллега-волшебник Фрейот живы, о чем свидетельствуют гомункулы, которых они оставили в особняке Фистандии. Что задумали эти два волшебника и где они сейчас? Один или вместе они могут когда-нибудь вернуться в особняк Фистандии. Если персонажи используют особняк как место отдыха, как Фистандия и Фрейот отреагируют на присутствие в их доме незваных гостей? Вам предстоит ответить на эти вопросы.

ВЕЛИКИЕ ЛИРИЧЕСКИЕ ОТСТУПЛЕНИЯ МАЗФРОТА

Приключение для персонажей 2 уровня Перевод: Ed_dy
Автор сценария: Alison Huang Редактор: Hannah Rose
Реализация идеи: Hannah Rose & Christopher Perkins



Сборник эссе под названием *Великие Лирические Отступления Мазфрота* был доставлен в Крепость Свечей всего несколько дней назад. Преподнес его Ялерион Вышесвиток, ученый из Глубоководья купивший сборник на рынке Врат Балдура. Без какого-либо предупреждения, представляющая собой замаскированное чудовище книга, нападает на персонажей, когда они пытаются её прочитать. Позже персонажи узнают, что подобное случилось и с другими книгами в Крепости Свечей, предположительно указывая на то, что происходит что-то зловещее.

ОБНАРУЖЕНИЕ КНИГИ

Уже получившие допуск в Крепость Свечей персонажи, могут наткнуться на *Великие Лирические Отступления Мазфрота*, занимаясь исследованием одной из следующих тем:

- Магия и Плетение
- Ликантропия и ее происхождение
- Демонические Лорды Бездны

Описание Внешнего Вида Книги

Книга *Великие Лирические Отступления Мазфрота* семи дюймов шириной и девяти дюймов высотой. Коричневая кожаная обложка от времени и частого использования выглядит изношенной. Название книги и имя автора, Мазфрота Гетура, изящным курсивом написаны черными чернилами на первой странице. Аккуратность записи на первой странице, однако не распространяется на остальное содержание книги. Почерк Мазфрота беспорядочный и торопливый, как будто он не успевал быстро записывать свои мысли. Кроме того, заявленные 151 страниц книги не соответствует действительности, что указывает на то, что автор продолжал добавлять в неё новые страницы. Сшивка книга идет вкривь и вкось, и похоже она может в любой момент расползтись на части.

Очерки и Рассуждения

Великие Лирические Отступления Мазфрота содержат сборник разнообразных эссе, автор книги практически неизвестен. Очерки Мазфрота часто идут вразрез с известными знаниями о предмете. Хотя темы в книге многочисленны и разнообразны, очевидно, что предметами особого интереса для Мазфрота являлись божественность, обитатели мультивселенной и естество магии.

Полезные Сведения

Просматривающий *Великие Лирические Отступления Мазфрота* персонаж, узнает интересующую его информацию, например, следующее:

- Волшебство зависит от Плетения, связующего звена между заклинателем и сырой магией, регулируемой божеством магии Мистрой. Обычные заклинатели получают прямой доступ к Плетению, в то время как божественные получают доступ к нему благодаря своим божествам и вере. Повреждение Плетения может вызвать невообразимые разрушения, что наглядно продемонстрировала в 1385 ЛД, Год Синего Огня, Магическая Чума.
- Среди ученых считается, что Малар, бог охоты, ответственен за ликантропию. Мазфрот не согласен с этой теорией на том основании, что не все ликантропы злые, как Малар. Например, медведи-оборотни - это обычно добрые мировоззрением ликантропы.
- Бездной правят демонические лорды - Бафомет, Демогоргон, Граз'т, Джуиблекс, Оркус, Йеногу, Загтмой и многие другие. Мазфрот связывает с ними происхождение нескольких монстров (утверждая к примеру, что Джуиблекс является создателем слизей).

После того, как читающий *Великие Лирические Отступления Мазфрота* персонаж, находит относящиеся к своим интересам записи (но прежде чем он успеет закончить прочтение этого отрывка) книга нападает на него.

Гингватзим

Гингватзим - это созданная заклинанием или ритуалом своеобразная форма жизни. Порождающая его магия, черпает духовную энергию с Эфирного Плана, придавая гингватзиму его истинную форму - светящуюся (не слишком ярко) сферу эктоплазмы примерно 3 футов в диаметре. Только что сформированный гингватзим появляется как можно ближе к своему создателю и беспрекословно следует его командам, используя для общения телепатию.

Гингватзим может также принимать две другие формы, которые определяются его создателем в момент возникновения гингватзима. Одна это точная копия Крошечного размером немагического предмета, который носит или несёт его создатель. Другая форма гингватзима - это определенный зверек Крошечного размера.

Когда **гингватзим**, принявший вид *Великих Лирических Отступлений Мазфрота*, атакует персонажей, он возвращается к своей истинной форме, после чего использует действие Утечка Энергии. Для своего выживания гингватзим должен питаться жизненной энергией других существ, но он не может это сделать находясь в форме зверя или предмета, поэтому ему нужно сначала вернуться к своей истинной форме. Другая его форма - летучая мышь.

Конкретно этот гингватзим был проинструктирован его создателем оставаться в форме книги, но он не питался в течение нескольких дней. Поэтому он пытается поглотить жизненную энергию персонажей и бьётся до тех пор, пока не будет уничтожен, терроризируя постоянно свою жертву телепатическими сообщениями типа "Накорми меня!" или "Нужна жизнь!" От уничтоженного гингватзима ничего не остаётся и Крепость Свечей лишается своей копии *Великих Лирических Отступлений Мазфрота*.

ГИНГВАТЗИМ

Маленький, аберрация (перевёртыш)

Класс Доспеха 12

Очки здоровья 39 (6к6 + 18)

Скорость 30 фт., полёт 30 фт. (парение) только в своей истинной форме

СИЛ 3 (-4) **ЛОВ** 15 (+2) **ТЕЛ** 16 (+3)

ИНТ 4 (-3) **МДР** 11 (+0) **ХАР** 6 (-2)

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состояниям Отравленный

Чувства слепое зрение 60 фт. (слеп за пределами этого радиуса), пассивное Восприятие 10

Языки телепатия 60 фт.

Ур.Опасности 2 (450 опыта) **Бонус Мастерства** +2

Альтернативные Формы. У гингватзима две альтернативные формы, обе из которых выбираются его создателем при появлении гингватзима. Одна из форм точная копия Крошечного размером немагического предмета (например, книга, кинжал или драгоценный камень), который его создатель носит или несёт при вызове гингватзима. Другой формой может быть любой Крошечный размером зверь. Как

только эти альтернативные формы будут выбраны, они станут неизменны.

ДЕЙСТВИЯ

Утечка Энергии (только в Истинной Форме). Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт, одно существо. **Попадание:** 16 (4к6 + 2) некротического урона и цель должна преуспеть в спасброске Сл 12 Телосложения или получит 1 уровень истощения. Когда цель завершает короткий или продолжительный отдых, она теряет все уровни истощения, полученные в результате этой атаки. **Смена Формы.** Гингватзим из своей истинной формы (слабосветящаяся сфера эктоплазмы диаметром 3 фута) перекидывается в одну из двух своих альтернативных форм или из одной из этих форм обратно в свою истинную форму. В форме объекта он не может двигаться или совершать атаки, но в остальном сохраняет свою статистику и неотличим от имитируемого объекта. В форме зверя сохраняет свои очки здоровья, но в остальном использует статблок подражаемого им зверя. В случае гибели гингватзим возвращается к своей истинной форме, после чего исчезает.

ЧТО ЗДЕСЬ ПРОИСХОДИТ?

Напавший на персонажей гингватзим был создан **шакалом-оборотнем (jackalwere)** Корвалой с помощью ритуала, которому ее научила ныне покойная ламия Нидалия. Корвала - вожак Стаи Янтарных Дюн, шайки шакалов-оборотней, книготорговцев с рынка Врат Балдура. Корвала приказала гингватзиму принять форму *Великого Лирического Отступления Мазфрота*, одной из самых ценных книг в ее коллекции. Эта ухищрение позволило ей продать экземпляр книги не отдавая подлинника, с которым Корвала не хочет расставаться.

Несмотря на то, что Нидалия мертва уже несколько месяцев, Стая Янтарных Дюн по-прежнему ей верна. Вместо того чтобы растлевать личности и приобретать рабов, Нидалия предпочитала собирать книги и свитки. Несмотря на то, что она была миролюбивой и сострадательной ламия была убита группой авантюристов. Оставшиеся в живых шакалы-оборотни сбежали с сердцем Нидалии и взяли с собой столько книг и свитков сколько смогли унести.

С Корвалой во главе стая поставила себе цель добиться воскрешения Нидалии. Вскоре стало ясно, что это непростая задача, так как для заклинания *воскрешение [resurrection]* помимо требуемого бриллианта стоимостью не менее 1000 зм, нужен ещё и достаточно сильный заклинатель.

План стаи состоящий в продаже книг и свитков, а также замаскированных под ценные книги и свитки гингватзимов, оказался более сложным вопреки их ожиданиям. Большая часть прибыли уходила на то, чтобы выжить в городе известным своим взяточничеством и коррупцией. Они надеялись успеть собрать достаточно денег для воскрешения Нидалии до того момента, как кто-нибудь раскроет их обман, но не учли вариант при котором некоторые из их гингватзимов окажутся в Крепости Свечей.

КНИГИ С ЧУДОВИЩАМИ

Заинтересовавшиеся произошедшим с *Великими Лирическими Отступлениями Мазфрота* персонажи, могут обратиться за информацией к Признанным Крепости Свечей или провести своё собственное расследование.

Что Известно Признанным

Поговорив с монахами и мудрецами Крепости Свечей можно узнать следующую информацию:

- *Великие Лирические Отступления Мазфрота* уже третья по счёту книга, превратившаяся в эктоплазменного монстра. Двумя другими были *Чёрный Голод* (о могущественной древней сущности, покровителе колдунов звездного пакта) и *Падение Тетиамара* (о короле dwarфов Хеллине, пытавшемся вернуть свое королевство в Горах Пустынного Зева (Desertmouth Mountains)).
- Все три книги были представлены для получения допуска в Крепость Свечей за последние два месяца.
- Признанные хранят записи о допущенных в Крепость Свечей искателях и тех книг, которые они подарили библиотеке. Два подаривших книги с чудовищами для доступа искателя всё еще находятся в Крепости Свечей. Это Ялерион Вышесвиток (принесший *Великие Лирические Отступления Мазфрота*) и Доблесть (принесшая *Чёрный Голод*). Признанные знают, где их найти.

Если персонажи рассказывают Признанным о пережитом ими инциденте связанным с Великими Лирическими Отступлениями Мазфрота, монахи предлагают им *шлем понимания языков (helm of comprehending languages)* в качестве награды за то, если они выяснят кто несет ответственность за это мошенничество.

Допрос Искателей

Если персонажи спрашивают Ялериона Вышесвитка или Доблесть о книгах, которые они использовали для получения допуска в Крепость Свечей, используйте для ролевого отыгрыша этими НИП следующую информацию.

Ялерион Вышесвиток

Ялерион - 26-летний человек, **прислужник**, с охотно идущим на контакт поведением и постоянно расслабленным расположением духа. Он ученый из Глубоководья с нескончаемой жаждой знаний, особенно той информации, что касается истории Торила. В Крепость Свечей он отправился после того, как прочитал все книги содержащиеся в Первоисточнике Знаний (Font of Knowledge), храме Огмы, бога знаний, в Глубоководье. Ялерион надеется извлечь максимум из своего десятидневного визита, читая редкие книги и встречаясь с единомышленниками.

Ялериона обычно можно найти в Доме Переплётчиков, где он общается с другими последователями Огмы. Изредка он уединяется для чтения книг в Столпах Педагогии.

Ялерион с удовольствием общается с персонажами пока они дружелюбны и не проявляют враждебности. Он будет крайне удивлён узнав, что *Великие Лирические Отступления Мазфрота* на самом деле были замаскированным чудовищем.

Если задавать правильные вопросы, Ялерион даст следующую информацию:

- Десять дней назад Ялерион купил книгу, которую считал *Великими Лирическими Отступлениями Мазфрота*, в торговом ларьке Шири (Wide), большом и многолюдном рынке Верхнего Города Врат Балдура.
- Он помнит, что в названии ларька было слово «дюна», но больше не может вспомнить о месте ничего примечательного. По его мнению Ширь в тот день была слишком шумной и суматошной.
- Он прибыл в Крепость Свечей пять дней назад и намерен оставаться здесь ещё пять дней.

Доблесть

Широкоплечая и с постоянным хмурым выражением лица Доблесть - устрашающего вида 24-летняя тифлинг **рыцарь**. Родом из Кормира, страны на востоке, она была одним из Рыцарей Пурпурного Дракона в его армии. После ухода со службы она стала охотницей за головами, чем и занимается до сих пор. Доблесть пришла в Крепость Свечей, чтобы исследовать возможность поимки особенно неуловимой цели. Ее вступительный взнос не был дешевым, и она раздражена тем, что он оказался подделкой. Для того чтобы загладить свою вину, Доблесть помогает Признанным с различными рутинными делами по обслуживанию крепости.

Днём Доблесть перекладывает крышу Очага, а ночью гуляет по Двору Воздуха. Взволнованная и беспокоящаяся, она настороженно относится к тем, кто хочет с ней поговорить. Успешная проверка Сл 15 Харизмы (Убеждения) или вежливые, но настойчивые расспросы убеждают ее пообщаться с персонажами, хотя бы для того, чтобы они скорее от неё отстали.

Доблесть может поделиться следующей информацией:

- Тринадцать дней назад она прибыла в Крепость Свечей с книгой *Чёрный Голод*, серией каких-то невразумительных заметок о Хадаре, могущественной, но непостижимой сущности, обитающей где-то среди звезд.

- Она купила книгу в торговом ларьке Шири, шумном рынке Верхнего Города Врат Балдура. Она мало что помнит про этот прилавок, потому что не хотела оставаться в Шири слишком долго. (Если персонажи спросят, почему, она ответит: «От него просто несёт жадностью»). Но в итоге вспоминает, что он расположен в «не самом заслуживающем уважения» углу рынка.
- Три дня назад она нашла необходимую ей информацию и собралась уезжать, но в этот момент Признанные сообщили ей, что ее дар крепости, *Чёрный Голод*, открыл свою истинную сущность, напав и уничтожив гомункула волшебника. Волшебник убил монстра прежде, чем тот успел причинить вред кому-либо ещё, но перед этим монстр превратился в паука и попытался убежать. После смерти от него не осталось никаких следов.

ПУТЕШЕСТВИЕ К ВРАТАМ БАЛДУРА

От Крепости Свечей до Врат Балдура пять дней пути по Прибрежному Тракту (Coast Way). Вдоль дороги нередко прячутся бандиты и головорезы, поджидая в засаде любого, кто везет редкие книги или другие ценности.

Ликантроп-Грабитель

На четвертую ночь путешествия группа подвергается нападению **крысооборотня** Мушки и трех **гигантских крыс**. Мушик покрыт скверными на вид шрамами оставшимися с тех пор когда он состоял в гильдии воров Врат Балдура, однако теперь он решил найти себе более легкую добычу занимаясь грабежом вдоль Прибрежного Тракта. Пока гигантские крысы атакуют, Мушик в гибридной форме держится позади них используя свой ручной арбалет. Он попытается сбежать, когда его очки здоровья будут уменьшены до половины и меньше, или если все три гигантские крысы будут побеждены.

ШИРЬ

Называемый Ширью рынок расположен в Верхнем Городе - доме старейшин-патриархов, самых богатых жителей Врат Балдура. Посетители этого района увидят освещенные магическими светильниками улицы, роскошные бутики и дорогие рестораны. Элегантно одетые жители с пренебрежением граничащем с презрением относятся к беднякам. Верхний Город - воистину место исключительного декаданса; даже ежевечерний комендантский час означает лишь то, что не живущие здесь должны с наступлением темноты покидать каждый день район, если у них нет специального жетона.

В Шири можно купить практически всё. Продавцы легального товара могут работать здесь без официальных лицензий и налогов. Но даже в этом случае Ширь полна коррупции: огромные взятки и репутация определяют расположение каждого из продавцов на рынке.

Стража

Ширь патрулируют десять **ветеранов** Стражи, защищающей жителей Верхнего Города военной организации. Хотя их работа состоит в основном в том, чтобы следить за карманниками и ворами, они также разрешают споры и защищают преследуемых клиентами торговцев.

В Поисках Прилавка

Забитая стремящимися осуществить продажи продавцами и требующими выгодных сделок покупателями, Ширь - не самое простое место для выбора направления, не говоря уже о том, чтобы найти здесь конкретный ларек. Если персонажи поговорили с Ялерионом Вышесвитком или Доблестью, найти Книги Янтарных Дюн будет не слишком сложно. В противном случае для расспросов по всей Шири им нужно сделать проверку Сл 10 Харизмы (Убеждение). В случае успеха покупатель или владелец торгового ларька подскажет им, как добраться до прилавка Книг Янтарных Дюн. При неудаче в проверке персонажи в конце концов обнаружат нужный прилавок после 1 часа поисков.

Другие торговые точки, на которые могут натолкнуться персонажи в Шири, представляют собой следующее:

- Озимые Хлеба, уличная пекарня со свежей выпечкой, хлебом и пирожными по 1 см.
- От Медяка до Короны, магазин "антиквариата", торгующий разнообразными безделушками и диковинками (киньте 2к4 раза по таблице Безделушек в Книге Игрока). Каждая безделушка стоит 2к10 см.
- Драгоценности для Всех, магазин различных драгоценных камней стоимостью не более 50 зм.
- Горячие Напитки Степей, палатка в которой подают чашки с глинтвейном, горячим сидром и крепкие чаи по 2 см каждый. Летом вывеску переименовывают в Прохладительные Напитки Степей, и в палатке подают охлажденный фруктовый сок и чай со льдом.
- Волшебники Шири, заполненный десятками предметов для волшебной фокусировки и свитками с заклинаниями шатёр, включая *свитки понимание языков [comprehend languages]*, *обнаружить магию [detect magic]*, *падение перышком [feather fall]*, *поиск фамильяра [find familiar]*, *доспехи мага [mage armor]*, *волшебная стрела [magic missile]*, *щит [shield]* и *невидимый слуга [unseen servant]* (по 25 зм каждый).



Книги Янтарных Дюн

Книги Янтарных Дюн

Несмотря на то, что Книги Янтарных Дюн расположены в отдаленном углу Шири, у них всегда толкуются несколько рассматривающих товар клиентов. Прилавок лавки заполнен вполне законными обыденными книгами (по 25 зм каждая), а также иллюзиями копирующими редкие и дорогие книги (по 250 зм каждая). Книги заклинаний здесь не продаются.

Рабочие Смены

Книги Янтарных Дюн всегда находятся под надзором смены из двух **шакалов-оборотней** в гуманоидной форме. На рассвете первая смена устанавливает вместе с Корвалой прилавок, а на закате непроданный товар смена уносит обратно в убежище стаи в окрестностях Чёрновратья (Blackgate).

Каждая смена длится четыре часа, Корвала проверяет их каждые два часа. После окончания смены шакалы-оборотни возвращаются парой в свое убежище, за исключением Корвалы предпочитающей передвигаться в одиночку. Вы сами можете выбрать кто из стаи находится за прилавком в момент прибытия персонажей (см. имена в разделе "Стая Янтарных Дюн" ниже).

Разговор с Управляющей. Корвала серьезно относится к своим обязанностям владелицы Книг Янтарных Дюн. Она кратко и профессионально отрицает все обвинения в обмане и угрожает вызвать охрану, если персонажи будут слишком агрессивны. Успешная проверка Сл 15 Мудрости (Проницательность) покажет, что Корвала что-то утаивает. Чтобы не устраивать сцен с замеченными её ложь персонажами, она приглашает их для спокойного разговора в убежище Стаи Янтарных Дюн.

Выслеживание Шакалов-Оборотней. Персонажи также могут найти убежище Янтарных Дюн, следуя за членами стаи после окончания их смены. При успехе в групповой проверке Сл 13 Ловкости (Скрытность) шакалы-оборотни не замечают за собой слежку. Если же они замечают персонажей, то спешат предупредить Корвалу и не вступают в бой пока персонажи не сделают этого первыми. См. раздел "Ролевой Отыгрыш Шакалов-Оборотней" ниже для получения дополнительной информации.

Стая Янтарных Дюн

Шакалы-оборотни из Стаи Янтарных Дюн были слугами Нидалии, необычайно доброй и ученой ламии. Мирозозрение шакалов - нейтрально-злое, а не хаотическо-злое, преследуемые цели корыстны и не несут злонамеренности.

Так как стая изначально обитала в Амне, гуманоидная форма шакалов с темно-коричневой кожей, карими или голубыми глазами и различными оттенками каштановых волос, как и у многих амнийцев. В качестве фамилии при требовании они используют Янтарную Дюну.

В стае Янтарной Дюны семь **шакалов-оборотней**, включая вожака Корвалу. Остальные члены стаи:

- Авани, шакал-оборотень средних лет, считающая своим долгом удерживать остальную часть стаи от каких-либо действий, привлекающих внимания Стражи
- Инбар, молчаливый, сдержанный шакал-оборотень, носящий очки в человеческой и гибридной форме
- Марлиза, мариатюрная шакал-оборотень, чьи большие глаза и длинные косы прямо противоречат коварности
- Рамах, резкий в высказываниях брат Инбара, предпочитающий проводить свою смену в Книгах Янтарных Дюн громко рекламируя товар, пробуждая интерес у потенциальных клиентов
- Терин, молодой шакал-оборотень с ловкими руками, одинаково хороший как для ремонта поврежденных книг так и для извлечения нескольких монет из карманов богатея
- Зан, самый старый член стаи, обычно что-то тихо бурчащий при раскладывании книг

Ролевой Отыгрыш Шакалов-Оборотней

Действуя как книготорговцы в Шири, шакалы-оборотни уверены в себе и с удовольствием общаются с покупателями, но если их неожиданно засыпать вопросами в отсутствие Корвалы, они начинают нервничать. Хотя их врожденная способность лгать дает возможность легко обмануть собеседников, без своего лидера стая не так хороша на стезе обмана. Присутствие Корвалы успокаивает остальных шакалов-оборотней. Они восторгаются ее силой и наставлениями и защищают ее так же отчаянно, как и Нидалию.

Если их не провоцировать, шакалы-оборотни Янтарной Дюны не враждебны. Они нападают только в крайнем случае, предпочитая использовать Усыпляющий Взгляд для усмирения противников, после чего покинуть поле боя. Особенно они неохотно сражаются с заклинателями и персонажами, использующими посеребренное или магическое оружие.

Корвала

Корвала - 32-летняя **шакал-оборотень**. Высокая и внушительная, она стала вожаком стаи с тех пор, как погибла Нидалия. У нее властный вид, вселяющий уверенность в союзников и страх во врагов. Обычно спокойная и сдержанная, Корвала становится сердитой и агрессивной, когда вспоминает пережитое её стаей сражение в которой погибла Нидалия. Несмотря на то, что она довольно способный лидер, бремя получения власти от Нидалии легло на неё тяжким грузом.

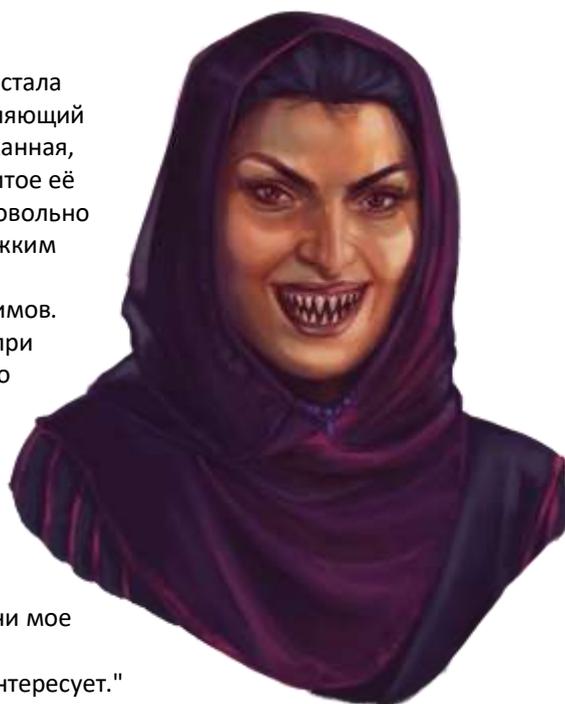
Ещё при жизни Нидалия научила Корвалу ритуалу создания гингватзимов. Остальные члены стаи знают о ритуале, но никогда не присутствовали при его выполнении Корвалой. Заклинание Нидалии *обет [geas]* заставляло Корвалу хранить ритуал в секрете, и хотя она больше не находится под действием эффекта заклинания, Корвала не спешит разглашать касающиеся ритуала сведения.

Черта Характера. "Когда у меня есть цель, я сделаю все, чтобы она была достигнута."

Идеал. "Моя стая должна жить в мире."

Привязанность. "Нидалия, я всем обязана тебе. Я верну тебя, помни мое слово."

Слабость. "Если я не могу извлечь из этого выгоду, то меня это не интересует."



ЧЁРНОВАТЬЕ

Шакалы-оборотни живут в северных окрестностях Чёрноватье, недалеко от Шири. Этот район является частью Внешнего Города, скопления простирающихся за пределы городских стен поселений. Внешний Город является домом для самых бедных жителей Врат Балдура, обитающих в ветхих хижинах и хлипких палатках, что резко контрастирует с богатством Верхнего Города. Торговцы, чьи товары слишком жалки (или слишком незаконны) чтобы продавать их на Шири, сбывают его здесь на никем неконтролируемых базарах в закоулках. Воздух пропитан вонью стоящих в конюшнях лошадей и других вьючных животных.

Мечь Крысооборотня

Если персонажи позволили **крысооборотню** Мушику ранее в приключении сбежать, он пытается им отомстить выбрав момент когда они пробираются по Чёрноватье к убежищу Янтарных Дюн. Но если персонажей сопровождает один или

несколько членов Стаи Янтарных Дюн, Мушик оставляет их в покое. Он знает, что Корвала и ее сообщники - шакалы-оборотни и до него доходили слухи, что они служат более могущественному существу, называемому ламией.

Мушик принял гуманоидную форму и сопровождается **роем крыс** и двумя людьми **головорезами** по имени Аласпар и Суфени. Мушик пообещал превратить обоих в оборотней, но сначала они должны доказать свою ценность и помочь ему убить персонажей. Если рой или два головореза терпят поражение, Мушик попытается опять сбежать. Ни у него, ни у людей нет с собой никаких сокровищ.

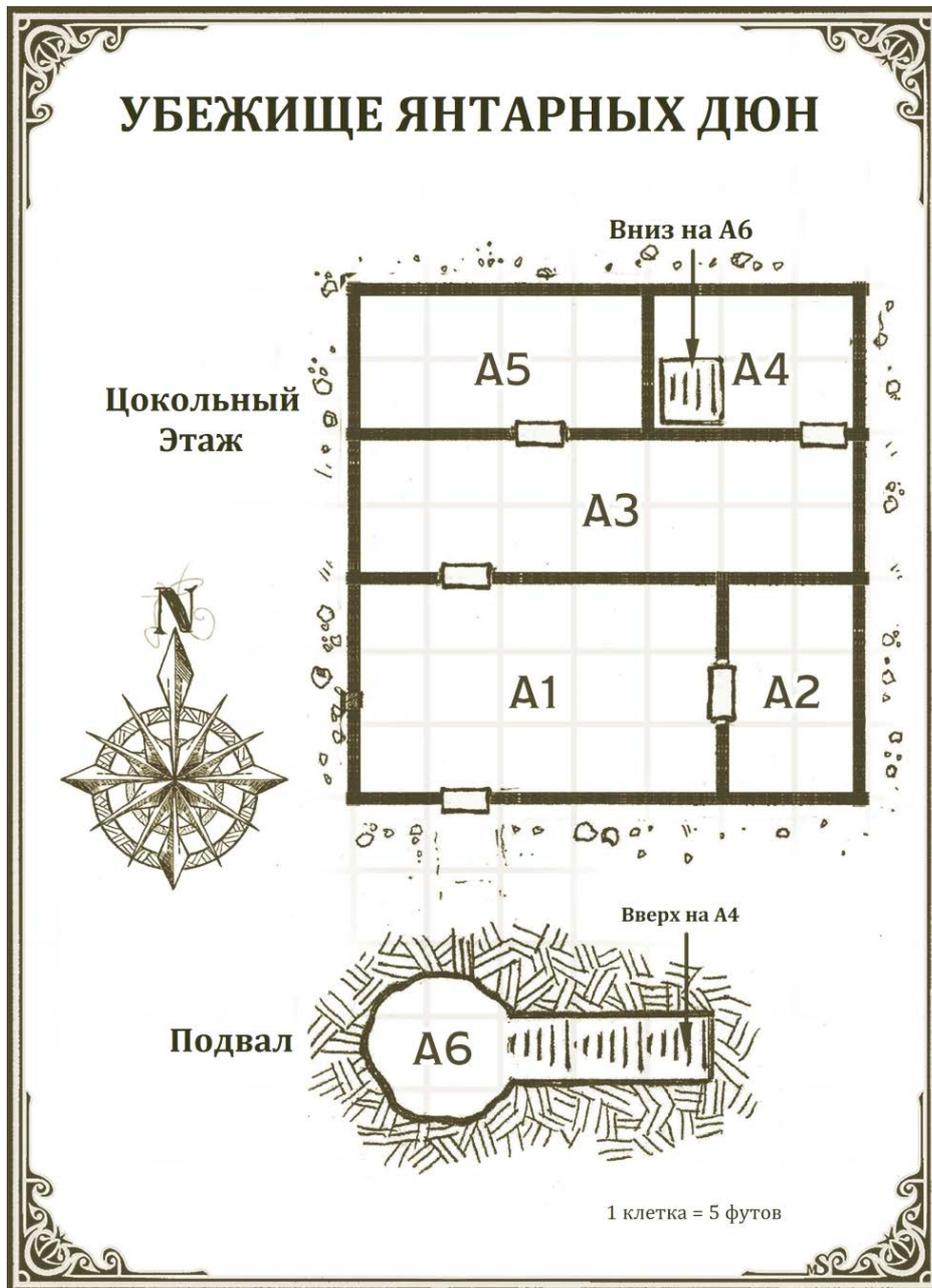
УБЕЖИЩЕ ЯНТАРНЫХ ДЮН

Находящаяся на узкой улочке на краю Чёрновратья полуразрушенная лачуга с деревянными стенами это и есть убежище Стаи Янтарных Дюн.

Дневной Распорядок

Между рассветом и закатом двое шакалов-оборотней несут свою смену в Книгах Янтарных Дюн. В другие временные отрезки для определения что делают шакалы-оборотни используйте следующую информацию.

- Как только книги Янтарных Дюн будут упакованы после окончания дня и все шакалы-оборотни вернулись в убежище, вся стая разделяет трапезу вместе в зоне А1.
- Шакалы-оборотни проводят свои вечера так, как им хочется, после чего отправляются спать в зону А3. Корвала спит отдельно в зоне А4.
- Все спят по восемь часов. Корвала и два шакала-оборотня первой смены встают незадолго до рассвета и отправляются ставить торговую палатку.



Друзья

Если Корвала пригласила персонажей для гражданской беседы, она приводит их в свой кабинет (зона А4). По понятным причинам шакалам-оборотням неуютно с чужаками в своем доме. Встревоженные, они встречают неожиданных гостей с оружием в руках, но оборотни не враждебны, пока персонажи не нападают на них.

По вопросам относительно книг с чудовищами другие шакалы-оборотни начинают нервничать и отводят персонажей в кабинет к Корвале. Если же её нет в убежище, они просят персонажей подождать возвращения своего вожака в зоне А1.

Враги

При сражении в своем убежище шакалы-оборотни не отступают и не пытаются сбежать. По возможности они объединяют усилия против одного врага. Убивают своих противников они только в том случае, когда персонажи также демонстрируют по отношению к ним свои смертельные намерения.

Убежище, Локации

На карте убежища Янтарных Дюн отмечены нижеуказанные места. Кое-кто из представленных в разделе "Стая Янтарных Дюн" шакалов-оборотней находится в некоторых из комнат, но вы можете легко изменить эту информацию в соответствии с вашей историей приключения.

A1. Общий Зал

Вход в убежище приводит в это помещение.

По уютному общему залу расставлены семь разномастных кресел. На небольшом круглом столике в центре помещения пара кружек и тарелок. Рваный и выцветший коврик прикрывает деревянный пол.

Здесь шакалы-оборотни любят отдыхать и общаться друг с другом, особенно во время и после совместной трапезы. Выцветший коврик на самом деле является дружественным шакалам-оборотням **ковром удушья**, защищающим их, если прикажут. При отсутствии в помещении шакалов, ковер нападает на незваных гостей и прекратит бой только если ему прикажет один из шакалов-оборотней.

Развитие Событий. Шум от схватки с ковром удушья приводит к тому, что со скимитаром наготове в помещении из зоны A2 вбегает Марлиза, **шакал-оборотень** в гибридной форме. Она готова приказать ковро остановиться, если персонажи объяснят своё здесь появление.

A2. Кухня

Кухня маленькая, но чистая и аккуратная. На полке в ряд стоят кастрюли и сковородки. С одной стороны камина на прилавке лежат разделочная доска и нож. Чистые тарелки и посуда стоят на соответствующей стойке с другой стороны.

Стая Янтарных Дюн готовит на кухне еду, а затем трапезничает в общем зале (зона A1). В настоящее время здесь находятся два **шакала-оборотня**, Марлиза и Терин (подробнее о членах стаи см. "Стая Янтарных Дюн" ранее). Терин в гуманоидной форме рубит овощи для супа тесаком (функционирующим как скимитар), Марлиза в гибридной стене подпирает одну из стен. Они весело болтают друг с другом. Шум в зоне A1 заставляет Марлизу отправиться посмотреть что происходит.

A3. Коридор-Спальня

Больше похожее на широкий коридор, чем на реальную комнату, длинное и стиснутое пространство заставлено шестью узкими койками.

Если ее не разбудят звуки боя, то **шакал-оборотень** Авани (в гуманоидной форме) дремлет на одной из коек. Чтобы её не разбудить, проходящим здесь персонажам нужно преуспеть в проверке Сл 10 Ловкости DC 10 (Скрытность). Проверка проводится с помехой, если персонажи уже устроили переполох в другой части убежища. Под каждой койкой незапертый сундук, полный личных вещей. В помещении нет ничего ценного.

Развитие Событий. Бой в этой комнате предупреждает шакала-оборотня в зоне A5 Зана, который входит в помещение с обнаженным скимитаром. Также, на ваше усмотрение, производимый здесь шум может привлечь к выяснению его причин Корвалу.

A4. Кабинет Корвалы

Большую часть комнаты занимает большой деревянный стол. На столе рядом с журналом в кожаном переплете и бутылочкой чернил лежит перо. Пара декоративных мечей висит на стене за столом. У западной стены односпальная кровать.

Если она не с персонажами, не в Книгах Янтарных Дюн или где-то еще в убежище расследует происходящее, **шакал-оборотень** Корвала сидит за столом в своей гуманоидной форме: смуглой женщины с выгоревшими на солнце каштановыми волосами и карими глазами с пронзительным взглядом. В том случае когда другие шакалы-оборотни предупредили её о присутствии учинивших беспорядок в убежище персонажей, Корвала их ожидает. Иначе она будет шокирована их появлением, но сохранит самообладание, молча прикидывая, как лучше всего, если до этого дойдёт, победить персонажей в бою.

Декоративные мечи на стене на самом деле являются двумя **гингватзимами**, которые в отсутствие Корвалы принимают свои истинные формы и нападают на незваных гостей. Также при нападении на Корвалу, гингватзимы бросаются на её защиту. В дополнение к форме меча, эти гингватзимы могут превращаться в летучих мышей.

Дневник на столе Корвалы - это книга бухгалтерского учёта, в которой фиксируются все продажи в Книгах Янтарных Дюн, включая *Великие Лирические Отступления Мазфрота*, *Чёрный Голод* и *Падение Тетиамара*.

Развитие Событий. Если она в комнате и персонажи готовы ее выслушать, Корвала объясняет им мотивы Стаи Янтарных Дюн. Она верит в свой план и не чувствует необходимости что-либо менять. В ее спокойном голосе и продуманных словах проскальзывают нотки страдания и решимости.

Когда персонажи спрашивают Корвалу о оказавшихся в Крепости Свечей книгах с чудовищами, она делится следующей информацией:

- Используя ритуал, которому ее научила Нидалия, Корвала может создавать существ, известных как гингватзимы. (Корвала утверждает, что находится под действием наложенного на неё Нидалией заклинания обет [geas], которое не позволяет ей делиться этими знаниями. Это ложь. Тем не менее, Корвала не будет раскрывать детали ритуала.)
- Корвала может наделять сформированного гингватзима возможностью принимать две другие формы, позволяя ему дублировать определенный объект и крошечного зверя. В форме объекта, гингватзим способен скрываться у всех на виду. В форме же обычного зверя, он может передвигаться не привлекая к себе слишком много внимания.
- Гингватзим не слишком умён, но подчиняется приказам своего создателя. Те, кого создает Корвала, должны оставаться в форме книг, но гингватзим должен время от времени питаться энергией живых, чтобы выжить.
- Всего Корвала создала восемь гингватзимов, шесть замаскированных под книги и еще два для охраны своего кабинета.
- Корвала не планировала, что ее гингватзимы окажутся в Крепости Свечей. В качестве компенсации произошедшему она готова отдать персонажам оригинальные версии *Великих Лирических Отступлений Мазфрота*, *Чёрный Голод* и *Падение Тетиамара*, чтобы они доставили в Крепость Свечей. (Корвала хранит эти книги вместе с тремя другими в зоне А6.)

Люк. Под кроватью скрыт люк, ведущий в потайное хранилище (зона А6).

А5. Складское Помещение

За исключением угла с двумя поставленными друг на друга деревянными сундуками, стены помещения увешаны полупустыми книжными полками.

Здесь находятся все обыденные и легальные книги, продаваемые Стаей Янтарных Дюн, а также хранится небольшая часть полученной выручки. Зан, **шакал-оборотень** в гибридной форме, осматривает книжные полки, выбирая какие из книг следует завтра выставить на продажу в лавке (см. "Стая Янтарных Дюн" выше для получения дополнительной информации о членах стаи).

Сундук-Обманка. Верхний деревянный сундук на самом деле является **мимиком**, который раньше жил в логове Нидалии, защищая ее от незваных гостей. У мимика симбиотическая связь со Стаей Янтарных Дюн и чувство родства со своими братьями-оборотнями. Шакалы-оборотни кормят его объедками со своего стола, но он проголодался из-за отсутствия полноценной еды в Чёрновратье и если шакал-оборотень не прикажет ему этого не делать, он попытается сожрать любого прикоснувшегося к нему персонажа.

Нормальный Сундук. Нижний незапертый деревянный сундук пуст, за исключением разбросанных по дну медных, серебряных и электрумовых монет общим количеством на 50 зм. На эти деньги шакалы-оборотни закупают для стаи провизию.

А6. Потайное Хранилище

В хранилище можно попасть из зоны А4.

Узкий спускающийся вниз проход заканчивается круглой комнаткой, в которой стоят два запертых на всяческие замки деревянных сундука.

Ключи от замков находятся у Корвалы. Персонаж с воровскими инструментами, может действием попытаться вскрыть замок с успешной проверкой Сл 15 Ловкости. Также действием, персонаж может попытаться разбить всячий замок грубым оружием с успешной проверкой Сл 17 Силы. Стенки сундуков покрыты свинцом для защиты содержимого от эффекта заклинания *поиск предмета [locate object]*:

- **Сундук 1** содержит завернутое в черную шелковую ткань высохшее сердце Нидалии и лежащие на дне 450 зм (накопления для воскрешения Нидалии).
- **Сундук 2** содержит шесть книг: *Великие Лирические Отступления Мазфрота*, *Чёрный Голод*, *Падение Тетиамара*, *Руководство Кастанамира по Гингватзимам* (где описывается что такое гингватзимы, но не то, как их создавать), *Странствия Смиренного Аасимара* (трактат о Внешних Планах) и *Дочери Граз'зта* (о происхождении ламий).

Разгадка Тайны

Взаимодействие персонажей со Стаей Янтарных Дюн в разделе влияет на разрешение проблемы, но независимо от их подхода к вопросу персонажи смогут узнать, что случилось с настоящими книгами и обнаружить их оригинальные версии.

Кровавая Баня

Можно перебить всю Стаю Янтарных Дюн, даже не удосужившись выслушать их версию произошедшего. Поскольку остановить их будет некому, в сложившейся ситуации персонажи могут обыскать убежище Янтарных Дюн в поисках настоящих книг и любых сокровищ.

Если партия испытывает трудности с обнаружением потайного хранилища в зоне АБ, любой из персонажей может сделать проверку Сл 10 Интеллекта (Расследование). В случае успеха они приходят к одному из выводов согласно нижеприведенного списка. Если результат успешной проверки на 5 и более баллов выше, они выяснят все три вывода:

- У Корвалы есть ключи. Значит, где-то должны быть и замки для них.
- Укрытие квадратное. Если между стенами и есть какие-то тайные уголки, то они будут очень плоскими. Вряд ли там что-нибудь будет храниться.
- Два гингватзима защищали кабинет Корвалы. Может, они охраняли еще что-то?

Выбравшие этот жестокий путь персонажи, возможно никогда не узнают мотивов стаи, но смогут найти *Великие Лирические Отступления Мазфрота* и если захотят, благополучно вернуть книгу в Крепость Свечей.

Нидалия

Подлинный лидер Стаи Янтарных Дюн, **ламия** Нидалия коллекционирует книги, а не совращает ко злу и предаётся пыткам. Хотя она и добросердечна к своим слугам, это не означает, что она альтруистична или щедра, а то что она лишь заботится только о себе и своей стае. Если к ней относятся с уважением и преданностью, Нидалия не станет предавать своих союзников.

Возмещение Убытков

Даже если мотивы Стаи Янтарных Дюн будут раскрыты, партия может и не оценить действия шакалов-оборотней. Когда персонажи настаивают на возвращении настоящих книг в Крепость Свечей не предлагая компромиссных решений, шакалы-оборотни вступают в бой, хотя в итоге скорее сдадутся, чем будут сражаться до смерти. Потеря книг для них большая неудача, но если они все погибнут, то не смогут оживить Нидалию.

Если все шакалы-оборотни погибли в битве, а персонажи не могут найти хранилище, обратитесь за помощью к разделу "Кровавая Баня".

Переговоры

Персонажи могут прийти к соглашению с Корвалой и Стаей Янтарных Дюн в результате мирных переговоров. Например, партия может помочь шакалам-оборотням придумать другой способ сбора денег, предложить помощь в воскрешении Нидалии или заплатить справедливую цену за настоящие книги. (Корвала желает продать их по меньшей мере 250 зм за каждую книгу, но она согласится и на меньшее в случае упорного торга.) После заключения сделки, шакалы-оборотни позволяют персонажам забрать настоящие книги и отнести их обратно в Крепость Свечей.

ЗАВЕРШЕНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Когда персонажи возвращаются в Крепость Свечей с книгами, то Признанные награждают их обещанным *шлемом понимания языков* (*helm of comprehending languages*). Доблесть и Ялерион благодарны партии за ее усилия в разгадке тайны. Оба этих искателя могут стать полезными союзниками персонажей в будущем.

Успешно прошедшие переговоры со Стаей Янтарных Дюн персонажи, получают поддержку Корвалы и остальных шакалов-оборотней на то время, пока персонажи будут выполнять свою часть сделки. Более того, если партия сможет помочь стае в воскрешении Нидалии, например, помочь шакалам-оборотням собрать нужную сумму средств, ламия также станет их союзником.

Сражавшиеся со Стаей Янтарных Дюн персонажи, но при этом их не убившие, приобретут в лице стаи потенциальных врагов, как только шакалы-оборотни закончат зализывать свои раны. В том случае когда Стая Янтарных Дюн становится постоянным противником партии, подумайте над возможностью изучения Корвалой других ритуалов и заклинаний, более подходящих для борьбы с персонажами и выражения своей неприязни к ним.

Книга Ворона

Приключение для персонажей 3 уровня Перевод - rho23
Автор: Christopher Perkins Редактор: Kim Mohan

Книга Ворона прибыла в Крепость Свечей в 1282 ЛД, Год Множества Туманов. Её принёс в своих когтях ворон. Он положил книгу на землю внутри стен Крепости Свечей и клевал ее обложку, пока послушник Признанных, ставший свидетелем этого акта надругательства, не спугнул его. Пострадавшая книга быстро попала в архивы Крепости Свечей, где не привлекала особого внимания, пока посетитель Анил Заспердес не обнаружил ее шестьдесят лет спустя и не спрятал внутри нее карту сокровищ.

Карта сокровищ - это инструмент, с помощью которого вы можете создать свое собственное приключение, если приключение которое представлено здесь вы не захотите использовать.



ОБНАРУЖЕНИЕ КНИГИ

Персонажи могут обнаружить в Крепости Свечей эту книгу и карту сокровищ, спрятанную внутри, исследуя одну из следующих тем:

- Вистани и другие путешественники по планам
- Возможные маршруты в Царство Теней (Shadowfell) и обратно.

Как вариант, книгу персонажам может доставить **ворон**. Избегая контакта с незнакомцами, он оставляет книгу в том месте, где персонажи, скорее всего, ее найдут. В этом вороне живет неуспокоенная душа умершей девушки Хелуте, которая хочет отпугнуть незаконно вселившихся в её бывший дом в Шале Брантифакс поселенцев. Ворон не может говорить или ясно выражать свои намерения, но он надеется, что карта в книге приведет персонажей к Шале, которое будет описано позже в приключении.

Описание Внешнего Вида Книги

У этой тонкой книги нет названия ни внутри ни снаружи, однако, исходя из того как книга была получена, хранители Крепости Свечей занесли ее в каталог как *Книгу Ворона*. Тонкая обложка из черного дуба потрескалась, лишенный украшений лист покрыт царапинами от птичьих когтей и небольшими вмятинами от ударов клювом. Под обложки черной проволокой переплетены тридцать три страницы, пожелтевшие от времени и немного пострадавшие от влаги. Каждая страница написана бежевыми чернилами и крошечным небрежным почерком неустановленного автора.

Если оставить книгу открытой и без присмотра, ее страницы трепещут и шуршат, как будто их треплет тихий ветер.

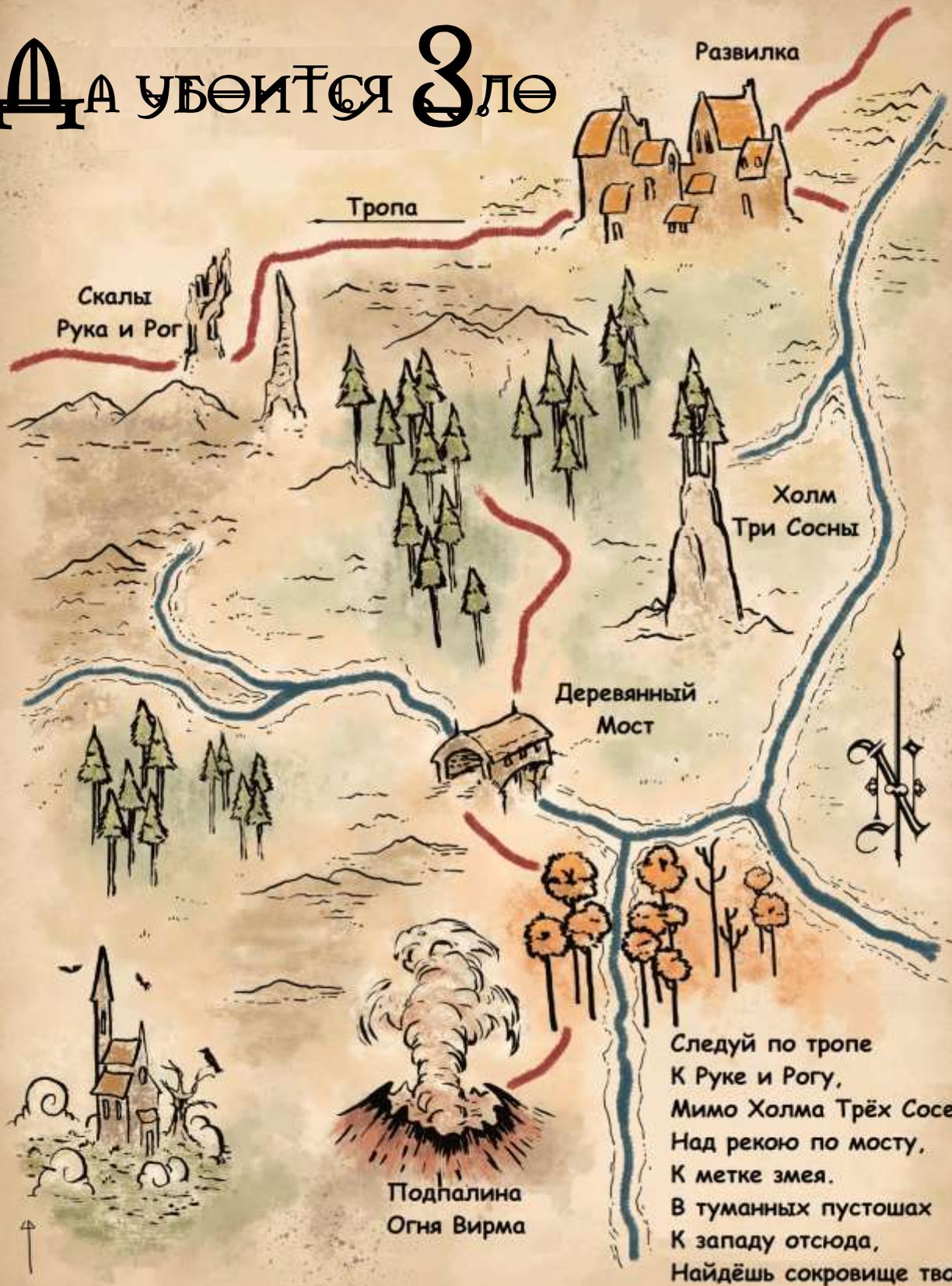
Сказка о Доброте Вистани

Книга Ворона - это рассказ из первых рук (написанный на Общем) анонимного автора, которая, упав с лошади и сломав ногу, была спасена и подружилась с путешественниками Вистани, которые любезно выхаживали ее. Автор и ее лошадь путешествовали с Вистани в течение трех месяцев, в течение которых автор провела большую часть своего времени в крытом фургоне Вистани, где она написала эту книгу, чтобы скоротать время. Хотя в книге красочно описана дюжина вистани, только двое упомянуты по имени: Драша, девочка-подросток, которая накладывала повязки и припарки на пострадавшую ногу автора, и Дарзин, однорукий мальчик, страшно боявшийся волков и который пел прекрасные песни, помогавшие автору отвлечься от боли.

В книге подробно рассказывается об образе жизни жителей Вистани с акцентом на их еду и музыку. Их путешествие по землям также обсуждается, хотя и с точки зрения того, кто большую часть времени провел в крытом фургоне. Автор описывает неровные дороги, дни путешествия сквозь непроходимый туман и густой лес, потрескивающие костры холодными ночами, вой волков глубокой ночью и вороны, клюющие крышу фургона в предрассветные часы.

В конце книги автор пишет, что может передвигаться на костылях. Она описывает веселое настроение своих благодетелей, когда караван Вистани путешествовал по извилистой горной дороге к воротам высокого темного замка. Книга заканчивается описанием ужасного вида этого замка. Повествование внезапно останавливается на предпоследней странице, подразумевая, что книга была отнята у автора на середине предложения. Последние две страницы пустые.

ДА УБЕИТСЯ ЗЛО



Информация о Вистани

Персонажи, прочитавшие *Книгу Ворона*, узнают следующую информацию о Вистани:

- Вистани - путешественники по планам, которых часто можно встретить в Царстве Теней, и они кажутся невосприимчивыми к отчаянью, которое окружает всех остальных посетителей этого плана. Они путешествуют в фургонах, напоминающих большие бочки, запряженные лошадьми, и не имеют постоянного места жительства.
- Вистани открыто демонстрируют свое богатство как знак процветания, делятся своим счастьем как с друзьями, так и с незнакомцами. Вистани разрешают разногласия с помощью конкурсов, которые заканчиваются примирительным пением, танцами и рассказыванием историй.
- Семьи Вистани могут быть большими или маленькими, но каждая семья - это геронтократия, где правит самый старший её член. На этом старейшине лежит большая часть ответственности за соблюдение традиций, разрешение споров, определение направления путешествий группы и сохранение образа жизни Вистани.
- Вистани обладают силой (некоторые говорят, даром) путешествовать через туманы, ведущие в заброшенные Царства Теней, известные как Домены Ужаса, где обитают существа, рожденные во тьме. Этот «дар» был преподнесен им таинственными сущностями, называемыми Темными Силами, как дар за их доброту к незнакомцам.
- Вистани верят, что в воронах живут заблудшие души. Следовательно, убийство ворона считается неудачей в культуре Вистани.

ТАИНСТВЕННАЯ КАРТА

Тайна, окружающая *Книгу Ворона*, связана с картой, которую Анил Заспердес положил между ее страниц. Ясно, что карта никогда не была частью книги. Вы можете сделать копию этой карты и раздать ее как сопроводительный материал игрокам, когда их персонажи ее найдут.

Заспердес был вервороном, обладающим даром прятать вещи. Он также был основателем Алой Ленты, группы воронов-оборотней, известных тем, что они крадут магические предметы у злых людей и скрывают злые предметы от всего мира. Он выбрал *Книгу Ворона* в качестве укрытия для карты, потому что любой, кто интересуется ей, также может заинтересоваться и в том, чтобы добраться по карте до места назначения: разрушенного шале, расположенного в отдаленном высокогорье.

Развилка

Чтобы воспользоваться картой, персонажи должны сначала найти Развилку - деревню, которая послужит отправной точкой. Ее местоположение намеренно оставлено неопределенным, чтобы вы могли разместить ее где угодно. Персонажи могут найти ее, посоветовавшись с мудрецами или на старых картах в Крепости Свечей.

Нападения монстров вынудили жителей Развилки покинуть деревню много лет назад. Все, что осталось, - это сломанный фургон, окруженный гнилыми заборами и ветхие, окутанные туманом усадьбы, наводненные дикими свиньями.

Следуя по Карте

Пункт назначения персонажа - Шале Брантифакс, которое вы можете заменить другим созданным вами привлекающим интерес местом. Мало что осталось от тропы, которая когда-то вела к Шале и которая изображена в нижнем левом углу карты, но другие ориентиры все еще присутствуют: скалы Рука и Рог, высокий холм с тремя соснами, река, деревянный мост и оставленная драконьим огнем метка.

Проложите путь вашего путешествия в Шале по своему усмотрению, добавив одно или несколько боевых столкновений, соответствующих уровню персонажей, в случае если игроки хотят драки. Путешествие персонажей заканчивается утомительным подъемом на одинокий холм, на вершине которого расположено Шале.

ШАЛЕ БРАНТИФАКС

Это каменное шале было построено для богатого вельможи барона Брантифакса на месте, выбранном из-за его уединения и живописной красоты. Спустя годы после смерти барона дом стал окончательно заброшен, что позволило Алой Ленте разместиться в нём, не спровоцировав при этом никаких конфликтов. Вороны выбрали это место из-за его удаленности от обитаемых мест и близости к переходу теней, который они отслеживают на предмет активности зла. См. раздел «Царство теней» в *Руководстве Мастера* для получения дополнительной информации о переходе на другой план.

Благодать Воронов

В светлое время суток на вершине Шале и на надгробных плитах его кладбища сидят своенравные вороны. Они нервно смотрят и кричат на посетителей, но не представляют угрозы для персонажей; когда наступает ночь вороны улетают, и, пока они не вернутся, до восхода солнца над домом царит жуткая тишина.

Как персонажи узнают позже, эти птицы на самом деле являются **верворонами** (см. статблок в конце приключения). Вороны живут и путешествуют общинами которые они называют благодатью. Эта конкретная группа носит название Алая Лента.

Персонажи наблюдающие за Шале ночью, могут увидеть движущиеся внутри источники света, когда члены Алой Ленты крадутся по старому дому в своей гуманоидной форме. Для освещения они используют масляные фонари. Эти огни иногда собираются вместе на верхних этажах башни (зона С14), где вервороны вместе проводят больше всего времени.

Алая Лента

Спустя годы после смерти Анилы Заспердеса члены Алой Ленты продолжают использовать Шале как место встреч. У них в доме есть мантии, сандалии и алые поясные ленты. Эту одежду они носят в гуманоидной форме. Иногда вороны прячут здесь магические предметы с дурной репутацией, пока для них не найдется лучшего места. Авантюристы, которые приходят в Шале в ожидании неприятностей, могут быть удивлены, узнав, что нынешние обитатели не являются ни злом, ни угрозой.

В настоящее время Алая Лента насчитывает восемь членов, хотя в прошлом их было как и трое, так и целых двенадцать. Когда персонажи прибывают в Шале Брантифакс, в нем присутствуют четверо: Мадрина Вопрошающая, Таспар Вылупившийся-на-Холме, Ренник Грока и Винуку.

Мадрина Вопрошающая

Законно-добрая, человек-верворон (55 лет)

Невысокая и коренастая, на досуге стеклодуд с небогатой коллекцией самодельных бутылок и флаг, Мадрина, считает себя матриархом благодати. Она говорит спокойно и непринужденно, ругает тех, кто проявляет дурные манеры или глупое поведение. Она может легко имитировать звук бьющегося стекла, используя этот трюк для отвлечения.

Черта Характера. «Мне можно доверить секрет, и я унесу его в могилу».

Идеал. «Без должной бдительности, зло выходит из-под контроля».

Привязанность. «Я люблю стекло. Я обожаю его цвета и его полированный блеск. Наблюдение за тем, как стекло изгибается и принимает разные формы, напоминает мне, что все возможно».

Слабость. «Я люблю совать свой клюв в чужие дела».

Таспар Вылупившийся-на-Холме

Законно-добрый, человек-верворон (71 год)

Являющийся членом благодати наиболее долгое время, а также самозванный смотритель Шале, Таслар высокий робкий мужчина с тонкими белыми волосами и ленивым левым глазом. Он вежлив, но нервничает с незнакомцами. У него хорошо получается имитировать фыркание свиньи, чтобы отпугнуть незваных охотников за сокровищами.

Черта Характера. «Мне часто не хватает слов, поэтому я рад, что другие говорят за меня».

Идеал. «Я лучше съем змею, чем стану жертвой показных атрибутов цивилизованного мира».

Привязанность. «Птицы могут быть жадными, но они не такие жадные, как люди. Я предпочитаю жить среди птиц, большое вам спасибо».

Слабость. «Я заикаюсь, когда волнуюсь».

Ренник Грока

Законно-добрый, человек-верворон (22 года)

Угрюмый, худощавый, Ренник не по годам осторожен и мудр. Он уважает своих товарищей-верворонов, но сильно никому не доверяет. Ренник отпугивает нежелательных посетителей, имитируя звук скрипящих дверей и половиц, а также волочащихся по полу тел.

Черта Характера. «Алая Лента дает мне всю любовь, в которой я нуждаюсь и большего мне не нужно».

Идеал. «Свобода - это способность стать птицей, подняться в небо и на время оставить мир позади».

Привязанность. «Алая Лента значит для меня все. Для меня большая честь быть частью благодати, и я готов умереть, чтобы сохранить ее».

Слабость. «Беззаконие разрушает все, и все, что я делаю, кажется, не имеет значения. Боюсь, мы все обречены на невыносимые страдания. Несчастье стало моим верным спутником».



ШАЛЕ БРАНТИФАКС

Винику

Законно-добрая, человек-верворон (30 лет)

Винику принесла в Шале жуткую, злую реликвию (см. «Фигурка Оркуса» позже в приключении). Она прячет ее в старом сломанном фонаре, который всегда носит с собой. Одаренная остроумием и ведьминским смехом, чтобы напугать злоумышленников Винику имитирует или счастливые крики маленьких детей или стоны умирающего.

Черта Характера. «Как только я приму решение - все. Никто не может изменить мое мнение».

Идеал. «Зло может быть повсюду, но пока я дышу, я никогда не перестану клевать его в пятки».

Привязанность. «Мадрина - мать, которой у меня никогда не было. Не знаю, что бы я без нее делала».

Слабость. «Я говорю с другими, и последнее слово всегда за мной».

Отыгрыш Верворонов

Оборотни собираются в зоне С14 Шале и используют свою мимирию, чтобы напугать незнакомцев. Они также могут использовать свои голоса, чтобы казалось, будто звуки исходят из других частей Шале. Если вы не знаете, как с этим справиться, вы можете бросить кб и свериться с таблицей Мимикрия Верворонов, чтобы определить, какой звук слышат персонажи и откуда он, как кажется, исходит. Используйте эту таблицу сколько угодно раз.

МИМИКРИЯ ВЕРВОРОНОВ

кб Звуки и их Источники

- | | |
|---|--|
| 1 | Мадрина имитирует звук бьющегося стекла. Кажется, что звук исходит из чердака прислуги (зона С16). |
| 2 | Таспар имитирует фыркающего кабана. Звук словно бы исходит из кухни (зона С7). |
| 3 | Ренник имитирует скрипящую дверь. Создается ощущение, что звук исходит из комнат для гостей (зона С10 или С11). |
| 4 | Ренник имитирует скрип половиц или волочащееся по полу тело. Звук как будто исходит из области, которая находится прямо над или под персонажами. |
| 5 | Винику имитирует смеющегося ребенка. Кажется, что звук идет из детской на чердаке (зона С15). |
| 6 | Винику имитирует стон умирающего. Создается ощущение, что звук исходит из подвала (зона С1). |

Вервороны опасаются посетителей, особенно вооруженных, и как можно дольше избегают прямого контакта с персонажами. Когда они больше не могут скрывать свое присутствие, вервороны приветствуют персонажей в гуманоидной форме, одетые в сандалии и пыльные черные мантии с алыми поясами-лентами, завязанными вокруг их талии. Они заверяют персонажей, что не хотят причинить им вреда. Вервороны предполагают, что персонажи пришли по одной из двух причин: либо чтобы ограбить Шале, либо использовать проход теней на кладбище. Вервороны уверяют их,

что в Шале нет никаких сокровищ. Если персонажи действуют угрожающе или агрессивно, они принимают гибридную форму или форму ворона и покидают Шале наиболее подходящим путем, больше не возвращаясь. (Других членов благодати также предупреждают, чтобы они держались подальше от Шале.)

Как Присоединиться к Алой Ленте

Один или несколько персонажей могут попытаться присоединиться к Алой Ленте. Чтобы стать членом благодати, персонаж должен соответствовать следующим критериям:

- Персонаж должен быть вервороном.
- Кандидатура персонажа нуждается в одобрении как минимум от трех членов благодати.

Персонажи, которые не являются верворонами, но соответствуют другим критериям для членства, должны найти покровителя в Алой Ленте или какого-нибудь другого верворона, желающего превратить их в ликантропов. Любой член Алой Ленты, который вручит «дар» ликантропии верворона персонажу, становится ответственным за поведение этого персонажа в глазах других членов благодати; поэтому решение о вручении дара не принимается легко.

Получить одобрение членов Алой Ленты не так просто, как, например, пройти проверку способности. Чтобы завоевать доверие и дружбу верворонов, нужно хорошо отыгрывать роли, и у членов Алой Ленты могут пройти дни, недели или месяцы, чтобы довериться персонажам настолько, чтобы включить их в свой сплоченный круг.

Члены Алой Ленты не имеют никаких обязательств, кроме как поддерживать цель группы - держать злые предметы подальше от злых рук. Мадрина просит только, чтобы участники время от времени посещали Шале Брантифакс и информировали ее о своих успехах в этом направлении.

Персонаж, вступивший в Алую Ленту, может в любой момент оставить благодать, не опасаясь ответных мер. Если он подвергнется заклинанию *высшего восстановления* (*greater restoration*), заклинанию *снятия проклятия* (*remove curse*) или любой другой магии, снимающей проклятие, этот персонаж больше не подвержен ликантропии верворонов, но может остаться членом Алой Ленты.

Локации Шале

Шале Брантифакс расположено на вершине высокого холма с видом на подернутые туманом кустарники у подножия. У него кирпичные стены, прочные деревянные двери с ржавыми железными петлями и фурнитурой, дубовые полы между этажами и глиняная черепица. Вервороны приходят и уходят через дыры в крыше чердака (зоны С16 и С17). Двери шале не заперты, хотя внешняя дверь (см. зона С4) может быть заблокирована изнутри. Большинство окон покрыты грязью, снабжены шторами или деревянными ставнями в ужасном состоянии.

Время не пощадило внутренне убранство шале: штукатурка отслаивается, дерево сгнило, металлические детали заржавели, а полы прогнулись и скрипят. Какое бы величие не было в шале в период своего расцвета, сейчас его сменили вонь плесень и разложения.

Следующие места отмечены на карте Шале Брантифакс:

Подвал (С1-С3)

С1. Подвал-Кладовая

Чтобы попасть в подвал, персонажи должны спуститься в него по каменным ступеням из зоны С4.

Этот холодный, сырой погреб странной формы с деревянным потолком высотой восемь футов и полом из каменных плит. Стены сложены из грубого кирпича. Толстая паутина покрывает ящики, бочки и старую мебель, сложенные у северной стены. В южной части комнаты пара закрытых деревянных дверей. Самая дальняя от вас дверь распахивается на ржавых петлях. За ней вы видите помещение похожее на гробницу.

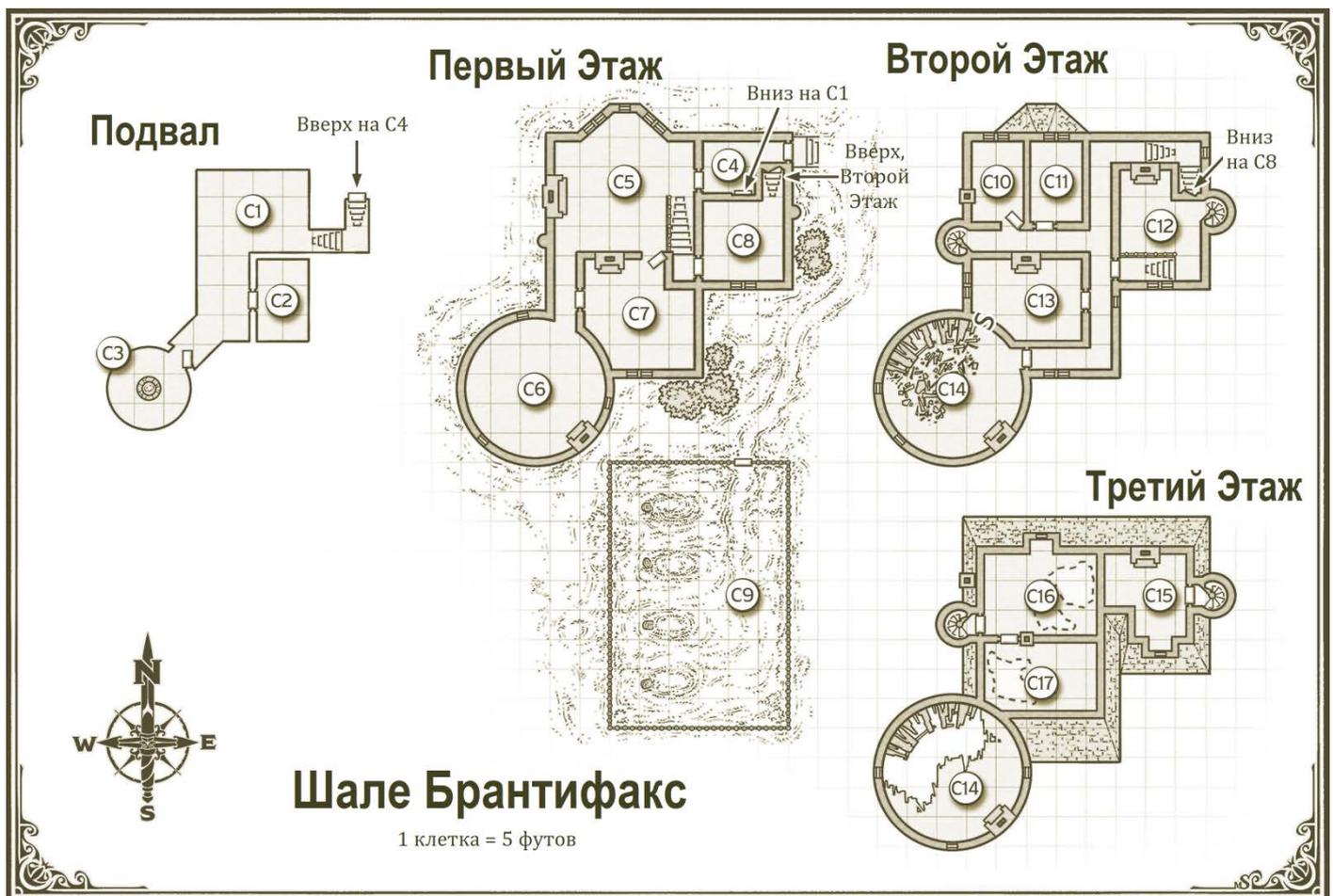
Из-за разницы в давлении воздуха дверь в зону С3 распахивается, и персонажи слышат шепот, исходящий оттуда. Персонажи с пассивной Мудростью (Восприятием) 14 или выше слышат шепот человека: «Я не могу выбраться». Для других шепот непонятен.

Ящики и бочки пусты. Старая мебель включает шесть стульев, два комода, пуфик, пустой шкаф, детский письменный стол и вешалку для верхней одежды.

С2. Жилое Помещение Слуг

Дверь в эту комнату закрыта и застряла, разбухнув в раме. Любой может использовать действие и открыть ее, сделав при этом успешную проверку Сл 13 Силы.

В этой холодной комнате без окон пара кроватей с деревянным каркасом, два узких шкафа и старый ковер. На восточной стене между кроватями деревянная полка, на которой стоит пара подсвечников. Свечи в них не горят.



Раньше комната служила жилым помещением для повара барона и смотрителя шале. Гардеробы пусты, а все ценное из комнате давно вывезено.

С3. Колодец с Привидениями

Единственная особенность этой влажной, холодной, круглой комнаты - колодец диаметром четыре фута. Рядом с ним стоит деревянное ведро, к которому привязан моток веревки.

Дно колодца скрыто во тьме. Из его глубины шепчет голос: «Брорн! Где ты, мальчик?»

После смерти Брорна, любимого мастифа барона Брантифакса, последнего преследовали приступы лунатизма, во время которых барон бродил по шале в поисках пропавшей собаки. Слуги приняли его лунатизм за временное помутнение, вызванное бессонницей, и предположили, что он в это время был в сознании. Он ходил во сне, когда упал в колодец, и утонул, прежде чем слуги смогли его вытащить. Призрачный шепот его беспокойного духа напугал слуг, которые вскоре после этого сбежали из шале. Дух барона слишком слаб, чтобы проявляться физически или причинять вред.

По грубым кирпичным стенам шахты колодца можно лазать с успешной проверкой Сл 11 Силы (Атлетика). Шахта спускается на 60 футов в затопленную цистерну глубиной 10 футов и диаметром 10 футов.

Сокровище. Любой персонаж, который потратит хотя бы 15 минут на обыск дна цистерны колодца, найдет священный символ Суни (богини любви и красоты) на золотой цепочке. Этот предмет стоит 25 зм и может использоваться в качестве камня. Он содержит крошечный портрет жены барона, которую персонажи могут узнать по висящему в зоне С17 большому портрету в раме. Если камень воссоединяется с бароном (чьи останки захоронены в зоне С9), дух барона упокоится, и каждый персонаж, ответственный за это, получает *чары героизма* (см. «Сверхъестественные Дары» в *Руководстве Мастера*).

Первый Этаж (С4-С9)

С4. Гардероб

Ведущую наружу дверь можно заблокировать изнутри вставив деревянный брус в железные кронштейны с обеих сторон от дверной рамы. Существо может использовать действие и выломать запертую дверь, при условии успешной проверки Сл 23 Силы.

По стенам гардеробной набиты ржавые железные крючки. На двух из них висят лопата и грабли. В южной части на крючке, рядом с дверью с закругленным верхом, висит пыльный плащ.

Если дотронуться до плаща из него вылетает пара молей. В одном из карманов лежит ржавый железный ключ от замка в зоне С16.

С5. Трофейная

Свет из выходящих на туманную долину в северной стене больших витражных и разбитых окон заливает просторное помещение. Большая часть мебели накрыта пропыленными простынями. Между закрепленных на стенах рогов, волчьих голов и других охотничьих трофеев, висит паутина. Выцветший прямоугольник над большим камином говорит о том, что когда-то здесь висела картина или зеркало.

Барон Брантифакс любил охотиться. Время от времени барон приглашал других охотников присоединиться к нему и его гончей на веселую охоту, после которой здесь они делились впечатлениями в ожидании трапезы. Хоть трофеи и свидетельствуют об охотничьих навыках барона, здесь нет ничего особенно ценного. Когда-то над камином висела картина с изображением барона и его жены, но после его смерти слуги сняли картину и отнесли на чердак (зона С17).

Скрипучая деревянная лестница с красиво вырезанными перилами ведет к лестничной площадке перед гостиной (зона С8). Рядом с лестницей приоткрытая дверь за которой видно кухню (зона С7). Короткий коридор в южно-западном углу ведёт в обеденный зал (зона С6).

С6. Обеденный Зал

Это круглое, расположенное в основании башни помещение является обеденным залом. Здесь установлен большой обеденный дубовый стол, окруженный шестью стульями с высокими спинками, на которых вырезаны изображения оленей. Над столом на веревках висит красочный канделябр. Лужи воды на из каменных плитках пола - результат просачивания влаги через три узких разбитых окна-бойницы, равномерно расположенных по периметру стен башни. Установленный в стене камин почернел от копоти.

Обыск в комнате ничего ценного не дает. Члены Алой Ленты не часто бывают тут, поэтому нет никаких признаков жизни или недавних изменений.

С7. Кухня

Призрачный запах прошлых обедов все еще чувствуется на кухне, навсегда въевшись в дерево ее столов, сажу в очаге и грязь в горшках. Большая часть горшков висит на крючках по помещению. Здесь можно найти почти все, что вы ожидаете увидеть на кухне такого размера, включая заполненные посудой шкафы, чистящие средства и кухонные принадлежности. Мыши снуют по полу, изо всех сил стараясь избежать вас.

Заметно, что кухня еще используется. Члены Алой Ленты хранят пайки и специи в некоторых горшках и котлах, чтобы держать их подальше от мышей, а несколько грязных тарелок сложенных рядом с умывальником ожидают своей помывки.

С8. Гостиная

Центральным элементом гостиной является инкрустированный золотом низкий столик, вокруг которого аккуратно расставлено несколько мягких кресел и пуфиков. Также в комнате стоит полный стеклянных графинов и винных кубков шкаф и находящаяся в северо-западном углу позолоченная арфа шести футов высотой. Лестница в северо-восточном углу ведет на второй этаж, рядом лежат кучей несколько пыльных простыней.

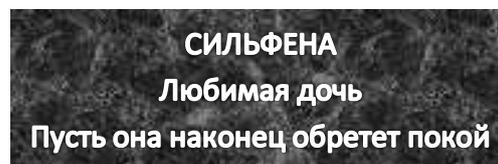
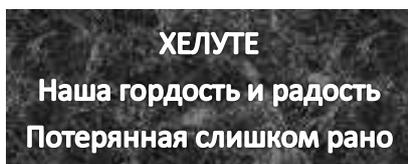
Арфа и стол, хотя и имеют очевидную ценность, но тяжелы и неудобны в транспортировке.

Вервороны сняли простыни, покрывающие мебель в этой комнате, чтобы время от времени использовать это пространство. Они оставили простыни у винтовой лестницы.

С9. Кладбище

Кованая ограда высотой семь футов окружает небольшое кладбище к югу от шале. На северной стороне ограды калитка под аркой с надписью БРАНТИФАКС. Всего на кладбище четыре могилы, на каждой высеченное из камня надгробие.

Время и ветер разрушили надписи на надгробиях, поэтому персонажам чтобы их прочесть нужно находиться в пределах 5 футов от надгробия. С севера на юг на надгробных камнях (на Общем) следующие надписи:



Если они того пожелают для копки могил персонажи могут использовать лопату из зоны С4. В шести футах под каждым надгробием погребен гниющий деревянный гроб с заплесневелыми костями его владельца или что-то более устрашающее. Две дочери барона, Сильфена и Хелуте погибли в возрасте шести и девяти лет соответственно и по разным причинам (подробности см. в зоне С12)

Несколько лет назад ведьма украла труп Хелуте, заменив его **пугалом** и двумя **ползающими руками**, которые пытаются убить любого, кто их обнаружит. При эксгумации на скелете Сильфены заметны отвратительные деформации врожденного уродства. Мاستиф барона умер от старости незадолго до смерти своего хозяина. Персонажи, стоящие на могиле барона Брантифакса, чувствуют, как по их ногам пробегает безвредный холодок.

Сокровище. На момент смерти у барона Брантифакса не было наследников, поэтому он был похоронен со своим золотым перстнем (25 зм), на котором изображен силуэт оленя.

Использование Перехода Теней. Могила Сильфены - это переход теней, который персонажи могут использовать без последствий со стороны членов Алой Ленты. Персонажи, которые подружились с верворами, могут узнать, как работает переход теней (см. «Переход Теней» в конце приключения).

Второй Этаж (С10-С14)

С10. Гостиная Комната

Дверь в эту комнату открыта.

В спальне не было никого годами, о чем свидетельствует густая пыль и паутина, покрывающая все вокруг.

Меблировка состоит из узкой кровати с изящно вырезанным изголовьем и заплесневелым матрасом, пустого деревянного комода, тумбочки, вешалки для верхней одежды и мягкого кресла. На стене рядом с дверью висит овальное зеркало.

С11. Гостиная Комната

Эта комната похожа на зону С10, за исключением того, что ее дверь закрыта.

С12. Кабинет

У западной стены стоит красивый столик с откидной крышкой, к северу от него перед камином два кресла с кожаными подушками. На камине вырезаны изображения волков и оленей. На каждое кресло накинута волчья шкура. У восточной стены вьется узкая винтовая лестница, вся опутанная паутиной.

Винтовая лестница ведет на чердак, в детскую (зона С15). Лестница не использовалась много лет.

Откидная крышка над ящичком столика заперта, ключ отсутствует. Персонаж может действием взломать замок при помощи воровских инструментов и успешной проверки Сл 13 Ловкости. Персонаж также может разбить замок столика тупым оружием.

На столике набор инструментов каллиграфа и журнал в обложке из кожи со стилизованной волчьей головой. Журнал - это дневник жены барона Брантифакса. В нем она изящным почерком описывает свои посещения шале, которое она возненавидела, и невзгоды своих дочерей, которых обожала. Любой персонаж, читающий её дневник в течении часа, узнает следующее:

- Барон Брантифакс был заядлым охотником и часто приглашает в шале гостей, чтобы поохотиться вместе с ним. Баронесса восхищалась его щедростью и энергичностью.
- Барон любил своего верного мастифа Брорна не меньше, чем жену и детей. Баронессе не нравилось, когда барон кормил собаку объедками с обеденного стола.
- В шале баронесса чувствовала себя очень одинокой. Ей больше нравились атрибуты цивилизации и городской жизни.

- Сильфена, старшая дочь, была прикована к постели, родившись с ужасными физическими уродствами. Баронесса была рада, что Сильфену можно было разместить в шале, чтобы держать ее подальше от глаз публики. Была нанята няня, которая присматривала за ребенком в отсутствие баронессы. Баронесса описывает смерть Сильфены в возрасте шести лет как «милосердную», и есть некоторые признаки того, что баронесса приложила к этому руку.
- Хелуте, младшая дочь барона и баронессы, была сорванцом - больше похожей на отца, чем на мать. Ее смерть произошла на девятом году жизни, её загрыз волк во время охоты с отцом. Баронесса не винит своего мужа в смерти Хелуте, но и не освобождает его от вины.
- Обе дочери были похоронены на кладбище шале по настоянию барона. В своей последней записи в дневнике баронесса говорит о «злых шепотах» на кладбище и планирует покинуть шале Брантифакс, и клянется что никогда не вернется.

C13. Главная Спальня

На стенах просторной спальни с декорированными панелями висят ржавые масляные лампы. У южной стены кровать с балдахином и вырезанными в виде волков и оленей кроватными столбиками. Напротив неё каменный камин с полкой из черного мрамора, над которой висят лосиные рога. У западной стены под парой высоких окон, обрамленных бордовыми шторами, стоит пустой, покрытый пылью письменный стол. Остальная мебель в помещении - это высокий шкаф в северо-восточном углу и пустая собачья будка в юго-восточном.

Вервороны используют эту комнату, которая принадлежала барону Брантифаксу и его жене. Кровать - единственный предмет мебели, который прикреплен к полу, так как один из её столбиков отпирает расположенную здесь секретную дверь.

Секретная Дверь. Персонажи, которые ищут в комнате потайные двери, находят ее в юго-западной стене. Открывается она поворотом ближайшего к ней столбика кровати против часовой стрелки и приводит в зону C14. Действием, персонаж может попытаться вскрыть секретную дверь с помощью воровских инструментов и успешной проверкой Сл 15 Ловкости.

C14. Мансарда Барона

Члены Алой Ленты собираются в этой части башни для обсуждения своих секретных планов (см. «Алая Лента» ранее в приключении). Если они находятся здесь, когда персонажи прибывают, обратите внимание на их присутствие, прежде чем прочитать игрокам выделенный текст:

Некий взрыв повредил два верхних уровня башни, образовав между ними зияющую дыру и покрыв все копотью. Изогнутая деревянная лестница, которая когда-то поднималась вдоль внешней стены, была разрушена, и теперь добраться до остатков верхнего этажа башни нелегко. Все, что осталось от лестницы, - это несколько зазубренных деревянных досок, которые выступают из стены под разными углами.

Остатки лестницы не пригодны для подъема по ним. Взрыв, уничтоживший ее и большую часть верхнего этажа, был случайно сотворён верворонами. Барон Брантифакс баловался алхимией, и персонажи могут найти некоторые поврежденные и бесполезные алхимические припасы, если они обыщут обломки на нижнем уровне.

Совет Алой Ленты. Если игроки встретят их здесь, члены Алой Ленты будут обсуждать, где лучше всего им спрятать фигурку Оркуса, которая находится во владении Винику (см. ниже «Фигурка Оркуса»). В том случае когда их обсуждениям ничто не мешает, вервороны приходят к выводу, что шале - лучшее место, чтобы временно спрятать статуэтку, после чего Винику закапывает ее под развалинами в этом помещении. См. «Алая Лента» ранее в этом приключении, чтобы узнать, как отыгрывать верворонов.

Секретная Дверь. Потайная дверь, ведущая в зону C13, обычно не открывается с этой стороны. Тем не менее, действием, персонаж может попытаться её вскрыть с помощью воровских инструментов и успешной проверкой Сл 15 Ловкости.

Сокровище. На верхнем этаже башни, который невозможно рассмотреть персонажам находящимся на нижнем, стоит на железных когтистых лапах незапертый деревянный сундук с обгоревшей крышкой. Внутри он разделен на небольшие отсеки, в одном из которых лежит зелье чтения мыслей (*potion of mind reading*), которое заставляет кожу выпившего сверкать на время действия зелья. Члены Алой Ленты не используют зелье, и им все равно, заберут ли его персонажи.

В других отделениях сундука лежат шесть безделушек, которые оборотни подобрали в своих путешествиях и от которых они не откажутся с такой же легкостью, как от зелья. Определите каждую безделушку случайным образом, используя таблицу Безделушек в *Книге Игрока*.

ФИГУРКА ОРКУСА

Верворон Винику украли эту шестидюймовую фигурку у злого торговца, прежде чем она была продана на аукционе в большом городе. Вырезанная из окаменевшего сердца огра, серая фигурка изображает Князя Демонов Нежити с жуткими подробностями, он сжимает в одной руке жезл увенчанный черепом, а в другой держит за волосы три отрубленные головы. Фигурка пахнет разлагающейся плотью, и этот запах можно почуять на расстоянии до 5 футов.

Сама фигурка - это Крошечный размером объект с КД 17, 3 очка прочности и невосприимчивостью ко всем типам урона, кроме урона излучением. Заклинание *обнаружение добра и зла* [detect evil and good] или аналогичная магия покажет, что фигурка была осквернена. Пока у фигурки есть хотя бы 1 очко прочности, она обладает следующими магическими свойствами:

- Нежить в пределах 30 футов от фигурки нельзя изгнать.
- Мертвые существа в пределах 30 футов от фигурки не могут быть возвращены к жизни.
- Существо, которое держит фигурку во время молитвы Оркусу не менее 1 часа, имеет 10% шанс призвать дымный аватар Демонического Лорда. После того, как этот аватар будет призван, призвать его повторно будет нельзя в течение 30 дней. Аватар Оркуса использует статблок **призрака**, за исключением того, что он хаотически-злой и атакует всех существ, не являющихся нежитью, с которыми сталкивается, исчезая через 1 час или при уменьшении очков здоровья до 0.



Третий Этаж (С15-С17)

С15. Чердак, Детская

Под остроконечной крышей со скатами на восток и запад находится чердак. Здесь всё покрыто слоем пыли, включая каменный очаг в центре северной стены, овальное зеркало, установленное над ним, и овальный коврик на полу. У западной стены, наполовину скрытая за паутиной, детская кровать, кресло-качалка, полка с куклами и умывальник. В нише на юге небольшая деревянная люлька, деревянный манеж и окошко. Над манежем подвешен каруселька из красочно раскрашенных рыбок на крючках.

У барона Брантифакса было две дочери, которые обе умерли ещё детьми (дополнительную информацию см. в зоне С12). Эта комната была отведена для них. Если персонажи потревожат любую из кукол на полке, дух Сильфены проявляется в комнате как **полтергейст**, использующий статблок **спектра** с модификацией «Вариант: Полтергейст», которую вы найдете рядом с его описанием в *Бестиарии*. Полтергейст пытается отпугнуть персонажей и отбить у них охоту к дальнейшему исследованию детской.

С16. Чердак, Комната Прислуги

Ведущую с лестницы в комнату дверь заклинило, разбухнув в своей дверной раме. Существо может действием попытаться выбить ее плечом с успешной проверкой Сл 13 Силы.

Две зияющие дыры в остроконечной крыше открыли это помещение чердака влиянию окружающей среды. Осколки глиняной черепицы, щепки, сухие листья и птичий помет покрывают пол, который в некоторых местах уже начал гнить. На стропилах расположено несколько птичьих гнезд из веток и соломы.

У северной стены два каркаса от деревянных кроватей. Под оконной рамой между ними деревянный ящик для хранения вещей, закрытый на ржавый замок. Остальная мебель в комнате это пара высоких и узких платяных шкафов.

Пол зловеще стонет и скрипит, когда на него наступают, но опасность того, что он провалится, отсутствует. Одна из кроватей принадлежала личному камердинеру барона и товарищу по охоте; другая использовалась горничной.

Ящик с Замком. Замок на ящике под окном можно открыть найденным в зоне С4 ключом, или разбить его сильным ударом дробящего оружия. Персонаж может действием взломать замок с помощью воровских инструментов и успешной проверкой Сл 12 Ловкости. В сундуке сложены охотничьи принадлежности барона Брантифакса: комплект проклёпанных кожаных доспехов размером на полного взрослого человека, кожаный шлем, тяжелый арбалет, деревянный ящик с

монограммой Б.Б. и две охотничьи ловушки. В деревянном ящике пятнадцать арбалетных болтов с малиновым оперением.

Платяные Шкафы. Члены Алой Ленты, прежде чем принять форму ворона, складывают в этих шкафах свои мантии и пояса, а также любую другую свою одежду, после чего используют дыры в крыше для того чтобы покинуть шале (и наоборот). Осматривающие шкафы персонажи, находят в них пять пыльных черных мантий, пять пар кожаных сандалий и пять алых поясных лент.

C17. Чердак, Кладовая

Через две большие дыры в остроконечной крыше этой части чердака видно небо. Большая часть территории стала жертвой проявлений стихии, из-за этого хранящиеся здесь предметы сгнили. Комната заполнена старыми стульями, столами, скамейками, охотничьими трофеями, свернутыми коврами, стоящим зеркалом и тому подобным ненужным убранством. К восточной стене прислонены шесть плоских прямоугольных предметов, завернутых в холст - можно предположить, что это картины в рамах или зеркала.

Когда персонажи обыскивают эту комнату, крошечная птичка выпархивает из укрытия и улетает через дыру в крыше. Птица безвредна.

Сокровище. Завернутые в холстину предметы - это два зеркала в позолоченных рамах, одно из которых треснуло, и четыре нарисованное маслом картины в деревянной раме. Целое зеркало стоит 50 зм, такая же цена у каждой из картин.

На одной из картин изображены пасущиеся в лучах рассвета на вершине холма три оленя. На другой серый мастиф с убитой уткой в пасти. На третьей изображение в профиль рыцаря в доспехах верхом на гиппогрифе; на рыцарском щите священный символ Торма (бога мужества и самопожертвования). Четвертая картина - портрет барона Брантифакса, сидящего в кресле, со спящим у его ног серым мастифом и стоящей рядом с ним женой. Брантифакс выглядит как полноватый, хорошо одетый мужчина лет пятидесяти с мешками под глазами. Баронесса - высокая стройная женщина лет пятидесяти. Одна ее рука нежно лежит на плече барона, а другая сжимает небольшой букет роз. На картине мастерски запечатлены аристократическая манера дворянства и искренняя любовь, которую они испытывали друг к другу.

ПЕРЕХОД ТЕНЕЙ

Сильфена, обезображенная уродством дочь барона, была измученной душой. После того, как она была предана земле, ее могила стала переходом теней - воротами в Царство Теней. Чтобы использовать эти ворота, персонажи должны сначала раскопать могилу Сильфены и извлечь гроб (см. зона С9). В самые темные часы ночи, туман просачивается, заполняя собой открытую могилу. Любое существо, которое ложится ночью в туманную могилу, мгновенно переносится в аналогичную выкопанную могилу в Царство Теней. На стороне Царства Теней нет такой грандиозной постройки, как Шале Брантифакс, но топография схожа: с соответствующим захоронением в центре большого кладбища, полного открытых могил, покосившихся надгробий без надписей и разграбленных мавзолеев. Кладбище, представляющее собой круглую территорию диаметром 300 футов, является домом для множества существ, друг за другом атакующих персонажей:

- Две **горгульи** устроились на вершине каменного мавзолея, расположенного в 30 футах к северу от теневого прохода. У горгулий свободный обзор всего кладбища и они внимательно следят за переходом теней.
- Если горгульи уничтожены или если персонажи отойдут более чем на 30 футов от перехода теней, двенадцать до этого прячущихся в разрытых могилах **упырей**, бросаются к персонажам с разных сторон четырьмя группами по трое особей. Они жаждут плоти.
- В мавзолее, на вершине которого сидят горгульи, обитает **умертвие** Дроват Харрн. Дроват выбирается из своего склепа, чтобы присоединиться к упырям. На правой руке Дроват носит *кольцо прыжков (ring of jumping)*, которое он использует, чтобы запрыгивать на крыши мавзолеев, откуда он может стрелять по противникам из длинного лука.

Дроват и упыри могут свободно перемещаться по кладбищу и днем и ночью из-за постоянного мрака в Царстве Теней, но проклятие не позволяет им покинуть это место. Победившие этих существ персонажи, свободны продолжить свое исследование Царства Теней, пережив свое первое столкновение со смертью на этом полном отчаянья плане.

Мавзолей Харрна

За незапертыми воротами мавзолея находится центральная комната, усыпанная черепами и костями трех боевых коней, захороненных здесь со своими всадниками. Два из трех саркофагов мавзолея закрыты и содержат неодоушевленные человеческие кости. Третий открыт, крышка валяется сломанной на полу позади него. Этот саркофаг, в котором когда-то был захоронен Дроват Харрн, теперь пуст.

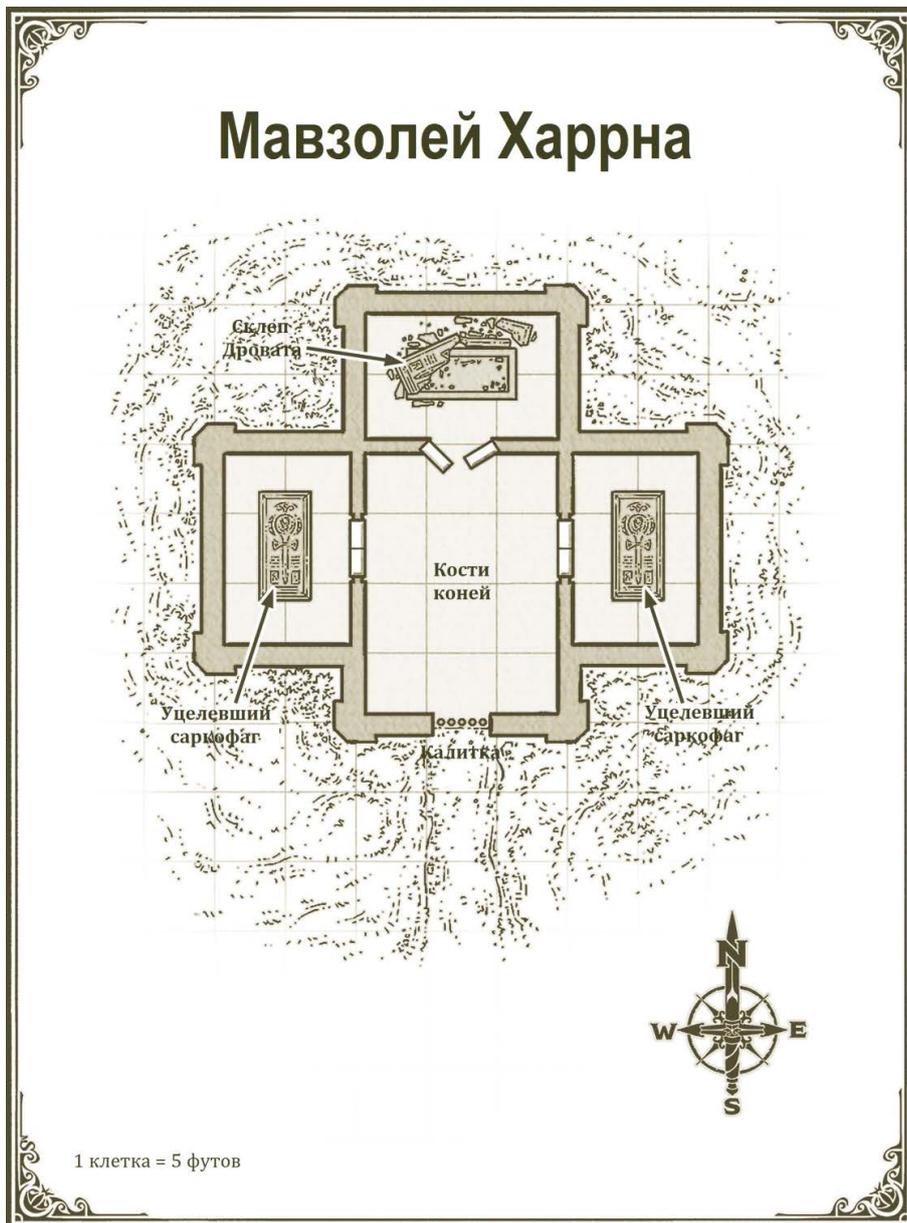
Сокровище. Тайный отсек в основании открытого саркофага можно найти после успешной проверки Сл 13 Мудрости (Восприятие). В нем спрятано *седло кавалериста (saddle of the cavalier)* Дровата, которым он пользовался при жизни.

Если седло забирает из мавзолея кто-либо, кроме Дровата, останки скелетов лошадей оживают и поднимаются в виде трех **скелетов боевых коней**, чтобы покарать вора.

Обратно на Материальный План

Чтобы вернуться на кладбище Шале Брантифакс, персонажи могут использовать переход теней, но сделать это можно лишь в сумрачные предрассветные часы. Однако, существует возможность того, что члены Алой Ленты закопают могилу Сильфены так как не надеются на возвращение персонажей обратно. Такой поворот событий в стиле довольно мрачного юмора приведёт к тому, что использующие переход теней для возврата в Шале Брантифакс персонажи, окажутся захороненными под шестью футами земли! Действием, персонаж может вылезти из могилы с успешной проверкой Сл 13 Силы (Атлетика).

Те из верворонов, которые дружелюбно относятся к персонажам, захотят узнать об их знакомстве с Царством Теней. Также, они могут дать персонажам причину к следующему приключению, в зависимости от того, в каком направлении вы планируете развитие дальнейшей кампании.



ВЕРВОРОН

Вервороны скрытны и опасаются незнакомцев. Они держатся в основном сами по себе, уважают местные законы и стараются делать добро, когда это возможно. Они неохотно вступают в бой в птичьей или гибридной формах, опасаясь распространить свое проклятие на тех, кто этого не заслуживает или будет злоупотреблять им.

Благодать Верворонов. Вервороны называют свои сплоченные группы благодатью. Неудивительно, что вервороны хорошо ладят с воронами и часто прячутся среди них.

Щедрые Коллекционеры. Вервороны собирают блестящие и драгоценные безделушки. Они любят делиться своим богатством с нуждающимися и в гуманоидной форме скромно жертвуют деньги на благотворительность. Они принимают меры, чтобы уберечь магические предметы от злых рук, пряча их в тайных укрытиях.

Ликантропия Верворонов. Запись о ликантропах в *Бестиарии* содержит правила для персонажей, пораженных различными формами ликантропии. Следующий текст относится конкретно к персонажам-верворонам.

Персонаж, проклятый ликантропией верворона, получает показатель Ловкости 15, если значение параметра не было выше. Броски на атаку и урон для Клюва верворона основаны на наиболее высоком параметре Силы и Ловкости персонажа. Клюв верворона наносит 1 ед колющего урона в форме ворона (к этому урону не применяется модификатор способностей) или 1к4 колющего урона в гибридной форме (модификатор способностей персонажа применяется к этому урону). Эта атака несет в себе проклятие ликантропии верворонов.



БЕРВОРОН

Средний, гуманоид (перевёртыш)

Класс Доспеха 12

Очки здоровья 31 (7к8)

Скорость в гуманоидной форме 30 фт.; в форме ворона 10 фт., полет 50 фт.; в гибридной форме 30 фт., полет 50 фт.

СИЛ 10 (+0) **ЛОВ** 15 (+2) **ТЕЛ** 11 (+0)

ИНТ 13 (+1) **МДР** 15 (+2) **ХАР** 14 (+2)

Навыки Проницательность +4, Восприятие +6

Чувства пассивное Восприятие 16

Языки Общий (не может говорить в форме ворона)

Ур.Опасности 2 (450 опыта) **Бонус Мастерства** +2

Мимикрия. Верборон может имитировать простые звуки, которые он слышал, например шепот человека, плач ребенка или голос животного. Существо, которое слышит звуки, может сказать, что это имитация, после успешной проверки Сл 10 Мудрости (Проницательность).

Регенерация. В начале своего хода верворон восстанавливает 10 очков здоровья. Если верворон получает урон от посеребренного оружия или заклинания, эта черта не действует в начале его следующего хода. Верборон умирает только в том случае, если он начинает свой ход с 0 очков здоровья и не регенерирует.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака (только в гуманоидной или гибридной форме). Верборон совершает две атаки оружием, одна из которых может быть с использованием ручного арбалета.

Клюв (только в форме ворона или гибридной форме).

Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** 1 ед. колющего урона в форме ворона или 4 (1к4 + 2) колющего урона в гибридной форме. Если цель - гуманоид, она должна преуспеть в спасброске Сл 10 Телосложения, иначе будет проклята ликантропией оборотня.

Короткий Меч (только в форме гуманоида или гибридной форме). **Рукопашная атака оружием:** +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** 5 (1к6 + 2) колющего урона.

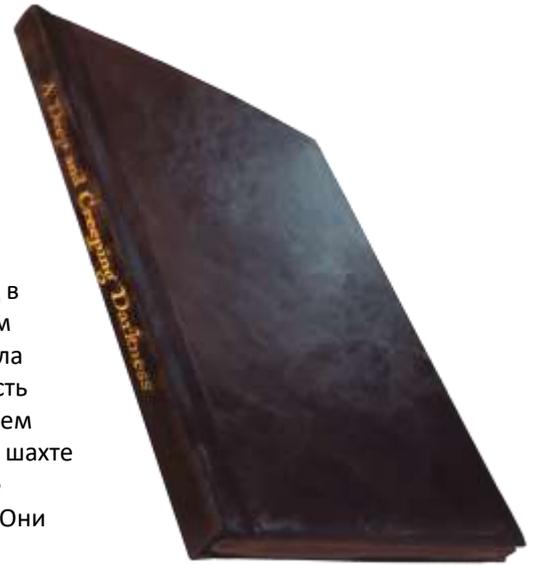
Ручной Арбалет (только в облике гуманоида или гибридной форме). **Дальнебойная атака оружием:** +4 к попаданию, дальность 30/120 фт., одна цель. **Попадание:** 5 (1к6 + 2) колющего урона.

Изменение Формы. Вербороны превращаются в гибрид ворона и гуманоида, или в ворона, или обратно в гуманоидную форму. Его параметры, за исключением размера и скорости, одинаковы во всех формах. Любое снаряжение, которое он несет или носит, не трансформируется. Он превращается в свою гуманоидную форму когда умирает.

Глубокая и Ползучая Тьма

Приключение для персонажей 4 уровня Перевод - Tiomari
Автор сценария: Sarah Madsen Реализация идеи и Редактор: Michele Carter

Книга *Глубокая и Ползучая Тьма* попала в Крепость Свечей с другой группой авантюристов, подаренная им деревенским жителем, который нашел ее среди старых вещей своего деда. Этот дед (странствующий бард в молодости) утверждал, что написал книгу сам. Хотя книга и кажется ни чем иным, как комбинацией дневника и дешевого ужастика, она удовлетворила требованиям о уникальных трудах, что позволило группе попасть в Крепость Свечей. Это хроника медленного вымирания горной деревни под названием Вермейон от неизвестной причины. После ужасной аварии на платиновой шахте выжившие и другие жители деревни начали исчезать. В конце концов, все жители Вермейона исчезли или бежали, оставив деревню заброшенной. (Они так и не обнаружили причину: гнездо минлоков).



ОБНАРУЖЕНИЕ КНИГИ

Персонажи получают контракт от горно-разведочной компании, чтобы выяснить, что случилось с Вермейоном. С помощью магии прорицания торговцы узнали, что книга в Крепости Свечей содержит ключи к разгадке этой тайны. Они дают персонажам еще одну книгу, чтобы они использовали их как средство входа, что позволяет им войти... с трудом.

Признанные у входных врат поначалу сомневаются в качестве или уникальности работы. После достаточного количества споров, заставляющих игроков понервничать, они всё-таки принимают книгу. Персонажи получают доступ во Двор Воздуха, где им выделяются комнаты в Доме Отдыха, учебная комната в Столпах Педагогии и гида-адьютанта, который будет удивлен и благодарен им за то, что персонажи уже знают название работы, которую ищут.

Не связанные контрактом по расследованию произошедшего в деревне персонажи, могут обнаружить *Глубокую и Ползучую Тьму*, занимаясь исследованием одной из следующих тем:

- Краеведение, легенды и предания
- Горнодобывающая промышленность
- Необъяснимые исчезновения людей и целых населенных пунктов

Описание Внешнего Вида Книги

Книга в черном кожаном переплете с тиснением *Глубокая и Ползучая Тьма* на тонком корешке имеет минимальные признаки износа, за исключением нескольких страниц, смятых из-за небрежности и пятен здесь и там. Работа аккуратная, но не безупречная, с заметными орфографическими ошибками и чернильными пятнами. (Если их спросить, Признанные подтвердят, что это не работа профессионального писца.)

Рассказ о Трагедии и Ужасе

Глубокая и Ползучая Тьма рассказывает историю горной деревни, жители которой пропали без вести в течение нескольких месяцев. В книге представлена серия виньеток, якобы собранных у «тех, кто был там»: выживших, путешествующих торговцев и (по свидетельствам из вторых рук) жителей близлежащих поселений. Неясно, вымышленная ли это сказка, фольклор или история. Содержание кажется основанным на фактах, но язык экстравагантно драматичен.

Деревня Вермейон, основанная после того, как поселенцы обнаружили на склоне горы платиновую жилу, в течение примерно десяти лет процветала благодаря как добыче сырой руды, так и за счет очищения металла. Из-за пересеченной местности и сурового климата деревня так и не разрослась. Время от времени она принимала череду странствующих торговцев, которые приезжали на неделю или две, продавали и обменивали свои товары, а затем снова уезжали. Ближайшее цивилизованное поселение находилось в трех днях езды верхом по склону горы. Среди жителей, упомянутых в книге, есть мэр Лей Дувезин, добрый и талантливый кузнец по имени Тормун, и его жена Бленисс.

Семьдесят лет назад на платиновой шахте произошел взрыв, разрушивший туннели и похоронивший рабочих под тоннами обломков. В тот день под землей находилось 60 горняков. Более 30 из них погибли в результате первоначального обрушения, а из-за нестабильности туннелей спасение остальных было медленным и опасным. Выжившие после обвала горняки оказались в ловушке на несколько дней или недель, прежде чем были спасены - или погибли в глубине в одиночестве и ужасе. Живыми выбрались лишь шестнадцать горняков. Одиннадцать так и не были найдены.

После катастрофы деревню охватил еще один ужас: люди начали исчезать, начиная с оставшихся в живых, - но не все сразу. Один или два исчезали за одну ночь, затем могла пройти декада до следующего исчезновения. Эти необъяснимые

исчезновения напугали оставшихся горняков. После того, как все выжившие либо исчезли, либо сбежали, начали исчезать и другие жители деревни. Они пытались защитить себя, спали с оружием и дежурили посменно, но ничего не изменилось. Путешествие в группах не помогло, так как спутник мог исчезнуть, даже ненадолго скрываясь из виду.

Из-за того, что никто не желал держать шахту открытой, а исчезновения людей привели к опасениям, что Вермейон может быть проклят, купцы и другие путешественники перестали посещать деревню. В конце этой обрывочной истории утверждается, что деревня все еще существует, хотя есть ли там кто-нибудь, остается загадкой. Автор книги размышляет об упадке деревни, выдвигая предположения о судьбе ее жителей. Они задаются вопросом, стоит ли нанимать авантюристов, чтобы посмотреть, не осталось ли что-нибудь от деревни, особенно платиновой руды. На обороте последней страницы изображена приблизительная карта расположения деревни с указанием направлений от ближайшего городка в предгорьях Маэрина.

Доля Правды в Рассказе

В ответ на волну хаоса от последствий аварии в основании горы спонтанно возникло гнездо минлоков. Их странное, извилистое логово прикрепилось к туннелям шахты, как пиявка. Существа провели дни, психически мучая пойманных в ловушку шахтеров, прежде чем увести их в свое логово для дальнейших пыток и, в конечном итоге, трансформации. После того, как все пойманные в ловушку шахтеры были схвачены или погибли или были спасены, минлоки обратили свое внимание и на деревню.

Сохраняющийся страх и травмы выживших шахтеров, словно маяк, притягивали минлоков, которые использовали нарушенное психическое состояние сельских жителей и влияли на их сны, чтобы посеять еще больше ужаса. Медленно, но верно, с безжалостным терпением и эффективностью минлоки мучили и похищали оставшихся шахтеров, а затем начали нападать на их друзей и семьи. Большинство населения в конце концов бежало. Тех, кто остался, забирали одного за другим и превращали в минлоков.

Бард, услышавший о катастрофе, решил записать истории выживших. Он много путешествовал по местности, избегая Вермейона, но разыскивая его бывших жителей в близлежащих городах.

Его рассказ не вызвал интереса, и книга оставалась среди пережитков его бардской карьеры, пока внучка не нашла ее и не отправила в путь к Крепости Свечей.

МАЭРИН

Персонажи могут использовать нарисованный от руки набросок на обратной стороне книги, чтобы определить свою отправную точку. Город Маэрин - наиболее вероятная остановка перед поездкой в горы. Если вы проводите домашнюю кампанию, вставьте Маэрин в любое удобное для вас место или замените уже существующий город в своем собственном мире.

Расположенный у подножия горного хребта, город является последним оплотом цивилизации перед суровым климатом гор. Недостаточно большой, чтобы называться городом, Маэрин, тем не менее, шумный. В нём множество магазинов, таверн и других заведений, а также рынок под открытым небом в центре города, где всевозможные продавцы продают свои товары.

Большинство жителей Маэрина плохо осведомлены о деревне, спрятанной в горах над ними. Два бывших жителя Вермейона могут поделиться своим опытом: Лукас Гросвенор, владелец таверны и гостиницы Скучающая Ласка, и Астра Ворн, продавщица цветов на рынке.

Доля в ШАХТЕ

Для долгосрочной кампании у вас есть возможность повторно открыть шахту, как только группа очистит гнездо минлоков. Много платины лежит в земле недалеко от Вермейона, и авантюристы, которые сделают ее доступной, могут быть вознаграждены долей с прибыли рудника, когда добыча возобновится. Вермейон как потенциальный дом или средство дополнительного дохода может стать непреодолимым соблазном для дальновидных групп. Либо Лукас, либо Астра при необходимости упоминают эту возможность мимоходом, хотя ни один из них не обладает знаниями о том, где найти законных владельцев.

Скучающая Ласка

Таверна и гостиница среднего класса, Скучающая Ласка, имеет обеденную зону, где могут с комфортом разместиться 40 человек, небольшие спальни с удивительно мягкими матрасами и одну ванну, которую можно арендовать для принятия ванн по часам. Меню таверны простое, но удовлетворительное; заведение больше всего известно ароматным горячим рагу под названием Солёный Рыбный Сюрприз. (Откуда взялась рыба - это загадка, которую лучше не разгадывать.) Большая миска тушеного мяса стоит 3 медяка, в то время как маленькая чашка стоит 1 мм.

Лукас Гросвенор

Нейтрально-добрый, человек, трактирщик (95 лет)

Лукас внимателен, хотя дураков не терпит. У него очаровательная улыбка для каждого, кто скажет ему доброе слово или даст хороший совет. В его сутулых плечах есть только намек на силу, которой он когда-то обладал, а руки мозолисты от многих лет работы.

Лукас жил в Вермейоне и работал там шахтером. Его молодая жена Лорна погибла в катастрофе. Он уехал после ее смерти, но до того, как начались исчезновения. Если персонажи сообщают, что направляются в Вермейон, он просит их возложить цветы на могилу его жены, найти ее старое ожерелье в дупле дерева в центре деревни и вернуть ему. Лукас может дать им приблизительную карту деревни, хотя он отмечает, что многое могло измениться за прошедшие 70 лет.

Черта Характера. «С тех пор, как умерла моя жена, моя жизнь была унылым маршем к смерти. Я с нетерпением жду смерти, когда она, наконец, придет».

Идеал. «Тяжелая работа не устранил моих потерь, но во многом поможет их смягчить».

Привязанность. «Я потратил десятилетия тяжелой работы на Скучающую Ласку. Это все, что у меня есть».

Слабость. «Я становлюсь угрюмым и раздражительным, когда сталкиваюсь с вещами, не зависящими от меня».



Центральный Рынок

В центре города Маэрин есть неплохой рынок под открытым небом. Временные столы и палатки по всей круглой площади позволяют разместить тележки и фургоны, ввозимые путешествующими торговцами. Маэрин находится на пересечении трех основных дорог. Рынок окружает перекресток, что делает его желанной остановкой для путешественников всех категорий. Ювелиры, портные, пекари, фермеры, а иногда и волшебники с алхимиками частенько бывают на центральном рынке городка.



Астра Ворн

Законно-добрая, флорист, полуэльф (78 лет)

У Астры бледная кожа, рыжие волосы до плеч с белыми прожилками и мутные голубые глаза. У нее на рынке цветочная лавка. Дружелюбная и немного задумчивая, Астра болтает со всеми, кто останавливается у её прилавка, она также рада услышать последние новости, как и совершить продажу.

Астра была ребенком, когда их семья покинула Вермейон, поэтому ее знания о заброшенной деревне омрачены временем и смутными детскими воспоминаниями. Она помнит катастрофу на шахте, подслушанные разговоры взрослых, говорящих приглушенным шепотом, и сплетни других детей. Семья Астры сбежала из деревни, когда матери Астры начали сниться кошмары.

Черта Характера. «Сплетни питают меня, как весенний дождь, но я ненавижу слышать или передавать плохие новости».

Идеал. «Люди подобны цветам: одни лучше всего растут, когда их оставляют в покое, другие нужно бережно выращивать, а некоторых нужно обрезать, чтобы они не заполнили сад».

Привязанность. «Я сама по себе, и я очень дорожу своей независимостью. Я не хочу никому ничего быть должна».

Слабость. «Я люблю говорить, а это значит, что я не всегда слушаю то, что на самом деле говорят».

Дорога в Вермейон

Вермейон расположен на заснеженных горных вершинах к северу от Маэрина, в трех днях езды на лошади. Дорога из Маэрина технически все еще существует, хотя она пришла в упадок и не имеет охраны и патрулей. Устанавливайте любые препятствия или угрозы, которые, по вашему мнению, необходимы, чтобы бросить вызов персонажам: они могут столкнуться с неистовой дикой природой, мародерствующими бандитами, погодными и ландшафтными осложнениями по дороге в Вермейон.

ВЕРМЕЙОН

Когда персонажи входят в Вермейон, зачитайте игрокам следующий текст:

В деревне устрашающе тихо. Растения и дикие животные заполнили полуразрушенные дома. Безлистные лианы взбираются на гниющие стены, птицы и другие мелкие существа гнездятся на открытых стропилах, а корявые деревья выступают из обрушившихся крыш нескольких зданий. Облачное небо добавляет зрелищу атмосферу угнетения, словно окутывая деревню.

Скрытая Опасность

Гнездо минлоков находится в шахте за деревней. Хотя большинство существ вернулись в Царство Фей (Feywild), когда деревня опустела, шесть **минлоков** (см. статблок в конце приключения) остались охотиться на потерявшихся путешественников. Когда персонажи прибывают в деревню, эти минлоки почувствуют их присутствие и преследуют их на расстоянии, оставаясь скрытыми в тени.

Среди минлоков Вермейона трое тех, которые возникли после катастрофы в шахте, двое, кто когда-то были сельскими жителями, и один, который был странствующим торговцем и думал, что нашел короткий путь через горы. Три изначальных минлока остаются в гнезде, тогда как остальные трое отправляются в деревню, чтобы мучить персонажей по отдельности или в группе. Вы можете изменить количество минлоков в деревне в зависимости от количества персонажей и их способностей.

По мере того, как группа продвигается по деревне, минлоки стараются оставаться незамеченными, поскольку они начинают психически преследовать персонажей, вызывая галлюцинации. Выберите одного персонажа для цели или распространите галлюцинации между несколькими членами группы. Вот несколько предложений:

- Персонажи краем глаза видят движение, но когда они поворачиваются, чтобы посмотреть, там ничего нет.
- Голос шепчет им в уши невнятные слова.
- В воздухе раздается испуганный крик.
- Тени следуют за персонажами, необычно растягиваясь по полу, чтобы дотянуться до них.
- Смотрящие на свое отражение персонажи, на мгновение видят лицо потерянного любимого человека или ненавистного врага вместо собственного лица.
- Волосы на руках и шее встают дыбом, а спина между лопатками начинает чесаться. Они не могут избавиться от ощущения, что за ними наблюдают.

Отыгрыш Минлоками

Минлоки, обитающие в Вермейоне, избегают яркого света. Они предпочитают оставаться в гнезде до наступления темноты, хотя иногда охотятся в пасмурные дни.

Минлоки избегают боя с хорошо вооруженной группой врагов. Если персонажи не разделяются сами по себе, минлоки пытаются разделить группу, используя свои способности к созданию галлюцинаций. Их цель - изолировать и парализовать одного персонажа, а затем перетащить его обратно в свое гнездо, чтобы подвергнуть пыткам и превратить в минлока. Если предоставляется возможность, минлоки психически мучают свою жертву часами или днями, нарушая ее психическое и эмоциональное состояние, чтобы облегчить окончательную трансформацию.

Будьте подлыми и хитрыми отыгрывая этих врагов - они разумные существа, а не безмозглые монстры, движимые жадной кровью. Скрывайте их от персонажей как можно дольше, чтобы усилить таинственность и неизвестность.

Кошмары

Если персонажи спят в деревне, минлоки насылают на них кошмары. Персонажам снится, что они попали в удушающую тьму под горами камней и обломков, не имея возможности кричать или двигаться. После длительного отдыха каждый персонаж должен совершить спасбросок Сл 13 Мудрости. При неудаче персонаж получает 1 уровень истощения.

Достопримечательности

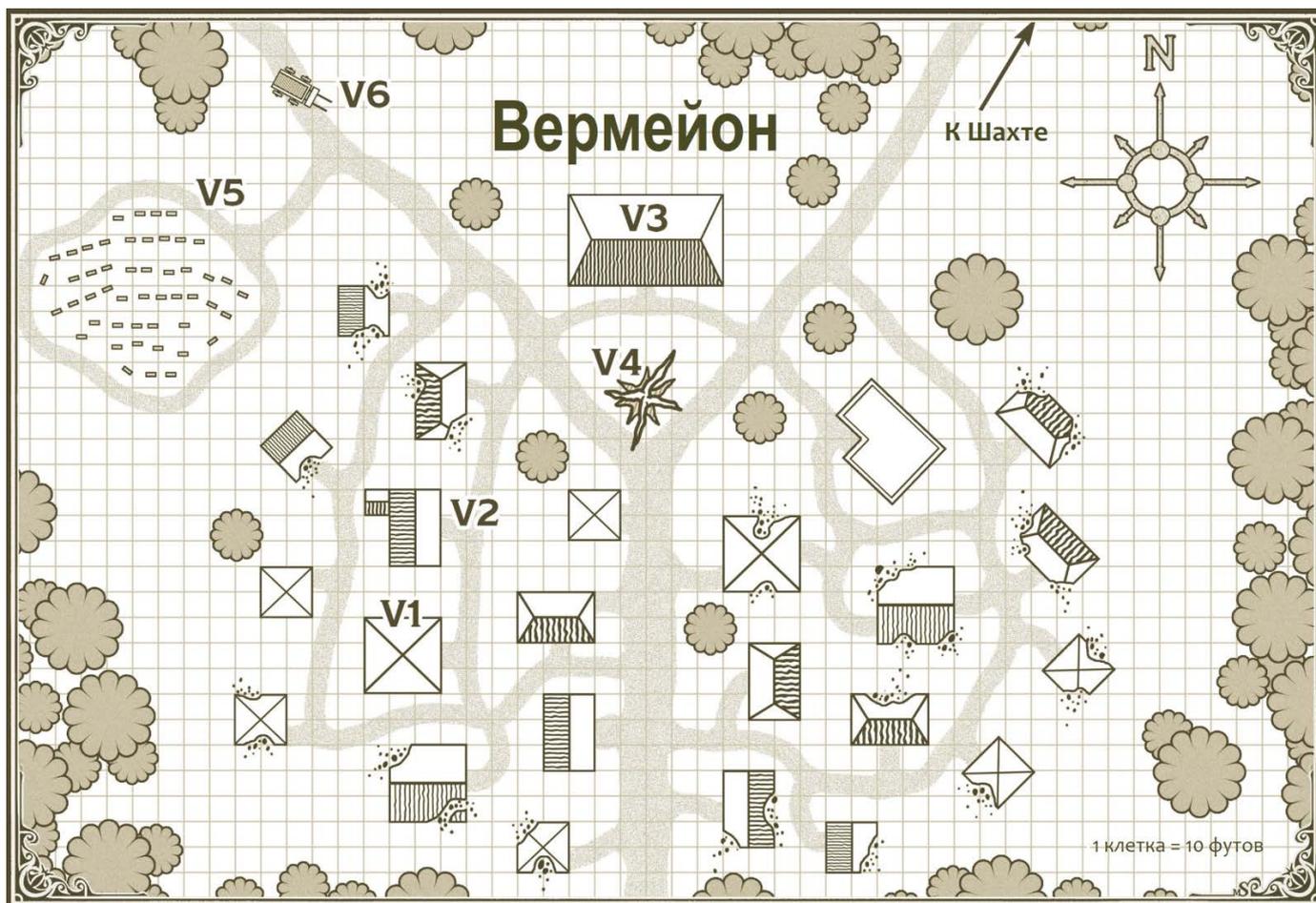
В большинстве зданий Вермейона нет ничего, кроме ветхой мебели и всего того, что осталось, когда жители бежали, но в некоторых местах хранятся сокровища или подсказки о гибели деревни.

Следующие места отмечены на карте Вермейона.

V1. Жезл и Молот

Над магазином Тормуна и Бленисса висит вывеска с изображением жезла, скрещенного с кузнечным молотком. Вывеска криво болтается на крюке и падает, когда персонажи входят через дверь в магазин.

Внутри всё покрыто толстым слоем пыли. В дальнем углу очаг кузницы, рядом наковальня и пустое корыто для охлаждения. На противоположной стороне комнаты два верстака с табуретками.



Тормун и Бленисс ушли со второй волной жителей деревни. Поскольку их средства к существованию иссякали на их глазах и скрытая опасность таилась в деревне, пара приняла прискорбное решение покинуть свой магазин, купив место на одной из последних телег торговцев. Они взяли то, что смогли унести, а другое свое имущество оставили, заодно припрятав свои ценности, чтобы позже вернуться и забрать их, но этого так никогда и не произошло.

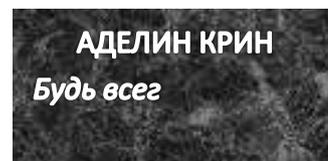
Сокровище. Успешная проверка Сл 13 Интеллекта (Расследование) покажет на фальшивую панель в углу пола. Под фальшполом скрывается стальной щит с платиновой филигранью в форме извилистых змей (50 зм), два одинаковых коротких меча с платиновой филигранью на рукояти и на вершии с аналогичным змеиным мотивом (25 зм каждый) и стопка из десяти железных слитков, каждый весом 10 фунтов (1 зм каждый).

Успешная проверка Сл 18 Интеллекта (Расследование) поможет обнаружить в пыли под верстаком тонкое платиновое кольцо плавания (*ring of swimming*), где оно упало и было позабыто.

V2. Мастерская Каменщика

Входная дверь дома и мастерской каменщика отсутствует, остатки двери лежат в нескольких футах от входа заросшие длинной коричневой травой. Крыша провалилась, и сквозь открытый дверной проем видны остатки гниющей мебели. Перед домом стоят надгробные камни, на одном из них выгравирована надпись: «Тирус Морозноволосый, каменщик. Спроси на заднем дворе».

В задней части дома крытая рабочая зона содержит ещё больше надгробных камней и плит из гранита и мрамора. На стене свисают ржавые инструменты резчика. Молоток и долото лежат на земле рядом с незаконченным надгробным камнем, на котором написано:



V3. Дом Мэра

Этот внушительный двухэтажный кирпичный дом стал жертвой времени и стихий, как и остальная часть деревни, но он всё-таки находится в лучшей форме, чем дома меньшего размера. Тяжелые деревянные двойные двери, окна в темных рамах, дымоходы с рассыпающейся кладкой. Перед домом выделяется широкое дерево без листьев. Его корявые ветви тянутся к облакам, как скрюченные пальцы, а грубая кора испещрена большими узлами и отверстиями от жуков.

Дом принадлежал мэру Лей Дувезин и его семье. Когда жители деревни продолжали исчезать, а остальные бежали, мэру Дувезин отправила няню Тифру и двух своих маленьких детей в Маэрин подождать, пока здесь не станет безопасно. Тифра заболела вскоре после их прибытия в Маэрин и скончалась через три недели. Дети оставались там какое-то время,

прежде чем их отправили на печение дальним родственникам. Мэр Дувезин была полна решимости найти источник исчезновений, остановить их и спасти всех, кого сможет. Так случилось, что она стала последней жительницей деревни, захваченной минлоками.

Если персонажи решат исследовать дом, см. «Дом Мэра Дувезина» позже в приключении, чтобы узнать больше об этом месте.

ТРАГИЧЕСКОЕ ПРЕВРАЩЕНИЕ

Мэр Лей Дувезин была схвачена ночью и превращена в минлока. Минлок, который когда-то был мэром, теперь скрывается вокруг особняка мэра, привлеченный давними воспоминаниями, и использует любую возможность, чтобы напасть на персонажей в доме.

Минлок оставил свою одежду и другие атрибуты своей прежней жизни, когда преобразование было завершено, но он все еще носит кольцо мэра: богато украшенный платиновый перстень с тиснением в виде цветка подснежника (75 зм). Персонажи могут вернуть кольцо после смерти минлока или заметить его во время боя с успешной проверкой Сл 18 Мудрости (Восприятие). Кольцо дает намек на судьбу мэра, а также служит потенциальной деталью развития сюжета, если персонажи решат найти детей мэра, чтобы вернуть им кольцо и сообщить им о судьбе матери.

V4. Дерево

Голое дерево стоит на лужайке перед особняком мэра. На западной стороне дерева на высоте около 5 футов над землей дупло, заполненное мертвыми листьями и пустой ореховой скорлупой.

Сокровище. Внутри дупла находится изящное ожерелье: платиновый овальный кулон размером с ноготь, нанизанный на тонкую цепочку (20 зм), на котором аккуратно написано «Для Лорны, Навеки». Персонаж, который разговаривал с Лукасом Гросвенором, и знающий, что ожерелье спрятано в дереве, может легко его найти. Кто-либо другой, не знающий об ожерелье, для его обнаружения должен преуспеть в проверке Сл 15 Интеллекта (Расследование).

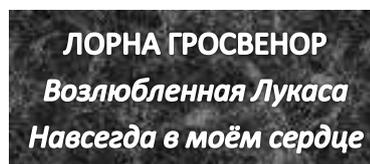
V5. Кладбище

Кривая арка из кованого железа стоит у входа на кладбище, которое заросло, как и вся деревня. Надгробия расположены под странными углами, некоторые полностью опрокинулись. Небольшие пирамиды из камней, а не надписи на надгробиях, обозначают могилы сзади.

Персонажи, которым потратят время, чтобы прочесть надписи, замечают, что на надгробиях возле пирамид из камней указана дата смерти, которая совпадает с датой обрушения шахты. Пирамиды из камней задумывались как временные, но из-за того, что нужно было вырезать так много камней одновременно, каменотес не смог завершить всю работу до того, как его забрали минлоки.

Персонажи, которые ищут могилу Лорны Гросвенор, могут найти ее в задней части, в нескольких надгробиях от камней. Ее камень стоит немного косо, но устойчиво, и на нем написано:

Если персонажи кладут цветы на могилу по просьбе Лукаса, они слышат мягкий, удовлетворенный вздох ветра.



V6. Телега Торговца

Дорога, ведущая на северо-запад от деревни, вскоре покрывается зарослями и выглядит совершенно заброшенной. Недалеко от кладбища посреди дороги стоит брошенная телега, накрытая тяжелым брезентом.

Телега принадлежала странствующему торговцу, которого минлоки забрали чуть меньше года назад.

При ближайшем рассмотрении группа находит в высокой траве останки лошади, все еще привязанной к передней части телеги. Под брезентом - ящики, бочки и сундуки. Многие из этих контейнеров сломаны и пусты; те немногие, что остались, содержат соленое вяленое мясо (все еще съедобное, но невкусное), три рулона обычной ткани (по 10 зм каждый) и две небольшие бочки с вином (по 25 зм каждая). Успешная проверка Мудрости (Выживание) или Интеллекта (Расследование) открывает следующую информацию:

Мудрость Сл 15 (Выживание): Заросли вокруг колес и остатки разложившейся лошадиной туши указывают, что повозка пролежала здесь примерно год.

Мудрость Сл 18 (Выживание): Царапины и следы зубов на сломанных и пустых контейнерах позволяют сделать вывод, что они были повреждены животными.

Интеллект Сл 15 (Расследование): Сиденье возницы поднимается, открывая отсек под ним. Внутри отделения лежит мешочек с 15 зм и бухгалтерская книга, в которой перечислены продажи в поселениях поблизости.

Дом Мэра Дувезин

Мебель и вещи в доме остаются на своих обычных местах, кровати заправлены, а столы аккуратно расставлены под толстым слоем пыли. Дом служил одновременно домом для мэра и центром местного правления. В деревне готовили еду и приносили в усадьбу, а слуги спали в близлежащих постройках.



В доме скрываются улики смерти деревни для персонажей, которые потратят время на поиски. Если какие-либо персонажи остались одни в комнате или группа разделится, чтобы обыскать дом, это идеальное время для встречи с минлоком.

Н1. Вестибюль

В этом широком холле всё покрыто пылью. Плащи, изъеденные молью, свисают с крючков на левой стене. Слева и справа во мрак уходят коридоры. Лестница впереди ведет на второй этаж, под лестницей дверь, по-видимому, ведущая на задний двор.

Тусклый свет проникает через запыленные окна - единственное освещение в доме. Плащи слишком обветшали, чтобы ими можно было как-то воспользоваться.

Н2. Зал для Собраний

Стулья расставлены в шахматном порядке спиной к двери, лицом к подиуму в юго-восточном углу. В левой части комнаты буфет, справа от двери книжный шкаф, заполненный фолиантами и безделушками. Юго-западный угол занимает холодный кирпичный камин.

Здесь мэр обращалась к совету деревни. Буфет, который когда-то использовался для подачи напитков и других закусок во время встреч, пуст. На полках в нем установлены стеклянные стаканы, бокалы для вина и маленькие фарфоровые тарелки, все покрытые пылью и пометом грызунов.

Сокровище. На книжной полке хранятся старые и изношенные книги, небольшая акварель в рамке с изображением горного хребта (2 зм) и кусок сырой платиновой руды из шахты (25 зм).

Н3. Комната для Переговоров

В центре помещения установлен круглый стол с четырьмя стульями. Окна выходят во двор. Угловой камин забит битой кладкой. На правой стене висит портрет в рамке.

Комната пуста, за исключением мебели и выцветшей масляной картины, на которой изображена мэри Дувезин, темнокожая женщина, одетая в кремовый сюртук с бледно-зеленым галстуком на шее. Ее темные волосы замысловато зачесаны вверх, она носит изящные платиновые и бриллиантовые серьги. Руки сложены на коленях, на одном пальце - тяжелый платиновый перстень с гравировкой в виде подснежника.

Н4. Столовая

В комнате стоит прямоугольный стол с восемью стульями. У дальней стены буфет с пыльными керамическими сервировочными тарелками и мисками на нем. В дальнем углу камин.

Эта комната использовалась в основном для званых обедов и семейных трапез. При обыске обнаруживаются керамические тарелки, миски и чашки с блюдами в шкафах-буфетах, а также столовые приборы и сервировочная утварь в ящиках. Керамика сделана хорошо, но проста; столовые приборы изготовлены из посеребренного стального сплава.

Н5. Гостиная

Гостиная пуста, за исключением четырех кресел с откидными спинками, расположенных вдоль левой стены, и стола в правом углу у окна. В юго-восточном углу доминирует камин.

Когда-то эта комната была местом ожидания для жителей, надеющихся увидеть мэра, но она не представляет особого интереса. Кресла изгрызены грызунами; мышиные норы и помет очевидны с первого взгляда. Стол в правом углу был доступен для общего пользования и не содержал никаких личных документов. Здесь остались несколько крошащихся листов чистого пергамента, перо и засохшая чернильница.

Н6. Верхний Холл

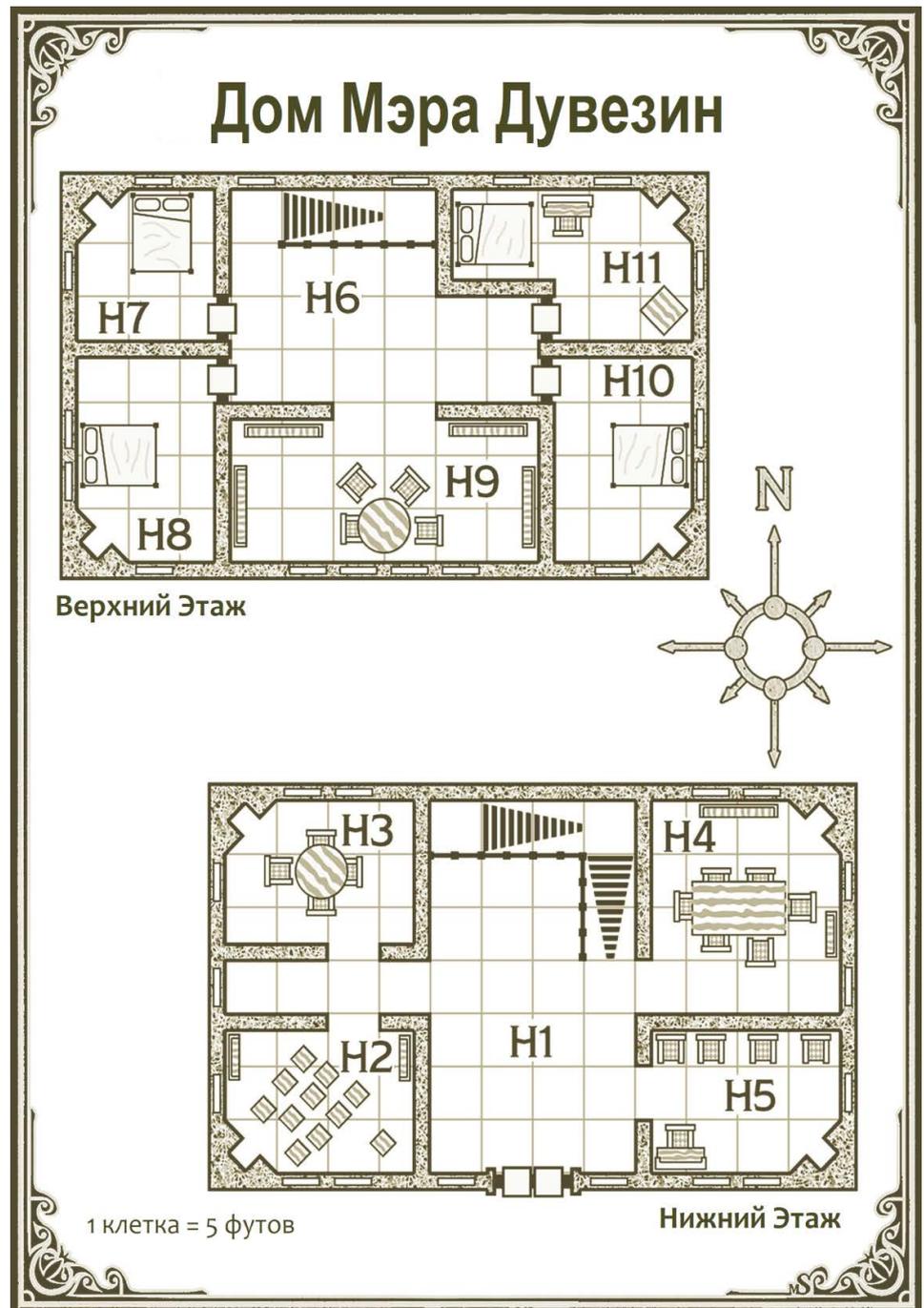
Наверху лестницы открытое помещение в виде небольшого холла из которого выходят четыре закрытые двери, через холл на юге виден большой дверной проём.

Двери в спальни закрыты, но не заперты. Посередине южной стены находится открытый вход в библиотеку (зона Н9).

Н7. Спальня Дочери

В этой темной комнате нет ничего, кроме кровати, частично покрытой обломками обрушившегося дымохода. Через щели врывается холодный воздух.

Эта комната принадлежала дочери мэра Нии. В ней нет ничего интересного.



Н8. Главная Спальня

Двухспальная кровать находится под окнами у дальней стены. В одном углу камин, окно выходит во двор.

Это спальня мэра. Обыск в комнате обнаруживает на каминной полке груды скомканных, наполовину написанных писем, молящих о помощи другие близлежащие поселения; среди них есть законченное письмо, адресованное мэру Маэрина. Это письмо вложено в конверт и запечатано ярко-красной восковой печатью с тисненым узором в виде подснежника; сургучные палочки разных цветов, а также перья, тушь и бумага; и журнал мэра Леи Дувезин.

В журнале рассказывается о катастрофе на шахте и о страданиях жителей деревни по поводу стольких жертв. Мэр рассказывает о спасательных работах в последующие дни и о том, как они были вынуждены прекратить поиски из-за опасений, что они могут еще больше обрушиться, если они попытаются удалить еще какие-то завалы, даже если пропавшие без вести шахтеры все еще живы. Она пишет о пропаже жителей деревни по ночам, о своей беспомощности, и о том, что она решила остаться до конца, пока не найдет пропавших жителей, тогда как няня Тифра и двое её детей, Тавин и Ниа, будут эвакуированы в Маэрин. На последних нескольких страницах рассказывается о кошмарах мэра, о ее ползучем страхе и о ночном пробуждении, пропитанном потом, с затыжными криками, эхом разносящимися в ее ушах.

Н9. Библиотека

Полки, заполненные книгами, выстроились вдоль стен этой библиотеки, а четыре кресла с откидными спинками стоят вокруг низкого столика в центре комнаты. Широкий ряд окон в южной стене открывает панорамный вид на полуразрушенные дома за извилистыми ветвями дерева во дворе перед домом.

Поскольку деревенские дела велись на первом этаже особняка, мэр с детьми проводила все свое личное время в этой комнате. На полках лежат самые разные книги, от томов по истории и трактатов о бизнесе до тонких томов народных сказок и великих обширных романов. Целый раздел по тайной теории включает книги о других планах существования. При желании в библиотеку могут быть включены книги, относящиеся к другим сюжетам вашей компании.

На столе лежат несколько открытых книг, между страницами которых нацарапаны заметки на клочках бумаги о последствиях физических и эмоциональных травм, кошмаров и таинственных исчезновениях. Кажущаяся неуместной по сравнению с другими, рядом лежит книга о Царстве Фей и населяющих его различных существах с вложенной между страниц запиской, сделанной дрожащим почерком: "Может ли это быть правдой?"

Записка была заложена на странице с записью о минлоках, дающей следующую информацию:

- Минлоки - это извращенные феи, существа которые спонтанно проявляются в ответ на страх в местах, где граница с Царством Фей особенно тонка.
- Минлоки создают больше себе подобных, трансформируя гуманоидов с помощью процесса психических мучений, который занимает часы или дни.
- Минлоки живут в подземных гнездах.
- Минлоки чувствительны к яркому свету и могут ощущать тени и темноту.

К тому времени, когда мэр Дувезин обнаружила эту книгу, минлоки уже беспокоили ее. Вскоре после этого они её забрали.

Н10. Гостевая Спальня

Здесь пусто, если не считать кровати и камина, в помещение холодно и тоскливо.

Задуманная как гостевая спальня, эта комната редко использовалась.

Н11. Спальня Сына

В этой спальне в углу напротив двери стоит высокий комод из темного дерева. Дальше в комнате между двумя окнами расположен небольшой письменный стол, а слева от него - большая кровать. Простыни и одеяла на кровати смяты. Одна изъеденная молью подушка лежит на полу рядом с ней, другая - на матрасе, где она и должна быть.

Под кроватью находится дырявая игрушка - багбир с набивкой, съеденной поселившимися в ней грызунами. Она принадлежала сыну мэра Тавину.

Платиновая Шахта

Зияющая дыра на склоне горы к северо-востоку от деревни отмечает вход в платиновую шахту. У входа в пещеру стоит несколько телег. Одна заполнена камнями и землей, извлеченными из шахты, другие завалены большими деревянными балками - новыми опорами, которые так и не были установлены после обрушения.

Если персонажи исследуют это место днем, первые 30 футов внутри шахты тускло освещены, а все, что дальше 30 футов, находится в темноте. Колеса телег вырезали в грунтовом полу неглубокие колеи, ведущие к задней части шахты,

где обвал никогда не был полностью раскопан. От главного входа отходят туннели меньшего размера. Вход в туннель минлоков открывается недалеко от места аварии.

На карте платиновой шахты отмечены следующие места.

М1. Главный Туннель

Шахта темная и сырая, и из глубины доносится звук капающей воды. По мере того, как вы продвигаетесь глубже, свет гаснет быстрее, чем должен, пока вы не окутываетесь гнетущим мраком и тенью.

Главный туннель ведет в гору, заканчиваясь грудой щебня, оставшейся от пещеры. Второстепенные коридоры ответвляются налево и направо. Минлоки, наблюдая за персонажами в деревне, усиливают свои психические мучения, когда персонажи входят в шахту.

Каждый входящий в шахту персонаж должен преуспеть в спасброске Сл 14 Мудрости, иначе получит помеху к проверкам Интеллекта и Мудрости из-за того, что его отвлекают шепотом, изменчивыми движениями и другими галлюцинациями, находясь внутри шахты.

М2. Южное Крыло

Туннель заканчивается небольшой пещерой, в которой хранятся изношенные кирки, ржавые лопаты и две ручные тележки, заполненные мусором и тряпками.

Инструменты были оставлены рабочими после катастрофы.

Посмотревшие вверх персонажи увидят множество летучих мышей, свисающих с потолка на высоте 20 футов. Если на них светит яркий свет или кто-то издает шум громче шепота, летучие мыши объединяются в три враждебных **стаи летучих мышей**. Эти стаи были привлечены к руднику нездоровым присутствием минлоков и нападают на всех существ, кроме минлоков.

М3. Северное Крыло

Этот туннель поворачивает обратно в сторону входа, южная стена пещеры в конце имеет странные углубления и ниши в скале на разной высоте.

Туннель резко обрывается. Шахтеры намеревались копать здесь и дальше, но после обрушения он был заброшен.

М4. Обвал

Когда персонажи подходят к обвалу, сначала они видят на пути большие камни, мимо которых могут легко пройти. Туннель становится все теснее и теснее, пока они не достигнут основной части обвала.

Горы битого камня перекрывают туннель от потолка до пола. Остальные части обвала после обрушения были проходимы, но эта кажется непроницаемой земляной стеной.

Здесь невозможно спуститься дальше по туннелю. Персонаж, который пытается переместить любой из камней, должен преуспеть в спасброске Сл 15 Ловкости, иначе получит 7 (2кб) дробящего урона, когда щебень сдвинется, упадет на них или выскользнет из-под их ног, завалив их.

М5. Вход в Логово Минлоков

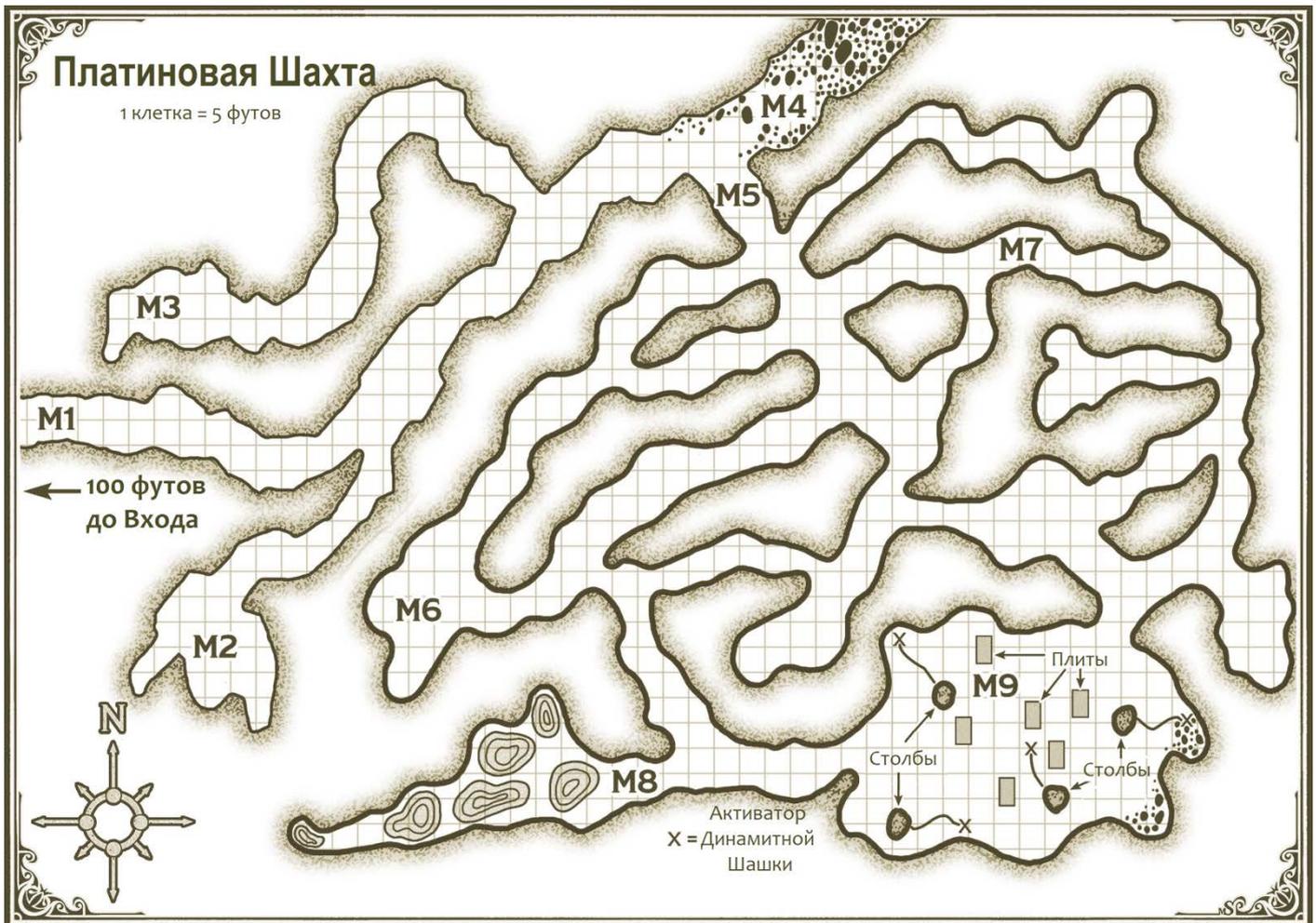
Ведущий дальше туннель почти круглый. Черный мох покрывает стены, пол и потолок туннеля, насколько вы можете видеть. В туннеле есть несколько ответвлений, все покрытые таким же черным мхом.

Примечательным аспектом этого туннеля является равномерный слой черного мха, покрывающий все вокруг. Персонажи, которые соскребают мох со скалы, видят, что стены гладкие, а не вырезаны киркой и лопатой, как остальная часть шахты. Поскольку туннели минлоков возникли спонтанно, а не были выкопаны, здесь нет царапин или следов раскопок на стенах, полу или потолке. Мох заглушает все звуки, вызывая отсутствие эха и вызывая чувство клаустрофобии.

Успешная проверка Сл 14 Интеллекта (Магия или Природа) покажет, что туннели были созданы не рукой, когтями или инструментом, а скорее магией или другим странным эффектом; если проверка успешна на 4 или более, персонаж собирает воедино улики, если они еще не сделали этого, и понимает, что создали покрытые мхом туннели минлоки.

М6. Пещера Плача

Густой, бархатистый черный мох покрывает все поверхности этой восьмифутовой в высоту пещеры. В дальней стене находится глубокая ниша.



Каждый раз, когда существо, не являющееся минлоком, входит в альков или начинает там свой ход, из стен алькова вырастают щупальца черного мха, вынуждая существо преуспеть в спасброске Сл 14 Ловкости, чтобы не быть Схваченным ими (Сл высвобождения 14). В остальном щупальца представляют собой безвредный магический эффект, и их нельзя повредить, хотя заклинание *развеять магию* [dispel magic] заставляет их исчезнуть.

Развитие Событий. Персонажу, который забредает в эту пещеру в одиночку и схваченному мшистыми щупальцами, возможно, придется иметь дело с одним или несколькими **минлоками**, которые прокрадутся в пещеру, надеясь воспользоваться затруднительным положением персонажа.

M7. Мшистый Лабиринт

Минлоки любят отлавливать чужаков в этом покрытом мхом лабиринте туннелей, заманивая их в тупиковые пещеры с помощью галлюцинаций (например, звуков чьего-то крика о помощи).

M8. Бассейны

Эта тупиковая пещера широко открывается, и здесь отчетливо ощущается затяжная сырость туннелей. Влага просачивается через потолок из мха наверху, образуя крупные капли, падающие в бассейны с темной водой по всей пещере. Резкий запах минералов наполняет воздух и смешивается с землистым запахом мха. Звук капель не слышен эхом, но сразу же заглушается покрытыми мхом поверхностями.

Бассейны здесь различаются по глубине: самые маленькие - несколько дюймов, а большие - 2 фута в самой глубине. В подземной тьме бассейны кажутся черными. Источники света отражаются от воды, как от темного зеркала, и персонажи не могут ничего видеть под их поверхностью.

Это еще одно идеальное место для засады минлоков или, если вы хотите немного встряхнуть группу, для **черной слизи** или другой слизи, которая таится на поверхности одного из бассейнов, как жирное пятно.

M9. Пещера Трансформации

Здесь вас встречают новые ароматы: затхлый привкус гниющей ткани и старых мхов и запах гнили, витающий в застойном воздухе. Толстые столбы из покрытого мхом камня поддерживают потолок высотой в двадцать футов, каменные плиты высотой по пояс усеивают пещеру по всему её периметру.

Минлоки приносят сюда своих жертв, чтобы мучить их и впоследствии трансформировать. Каменные плиты залиты кровью и грязью - результат того, что смертные лежали на них в течение многих дней пыток. Все члены группы, захваченные минлоками, находятся здесь, парализованные, на одной из плит, если они еще не были преобразованы (см. «Телепатическое Мучение» в конце приключения). Все оставшиеся **минлоки** атакуют, когда группа доходит до центра этой пещеры.

Динамитная Ловушка. Шахтеры, превратившиеся в минлоков, использовали остатки своих знаний, чтобы установить взрывчатку на четырех столбах в пещере. К каждой колонне прикреплена динамитная шашка с длинным запалом, ведущим к плунжерному спусковому крючку. Любой персонаж с показателем пассивной Мудрости (Восприятие) 18 или выше, замечает похожий на свечу объект, прикрепленный к каждой колонне и частично скрытый под мхом. Персонаж, внимательно осматривающий столб, замечает динамитную шашку и выходящий из нее запальный шнур с успешной проверкой Сл 14 Мудрости (Внимательность). Действием, персонаж может перерезать запальный шнур (проверка способности не требуется). Если динамитный заряд получает урон от любого источника, он взрывается (как описано ниже).

Минлоки используют взрывчатку в крайнем случае. Если минлок начинает свой ход с 10 очками здоровья или меньше, он перемещается к ближайшей шашке, использует свое действие для активации запала, а затем использует свое бонусное действие Теневой Телепорт для побега. Столб при взрыве разрушается. Последний минлок взрывает все оставшиеся столбы перед тем, как убежать. Любое существо в пределах 5 футов от взрывающейся динамитной шашки должно совершить спасбросок Сл 12 Ловкости, получая 10 (3к6) дробящего урона при провале, или половину этого урона при успехе. Если все четыре столба разрушены, потолок пещеры частично обрушится. Каждое существо в пещере при его обрушении, должно совершить спасбросок Сл 15 Ловкости. При провале существо получает 22 (4к10) дробящего урона, падает ничком и удерживается под обломками породы не в силах встать; при успешном спасброске существо получает половину урона и не оказывается под обломками и не сбито с ног. Существо может своим действием попытаться освободиться само или освободить другое существо, попавшее в ловушку из обломков в пределах своей досягаемости, сделав это с успешной проверкой Сл 20 Силы (Атлетика). Убежавшие минлоки возвращаются на следующую ночь, чтобы посмотреть, что попало в их ловушку.

Старые Останки. Останки других жертв лежат в южной части пещеры. Сброшенные трансформированными минлоками пожитки оставлены гнить. Груды костей, одежды, обуви, ржавых клинков, расколотых луков и стрел лежат в углублениях стен.

Сокровище. Большинство предметов в кучах мусора пришли в негодность после долгих лет гниения в темноте и сырости. Тщательный поиск обнаруживает 50 зм, рог для питья из слоновой кости с платиновой филигранью (120 зм) и *ночные очки (goggles of night)*.

ПРОХОД В ЦАРСТВО ФЕЙ

Минлоки появляются там, где особенно сильно влияние Царства Фей. Мелкое озеро на склоне горы над логовом минлоков (прямо над зоной М8) питается ручьем, который становится рекой, когда летом тает снег. Когда полная луна висит в ночном небе, озеро превращается в переход фей. Любой, кто полностью погрузится в ледяную воду в это время, всплывет уже в Царстве Фей.

СУДЬБА ВЕРМЕЙОНА

Если отряд очистит гнездо от минлоков и проинформирует жителей Маэрина, поселенцы восстановят деревню Вермейон, и шахта в конечном итоге снова начнет добычу платины. Новые жители относятся к персонажам как к местным героям. По мере распространения новостей Тормун и Бленисс в конце концов узнают о возрождении деревни и возвращаются, чтобы перезапустить свой магазин, не в силах упустить возможность оказаться так близко к платиновому руднику.

В том случае если минлоки выживают, путешественники продолжают пропадать, если они пытаются пройти через Вермейон. Число минлоков в гнезде растет, что в конечном итоге станет угрожать городу Маэрин.

МИНЛОК

Минлоки - извращенные феи, вызывающие ужас и стремящиеся уничтожить все хорошее, невинное и красивое. В основном они живут в лесах, хотя хорошо адаптируются к городским и подземным условиям.

Воплощение Страх. Минлоки порождены страхом. Когда страх овладевает существом в Царстве Фей или в любом другом месте, где сильно влияние Царства Фей, один или несколько минлоков могут спонтанно возникать в тени или тьме поблизости. Если рождается более одного минлока, волшебным образом образуется логово. Земля скрипит и стонет, когда в ней открываются узкие извилистые туннели. Один из этих новообразованных проходов служит единственным входом и выходом из логова. Внутри лабиринта черный мох покрывает все поверхности, заглушая звук. Большая центральная пещера служит логовом минлоков, где мучают пленников.

Обитатели Тьмы. Минлоки не выносят яркого света. Они могут сверхъестественным образом ощущать области тьмы и тени в непосредственной близости от себя и, таким образом, могут телепортироваться из одного затемненного пространства в другое, что позволяет им подкрадываться к своей добыче и убегать, когда расклад сил складывается в не их пользу.

СКАЗКА НА НОЧЬ ШЕМШИМЕ

Приключение для персонажей 4 уровня
Автор сценария: Ari Levitch Перевод - Ed_du
Реализация идеи и Редактор: Michele Carter

Книга *Сказка на Ночь Шемшима* пылится на полке в Крепости Свечей уже более шестисот лет. Эта предназначенная для детей книга оказалась в библиотеке обычным образом, в отличие от своего дарителя. Имевший дела с Крепостью Свечей торговец редкими книгами Йовен Пилт, был совершенно безумен, когда появился в крепости со своими последними дарами. Записи об этом эпизоде скудны, в них лишь сообщается, что он был помещен в изолятор на несколько недель после того, как "поющее безумие" начало распространяться среди Признанных в библиотеке. После внесения в каталоги Признанные убрали на полки последние дары Йовена, которые включали в себя и *Сказку на Ночь Шемшима*.



ОБЗОР ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Приключение происходит в Подвале Светлячков под Домом Отдыха, названном так потому, что в подвале нет окон и единственный свет исходит от ламп, в которых заключены рои светлячков.

После проведенной здесь ночи все персонажи просыпаются утром со звучащим в голове одним и тем же мотивчиком, который они мурлычат себе под нос. Вскоре они обнаруживают, что прилипчивый мотив "распространился" и на других обитателей Подвала Светлячков, и Признанные закрывают его на карантин для сдержания того, что на самом деле является проклятием. Приключение построено вокруг череды происходящих событий, когда персонажи находятся на карантине в Подвале Светлячков с несколькими из обслуживающего персонала библиотеки, в попытке сдержать распространение проклятия Шемшима по всей библиотеке. События описывают всё возрастающее сверхъестественное влияние Шемшима, и то, как закрытым на карантине приходится справляться с растущим давлением заключения в опасно сложившейся ситуации.

Персонажам нужно определить источник проклятия. Их поиски в конце концов приводят к кенку Морщинке, смотрителю Подвала Светлячков, у которой и находится книга. Дело в том, что в *Сказке на Ночь Шемшима* заключён злобный дух по имени Шемшима, а находящаяся в книге загадка подсказывает как не дать ему вырваться из неё.

Ниже приводится краткое описание событий в порядке их возникновения:

Событие 1: Карантин. Персонажей и НИП запечатывают в Подвале Светлячков, чтобы сдержать их заразное проклятие.

Событие 2: Приступ Эбдера. Одного из Признанных, не выдержавшего маниакальной бубнежки, охватывает проклятие, и начинают происходить жуткие вещи.

Событие 3: Поющий Череп. Обнаруживаются проклятые останки принесшего *Сказку на Ночь Шемшима* в Крепость Свечей книготорговца, в виде напевающего песенку черепа захороненного здесь столетия назад.

Событие 4: Попытка Побег. Напряженная обстановка доводит до отчаянья К'Тулах, одну из приезжих учёных, и она пытается вырваться из подвала, угрожая распространить проклятие по всей Крепости Свечей.

Событие 5: Марионетки. Магия Шемшима берет под контроль запертых в библиотеке персонажей, заставляя их яростно набрасываться друг на друга.

Событие 6: Шемшима. Авантюристы находят книгу и им нужно узнать, как остановить проклятие в противостоянии с Шемшима.

Темп происходящих событий зависит от вас. Если вы хотите ослабить напряжённую обстановку в заточении, начинайте новое событие только после того, когда персонажи решат, что они справились с текущей ситуацией. С другой стороны, вы можете не давая им передышки бомбардировать их одним событием за другим.

ОБНАРУЖЕНИЕ КНИГИ

Выяснение где находится книга - важная деталь этого мистического приключения. Кенку Морщинка, одна из Признанных, смотритель Подвала Светлячков, влюбилась в книгу и спрятала ее в своей комнате. Хотя книга и отсутствует в начале приключения, персонажам приходится бороться с исходящей от неё скверной магией.

Описание Внешнего Вида Книги

Эта детская книжка с обложкой из дерева и меди является механической диковинкой работы гномов. На выцветшем от времени рисунке с лицевой стороне обложки - круглый мельничный жернов. Сама книга квадратная, с краями по восемнадцать дюймов длиной. В корешок вшита сильно помятая с одной стороны серебряная музыкальная шкатулка.

В книге нет страниц, вместо них при её открытии раскрывается красиво вырезанная из дерева, жести, холста, кожи и окрашенная иллюстрация старомодной водяной мельницы. Иллюстрация является заводным механизмом, предназначенным для проигрывания анимации четырех отдельных сцен, пока встроенная в корешок книги музыкальная шкатулка проигрывает металлизированную мелодию, заполняя своим мотивом разум тех, кто ее слышит (см. прилагаемый раздаточный материал). В механизированных сценах участвуют умирающие жуткими способами вырезанные фигурки членов жившей на мельнице семьи в тот момент, когда на них смотрит похожая на тень фигура. Сцены на иллюстрации следующие:

- Мать отрубает косою ноги и ухо своему мужу.
- Собака семьи откусывает матери руку.
- Сын тонет в реке во время стирки одежды.
- Финальная сцена (которая не разыгрывается до тех пор, пока музыкальная шкатулка не будет отремонтирована) показывающая как дочь побеждает тень, раздавив ее мельничным жерновом.

Предыстория

Много веков назад с живущей на отдаленной водяной мельнице семьей случилась череда трагических событий из-за привязавшегося к ней злого духа по имени Шемшиме, который и был причиной "несчастных случаев". В конце концов дочери удалось уничтожить Шемшиме, раздавив его мельничным жерновом, благословленным путешествующим жрецом Чонти (бога земледелия).

Эта история стала местной легендой, призванной предостеречь поучительной историей о том, что стоит быть повнимательнее при выполнении своих домашних дел. Когда гном, странствующий по миру бард, услышал эту легенду, он был так впечатлён, что создал по ней книгу *Сказка на Ночь Шемшиме*, тем самым непреднамеренно сотворив канал, через который Шемшиме может вернуться.

Йовен Пилт выкупил книгу у нашедшего ее среди обломков кораблекрушения искателя приключений. Он привез механизированную книгу в Крепость Свечей, где она и находится до сих пор.

Кенку Антиквар

Признанная, кенку Морщинка, собирает всевозможные диковинки и безделушки. Когда она увидела *Сказку на Ночь Шемшиме*, с его замысловатой механикой и очаровательной музыкальной шкатулкой, то не смогла устоять перед соблазном заполучить её в свою коллекцию. Книга попала в руки кенку, когда её принесли для ремонта переплёта во время реставрации Подвала Светлячков, части библиотеки Крепости Свечей, в котором она уже много лет работает смотрителем.

Прежде чем авантюристы в самом начале приключения появятся в Подвале Светлячков, Морщинка унесла книгу в свою комнату (зона F11) и открыла. Заиграла музыкальная шкатулка и она попала под власть проклятия Шемшиме.

Четверостишия можно раздать персонажам как сопроводительный раздаточный материал. Пока музыкальная шкатулка не будет отремонтирована, она всегда возвращается к началу песни перед воспроизведением последнего четверостишия. Поэтому последние строки сказки Шемшиме не насаждаются в разумы услышавших мотивчик до тех пор, пока музыкальная шкатулка не будет исправлена и мелодия не проиграется полностью. Недостающее четверостишие следующее:

*Вижу как мать пшеницу косила
А в ней супруг поспать завалился
Вжишик, и ноги ленивцу срубил
Вжишик, и уха до кучи лишился*

Может быть имя у тени?

ШЕМШИМЕ

Горе несет, избегая вины

ШЕМШИМЕ

*Вижу я псину бегущую рядом
Я не знаю команд, да и псу их не надо
Мать кормила его вкусной едой
Пес промахнулся, откусил вместе с рукой*

Может быть имя у тени?

ШЕМШИМЕ

Горе несет, избегая вины

ШЕМШИМЕ

*Вижу как сын пошёл на работу
Стирать одежду городскому народу
Подскользнувшись упал, река понесла
Утянуло на дно и нет паренька*

Может быть имя у тени?

ШЕМШИМЕ

Горе несет, избегая вины

ШЕМШИМЕ

Вижу как дочка мелет зерно
Желаю чтоб время духа прошло.
Тень погубила ловушка жреца
Жернов и вправду убил подлеца!

Проклятие Шемшиме

Услышавшие несложный мотивчик мелодии шкатулки, находят его неотразимо прилипчивым и напевают снова и снова. Такие личности становятся пораженными проклятием.

Рифмованные строчки действуют как ритуал вызова, предназначенный для возрождения Шемшиме. Когда распеваящих станет достаточное количество или пройдет достаточно времени при их напевании, ритуал будет завершен. По мере приближения этого события сила Шемшиме растет. Всякий, кто услышит проклятую мелодию, в свою очередь становится проклят её воспроизводить, тем самым распространяя действие проклятия.

Сопrotивление Напеву

Персонажи могут заставить себя не напевать мотив, но для этого потребуется сконцентрироваться как при произношении заклинания (см. "Концентрация" в *Книге Игрока*).

Заклинание *тишина [silence]* или подобная магия сводит на нет эффективность напева в пораженной области.

Заклинание *снятие проклятия [remove curse]* или аналогичная магия снимает проклятие с существа, хотя оно остается уязвимым повторно им заразиться. Если заклинание наложено на книгу, то магия подавляет проклятие на всех существах в течение 10 минут.

ОБИТАТЕЛИ ПОДВАЛА

Небольшая группа работников библиотеки проживала в Подвале Светлячков, пока шла работа по реставрации и восстановлению находящейся в нём коллекции.

Варнир

Хаотично-добрый солнечный эльф, писец (685 лет)

Варнир - старший писец, проведшая столетия в Крепости Свечей. Она любит книги, и заботится о них, как о своих внуках. Варнир малоамбициозна, её не интересует карьера в рядах Признанных и она вполне довольна своим положением старшего писца. Эльфийка трудолюбива и ожидает того же от других.

Варнир была адъютантом, когда проклятие Шемшиме впервые пришло в Крепость Свечей, хотя она даже не подозревала, что причиной безумия была книга.

Варнир - **дворянка** со следующими изменениями:

- Говорит на Общем и языке Эльфов, имеет темнорение на расстояние до 60 футов. Она совершает с преимуществом спасброски от очарования, и её невозможно магически усыпить.
- Вместо рапиры Варнир владеет тростью и может действием совершить две рукопашные атаки оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: 2 (1к4) дробящий урон.

Черта Характера. "У меня сердечное, спокойное поведение, даже когда обстоятельства заставляют нервничать."

Идеал. "У всего есть свое место, и у каждого есть своя роль."

Привязанность. "Крепость Свечей - маяк цивилизации в этом мрачном и отсталом мире."

Слабость. "Когда меня что-то раздражает, я стараюсь не обращать на это внимания, но обычно в конце концов всё-таки срываюсь на кого-нибудь."

Эбдер Камушек

Законно-добрый человек, писец (33 года)

Пессимист Эбдер видит в каждой неудаче катастрофу, а в каждой победе что просто повезло. Он вдовец, Гейлби его дочь, отрада глаз отца среди тревог мировосприятия.

Почти полностью седой, с измученным выражением лица, Эбдер выглядит старше своего настоящего возраста. Его одежда и пальцы испачканы чернилами.

Эбдер - **обыватель**, говорит на Общем языке и у него с собой набор инструментов каллиграфа.

Черта Характера. "Я человек нервный. Меня беспокоит, что старший писец Варнир думает обо мне и моей работе."

Идеал. "Мерилом человека является качество его работы."

Привязанность. "Как бы я ни заботился о своей службе у Признанных, моя дочь - это мой мир."

Слабость. "Я очень подозрительно отношусь к чужим мотивам."

Гейлби Камушек

Законно-добрый человек, ребенок (8 лет)

Живущая в Подвале Светлячков со своим отцом Эбедром Камушком, Гейлби - полная энергии девочка, любящая рисовать и настойчиво требующая чтобы отец перед сном посмотрел её рисунки.

На ней желтая накидка с капюшоном, скрывающим короткие вьющиеся черные кудряшки, и не хватает одного переднего зуба.

Черта Характера. "Мне все интересно."

Идеал. "Мне никогда не будет скучно, пока у меня есть воображение."

Привязанность. "Я люблю открывать что-то новое сама, особенно если оно запрещено."

Слабость. "Я скажу все, что угодно, лишь бы не попасть в неприятности."

К'Тулах

Нейтрально-добрый табакси, ученый (30 лет)

К'Тулах - общительная табакси, похожий на кошку гуманоид. Она прибыла в Крепость Свечей шесть дней назад и получила разрешение на использование библиотеки для проведения своих исследований о региональных проявлениях магии народов.

Табакси оживленная болтушка с чрезмерной жестикуляцией во время разговора, что раздражают Варнир, но эльфийка ценит ее академический опыт.

К'Тулах табакси, **друид**, со следующими изменениями:

- Говорит на Общем и языке Друидов, темнорение на расстояние до 60 футов.
- При передвижении в свой ход в бою, К'Тулах может удвоить свою скорость до конца хода. Используя эту черту, она не может использовать ее снова, до тех пор пока не переместится на 0 футов за один из следующих ваших ходов.
- Действием, К'Тулах может совершить рукопашную атаку оружием своими когтями: +2 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: 2 (1к4) рубящий урон.

Черта Характера. "Я говорю быстро и могу поддержать разговоры почти о чем угодно."

Идеал. "Приличия переоценены. Жизнь слишком коротка для формальностей."

Привязанность. "Тщательно проведенные мною в течение последних десяти лет исследования - моя гордость и радость."

Слабость. "Мне не нравится чувствовать себя как в ловушке."

Морщинка

Хаотично-нейтральный кенку, смотритель (55 лет)

Смотритель Подвала Светлячков старая кенку живёт здесь последние двадцать два года заодно присматривая за роями светлячков. С годами кенку потеряла много перьев, а те, что остались, постоянно взъерошены и измяты. В руках Морщинки всегда длинный посох с крюком на конце, которым она меняет подвешенные к потолку лампы-светлячки.

Кенку не отличается терпеливостью к другим, и она рассматривает усилия старшего писца Варнир по восстановительно-реставрационным работам как вторжение. Только Гейлби Камушек смогла смягчить суровый нрав кенку своей любовью к интересным предметам.

Морщинка - **кенку**, носит полностью заряженное *кольцо тарана (ring of the ram)*.

Черта Характера. "Вы все меня раздражаете, так что оставьте меня в покое."

Идеал. "Меня привлекают красивые и любопытные произведения искусства."

Привязанность. "Я бережно храню скопленные мною безделушки и ценности."

Слабость. "То и дело я потираю руки, как будто их мою."



ПРИКЛЮЧЕНИЕ НАЧИНАЕТСЯ

Приключение проходит в Подвале Светлячков под Домом Отдыха. Персонажи могут оказаться там по одной из двух причин. Предположительно, в Доме Отдыха случился наплыв посетителей, в результате которого персонажам пришлось остановиться в единственных свободных комнатах расположенными в Подвале Светлячков. В другом варианте, идея снять жилье в части библиотеки, рядом с коллекцией древних книг, может стать для персонажей достаточно веской причиной здесь остановиться.

Персонажи спускаются в Подвал Светлячков через люк в потолке зоны F1. Когда они это сделают, зачитайте описание зоны F1 игрокам.

Когда они появляются здесь, то первым делом замечают пожилую эльфийку Варнир, неуверенно балансирующую на лестнице и расставляющую несколько цветочных горшков на одном из книжных шкафов. Она поглощена своим занятием и прежде чем персонажи успевают что-либо сказать, начинает говорить, не глядя на них.

"Эбдер, ты вернулся?"

"Я никуда и не уходил!" ворчит снизу чей-то голос.

"Оу?" Эльфийка смотрит вниз и, кажется, удивлена вашим присутствием. Затем она говорит, указывая на комнату вокруг себя: "Ах да. Посетители. Я писец Варнир. Извините за небольшой бардак. Как видите, реставрационные работы ещё не закончены. Я скоро спущусь к вам." Возвратившись к своему занятию, она через мгновение добавляет: "Вообще-то, не могли бы вы отнести эту стопку книг вниз к Эбдеру? Я скоро буду." и указывает на небольшую стопку книг на табурете. "Большое спасибо."

Спустившиеся вниз в зону F2 персонажи, находят там сидящего за столом и сгорбившегося над книгой Эбдера. Заметно раздраженный, он говорит вместо того чтобы представиться:

"Пожалуйста, говорите потише. Я только что уложил дочь спать."

Эбдер назовёт свое имя, если его спросят. Когда персонажи притаскивают ему стопку книг, он со вздохом трёт переносицу и объясняет, что книги не для него, а для другого посетителя - К'Тулах, которая живет в одной из комнат внизу. Указав персонажам в сторону спускающейся вниз лестницы в ее комнату (зона F13) он просит отнести книги ей.

Если они согласятся, К'Тулах будет благодарна за доставку и заведет разговор о своей научной работе.

Через час Варнир находит персонажей и извиняющимся тоном говорит, что здорово устала от дневных хлопот и лучше они поговорят утром. Она предлагает им зоны F8 и F12 в качестве комнат для ночлега. За ней стоит Морщинка с ужином на подносе для персонажей. После чего Варнир желает им спокойной ночи и оставляет их в покое.

Персонажи могут за несколько часов осмотреть библиотеку, поболтать с Эбдером или сразу отправиться в свои комнаты. Эбдер не очень-то разговорчив, но он оттаивает, когда кто-нибудь спрашивает о его дочери Гейлби.

СОБЫТИЯ

Ниже приводится подробный обзор происходящих в ходе приключения шести событий.

Событие 1: Карантин

После первой ночи в Подвале Светлячков вы собираетесь вокруг стола в центре основного яруса книгохранилища. Все идёт своим чередом, пока вы не замечаете, что ваши спутники бубнят себе под нос какую-то мелодию - тот же самый мотивчик, который застрял и у вас в голове после того как вы проснулись и спустя мгновение осознаёте, что тоже тихонько его мурлычите.

Персонажи напевают мотивчик песенки Шемшима. Они не знают слова песенки, и совсем не уверены в том, что до сегодняшнего дня слышали этот мотив хотя бы раз. Неизвестный ранее персонажам, проклятый мотивчик распространился и на них, когда Гейлби Камушек насвистывала его в холле перед комнатой персонажей после того, как сама его услышала от Морщинки.

К'Тулах и Эбдер сидят с персонажами за одним столом. Эбдер читает ту же книгу, что и вчера. Бубнящие себе под нос певцы явно его беспокоят, и через некоторое время он строго просит персонажей в библиотеке молчать. Если персонажи пытаются это сделать, они замечают, что для этого требуется сознательное приложение усилий (см. "Сопротивление Напеву").

Через несколько минут Эбдер сам того не замечая тоже начинает мычать прилипчивый мотивчик. Спустя несколько мгновений люк в потолке верхнего яруса (зона F1) захлопывается, после чего раздается скрежет нескольких механических замков. Варнир, старшая Признанная в этом месте, заперла ведущий в Подвал Светлячков люк, запечатав внутри себя, персонажей, Эбдера, Гейлби, К'Тулах и Морщинку.

Спускаясь по винтовой лестнице в зону F2, она тихо насвистывает проклятый мотивчик. С усилием Варнир подавляет свой свист и делится следующей информацией:

"Когда я впервые прибыла в Крепость Свечей, Признанные были обеспокоены "певческим безумием", поразившим одного книготорговца. После того как несколько Признанных тоже начали напевать эту песенку их всех вместе поместили в изолятор." Она замолкает и хмурится. "Я не знаю, что случилось с ними впоследствии. Это было шестьсот лет назад."

Восстановив свою обычную выдержку Варнир добавляет: "Я предупредила Признанных и запечатала выход, чтобы остановить распространение чего бы это ни было."

К'Тулах тут же во всеулышание заявляет о своем дискомфорте от того, что ее заперли здесь. Эбдер считает карантин незначительной помехой и жалуется, что вся эта суматоха мешает его работе. Морщинка и Гейлби в данный момент отсутствуют.

Варнир отказывается строить предположения о причине "безумия", поскольку она не заклинатель и не хочет заниматься гаданием не имея никаких данных. "Но, возможно вы сможете в этом разобраться," говорит она, махнув рукой в сторону комнат.

Персонажи могут исследовать Подвал Светлячков и переговорить с его обитателями. Подчеркивайте при этом поддержку концентрации, необходимую для того, чтобы не в очередной раз не начать бубнить прилипчивый мотив.

Когда вы сочтете это уместным, начинайте событие 2.

Опрос Обитателей

Каждый из живущих в Подвале Светлячков делится своими мыслями и предлагает свою собственную точку зрения.

Морщинка. Управляющая Подвалом Светлячков готовит на кухне (зона F7) завтрак. Она рассеянно насвистывает ту же самую мелодию. Когда к ней обращаются персонажи, она не принимает проблему всерьез и раздражается, если они продолжают ей надоедать.

Эбдер. Обложившись стопками книг, он остаётся сидеть за столом в книгохранилище. Если персонажи начинают свои расспросы, он говорит, что работал в скриптории (зона F3) и не заметил ничего необычного, если не считать кенку, которая постоянно шаркая, проходит там по пути в кладовку и обратно.

Гейлби. Девочка находится в своей комнате (зона F9). Когда персонажи подходят к ней, она больше заинтересована в показе им своих игрушек, чем в ответах на вопросы. Если ее спрашивают о её рисунках, она пугается возможных проблем и замолкает.

К'Тулах. После проведенного в книгохранилище часа табаки можно найти в ее комнате (зона F13). Ей трудно сосредоточиться на работе, и она явно встревожена. Когда персонажи начинают свой опрос, она говорит им, что пришла сюда учиться, а не замуроваться в гробнице.

Варнир. Старший писец остается в книгохранилище в течение часа, после чего удаляется в свою комнату (зона F14). Она уже поделилась всем, что знает о действующем на них проклятии. Если ее спросить о том, чем она занималась в последнее время, она объясняет, что делила свое время между ремонтом балконного яруса и работой в переплетной мастерской. Она способна подавить желание напевать мотив без каких-либо внешних признаков принуждения.

Выходной Люк

На люк наложено заклинание *волшебный замок [arcane lock]*, которое развеивается находящимся у Варнир ключом. КД люка 21, у него 60 очков прочности и иммунитет к яду и психическому урону. Персонаж с воровскими инструментами может обойти заклинание и открыть люк с успешной проверкой Сл 25 Ловкости, но каждая попытка обхода заклинания отнимает 1 минуту времени. В качестве альтернативы персонаж может выломать люк с успешной проверкой Сл 25 Силы (Атлетика). Заклинание *открывание [knock]* или аналогичная магия подавляет блокирующее люк заклинание волшебный замок на 10 минут.

Влияние ШЕМШИМЕ

к6 Проявление

- 1 В течение следующих 10 минут все светлячки в лампах мерцают через неравные промежутки времени, погружая на несколько секунд библиотеку в темноту.
- 2 С полок взлетают случайным образом выбранные книги. Каждое существо в зонах F1, F2 и F14 должно преуспеть в спасброске Сл 13 Ловкости DC 13 или получить 2 (1к4) дробящего урона от столкновений с летающими книгами.
- 3 В библиотеке становится намного холоднее. Падение температуры продлится до конца приключения.
- 4 В зоне где находятся персонажи появляются три тени. Они атакуют персонажей, но исчезают в конце их третьего хода боя, если только не были уничтожены к этому времени.
- 5 Магия Шемшима проявляется в виде худшего кошмара у случайно выбранного персонажа. Этот персонаж должен сделать спасбросок Сл 12 Интеллекта. При неудаче персонаж получает 9 (2к8) психического урона и будет Испуган этим проявлением, полагая, что оно реально. Проявление кошмара длится до 1 минуты, следуя повсюду за персонажем и ему нельзя причинить вред. Персонаж должен повторять спасбросок в конце каждого своего хода, прекратив действие иллюзии в случае успеха или получая 9 (2к8) психического урона при неудаче.
- 6 Выберите в Подвале Светлячков три существа. Каждый из них должен преуспеть в спасброске Сл 14 Мудрости, или получив 7 (1к8 + 3) психического урона совершает ответным действием (реакцией) рукопашную атаку оружием против одного из существ по вашему выбору.

Событие 2: Приступ Эбдера

Когда начинается это событие, Эбдер сидит за столом в зоне F2.

В Подвале Светлячков заглушая все звуки раздается пронзительный вопль. Несмотря на его интенсивность и сверхъестественную высоту, вы узнаете в нём голос Эбдера.

Любой находящийся в зоне F2 видит, что глаза Эбдера стали выпучены от ужаса. После своего вопля он продолжает свой ритмичный бубнёж, остальная часть его тела парализована и он холодный на ощупь. Эбдер без остановки, снова и снова в течение пяти минут, напевает проклятый мотив. В это время в комнату напуганная его поведением вбегает Гейлби, чтобы попытаться помочь отцу. За ней спешит Морщинка в безуспешных попытках утешить ребенка.

Влияние Шемшима начинает просачиваться в мир. Когда Эбдер остановится, сделайте бросок по таблице Влияний Шемшима, чтобы узнать, что дальше произойдет.

Последующие События

После приступа Эбдера влияние Шемшима проявляется в Подвале Светлячков несколькими дестабилизирующими путями. Начиная с этого момента, когда по крайней мере половина персонажей поет мотив песенки Шемшима, для определения что происходит делайте броски по таблице Влияний Шемшима. По своему усмотрению можете увеличить количество этих бросков во время более поздних событий.

Событие 3: Поющий Череп

Останки Йовена Пилта, того самого книготорговца, который принес книгу и ее проклятие в Крепость Свечей, спрятаны в потайном отделении зоны F4. Это событие начинается, когда его череп также начинает напевать песенку.

Прилипчивый мотивчик продолжает мучать каждого из вас, заставляя вас запомнить последовательность нот. Ноты принимают форму слов, которые вы наверняка никогда раньше не слышали, но каким-то образом текст песенки оказывается вам знаком.

Поделитесь со своими игроками в виде раздаточного материала Песенкой Шемшима с отсутствующим заключительным четверостишием. Далее, всякий раз, когда персонажи вынуждены напевать мотив песенки Шемшима, они уже поют её слова а не только одну мелодию.

Неожиданно вы осознаете, что песня звучит не только в вашей голове. Где-то рядом эти слова распевает низкий мелодичный голос.

Череп продолжает петь, пока не будет или разрушен или Шемшима не будет пойман в ловушку книги *Сказка на Ночь Шемшима*. Череп - Крошечный размером предмет с КД 15, 4 очками прочности и иммунитетом к урону ядом.

Событие 4: Попытка Побега

Терпение К'Тулах заканчивается и она пытается вырваться с карантина. Это событие может начаться в любой зоне подвала.

Когда вы будете готовы начать событие, прочитайте вслух следующее:

Закусив губы чтобы не петь К'Тулах садится, прислонившись спиной к стене на пол и обхватывает голову руками. Через мгновение ее уши выпрямляются, она вскакивает и бежит во весь опор.

Мчится она к люку в потолке зоны F1. К'Тулах пытается уклониться от любого, кто стоит на ее пути, и вступит с ними в бой если это будет необходимо. Если она добирается до люка, то попытается его взломать. Когда ей это не удаётся, она требует, у Варнир чтобы она его открыла, но Варнир отказывается. Если К'Тулах не успокоить, она нападает на Варнир, чтобы отнять у неё ключ.

Персонажи могут попытаться успокоить К'Тулах с помощью успешной проверки Сл 15 Харизмы (Убеждение). Для этой задачи также подходят или заклинание *умиротворение* [*calm emotions*] и аналогичная магия или звуки океана из заводной механической устрицы в комнате К'Тулах (зона F13).

Событие 5: Марионетки

Событие может начаться в любой зоне, кроме комнаты Морщинки (зона F11).

Кажется что воздух вокруг вас сгущается. Он давит со всех сторон, начинает покалывать нервы. Мышцы непроизвольно сокращаются, как будто что-то дергает их за невидимые нити.

Когда начинается это событие Морщинка и Гейлби убегают в комнату кенку (зона F11).

Выберите из оставшихся персонажей, включая НИП (кроме Гейлби и Морщинки), половину. Те, кто не находится под действием заклинания *защита от зла и добра* [*protection from evil and good*] или подобной магии, должны преуспеть в спасброске Сл 15 Харизмы или будут Очарованы в течение 1 минуты Шемшима. Будучи очарованным таким образом,



Сценки Открытой Книги

существо находится под контролем Шемшиме, и вынуждено постоянно напевая песенку Шемшиме, пытаться причинить физический вред другому существу.

Существа, чьи действия и передвижения контролируются Шемшиме, остаются в курсе происходящего вокруг них, но они бессильны остановить себя от причинения вреда в соответствии с желаниями Шемшиме.

Контроль Шемшиме над существом нарушается эффектом заклинания *развеять зло и добро [dispel evil and good]* (однако скорее всего эта магия находится за пределами возможностей персонажей) или уменьшением очков здоровья существа до 0. Очарованное существо может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, прекращая действие эффекта на себя в случае успеха. Если существо преуспевает в спасброске или действие эффекта заканчивается, Шемшиме не может снова взять под контроль это существо в течение 24 часов.

Событие 6: Шемшиме

Заключительное событие завязано на взаимодействие с книгой и открытия последнего четверостишия песенки, где рассказывается, как сорвать планы Шемшиме и покончить с проклятием. Между тем Шемшиме проявляется рядом с книгой, набрасываясь на персонажей, чтобы помешать им воспрепятствовать его окончательному воплощению.

Когда событие 5 завершится, зачитайте или перефразируйте следующее:

В дверях появляется Гейлби, ее лицо и одежда забрызганы кровью. Она дрожит, глаза широко раскрыты, в руках большая квадратная книга с заляпанным кровью уголком металлизированного корешка.

Находящаяся у Гейлби книга - это *Сказка на Ночь Шемшиме*. Хотя ей и не хочется говорить что произошло, Гейлби сознаётся, что сбила книгой Морщинку с ног. Когда это случилось либо она, либо Морщинка были одержимы, но кто именно Гейлби не уверена.

Ремонт Музыкальной Шкатулки

Ключевым фактором *Сказки на Ночь Шемшиме* является музыкальная шкатулка, сломавшаяся много столетий назад. Вместо того чтобы проиграть всю мелодию, ближе к концу она перескакивает на начало и проигрывает мелодию заново. То же самое происходит и с анимированной всплывающей сценкой в книге, которая разыгрывается при её открытии.

Внешние повреждения шкатулки сразу же заметны осматривающим книгу персонажам. Успешная проверка Сл 15 Интеллекта выявляет проблему и её решение, при этом персонаж имеющий опыт в обращении с инструментами ювелира или жестянщика получает при проверке преимущество. Внутри музыкальной шкатулки находится медный

цилиндр с множеством крошечных штырьков или калков выполняющих функцию нотного листа. Когда цилиндр поворачивается, калки цепляются за зубья металлической гребенки и получается мелодия. Цилиндр перекосило и это мешает его нормальному функционированию. Для починки требуется три успешных проверки Сл 15 Ловкости, каждая проверка требует траты действия. Проверки могут выполняться одним или несколькими, работающими вместе персонажами.

Во время починки музыкальной шкатулки персонажи слышат в своих головах сводящий с ума шепот Шемшима. После проверки способности на ремонт музыкальной шкатулки, независимо от её результата персонаж должен сделать спасбросок Сл 13 Интеллекта, получая 14 (4к6) психического урона при неудаче и вдвое меньше при успехе.

Отремонтированная музыкальная шкатулка проигрывает свою мелодию до конца. При этом в сознании персонажей формируются слова заключительного четверостишия. Анимированные сценки книги, также покажут завершение истории, продемонстрировав крошечное изображение Шемшима, раздавленного мельничным жерновом.

Противостояние

После того как будет пропет последний куплет, в комнате материализуется **Шемшима**.

Книгу сотрясает вибрация, ее движущиеся механические части на мгновение останавливаются. Что-то внутри неё щелкает, и из книги к потолку вырываются, словно пар из чайника, тени, постепенно формируясь в нечеткую гуманоидную фигуру. Между тем сценки внутри книги трансформируются, создавая совершенно новую картинку, на которой находятся крошечные вырезанные фигуры всех находящихся в подвале на карантине.

Шемшима атакует персонажей, сосредотачивая свое внимание в первую очередь на тех, кто находится рядом с книгой. Он также пытается нарушить концентрацию персонажей, так как заряжается энергией когда поют его песенку.

Недавно сформированная иллюстрация в книге представляет собой копию Подвала Светлячков, дополненную крошечными вырезанными фигурками персонажей и НИП. На сценке привлекает внимание дубликат свисающей с потолка над стеллажами большой скульптуры (см.зона F1).

ШЕМШИМЕ

Средний, нежить

Класс Доспеха 13

Очки здоровья 31 (7к8)

Скорость 0 фт., полёт 40 фт. (парение)

СИЛ 6 (-2) ЛОВ 17 (+3) ТЕЛ 10 (+0)

ИНТ 17 (+3) МДР 14 (+2) ХАР 16 (+3)

Спасброски Инт +5, Мдр +4

Навыки Восприятие +4, Скрытность +7

Сопротивление к урону кислотный, дробящий, огненный, электрический, колющий, рубящий, звуковой

Иммунитет к урону холод, некротический, яд

Иммунитет к состояниям Очарованный, Истощение, Испуганный, Схваченный, Парализованный, Окаменевший, Отравленный, Лежащий ничком, Удерживаемый

Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 14

Языки телепатия 60 фт.

Ур.Опасности 4 (1100 опыта) Бонус Мастерства +2

Всесокрушающий Финал. Если в результате нанесенного урона очки здоровья Шемшима уменьшаются до 0, то вместо этого они сокращаются до 1 очка здоровья, если только полученный урон не являлся результатом того, что Шемшима был раздавлен объектом весом не менее 1000 фунтов.

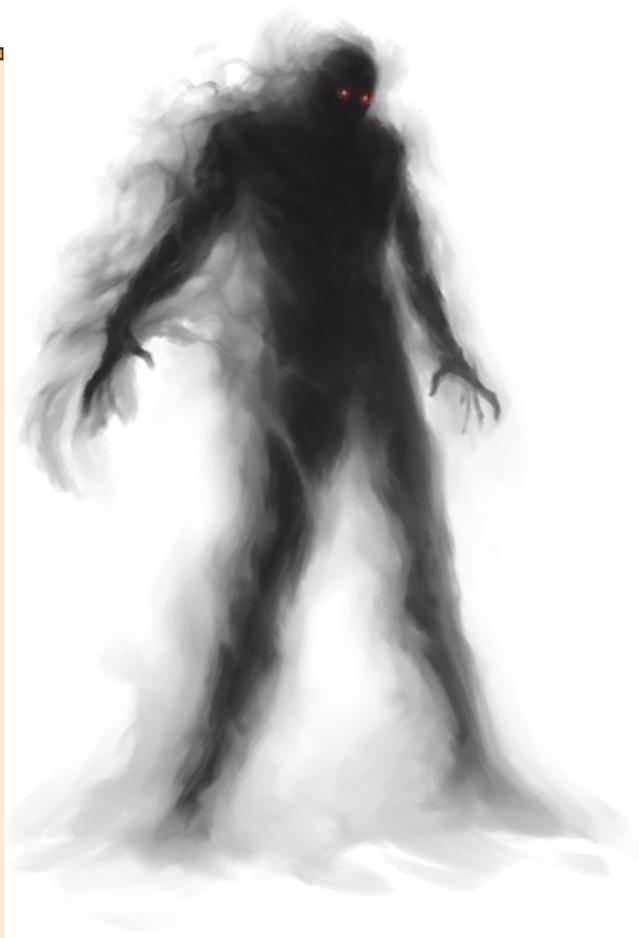
Бестелесное Перемещение. Шемшима может перемещаться сквозь других существ и предметы, как если бы они были труднопроходимой местностью. Он получает урон силовым полем 5 (1к10), если оканчивает ход внутри предмета.

ДЕЙСТВИЯ

Касание Безумства. Рукопашная атака заклинанием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 17 (4к6 + 3) психический урон.

Насильственный Шёпот. Шемшима выбирает до двух существ, которых он видит в пределах 60 футов от себя. Каждая цель должна преуспеть в спасброске Сл 13 Мудрости, иначе получит 7 (1к8 + 3) психического урона и должна использовать ответное действие (реакцию) для проведения рукопашной атаки оружием по одно из существ, которого она может достичь (выбор Шемшима), и которое Шемшима может видеть.

Воющее Бормотание (Перезарядка 6). Шемшима нацеливается на одно существо, которое он может видеть в пределах 30 футов от себя. Существо должно сделать спасбросок Сл 13 Мудрости и при неудаче получить 21 (4к8 + 3) психического урона и стать Ошеломленной до конца своего следующего хода. При успехе цель получает вдвое меньше урона и не ошеломляется.



Уничтожение Книги

Для победы над Шемшиме уничтожение книги не даст никакого эффекта. *Сказка на Ночь Шемшиме* - это Крошечный размером предмет с КД 14, 15 очками прочности, порогом урона 15 и иммунитетом к яду и психическому урону.

Победа над Шемшиме

Для того чтобы победить Шемшиме, его нужно раздавить предметом весом не менее 1000 фунтов. Подходящие в Подвале Светлячков для этого объекты: скульптура в виде книги, подвешенная к потолку в зоне F1, книжные шкафы в зонах F1 и F2 и каменный стол в зоне F2.

Потребуется определенные усилия чтобы заманить Шемшиме туда, где его можно будет раздавить. Поскольку Шемшиме заиклен на книге, дух преследует того у кого она находится и персонажи могут использовать книгу в качестве приманки Шемшиме в нужное им место.

Как только Шемшиме займёт нужную персонажам позицию, действием можно уронить или опрокинуть на него тяжелый предмет. Чтобы его не раздавило Шемшиме нужно преуспеть в спасброске Сл 15 Ловкости. При неудаче Шемшиме исчезает и происходит одно из следующего:

- Если книга цела, Шемшиме втягивает в неё обратно. Книга захлопывается, музыкальная шкатулка замолкает и действие проклятия прекращается.
- Если книга была уничтожена, Шемшиме втягивается в ближайшую закрытую книгу, прекращая действие проклятия. Эта книга превращается в копию *Сказки на Ночь Шемшиме*, уничтожая при этом своё первоначальное содержание.

Как только Шемшиме снова оказывается в ловушке, Варнир или тот, у кого ключ, открывает люк в зоне F1. Варнир или Эбдер немедленно забирают книгу, чтобы запереть ее в одном из самых надежных хранилищ Крепости Свечей.

Вознаграждение. В награду за победу над Шемшиме персонажи получают от Признанных *сумку хранения (bag of holding)*.

РЕШЕНИЯ ВОЗНИКАЮЩИХ ПРОБЛЕМ

В приключении предполагается, что карантин с Подвала Светлячков за время пребывания в нём персонажей снят не будет. Однако всегда есть шанс, что персонажи вашей игры захотят покинуть его пределы или даже помочь сбежать К'Тулах. Разрешать ли данное развитие событий решать вам и не забывайте продумать как это отразится на Крепости Свечей.

В том случае если персонажи увязнут в изучении книг на полках, сделайте бросок по таблице Влияний Шемшиме, чтобы вернуть им ощущение опасности происходящего.

ПОДВАЛ СВЕТЛЯЧКОВ

Книгохранилище в подвале, известное как Подвал Светлячков, расположено под Домом Отдыха. Оно полностью находится под землей и в нем содержится коллекция старинных рукописей, в которых основное внимание уделяется путешествиям и обычаям местных жителей. До тех пор, пока старший писец Варнир не начала здесь свои реставрационные работы, книгохранилище в течение последних нескольких столетий было по сути всеми позабыто.

Локации Подвала Светлячков

В Подвале Светлячков три яруса. На двух верхних располагается коллекция книг. Несмотря на прошедшие года, подвал с гладкими каменными стенами и потертыми деревянными половицами, покрытыми кое-где новыми коврами выглядит ухоженным. Единственный вход - металлический оранжевый люк в потолке наверху лестницы, ведущей вниз в зону F1.

На нижнем ярусе находится кухня и жилые помещения. В течение многих лет Морщинка была здесь единственным жильцом, Варнир, Эбдер и Гейлби перебрались сюда на время начавшихся недавно реставрационных работ.

Окон в Подвале Светлячков нет. Если не указано иначе, оранжево-золотой свет исходит от бутылок с роями светлячков, установленных в стенных нишах или свисающих с потолочного крепежа.

На карте Подвала Светлячков отмечены следующие места:

F1. Книгохранилище, Балконный Ярус

В круглом помещении расставлены изогнутые книжные шкафы из темного дерева, набитые книгами разных форм, размеров и возраста. Цветы в керамических горшках расставлены в линию по верхней части полок, наполняя помещение сладким ароматом. Через равные промежутки по периметру помещения сделаны альковы. В четырех из них установлены отполированные бронзовые статуи ученых мужей в очках, а в трех - мягкие кресла. В центре комнаты медные перила окружают открытое пространство, соединяющее ярусы книгохранилища.

С потолка, над этим пространством, свисает огромная каменная скульптура открытой книги, выглядящей словно она парит в воздухе хлопая своей обложкой как птица крыльями. Винтовая лестница на восток уходит как вниз, так и наверх к встроенному в потолок люку. То там то тут порхают одиночные светлячки.

Отсюда Варнир начала свой реставрационный проект, и здесь опрятнее и уютнее, чем в помещении внизу. Эльфийка принесла ковры и цветы и отполировала все статуи кроме трёх, которые были в столь плачевном состоянии, что их пришлось заменить удобными креслами для чтения.

Высота книжных шкафов 10 футов, и каждый из них снабжен новой, скользящей по рейлингам, лестницей.

С балконного яруса просматривается участок зоны F2.

Книжный Лифт. К перилам прикреплен веревочно-шкивный механизм с потертой корзиной на конце. Столетия назад Признанные разместили его здесь для перемещения книг между ярусами. По сути лифт - это большая плетеная корзина с крышкой. Она уже не в лучшем состоянии, поэтому вмещает не развалившись максимум 50 фунтов. В данный момент корзина поднята, веревка привязана к перилам.

Осматривающие корзину лифта персонажи, находят в ней две маленькие детские куклы. У одной в руках коса с рукоятью из круглой кисточки и вырезанным из бумаги лезвием. У другой куклы нет ног.

Скульптура Парящей Книги.

Вытесанная из камня часть составляет 12 футов в поперечнике и весит 1500 фунтов. На обложке выгравированы слова "БУДЬТЕ ЛЮБОПЫТНЫ".

Скульптура подвешена над зоной F2

на трех цепях, но крепления цепей в потолочной балке вверху находятся в плачевном состоянии. Если к весу скульптуры добавить 200 фунтов и больше, крепления цепей вырвет из потолка, и скульптура рухнет вниз. Кроме того, достаточный силы удар по цепям также приведет к аналогичному результату. У каждой из цепей КД 19, 5 очков прочности и иммунитет к яду и психическому урону.

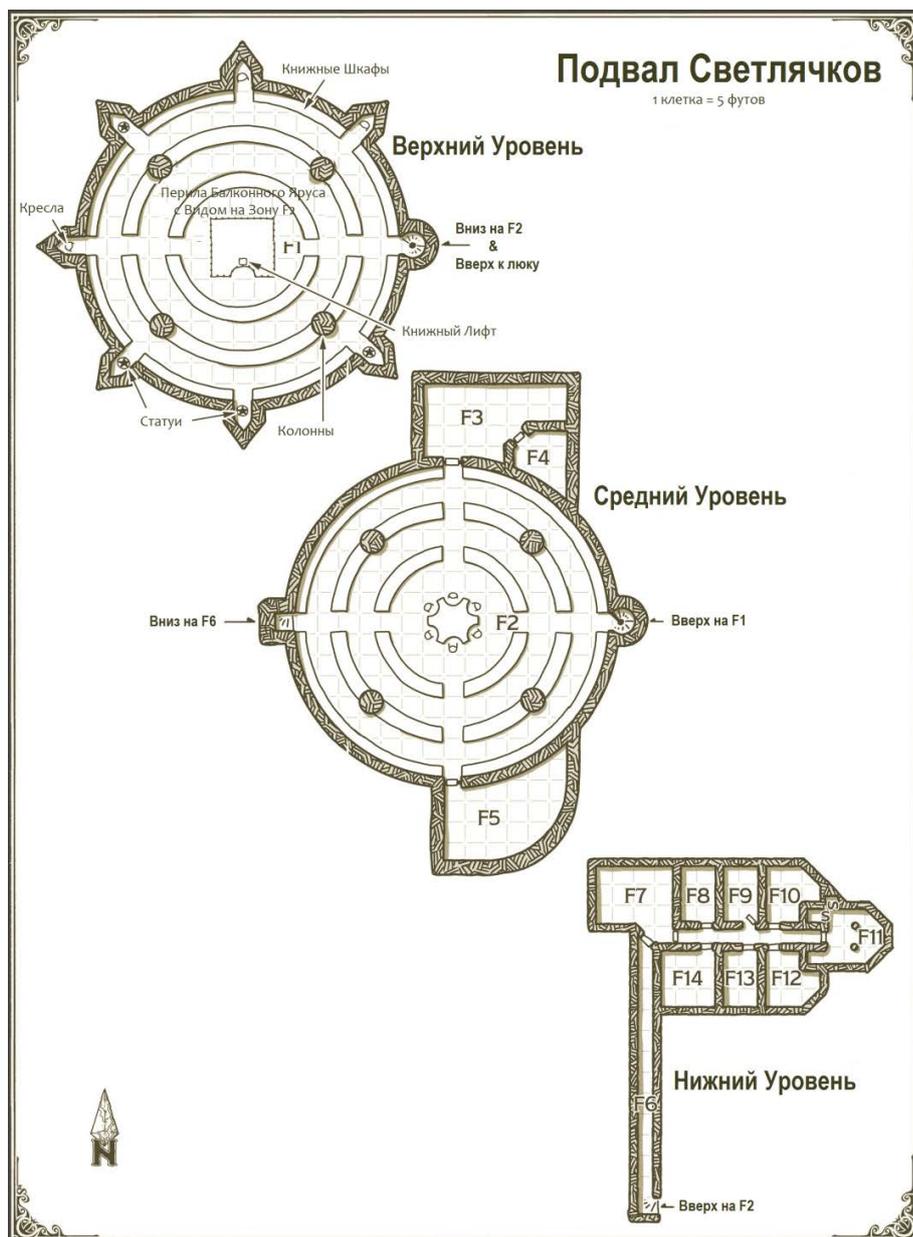
F2. Книгохранилище

В воздухе витает затхлый запах старых книг. Расставленные кольцами книжные шкафы доминируют в пространстве помещения, центр которого занимает тяжелый гранитный стол. Стол был бы круглым, если бы по периметру в нём не были прорезаны шесть полукруглых выемок под стулья. На столе невысокие стопки книг, рядом подсвечник с наполненными светлячками банками.

Общая зона для исследований в Подвале Светлячков подталкивает к спокойному чтению. Форма стола создает шесть отдельных пространств для занятий. Стол весит около 300 фунтов, под ним лежат четыре свернутых ковра цвета индиго. Варнир намеревается использовать ковры длиной в 15 футов и шириной в 5 футов в качестве дорожек ведущих к столу по северному, восточному, южному и западному проходу этого яруса.

Высота книжных шкафов 10 футов. К двум из них прикреплены скользящие по рейлингам лестницы. Незакрепленная лестница упирается в одну из полок в юго-западной части помещения.

Посмотрев вверх, персонажи могут увидеть часть зоны F1 и огромную каменную скульптуру раскрытой книги, висящую у них над головой.



висящую у них над головой.

F3. Скрипториум

В воздухе лениво, словно тлеющие угольки, витают светлячки. У северной стены три письменных стола, под каждым лежит овчинный коврик. На одном из столов рядом со стопкой бумаг лежит книга, рядом с ней закупоренная чернильница и писчее перо. На другом столе открытый кожаный футляр. По центру западной стены висит ветхий гобелен. На юго-востоке обшитая деревянными панелями стена с закрытой дверью. Из-под двери просачивается слабое желтое свечение.

Комната предназначена для копирования библиотечных текстов. Все три стола ещё хорошего качества, но требуют ухода. Эбдер работает здесь над созданием копий тех книг, которые считаются не подлежащими восстановлению. Из книги на столе торчит закладка. Этот древний фолиант настолько стар, что его название стерлось и при открытии выпадают страницы. В кожаном футляре на другом столе лежит набор инструментов каллиграфа.

Дверь в обшитой деревянными панелями стене заперта на висячий замок. Ключ от замка у Морщинки, но она отдает его нехотя, объясняя, что светлячков нельзя беспокоить. Персонаж может взломать замок с помощью успешной проверки Сл 15 Ловкости или его разбить. У замка КД 19, 5 очков прочности и иммунитет к яду и психическому урону.

Надпись на Стене. Любой, кто заглянет за гобелен, обнаружит нацарапанные на каменной стене слова из песенки Шемшима, за исключением последнего четверостишия. Они были вырезаны Йовеном Пилтом, запечатанным здесь из-за своего безумия.

F4. Комната Светлячков

Небольшая комнатка утопает в сиянии тысяч светлячков. Светящиеся насекомые порхают внутри более чем дюжины стоящих на полках вдоль стен стеклянных террариумов. От их ударов по стеклу доносится тихий звон. Внизу на полках неглубокие деревянные ящики.

Когда-то бывшая кладовая скриптория была переоборудована Морщинкой под выращивание и уход за светлячками. Ящики на нижних полках заполнены склянками с жидким питательным веществом для насекомых.

Надпись на Полу. Успешная проверка Сл 12 Мудрости (Восприятие) укажет, что на половицах безумно искривленным почерком процарапано: "ЗАКОНЧИ ПЕСНЮ."

Тайный Отсек. Под самой нижней полкой восточной стены лежит незакрепленный с остальной кладкой камень. Для его обнаружения требуется успешная проверка Сл 20 Интеллекта (Расследование). Если из комнаты со светлячками доносится пение (см. событие 3), то Сл снизится до 10. Сдвинув камень в сторону, персонажи обнаружат углубление 5 футов в поперечнике и 5 футов в глубину с грудой костей. Осмотр костей покажет, что они принадлежали двум гуманоидным телам. В задней части одного из черепов дыра. Это был Йовен Пилт, убитый отчаянно пытавшимся покончить с проклятием Признанным. После чего этот Признанный, также пораженный проклятием, покончил с собой тем самым остановив его распространение. Тела впоследствии были спрятаны в этом скрытом от глаз тайном отсеке.

F5. Переплётная

На полу возле большого верстака валяются кусочки кожи, опилки и обрывки бумаги. Инструменты и приспособления аккуратно разложены вокруг нескольких книг в разных состояниях ветхости. Вокруг верстака табуреты, один из которых накрыт кожаным фартуком.

Нуждающиеся в реставрации книги доставляют в переплетную мастерскую. Варнир любит этим заниматься и это результаты её труда лежат на верстаке. Инструменты используются для переплета книг, обработки кожи, резьбы по дереву и живописи.

На одном из табуретов лежит раскрытая и перевернутая обложкой вверх книга учета. Она открыта на списке из названий четырех книг, рядом с каждой пометка "требуется реставрация". Названия и связанные с книгой работы следующие:

Фестивали и Празднества Древнего Кормира: заменить обложку
Жить Мечтой: Три года среди Каменных Великанов: заменить обложку
Сказка на Ночь Шемшима: восстановление корешка
Приметы Полуросликов: переплести заново

Преуспевший в проверке Сл 12 Мудрости (Восприятие) или Интеллекта (Расследование) обратит внимание, что из разложенных на верстаке книг из списка только три. Отсутствует *Сказка на Ночь Шемшима*.

F6. Кротовая Нора

В коридор ведет лестница на западе зоны F2.

Здесь холодно. Низкий сводчатый потолок зрительно сужает и без того узкий коридор. Света от лампы-светлячка, висящей на вбитом в стену крюке явно недостаточно для освещения всего коридорного пространства.

Вызывающий приступы клаустрофобии коридор проходит под книгохранилищем и ведет к жилым помещениям. В дальнем его конце - закрытая, но незапертая дверь. По разным сторонам коридора через каждые 10 футов висят лампы на крюках, но светит лишь одна находящаяся где-то в его середине. У остальных на донышках ламп валяются мертвые светлячки.

F7. Кухня

На безукоризненно чистой кухне бросается в глаза грязная сковорода, а аромат бекона в воздухе намекает на её недавнее содержимое. Дверь в юго-восточном углу приоткрыта.

Один из углов кухни занимает необычная печь, в которой нет нагрева открытым пламенем, а вместо этого установлена железная спираль с наложенным на неё заклиниванием *раскаленный металл [heat metal]*, активируемое переключением тумблера на боковой стороне печи. В другом углу находится хорошо укомплектованная буфетная. Кастрюли и сковородки висят на крючках над металлической раковиной.

Дверь на юго-востоке открывается в соединяющий зоны F8 - F14 коридор.

F8. Жильё для Признанных

Две расположенные у противоположных стен кровати и умывальник - вся мебелировка незанятой никем комнаты. Обе кровати застелены, но одеяло на одной из них немного помято.

Ранее в помещении размещали двоих Признанных, но сейчас ею почти не пользуются. Если персонажи остаются в подвале на ночь, то это одна из их комнат. В остальных случаях комната свободна.

F9. Комната Гейлби

Дверь в комнату открыта.

Сразу заметно что здесь спит ребенок. На неубранной кровати разбросаны игрушки, повсюду раскидана одежда скрывающаяся под собой всё, кроме нескольких участков половиц пола. Над письменным столом в углу висит кукла сделанного из латуни и дерева дракона, с крыльями из выкрашенными в красный цвет холста. В противоположном углу висит круглая лампа со светлячками.

Гейлби рисовала жутковатые картинки, изображающие сцены из *Сказки на Ночь Шемшине*. Они ярко раскрашены и выполнены в стиле, типичном для ребенка, что делает их еще более тревожащими восприятие. На одном из рисунков изображен человек с отрубленными ногами. Кровь льется из его лодыжек и лежащих рядом отрубленных ног. На другой - мальчик под водой, хватающийся за горло. На последнем нарисована собака с откушенной рукой в пасти. Над каждой сценкой рисунков нависает черная туча.

F10. Комната Эбдера

В скудно обставленной спальне порядок, если не считать глиняной миски с остатками обильно политой уксусом трапезы, стоящей на большом сундуке.

Кроме сундука, в котором лежит набор мантий Признанных и тяжелое шерстяное пальто, в комнате установлена кровать, маленький круглый столик с шатким стулом и висящее над умывальником зеркало. На пол постелен круглый плетеный зеленый ковер с серой бахромой.

Заглянувшие под кровать, найдут там витиеватую круглую шкатулку, украшенную серебряной филигранью. Внутри неё на деревянной подставке находится маленькая фигурка женщины из стекла и предназначенный для кольца, которое отсутствует, столбик. Эти предметы - память Эбдера о его покойной жене Валешти.

F11. Комната Морщинки

Ключ от запертой двери в комнату находится у кенку. Персонаж может действием, используя воровские инструменты попытаться взломать замок с успешной проверкой Сл 20 Ловкости, или вышибить его с успешной проверкой Сл 20 Силы (Атлетика).

Комната кишит бескрылыми личинками светлячков. Сотни этих крошечных светлячков, освещая всё вокруг, цепляются к каждой поверхности помещения. Между двумя колоннами в центре комнаты растянут парусиновый гамак. К северной стене прислонена гравюра с изображением козла в короне.

Если персонажи входят в комнату в первый раз лишь после события 6, добавьте следующее:

У дальней стены лежит обмякшая Морщинка. Тишина в комнате периодически нарушается ее прерывистым дыханием.

Ничего примечательного в гравюре с коронованным козлом, прислоненной к северной стене, нет. Она около 3 футов высотой и весит 150 фунтов.

Спрятанные Ценности. Персонажи с показателем пассивной Мудрости (Восприятие) 15 и выше, замечают что-то проблескнувшее в закругленной щели, где северная стена встречается с западной. Также эти отблески можно заметить с успешной проверкой Сл 15 Мудрости (Восприятие). Любой, кто сунет туда палец, нащупает находящийся внутри рычажок. При нажатии на него, сдвигается в сторону шириной в 5 футов панель, открывая за собой небольшое укромное отделение. До события 5 здесь можно найти Сказку на Ночь Шемшима. Помимо этого здесь хранятся следующие ценности: янтарное кольцо, принадлежавшее жене Эбдера (25 зм), богато украшенный изогнутый кинжал (25 зм), набор из четырех пустых стеклянных бутылок причудливой формы (по 5 зм), *зелье газообразной формы (potion of gaseous form)* и *зелье героизма (potion of heroism)*.

F12. Спальня Признанных

В помещении расставлены пять кроватей, на южной стене висит картина с прекрасным видом на Крепость Свечей. На узкой полке в северо-восточном углу банки с консервированными фруктами и маринованными овощами.

Если персонажи остаются в подвале на ночь, то это одна из их комнат. В остальных случаях комната свободна.

F13. Комната К'Тулах

В помещении кровать, умывальник и письменный стол. На столе лежит крошечный заводной механизм в виде устрицы.

Сокровище. Рядом с механической устрицей лежит металлический ключ. Действием, персонаж может завести ключом механическую устрицу, после чего из неё начинают доноситься успокаивающие звуки океана в течение 10 минут. Это лишенное магии устройство стоит 50 зм.

F14. Комната Варнир

Эта спальня могла бы стать еще одним отделением библиотеки, судя по идущим вдоль стен заставленным книгами полкам. На двух пятифутовых высотой подсвечниках в центре комнаты мерцает яркое пламя рожденное магией - временное облегчение для глаз после относительно тусклого света ламп-светлячков.

Каждый подсвечник оснащен постоянно действующим заклинанием *вечный огонь [continual flame]*, которое Варнир может подавить известным только ей командным словом. Находящиеся здесь книги представляют собой личную коллекцию Варнир.

На полу большая подушка (на которую Варнир садится, когда входит в транс для отдыха), у стены стоит шкаф, рядом кресло для чтения из зеленого бархата. В шкафу одежда и ещё одна куча книг, которым не досталось место на полках.

ЦЕНА КРАСОТЫ

Приключение для персонажей 5 уровня

Автор сценария: Mark Hulmes Перевод - Tuomari

Реализация идеи, редактор: Scott Fitzgerald Gray

В этом приключении персонажи узнают секреты уникальной магии, заключенной в книгу советов о том, как любить себя и постичь внутреннюю красоту, а также разрушают зловещий заговор шабаша ведьм.

Несмотря на свое вполне рядовое содержание, книга *Цена Красоты* излучает ауру магии школ иллюзии и вызова благодаря волшебному зеркалу, встроенному в ее обложку. Хотя настоящее назначение зеркала никогда не было установлено Признанными, известно, что книга обращается к некоторым из читающих её, в число которых попал и бесследно исчезнувший из Крепости Свечей послушник.



НАЧАЛО ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Начните приключение с того, что персонажи заняты розыском *Цены Красоты*, или пусть они просто найдут книгу во время других своих исследований в Крепости Свечей. Персонажи, которые приходят в библиотеку в поисках информации о Суни (богине любви и красоты), получают рекомендуемый фолиант. Или, возможно, какой-то тщеславный богатый дворянин захочет нанять команду, чтобы разыскать книгу и получить из неё советы, скопированные писцами в Доме Переплетчиков.

В зависимости от того, как вы передадите книгу во владение персонажам, они могут провести с ней достаточно времени, чтобы открыть для себя магию зеркала самостоятельно. В этом случае подробности см. в разделе «Магия Зеркала» далее в приключении. В любом случае прочтите или перефразируйте следующее, когда будете готовы начать:

Нервное бормотание предшествует приближению одного из Признанных, которая просматривает фолианты на соседних полках, когда подходит к вам. «Она должна была быть здесь... Я не понимаю...» - шепчет она, заметив вас.

«Ах, простите за беспокойство», - говорит послушница. - «Но я ищу...» Она останавливается, увидев Цену Красоты. «Да, я ищу это», - говорит послушница, оглядывая вашу группу, и как будто грустнеет. - «Но вы больше никого здесь не видели... ну, вы же не видели Фальтракса, не так ли?»

Послушница - это Лоррис Нисс, нейтрально-добрая полуэльфийка средних лет, ищущая своего пропавшего друга щитового дварфа Фальтракса Лодерра тоже послушника, которого Лоррис в последний раз видела два дня назад. Лоррис явно расстроена, но сохраняет самообладание и делится следующей информацией:

- Фальтракс - ее друг, который в последнее время страдал депрессией; он говорил, что чувствует, как его жизнь проходит мимо.
- Настроение дварфа улучшилось за последнюю декаду после того, как он обнаружил в закромах Крепости Свечей книгу *Цена Красоты*. Фальтракс, уже поклоняющийся Суни, богине красоты, рассказывал, как книга говорила с ним и как ее советы по медитации и самооценке помогли ему.
- В последний раз, когда Лоррис видела Фальтракса, дварф был в грустном настроении и сказал, что собирается провести время с книгой. Фальтракс не вернулся в свои апартаменты той ночью, и с тех пор его не видели. Его заметили входящим в секцию, где хранится *Цена Красоты*, но никто не видел, чтобы он выходил оттуда.

Описание Внешнего Вида Книги

Цена Красоты переплетена мягкой зеленой кожей, шириной восемь дюймов и высотой четырнадцать дюймов, и украшена золотыми застежками. Книга источает неповторимый аромат лилий. В ее обложку встроено полированное овальное зеркало в изящной золотой оправе, стилизованное под пряди волос, которые, кажется, ниспадают на лицо любого, кто смотрит в зеркало.

Книга наполнена красивыми иллюстрациями лесных пейзажей, произведений искусства и украшений. Тонкий почерк сопровождает иллюстрации короткими молитвами и медитациями, посвященными поиску самооценки, методам массажа и исцеления, а также рецептам создания бальзамов и косметических средств.

На последней странице есть надпись, сделанная автором Сильвари Серебряной Песни, которая гласит: «Зеркало - это врата к счастью, истине и принятию самих себя».

Магия Зеркала

Когда какое-либо существо держит *Цену Красоты* и смотрит в зеркало, образ Суни заменяет его собственное отражение и говорит мягким голосом: «Добро пожаловать, дорогой. Как ты сегодня себя чувствуешь?» (Если персонажи еще не обнаружили этого, Лоррис смотрит в зеркало, рассказывая о том, что случилось с Фальтраксом, а затем в испуге роняет книгу, когда та начинает говорить с ней.)

Уникальная магия школы иллюзии зеркала реагирует и откликается на смотрящее в него существо. Хотя зеркало неразумно и не может отвечать на сложные вопросы, оно подбадривает и дает советы по уходу за собой. При этом иллюзия показывает существо, смотрящее в зеркало, но меняющееся и ухаживающее за своей кожей, волосами, макияжем и одеждой по своему желанию. Если существо, держащее книгу, довольно тем, как оно выглядит, или не проявляет интереса к подобным вещам, иллюзия превращается в обычное зеркало, пока не будет использована снова.

Если существо, держащее книгу, говорит о желании что-то изменить в себе или что оно чувствует себя нездоровым, усталым или несчастным, иллюзия отвечает: «Если вам нужен отдых, расслабление или трансформация, то иди за лилиями, дорогой друг. Я уверена, что Сильвари позаботится о твоих нуждах». Затем зеркало начинает мягко светиться, и в ближайшем незанятом пространстве появляется портал шириной 5 футов и высотой 7 футов. Портал ведет к старой лесной тропе, отмеченной столбиками, напоминающими скульптурные каменные лилии. Как потом узнают персонажи, портал ведет к храму и купальне, которыми управляют три сестры-эльфийки, и где все не так, как кажется.

Портал остается активным в течение 5 минут, затем исчезает после чего *Цену Красоты* нельзя использовать для создания нового портала до следующего рассвета.

Если портал появляется в присутствии Лоррис, послушница правильно догадывается, что он был причиной исчезновения Фальтракса. Она боится могущественной магии и опасается того, что могло случиться с ее другом.

Если персонажи не склонны исследовать портал или искать пропавшего послушника, Лоррис идет к одному из Великих Чтецов библиотеки, чтобы сообщить о пропаже Фальтракса, и она упоминает, что встретила группу авантюристов в библиотеке. Затем Великий Чтец вызывает персонажей и умоляет их разобраться в этом деле.

ХРАМ БЕЗМЯТЕЖНОЙ ЛИЛИИ

Этот величественный храм и купальня находятся в безмятежной древней роще в Высоком Лесу, к юго-востоку от города Серебристой Луны (Silvermoon). Храм был построен более века назад автором книги *Цена Красоты* Сильвари Серебряной Песней после того, как видения, дарованные Суни, привели ее к горячему источнику, наполненному магией фей.

Десять лет назад шабаш зеленых ведьм, называющих себя Зловонным Взором, обманом заставил Сильвари заключить сделку, позволившую им захватить купальню. Эти жестокие и хитрые феи теперь используют храм, чтобы заманивать богатых, жадных и тщеславных аристократов и авантюристов, используя их неуверенность, и обманом заставляя их заключать темные сделки, которые в конечном итоге приводят к несчастьям.

Храм состоит из трех зданий. То, что когда-то было собственной башней Сильвари, сейчас используется ведьмами как логово, а бывшая святыня Суни стала тюрьмой для проклятого эльфа. Основная купальня выглядит точно так, как ее построила Сильвари, и продолжает обслуживать посетителей. Большинство сотрудников купальни - замаскированные злые приспешники шабаша, но здесь также есть тайный агент Арфистов, дух воды и проклятый кобольд - все потенциальные союзники, которые могут помочь в раскрытии зловонных махинаций шабаша.

Зловонный Взор

Три зеленых ведьмы по имени Ужасная Моргана, Мерзкая Сажа и Тетушка Зеленые Кости когда-то были соперницами жившими в Царстве Фей, неподалеку от Высокого Леса. Десять лет назад, когда границы между планами истончились, ведьмы узнали о волшебном источнике, контролируемом Сильвари, и решили захватить его и использовать в собственных целях. Каждая из алчных ведьм знала часть ритуала создания волшебных картин, которые могли связывать смертные существа ужасным проклятием. Согласившись поделиться своими знаниями и работать вместе, они сформировали шабаш, посвященный захвату храма Сильвари и превращению его в базу для своих гнусных планов.

Ведьмы используют силу магии иллюзий, чтобы изображать из себя трех сестер-эльфик - Морганну, Азирссу и Зеленую Песню. Обычно их можно найти в купальне днем и в логове в башне ночью. У каждой ведьмы есть универсальный ключ от всех дверей купальни и башни.

Ужасная Моргана

В своей истинной форме нейтрально-злая **Ужасная Моргана** выглядит как худое бледное существо, чьи длинные спутанные черные волосы украшены костями и зубами. Ее рот неестественно высоко изгибается в уголках, а ее кроваво-красные губы покрыты волдырями и нарывами.

В своей замаскированной форме ведьма выглядит как Морганна, стройная лунная эльфийка с гладкими черными волосами и сверкающими сапфировыми глазами. Она говорит хриплым соблазнительным голосом и сосредоточена на управлении купальней.



Азирсса, Зеленая Песня и Морганна

Ужасная Морганна знает ритуал, необходимый для связывания существа с проклятой картиной, которая записана на крошечном свитке, спрятанном в костяном орнаменте в ее волосах.

Черта Характера. «Я превращаю тонкие оскорбления в искусство».

Идеал. «Любое животное может кого-то напугать. По-настоящему напугать кого-то - высокое искусство».

Привязанность. «Я сделаю все, чтобы взять верх над другими членами моего шабаша и заставить их служить мне».

Слабость. «Я нахожу сильные, устрашающие личности неотразимыми».

Мерзкая Сажка

Без ее маскировки хаотично-злая **Мерзкая Сажка** появляется в виде сгорбленной фигуры с одной мускулистой и одной иссохшей рукой. У нее кошачьи глаза, а рыжие волосы покрывают ее голову, спину и руки. Острые клыки заставляют ее говорить нечленораздельно, а когда ей угрожают, она шипит и визжит.

В своей замаскированной форме она появляется как Азирсса, подтянутая солнечная эльфийка с медными волосами, которая носит богато украшенный нагрудник с красной меховой мантией. У нее уверенный и веселый голос, она агитирует за физическую силу и крепкое здоровье.

Мерзкая Сажка создает для проклятых картин подходящие холсты. Этот секрет вытатуирован на ее иссохшей руке на Инферно и описывает жуткий процесс натягивания эльфийской плоти на раму, сделанную из пропитанного кровью дерева.

Черта Характера. «Я презираю слабых и люблю причинять физическую боль и насилие, когда мне это сходит с рук».

Идеал. «Сила - единственное, что стоит уважать».

Привязанность. «Когда-то давно дварфы сожгли мой дом и убили мою дочь, и я всегда буду ненавидеть их всех».

Слабость. «Я боюсь огня».

Тетушка Зеленые Кости

Старший член Зловонного Взора, законно-злая **Тетушка Зеленые Кости** часто доверяет принятие решений двум другим ведьмам. В своей истинной форме она сморщенная и истощенная, ее темно-зеленая кожа покрыта корой и грибком. Насекомые ползают по ней и прячутся в густой косе белых волос, вьющейся у нее на плечах, как змея. Любой, кто смотрит в ее молочно-белые, казалось бы, слепые глаза, видит отражение своего собственного лица, дряхлого и увядшего от возраста.

Ведьма маскируется под Зеленую Песню, веселую розовощековую лесную эльфийку, притворяющуюся слепой. Она покрывает глаза тонкой белой вуалью и говорит певучим голосом, часто хихикая. Она всегда держит с собой сторожевую собаку Морти. Эта на самом деле замаскированная адская гончая выглядит как мастиф с налитыми кровью глазами.

Тетушка Зеленые Кости знает, как добавить сукровицу демона в краски, необходимые для создания проклятых картин, на которых шабаш совершает злые сделки. Этот рецепт написан на внутренней стороне ошейника Морти.

Черта Характера. «Иногда я пою про себя, когда отвлекаюсь. Это старая песня фей о дочери, которую предал отец и отдал неверующим в сделке».

Идеал. «Терпение - ключ к выживанию. Дольше всех смеется та, кто смеется последней».

Привязанность. «Моя любимая собака Морти - это мой мир. Если бы кто-нибудь причинил ей вред, я бы охотилась за этим человеком на всех планах, если бы это было необходимо».

Слабость. «Те, у кого чистое сердце, буквально вызывают у меня рвоту. Я имею в виду, что я ничего не могу поделать, кроме как испражниться в их присутствии».

ЗАКЛИНАНИЯ ШАБАША

Каждый член Зловонного Взора имеет доступ к заклинаниям шабаша, как описано во врезке «Шабаш ведьм» в *Бестиарии*. Зеленые ведьмы используют следующий список заклинаний для своей черты Общее колдовство, заменяя предложенные заклинания:

1-й уровень (4 ячейки): очарование личности [charm person], ведьмин снаряд [witch bolt]

2-й уровень (3 ячейки): смена обличья [alter self], внушение [suggestion]

3-й уровень (3 ячейки): рассеивание магии [dispel magic], охранные руны [glyph of warding], замедление [slow]

4-й уровень (3 ячейки): усыхание [blight], превращение [polymorph]

5-й уровень (2 ячейки): подчинение личности [dominate person], притворство [seeming]

6-й уровень (1 ячейка): *Ottos irresistible dance* [Otto's irresistible dance]

Приспешники Шабаша

Ведьмы Зловонного Взора используют несколько прислужников, чтобы поддерживать видимость нормальной работы купальни. Дважды в день ведьмы используют свои заклинания шабаша, чтобы наложить *притворство* [seeming] на своих миньонов, маскируя их в соответствии с их ролями.

Ведьм обслуживают следующие существа:

- Сает, **камбион**, был завербован Ужасной Морганой в обмен на дар необычных компонентов и секретных ритуалов, которые он намеревается однажды использовать в своих злых и амбициозных планах. Сает особенно хочет узнать секреты проклятых картин, и он будет счастлив предать своих работодателей, чтобы получить их. У него есть универсальный ключ, открывающий все замки в купальне и башне, кроме двери в башню-студию (зона T15). Он также носит на куртке *ведьмин глаз* (*hag eye*), который замаскирован под булавку с кошачьим глазом. Дополнительную информацию о ведьмином глазе см. в разделе *Бестиария* «Ведьмы».
- Морти, **адская гончая**, принадлежит Тетушке Зеленые Кости и является ее верным питомцем. Исчадие никогда не покидает ее и борется защищая ее насмерть. Мерзкая Сажка ненавидит Морти почти так же сильно, как ненавидит дварфов, и хотела бы видеть его мертвым.
 - Шесть **пугал** были созданы ведьмами, чтобы заменить прислужников Суни, которые управляли купальней с Сильвари и которых они убили, когда захватили это место. Пугала замаскированы под привлекательных гуманоидов. Они не разговаривают в роли сотрудников купальни, но кивают и улыбаются, если к ним обращаются.
- Две **горгульи** действуют как стражи логова шабаша в башне за купальней, замаскированные под другие статуи.

Ролевой Отыгрыш Ведьм

Ведьмы используют башню Сильвари как свое личное логово, но проводят дни в купальне, сохраняя свою маскировку. Там они встречаются с посетителями и ищут новых потенциальных клиентов, которыми можно манипулировать. Ночью они уходят в башню и мучают там своих нынешних жертв перед отдыхом.

Если кто-то из гостей начинает подозревать ведьм или их прислужников, ведьмы пытаются использовать на них *внушение* [suggestion] или *подчинение личности* [dominate person], чтобы изолировать этих персонажей и потом незаметно их пленить или убить.

Как только ведьмы узнают, что авантюристы покинули храм и не пользуются его услугами, они пытаются отвлечь их, умоляя персонажей о помощи в обмен на один из их особых ритуалов. Ведьмы сначала пытаются завербовать персонажей, чтобы уничтожить Сирену, наяду, которая привязана к купальням (зона T5), утверждая, что «капризный элементальный дух» нападает на гостей и заявляет свои права на купальню. Если персонажи кажутся особенно сообразительными или опасными, ведьмы могут также попытаться обманом заставить их уничтожить Сильвари в священном бассейне под заброшенным святилищем (зона T12), надеясь, что проклятая эльфийка, превратившаяся в медузу, превратит в процессе одного или нескольких из них в камень.

Самая большая слабость шабаша - это презрение ведьм друг к другу. Каждая жаждет узнать секреты других для создания проклятых картин, чтобы однажды они могли заменить своих соперниц своими дочерьми. Таким образом, персонажи, которые узнают эти секреты, могут получить значительное влияние на ведьм

Темные Сделки и Проклятые Картины

Процесс создания проклятых картин, которые являются отличительной чертой Зловонного Взора, впервые приписали бабушке-ночной ведьме, имя которой другие ведьмы боятся произносить. Этот метод окутан тайной, и каждый член Зловонного Взора знает только одну часть процедуры. Каждая ведьма ревностно охраняет свои знания, опасаясь, что разглашение секрета сделает ее расходным материалом для других ведьм.

Замаскированные под эльфов, ведьмы соблазняют гостей магическими превращениями. Их ритуалы, которые они называют лечением, на первый взгляд кажутся полностью полезными (см. «Волшебные процедуры» ниже), и ведьмы умеют обманывать гостей, заставляя их думать, что польза перевешивает затраты.

Цена этих особых ритуалов описывается как «небольшое благо», которое сестры обещают потребовать в течение года. Любое существо, которое принимает сделку, отправляется в студию в башне храма (зона T15), где сестры вместе работают над созданием красивого портрета существа в течение 1 часа. По истечении этого времени магия портрета изменяет существо желаемым образом.

Преимущества, предоставляемые при сделке, обычно действуют в течение года. После этого получатель внезапно испытывает эффект, противоположный предполагаемому ритуалу, который превращает существо в темное отражение своих первоначальных желаний. Например, те, кто стремился к физической силе, становятся ослаблены до беспомощности, в то время как те, кто стремился к красоте, становились ужасными. Если существо отказывается от дара ведьмы до истечения годового срока, это проклятие вступает в силу немедленно.

За последние десять лет ведьмы прокляли сотни жертв, большинство из которых погибли в результате своих мрачных сделок.

Волшебные Процедуры

Магические преимущества, которые ведьмы обычно предлагают неигровым персонажам, могут принимать любую форму, имеющую смысл для истории. Если один или несколько персонажей вступают в сделку ради услуг ведьм (даже если только для того, чтобы узнать больше о процедуре), используйте следующие рекомендации, чтобы определить выгоду для персонажа.

Улучшение Характеристики. Если вы заключаете сделку по повышению физической силы или остроты ума, персонаж выбирает одну способность. Значение этой способности увеличивается на 2, как и максимальное значение этой характеристики персонажа.

Физическая Трансформация. Персонаж, торгующийся с ведьмами, может изменить свою расу, пол или внешность по своему желанию. Персонаж сохраняет свои значения характеристик и классовые способности, но меняет свои расовые черты, если это применимо.

Омоложение. Возраст персонажа, который торгуется из-за молодости, снижен до одного года старше стандарта для взрослой жизни (как указано в характеристиках расы персонажа).

Все эти преимущества длятся не дольше года и сразу же прекращаются, когда созданная ведьмами картина персонажа будет уничтожена. Если персонаж сохраняет свою картину в течение года или отказывается от сделки, вы можете решить, какой эффект вызывает проклятие. Проклятый персонаж также приобретает следующую слабость, подавляющую любые обладающие им черты личности: «Моя внешность и то, как меня воспринимают другие, имеет для меня первостепенное значение».

Уничтожение Картин

Магия картин сохраняется, даже если ведьмы убиты, и уничтожение картины - единственный способ положить конец ее проклятию. Любое существо, которое изучает все три части процедуры создания проклятой картины, знает, что картина невосприимчива к повреждениям, если только ее магия не может быть разрушена мгновенно. Без полного знания процедуры потребуется 1 час изучения картины и успешная проверка Сл 18 Интеллекта (Магия), чтобы определить этот факт.

Существо может действием уничтожить картину, сделав это с успешной проверкой Сл 18 Силы (Атлетика). При неудаче существо получает 14 (4к6) урона психической энергией. Любой персонаж, использующий действие для изучения картины, знает, после успешной проверки Сл 18 Интеллекта (Магия), что картину также можно уничтожить, забрызгав ее свежей кровью небожителя.

Обязательства, наложенные проклятием на существо, не дают ему пытаться уничтожить проклятую картину.

Жертвы Шабаша

Помимо пропавшего Фальтракса, в храме сейчас находятся несколько других жертв проклятия ведьм:

Сильвари Серебряная Песня (нейтрально-добрый лунный эльф) основала Храм Безмятежной Лилии после того, как видения Суни привлекли ее к горячему источнику. Ее глубоко укоренившаяся неуверенность в служении богу красоты стала ее наказанием. Надеясь обрести больше уверенности в своей роли жреца Суни, она была вовлечена в сделку с ведьмами, которые превратили ее в **медузу** и заперли в бывшем святилище храма десять лет назад. См. зона T12 для получения дополнительной информации.

Горба Даарденриан (законно-нейтральный драконорожденный с наследием золотого дракона) была могучей воительницей, которая стремилась к еще большей силе благодаря сделке с ведьмами. Когда она осознала истинную природу сделки незадолго до того, как было наложено проклятие, драконорожденная вернулась в храм, чтобы бросить вызов шабашу, но по прибытии стала иссохшей оболочкой прежней себя (используйте статблок **обывателя** для ее текущего состояния). Теперь, оказавшись здесь в ловушке, она особенно боится Мерзкой Сажи, которая безжалостно ее мучает.

Глиттер (хаотично-добрый мужчина-тифлинг) является членом Гильдии Ювелиров Глубоководья, а также информатором одного из городских Лордов в Масках. Он пришел в храм, желая стать на несколько дюймов выше, думая, что дополнительный рост окажется полезным при ведении деловых операций, но он отказался от сделки ведьм, когда его новый рост ему не подошел. Проклятие ведьм превратило его в кобольда (использует статблок **шпиона**). В своей новой форме Глиттер теперь с горечью служит ведьмам, красноречиво разговаривая и ласково обращаясь к гостям. Если персонажи соглашаются помочь ему снять проклятие ведьм, Глиттер заверяет их, что они получат могущественного союзника в Глубоководье, а также получат 500 зм в драгоценных камнях, как только он сможет вернуться в город.

Фальтракс Лодерр (нейтрально-добрый щитовой дварф, **обыватель**) стал бояться старения после целой жизни, посвященной Крепости Свечей. Пройдя через портал, увлеченный великолепием и волшебством купальни, он торговался с ведьмами, чтобы вернуть себе молодость. Но когда размышления заставили его отказаться от сделки, проклятие ведьмы состарило его до почтенных лет, и теперь он испытывает постоянную боль. Не зная, как вернуться в Крепость Свечей и в свою прежнюю жизнь, он смиренно принял свою судьбу и тихо оплакивает себя, когда кто-нибудь заговорит с ним.

Гости Храма

Храм Безмятежной Лилии известен среди проживающей на Побережье Мечей элиты, и любое количество этих личностей может посетить его, когда придут персонажи. Вы можете сделать бросок или выбрать записи из таблицы Гости Храма или использовать этих гостей в качестве вдохновения для своих собственных НИП.

ГОСТИ ХРАМА

к8	Гости
1	Дроу , выдающий себя за Джарлаксла Бэнра, лидера известной банды наемников под названием Бреган Д'эрт, в надежде получить лечение по сниженным ценам. Ложь самозванца легко обнаруживается любым, кто встречал настоящего Джарлаксла
2	Ветеран из Пламенного Кулака, безжалостной организации наемников, базирующейся в городе Врата Балдура, пришел в храм, чтобы оправиться от травмы ноги. Лечение и физиотерапия помогают, но наемнику скучно и он ищет развлечений
3	Пара полурасликов, разведчики , из прибрежного города Невервинтер использовала прибыль от недавней темной работенки, чтобы побаловать себя роскошным пребыванием в храме, но они параноидально относятся к другим гостям, заметившим их
4	Купец и его жена (обыватели) пришли в купальню отметить годовщину, но очевидно, что у них проблемы в отношениях. Кому-то из них хочет домой, а кому-то - остаться
5	Молодой рыцарь , принадлежащий к ордену Пурпурных Драконов, проделал путь до храма из Кормира, ища совета Суни, как лучше всего произвести впечатление на свою суженую
6	Дварф, дворянин , из Цитадели Адбара, города-цитадели дварфов далеко на севере, недавно перенес магическую болезнь, из-за которой потерял все свои волосы. В парике и с накладной бородой он пришел в храм в надежде найти лекарство от этого состояния, прежде чем всем откроется правда
7	Скальный гном изобретатель (используйте статблок дворянина) из Серебристой Луны пришел в купальню, чтобы продать её владельцам набор приспособлений для уборки
8	Законно-нейтральный убийца , охотящийся на злых аристократов, пришел в купальню, чтобы спрятаться от властей, после того как недавно провалил задание в Глубоководье или другом городе по вашему выбору

Прибытие в Храм

Храм Безмятежной Лилии построен вокруг зачарованного фееми горячего источника в большой открытой роще в Высоком Лесу. Лесная тропа длиной в четверть мили открывается тем, кто получил доступ к порталу, созданному *Ценой Красоты*. Другая, более длинная тропа, ведет на запад от храма, поворачивает к северу и заканчивается на краю леса к югу от Серебристой Луны. Обе тропы сходятся на южной стороне здания купальни и двойных дверей, ведущих в зону T1.

Если персонажи откладывают вход в здание купальни, чтобы сначала побродить по территории, **камбион** Саэт (см. «Приспешники Шабаша» ранее в приключении) покидает зону T1, чтобы перехватить их. Он призывает персонажей

вернуться с ним в купальню, описывая заброшенную святыню как опасное место, которого следует избегать, и говоря, что башня является частной резиденцией, в которую нельзя войти. Он, тем не менее, не очень настойчив.

Саэт вызывает подкрепление, если на него нападают или если кто-то пытается силой проникнуть в заброшенное святилище или башню. Если персонажи намерены начать эту часть приключения с боя, вы можете провести сложную битву с ведьмами и всеми их слугами, а затем попросите персонажей сложить вместе кусочки тайны.

Особенности Храма

Следующие особенности являются общими для всех зон купальни, башни и святыни, если не указано иначе.

Отдых в Безмятежной Лилии

Храм Безмятежной Лилии предлагает множество услуг и процедур, которыми могут воспользоваться персонажи, ищущие отдыха и передышки. Эта особенность места может позволить персонажам общаться с НИП в резиденции - или может предоставить возможность приспешникам шабаша атаковать их, пока их охрана ослаблена. Оздоровительные услуги в храме включают следующее:

- Вход в купальню стоит 5 зм за существо и включает в себя использование заколдованной ванны, удобного халата и отдельной раздевалки с запирающимся сундуком для хранения оружия и снаряжения.
- Жилье для посетителей, которые хотят переночевать в храме, доступно по цене 4 золотых с персоны. Еда стоит 5 см, а в салоне предлагается широкий выбор напитков.
- Персонажи могут постричься, побриться или сделать восковую депиляцию за 2 зм, 1 зм или 10 зм соответственно.
- Массаж можно заказать за 20 золотых, его продолжительность составляет 1 час.
- Маникюр и педикюр стоит 2 см. За педикюр может взиматься дополнительная плата в зависимости от чистоты ног клиента.

Стены и Полы. Купальня и башня роскошно обставлены, стены и полы из полированного камня. Каменная кладка в заброшенном храме крошится и покрыта сажей.

Двери. Внутри купальни и башни на деревянных дверях вырезаны изображения кувшинок. Двери в купальне обычно не запираются, но их может запереть любой, у кого есть универсальный ключ. Двери в башне обычно заперты. Если не указано иное, запертую дверь можно открыть с помощью успешной проверки Сл 15 Ловкости и используя воровские инструменты, или выломать ее с помощью успешной проверки Сл 15 Силы (Атлетика) или разбить оружием. Дверь имеет КД 15, 18 очков прочности и иммунитет к яду и психическому урону.

Окна. В купальне и башне изящно сделанные витражные окна изображают абстрактные узоры. Окно можно разбить успешной проверкой Сл 12 Силы (Атлетика) или при помощи оружия; у каждого окна КД 13, 3 очка прочности и иммунитет к яду и психическому урону.

Свет. Все зоны купальни и башни залиты ярким светом днем и вечером, либо от солнца, либо от фонарей. После полуночи эти области становятся темными, если персонажи не используют свой источник света. Первый этаж святилища (зона T11) не освещен, в то время как его подвал освещается волшебным бассейном (подробности см. в зоне T12).

Локации Храма T1-T9

Следующие места отмечены на карте Храма Безмятежной Лилии.

T1. Лобби

Двойные двери открываются на звук колокольчика. За дверью находится большой вестибюль, в котором витает аромат свежих лилий. В центре комнаты стоит письменный стол с аккуратно сложенными бумагами и свежесрезанными лилиями в вазе. Темноволосый мужчина в красивой одежде встает из-за стола, когда видит вас.

«Добро пожаловать, друзья, в Безмятежную Лилию. Освежитесь в нашей роскошной купальне. Или, может быть, вам понравится массаж? Стрижка волос? Бритье или педикюр? Ой! Усталые от дороги ноги просто взывают о комфорте! Как бы то ни было, я здесь, чтобы служить вам.»

В вестибюле находится замаскированный **камбион** Саэт (см. «Прислужники Шабаша» ранее в приключении). Он тепло приветствует персонажей и с радостью объясняет предлагаемые процедуры и услуги (как указано во врезке «Отдых в Безмятежной Лилии»). Если персонажи спрашивают о пропавшем Фальтраксе, Саэт притворяется, что ничего не знает. Если персонажи не заинтересованы в услугах Безмятежной Лилии, он предлагает им осмотреться. В любом случае, при первой возможности он оставляет персонажей наедине и ускользает, чтобы сообщить одной из ведьм о прибытии группы, прежде чем вернуться к своему столу. На этом этапе персонажи могут исследовать храм самостоятельно.

T2. Раздевалки

Коридор за вестибюлем проходит между двумя рядами занавешенных кабинок, где гости могут снять дорожную одежду и доспехи. В каждой кабине есть деревянный табурет, два белых халата, висящие на крючках, и большой деревянный сундук с замком.

Если персонажи платят за вход в купальню или хотят пользоваться другими удобствами, их просят переодеться и оставить здесь свое оружие и снаряжение. Один халат в каждой паре рассчитан на Средних размером персонажей, а другой - на Маленьких. Сает дает персонажу пронумерованный ключ, соответствующий его кабинке и сундуку. У него есть универсальный ключ, открывающий все сундуки. В качестве действия персонаж может попытаться взломать замок на сундуке с помощью воровских инструментов, выполнив успешную проверку Сл 15 Ловкости, или вскрыть его силой с успешной проверкой Сл 12 Силы (Атлетика).

Т3. Салон

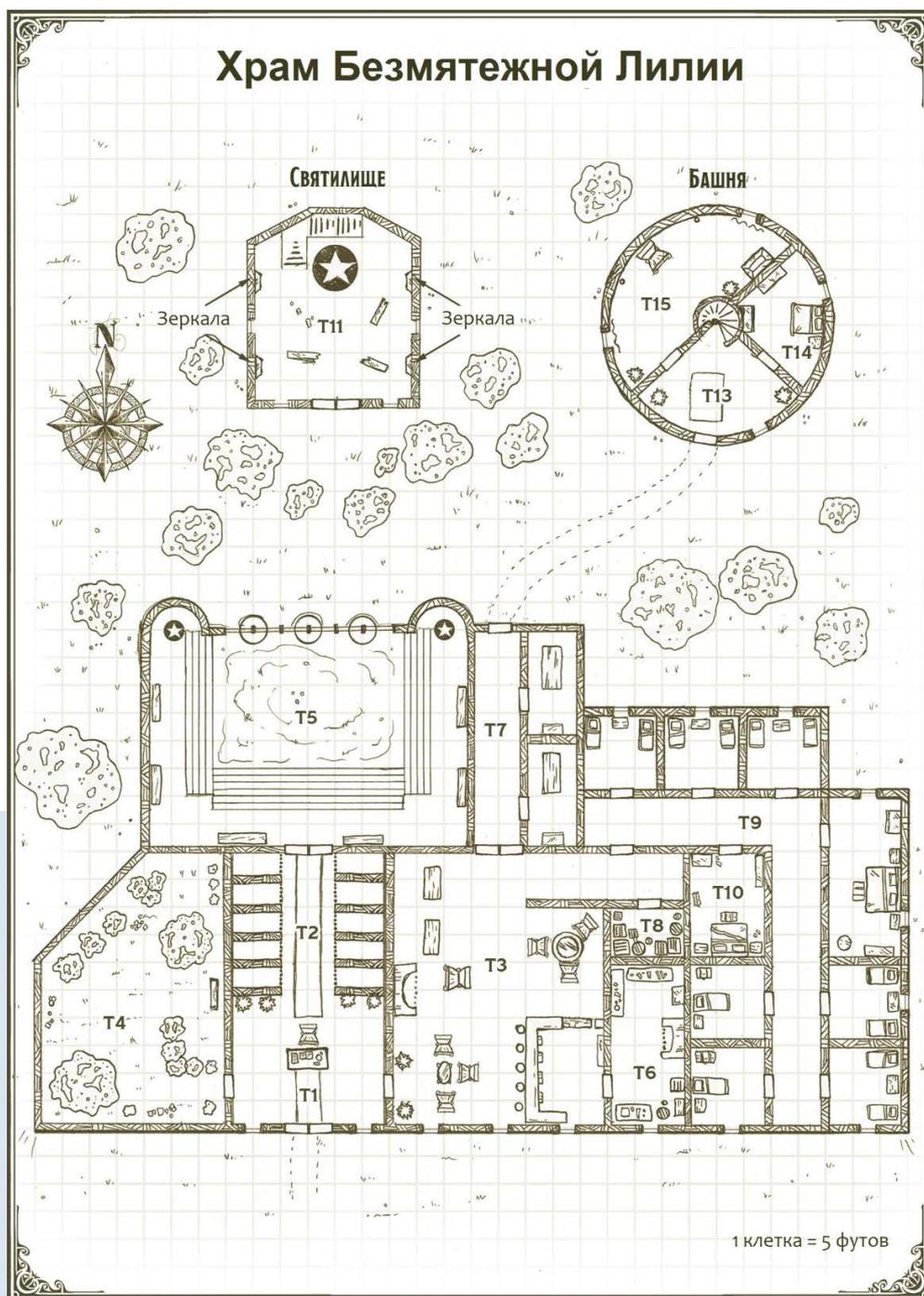
Вокруг этого открытого пространства расставлены большие мягкие кресла. Успокаивающая музыка наполняет комнату, в воздухе витают цветочные ароматы. Бар занимает один из углов зала рядом с полками с дорогими винами и спиртными напитками и корзинами со свежими фруктами. Вдоль одной стены стоят два стола, каждый из которых представляет собой маникюрную и педикюрную станцию с пилками, кусачками и бутылочками лака для ногтей.

За салоном следят два сотрудника, которые подают гостям напитки и выполняют другие порученные им рутинные дела. Оба являются замаскированными **пугалами** (см. «Приспешники Шабаша» ранее в приключении). Музыка - это постоянно действующая слуховая иллюзия.

Днем ведьма Ужасная Моргана часто бывает здесь в облике лунной эльфийки Морганны, разговаривает с другими гостями и пытается убедить потенциальных клиентов побаловать себя «специальными процедурами» храма. Она обращает внимание на персонажей и приветствует их, играя роль любезного хозяина, пытаясь узнать о них как можно больше.

Т4. Сад

Этот небольшой сад окружен железным забором, заросшим плющом. Протопанная тропинка вьется между разнообразными деревьями, цветочными кустами и каменными скамейками. Повсюду разбросаны железные гантели, гири, деревянные шесты и тяжелые мешки.



В образе Азирссы, одной из сестер-эльфик, Мерзкая Сажка использует сад как место для упражнений и изматывания гостей физическими упражнениями. Одно из деревьев в саду - это **пробужденное дерево** под ее контролем, которое она использует в своих тренировках и которое защищает ее, если на нее нападают.

Когда персонажи прибывают, здесь могут быть несколько других гостей храма: они выглядят измученно и потирают ноющие конечности, тогда как замаскированная ведьма саркастически поздравляет их с тем, что они стараются изо всех сил.

Тренировки Азирссы. Любой персонаж, желающий участвовать, может присоединиться к одной из тренировок ведьмы. Если какие-то персонажи выглядят особенно неспортивными или худощавыми, Мерзкая Сажка выделяет их и пытается побудить их присоединиться, предлагая им волшебное зелье, если они могут выполнить три действия. Персонаж может сдаться, закончив тренировку в любой момент. Это следующие виды активности:

Приседания. Чтобы завершить это действие, персонаж должен выполнить три набора непрерывных приседаний и преуспеть в трех последовательно усложняющихся проверках Телосложения - Сл 10Сл 13 и Сл 16 соответственно. Персонаж, проваливший проверку, получает помеху при следующей проверке Телосложения, которую он сделает в рамках этого упражнения. Персонаж, проваливший три проверки подряд, должен закончить короткий или продолжительный отдых перед повторной попыткой.

Перетягивание Каната. Чтобы завершить это действие, персонаж должен оставаться на ногах, перетягивая канат против пробудившегося дерева. Попросите персонажа выполнить проверки Сл 16 Силы (Атлетика), пока проверка не провалится на 5 или больше или не будет успешной. В первом случае персонаж падает ничком и получает 3 (1кб) дробящего урона от падения на землю под деревом. В последнем случае персонаж выигрывает перетягивание каната. В любом случае упражнение заканчивается.

Прыжки через Цепь. Чтобы пройти эту тренировку, персонаж должен преуспеть в трех проверках Сл 13 Ловкости (Акробатика), стараясь удержаться на ногах, когда он пытается перепрыгнуть через тяжелую металлическую цепь. Цепь для персонажа вращают Мерзкая Сажка и пробужденное дерево. Если проверка не удалась, персонаж теряет равновесие, и Сложность для следующей проверки становится 15. Если проверка проваливается на 5 или более, персонаж также получает от цепи 7 (2кб) дробящего урона.

Сокровище. Если персонаж выполняет все три тренировочных задания, Азирсса неохотно дает ему *зелье силы холмового великана (potion of giant strength (hill))* в качестве награды. Если все три задания выполняются более чем одним персонажем, Мерзкая Сажка дает зелье персонажу, у которого было меньше всего неудачных проверок, или тому, который ей больше всего нравится (чисто субъективный выбор с ее стороны).

Т5. Купальня и Горячий Источник

Большой центральный бассейн с дымящейся бирюзовой водой под открытым небом, площадка вокруг выложена полированным белым мрамором. Вдоль внешней стены стоят каменные столбы, украшенные рельефной резьбой изображающей Суни. Рассеянный свет проникает внутрь сквозь матовые окна и водяную взвесь в воздухе.

Купальня построена вокруг природного горячего источника. Глубина бассейна составляет 10 футов, а его пропитанная магией вода дает несколько преимуществ. Вода, удаленная из бассейна, теряет магические свойства через 10 минут.

Горячий Источник. Существо, которое проводит в воле купальни не менее 1 часа, получает выгоды *заклинания высшее восстановление [greater restoration]* (существо выбирает, какой из эффектов заклинания будет на него наложен). Существо может извлечь выгоду из этого свойства бассейна только один раз в месяц. Помимо эффекта заклинания, вода делает кожу существа более здоровой и молодой, смягчает появление шрамов и ожогов и помогает отрастить утраченные волосы.

Фея, называемая **наядой** (см. соответствующий статблок), связана с этим источником так же, как дриада поддерживает свою связь с деревом. Наяду зовут Сирена и она нашла взаимопонимание с Сильвари, когда эльфийка основала храм: Наяде был разрешен доступ к бассейну и его магии в обмен на клятву защищать источник.

Сирена может заставить воду нанести урон выбранным ею существам, как если бы это был соответствующий объем кислоты. В настоящее время она сделала воду вредной для ведьм и их приспешников, и она может сделать воду вредной для персонажей, которые оскорбляют или угрожают ей. Любое такое существо, которое входит в бассейн или начинает свой ход погруженным в него, получает 11 (2к1) урона кислотой.

Сирена знает ведьм и их приспешников такими, какие они есть на самом деле. Поскольку вода в бассейне вредна для них, они были вынуждены оставить наяду в покое, даже несмотря на то что планировали ее уничтожить.

Сирена не знает, что случилось с Сильвари, но даже спустя десять лет она грустит из-за исчезновения своей подруги. Ее нервозность по отношению к другим созданиям не позволяет наяде напрямую просить о помощи. Она воспринимает опасно выглядящие существа как слуг ведьм. Если она считает, что персонаж чистосердечен или союзник природы, она умоляет их помочь ей узнать, что же случилось с Сильвари.

Т6. Кухня

На кухне длинные столешницы и многочисленные полки с кастрюлями, сковородками и посудой. С потолка свисают металлические стеллажи, набитые зеленью, цветами, фруктами и овощами.

НАЯДА

Средний, фея

Класс доспеха 15 (естественный доспех)

Очки здоровья 31 (7к8)

Скорость 30 ф, плавание 30 ф.

СИЛ 10 (+0) **ЛОВ** 16 (+3) **ТЕЛ** 11 (+0)

ИНТ 15 (+2) **МДР** 10 (+0) **ХАР** 18 (+4)

Навыки Убеждение +6, Ловкость рук +5

Сопротивление урону: психический

Иммунитет к урону: яд

Иммунитет к состояниям: очарованный, испуганный, отравленный

Чувства: пассивное Восприятие 10

Языки: Общий, Сильван

Ур.Опасности 2 (450 опыта) **Бонус Мастерства** +2

Амфибия. Наяда может дышать воздухом и водой.

Невидимость в Воде. Наяда невидима, когда она полностью погружена в воду.

Сопротивление Магии. Наяда совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и других магических эффектов.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Наяда совершает две атаки психическим прикосновением.

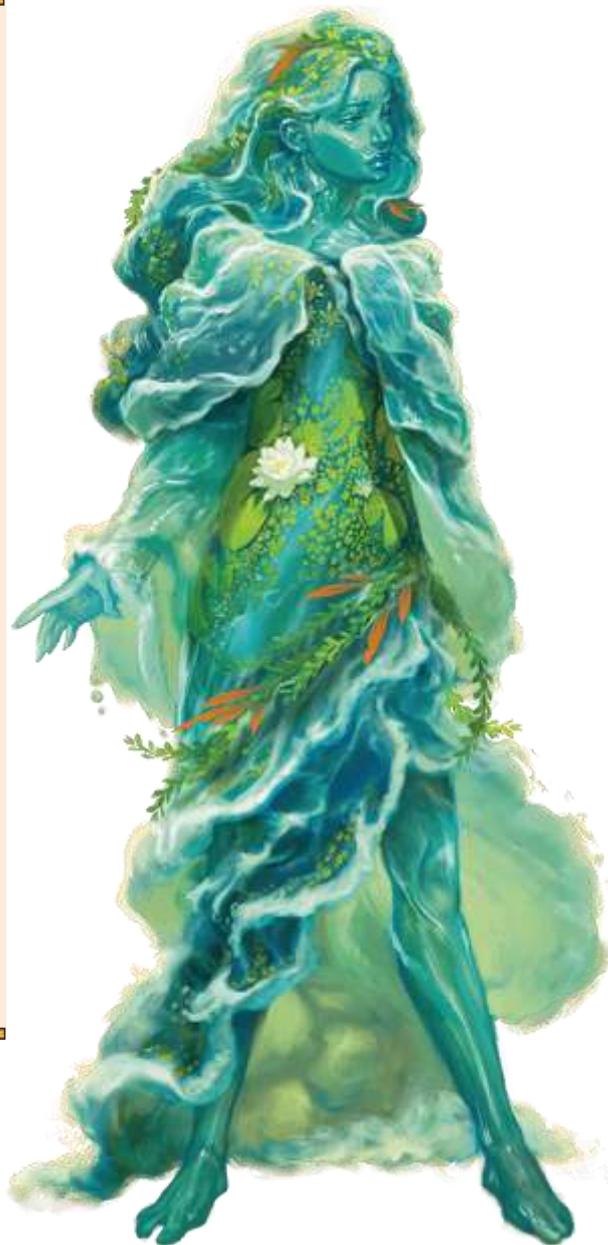
Психическое Прикосновение. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: урон психической энергией 9 (1к10 + 4).

Колдовство. Наяда произносит одно из следующих заклинаний, используя Харизму в качестве колдовской способности (Сл спасброска 14) и не требуя материальных компонентов:

Неограниченно: *малая иллюзия* [minor illusion]

3/день: *воображаемая сила* [phantasmal force]

1/день каждое: *полёт* [fly], *гипнотический узор* [hypnotic pattern]



Днем здесь обычно бывает Тетушка Зеленые Кости, переодетая слепой лесной эльфийкой Зеленой Песней, вместе со своим верным псом Морти. Она готовит восхитительные с виду, но на самом деле блюда с душком для гостей храма, добавляя в них сгнившие ингредиенты или просто яд. Каждому из гостей, который будет страдать от такого угощения, говорят, что он чувствует как токсины и загрязнения покидают его тело в результате здорового образа жизни, который пропагандируется храмом.

Ведьма хранит свои гадостные ингредиенты в потайном отсеке кухонного шкафа, который можно обнаружить с успешной проверкой Сл 15 Интеллекта (Расследование). Если ее тайник будет обнаружен, Зеленая Песня притворится невинной и соврет, что косметолог-дроу Ильмар (см. зона Т7) шатался на кухне несколько дней назад.

Сокровище. В тайнике Тетушки Зеленые Кости есть слезы злобоглаза, копыто единорога, рвота химеры и другие отвратительные реагенты на ваш выбор. Эти ингредиенты приносят алхимику или отравителю 100 зм. В тайнике также есть закрытый пробкой и маркированный стеклянный флакон с тремя дозами *крови ассасина* (assassin's blood) (см. «Яды» в Руководстве Мастера).

Т7. Процедурные

Каждая из этих комнат тускло освещается лампой. Здесь есть кровать, каркас которой можно наклонять и складывать в разные положения. На полках и стойках хранится множество духов, масел и лосьонов, а также ароматических свечей, наполняющих комнату приятным бодрящим ароматом.

В процедурных кабинетах обслуживают гостей, которые заказывают стрижку, бритье, депиляцию воском или массаж. Ильмар Миззрим (хаотично-добрый **дроу**) работает здесь главным косметологом купальни. Он носит простой шелковый халат с поясом и туфли на плоской подошве и говорит мягким приглушенным голосом. Без доспехов его КД равен 12.

Ильмар - тайный агент Арфистов и прихожанин Эйлистрии, известный под позывным Сумрак. Он был близким другом Сильвари много лет назад, но потерял связь с ней еще до того, как был построен храм. Если персонажи достигают добрых чувств Ильмара благодаря отыгрышу или успешной проверке Сл 17 Харизмы (Убеждение), он признается им в своей истинной личности и делится своей историей.

Поиски Ильмара. Три месяца назад Ильмару явилось навязчивое видение своей старой подруги Сильвари, которая, казалось, страдала и выглядела так, как будто ее лицо отражалось в разбитом зеркале. Изучение деятельности своего бывшего друга с тех пор, как они расстались, месяц назад привело его в Серебристую Луну, а затем в храм. Ильмар инстинктивно подозревал, что происходящее в купальне скрывает какую-то темную тайну, и решил провести расследование, представившись косметологом, ищущим работу.

Ильмар разгадал иллюзии, скрывающие ведьм и их приспешников, и делится этими знаниями, если доверяет персонажам. Он подозревает, что информацию о судьбе Сильвари можно найти в святилище или башне, но до сих пор не смог исследовать эти места, потому что приспешники шабаша пристально следят за ним. (Два замаскированных **пугала** из зоны Т9 прячутся вокруг комнат для гостей ночью, а **горгулья** над входом в башню зоны Т13 наблюдает за территорией к северу от купальни в поисках каких-либо признаков того, что Ильмар прячется рядом).

Если персонажи соглашаются помочь выяснить, что случилось с Сильвари, Ильмар предлагает присоединиться к ним или помочь, отвлекая внимание в купальне, что может дать персонажам шанс незаметно проскользнуть в башню или храм.

Сокровище. У Ильмара есть посеребренный короткий меч, ручной арбалет с двадцатью болтами и *свиток с заклинанием высшего восстановления (spell scroll of greater restoration)*, спрятанные под массажной кроватью в южной процедурной комнате. Их может обнаружить любой персонаж, обыскивающий комнату. Он хранит пузырек с *маслом ускользания (oil of slipperiness)*, спрятанный среди массажных лосьонов и масел на полке в северной процедурной комнате. Его можно обнаружить с успешной проверкой Сл 14 Мудрости (Восприятие).

Т8. Кладовая

Дверной проем, занавешенный шелковой занавеской, ведет в кладовую, заваленную ящиками и предметами на полках. Здесь хранится все необходимое для купальни: полотенца, халаты, постельное белье, бутылки, запасы зерна, фруктов, орехов и соленого мяса.

Когда персонажи впервые входят в эту область, здесь присутствует одно **пугало**, замаскированное под гуманоидного сотрудника (см. «Приспешники Шабаша» ранее в приключении), которое сортирует припасы и расставляет ящики.

Т9. Гостевые Комнаты

Меблировка всех комнат идентична, кроме дополнительного содержимого, связанного с их обитателями. Вы можете решить, сколько комнат занято, исходя из того, сколько НИП сейчас находится в храме (см. «Гости Храма» ранее в приключении).

Комнаты хорошо обставлены, в каждой удобная кровать, прочный сундук для хранения вещей, настенный фонарь, зеркало в полный рост и письменный стол с небольшими бутылочками с лосьоном и мылом.

Каждому гостю храма выдается ключ к сундуку и двери, и то, и другое также можно открыть с помощью успешной проверки Сл 15 Ловкости и воровских инструментов или выломать с успешной проверкой Сл 15 Силы (Атлетика). У ведьм и Саэта есть универсальный ключ открывающий все замки.

В течение дня два замаскированных **пугала** (см. «Приспешники Шабаша» ранее в приключении) убираются в незанятых комнатах. Если персонажи остаются здесь, ведьмы могут проинструктировать пугал «потерять» (украсть) любые зелья, оружие или другие ценные предметы, оставленные в комнатах персонажей.

Работа Допоздна. Если персонажи снимают комнаты и проводят одну или несколько ночей в храме, персонаж с наивысшим показателем пассивной Мудрости (Восприятие) просыпается в любое время по вашему выбору из-за тихого беспокойства:

Кобольд с белой чешуей и пурпурными глазами возится с замком на одной из дверей комнаты для гостей. Он одет в лоскутное платье, тихо ругается и шепчет.

Глиттер, тифлинг, **шпион**, превращенный ведьмами в кобольда (см. «Жертвы шабаша» ранее в приключении), допоздна работает на своих хозяев. Он пытается починить сломанный замок, хотя персонажи могут предположить, что он пытается проникнуть в комнату, взломав замок. У него темное зрение до 60 футов, и ему не нужен свет для работы.

Глиттер немедленно сдается, если ему противостоят, и пытается объясниться. Если какой-либо персонаж относится к нему по-доброму или кажется ему героем, он может рассказать персонажам правду о своей трансформации и попросить их помочь снять проклятие. Глиттер знает, что случилось с Сильвари, а также ему известен план купальни и башни. Он также знает, что ведьмы хранят подборку своих проклятых картин в покоях для прислуги в башне (зона Т17).

Локации Храма Т10-Т18

Т10. Комната Ильмара

Захламленность этой комнаты предполагает, что ее обитатель уже довольно продолжительное время находится в храме. Одежда и косметические товары разбросаны по полу и на столе.

Эта комната – апартаменты Ильмара Миззрима (см. зона T7). Персонаж, который обыскивает комнату, обнаруживает спрятанный в матрасе кошель.

Сокровище. В кошеле находятся три алмаза (по 50 эм каждый) и серебряный святой символ Эйлистрии (25 эм), богини красоты, танцев и охоты дроу. В запертом сундуке хранятся кольчужная рубаха и рапира.

T11. Заброшенный Храм

Это бывшее святилище Суни пришло в упадок за десятилетие забвения. Храм частично скрыт за купальней и закрыт разросшимися деревьями и кустарником. Если персонажи еще не обследовали территорию, любой персонаж в купальнях (зона T5), имеющий показатель пассивной Мудрости (Восприятие) 13 или выше, видит разрушенное каменное здание за деревьями. Персонажи, которые переходят из купальни в башню, могут легко заметить святиню.

Разваливающееся каменное здание, должно быть, когда-то было красивой святиней. Выгравированные изображения Суни все еще видны на покрытых мхом камнях, ее лицо смотрит вниз на тропу, по которой могли бы приблизиться верующие. Каменные двери перед алтарем кажутся запечатанными какой-то густой прозрачной смолой. Над ними все еще виднеется слабая надпись:

«Добро пожаловать, дорогие мои! Войдите и найдите красоту внутри себя».

Днем в святине тихо. Ночью любой персонаж, движущийся вокруг святилища с показателем пассивной Мудрости (Восприятие) 14 или выше, слышит звуки, похожие на рыдания или бормотание, исходящие изнутри.

Дверь плотно запечатана, как и четыре окна алтаря, и все они покрыты неестественно упругой смолой, созданной ведьмами. Персонаж может открыть дверь или окно действием, но только после успешной проверки Сл 20 Силы (Атлетика). Любая ведьма может действием коснуться смолы, в результате чего она превратится в слизь, которая исчезает в течение 1 минуты.

Отверстие в крыше в 30 футах над статуей Суни (см. ниже) является другим путём проникновения внутрь, и оно достаточно велико, чтобы существо Среднего размера могло протиснуться через него. Одна из ведьм приходит сюда по ночам каждые несколько дней, принося хворост и объедки для Сильвари.

Внутри Святилища. Когда персонажи получают возможность осмотреть храм, прочтите следующее:

Внутри храм выглядит заброшенным после какого-то ужасного столкновения случившегося много лет назад. Разбитые скамьи с изорванными подушками заросли толстым грибом, четыре больших зеркала, висящих на стенах разбиты, а каменный пол покрыт осколками битого стекла.

У дальней стены стоит покрытая грязью статуя Суни. Выражение лица статуи могло показаться когда-то улыбающимся, но теперь из-за полос грязи создается впечатление, будто она плачет. За статуей в темноту спускается лестница.

Разбитое стекло, покрывающее пол, накладывает помеху при проверках Ловкости (Скрытности), выполняемые для передвижения по области. Если какое-либо существо без обуви или другой защиты передвигается по разбитому стеклу, считайте пол областью, покрытой шипами (см. «Снаряжение» в *Книге Игрока*).

T12. Священный Бассейн

Лестница за статуей в алтаре ведет в тускло освещенную комнату.

Мягкое белое сияние исходит от квадратного бассейна, врезанного в пол помещения. Порванные подушки, коврики, гобелены и одежда сложены в одном углу как импровизированная кровать, а хворост и обломки мебели сложены рядом у обычного кострища.

Сильвари превратилась в **медузу** и большую часть времени проводит здесь. Свет излучается объектом на дне бассейна (см. «Сокровище» ниже). В бассейне также обитает **водная аномалия**, которая была единственным спутником Сильвари на протяжении десяти лет ее заключения. Водная аномалия сражается вместе с ней, если понимает, что ей угрожают.

Проклятие Сильвари. Сильвари Серебряная Песня была преданной жрицей Суни, которая делилась своими знаниями и вдохновляла других, чтобы помочь им осознать свою ценность. К сожалению, ее преданность другим маскировала неуверенность лунной эльфийки в себе, из-за чего она чувствовала себя недостойной быть жрицей богини любви и красоты.

Десять лет назад ведьмы использовали ее неуверенность для манипулирования и развращения Сильвари. Скрывая свою истинную природу, они подговорили жрицу заключить темную сделку - и попасть под власть ужасного проклятия. Через год картина Сильвари, которая повысила ее уверенность, превратила эльфийку в медузу. Когда она попыталась нанести ответный удар ведьмам, они запечатали ее в святилище, надеясь, что его огромные зеркала превратят ее в камень. Боясь этого Сильвари уничтожила все зеркала алтаря.

Сильвари нападает на персонажей, которые спускаются в эту область, полагая, что их послали ведьмы для ее мучений. Персонаж может действием попытаться убедить Сильвари отступить, заявляя о благих намерениях группы с успешной проверкой Сл 15 Харизмы (Убеждение). Если перемирие будет достигнуто, Сильвари завязывает себе глаза полоской ткани, чтобы персонажи случайно не окаменели от ее взгляда. Она снимет повязку с глаз, если будет вынуждена защищаться.

Проклятие, изменившее Сильвари, не закончится, пока ее портрет в зоне T18 не будет уничтожен. Разрушение картины имеет дополнительное преимущество в том, что восстанавливает нейтрально-доброе мировоззрение Сильвари, после

чего она предлагает сделать все, что в ее силах, чтобы помочь группе избавиться от населяющих его злых существ. Если персонажи уничтожили картину Сильвари перед тем, как прийти сюда, они встретят Сильвари в ее истинной форме: нейтрально-доброй лунной эльфийкой, **жрецом**, без доспехов (КД 10). В этом случае она плачет у бассейна и благодарна за то, что освободилась от проклятия ведьм.

Сокровище. На дне бассейна лежит *Сияющая, волшебная палочка боевого мага +1 (+1 wand of the war mage)* в виде изысканного золотого ручного зеркала. Окруженная тьмой, оно излучает тусклый свет в радиусе 5 футов. Настроившееся на *Сияющую* существо, может бонусным действием, держа в руке зеркало произнести заклинание *улучшение характеристики [enhance ability]*, выбирая только себя в качестве цели заклинания. Как только это свойство будет использовано, его нельзя будет использовать снова до следующего рассвета. Волшебная палочка принадлежит Сильвари, но она предложит ее персонажам в качестве награды за снятие с неё проклятия.

T13 – T18. Башня

Недалеко от купальни среди деревьев возвышается искусно построенная каменная башня. Статуя крылатого эльфа с острыми чертами лица притаилась над входной дверью, ярко-красная поверхность которой украшена золотыми завитками.

Дверь заперта. Статуя эльфа над дверью - **горгулья**, служанка ведьм, окутанная магией иллюзий (см. «Приспешники Шабаша» ранее в приключении). Она наблюдает за дверью, но не двигается, пока персонажи не войдут внутрь, после чего улетает, чтобы доложить одной из ведьм.

T13. Фойе Башни

Из фойе вверх уходит расположенная в центре винтовая лестница. По бокам от лестницы - две закрытые двери, каждая из которых находится посреди каменной стены. Худая, хилая на вид драконорожденная из последних сил подметает пол растрепанной метлой.

Проклятая драконорожденная Горба Даарденриан (см. «Жертвы шабаша» ранее в приключении) настолько слаба, что едва может держать свою метлу. Когда она видит персонажей, то отчаянно пытается заставить их уйти, чтобы они не попали в беду. За время, которое она провела в храме, она узнала, что случилось с Сильвари, и знает план башни, но она не поделится этой информацией, если ее страх перед персонажами не будет преодолен с помощью отыгрыша, успешной проверки Сл 20 Харизмы (Убеждение) или подходящей магией.

Обе двери в стенах заперты, и у Горбы нет ключей от них.

T14. Комната Саэта

Ключ, который открывает запертую дверь в эту комнату, есть у Саэта.

В роскошно обставленном номере большая кровать с изящными шелковыми простынями. У стен стоит шкаф и комод с зеркалом.

В комод разбросана одежда, но нет ничего ценного.

Сокровище. Обыскивающие шкаф персонажи, находят в нём чешуйчатый доспех, адаптированный для носителя с хвостом, и пару коротких мечей, богато исписанных символами на Инферно (50 зм каждый).

T15. Студия в Башне

Ключи от этой комнаты есть только у трех ведьм.

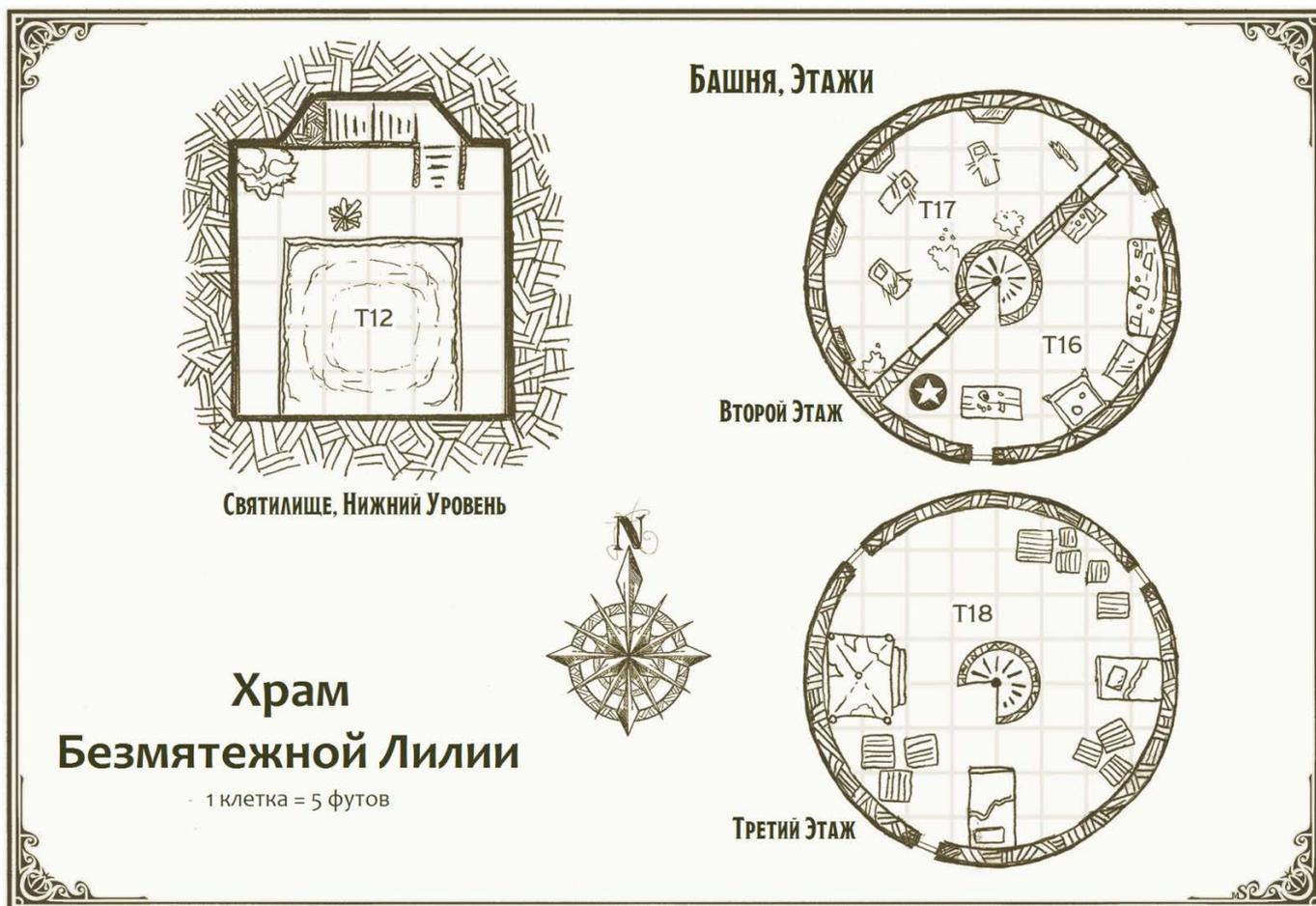
Волшебный свет освещает эту комнату, внутри которой большой стул, тяжелые шторы, закрывающие окна, и большой, богато украшенный деревянный сундук.

Сюда приводят всех персонажей, попросивших у одной из трех сестер особого магического лечения. Остальные сестры прибывают через несколько минут и объясняют, что все трое, работая вместе, могут гарантировать большую вероятность того, что магия, которую ищет персонаж, может быть успешно передана. Персонажи, которые позволяют сестрам творить магию, могут наблюдать, как они вместе трудятся над созданием проклятой картины.

Инструменты и Расходные Материалы. Деревянный сундук заперт. Действием персонаж может попытаться взломать замок с помощью воровских инструментов и успешной проверки Сл 18 Ловкости, или оторвать крышку сундука с помощью успешной проверки Сл 20 Силы (Атлетика).

Внутри сундука находятся материалы, которые ведьмы используют для создания проклятых картин, в том числе три чистых холста и краски, пропитанные ихором демона. Персонаж, который исследует холст, после успешной проверки Сл 15 Мудрости (Медицина или Восприятие) определит, что он сделан из кожи гуманоида. Физическое прикосновение к холсту даст преимущество при проверке. Краски кажутся нормальными, если их не исследует персонаж с навыком Магии или Религии, после чего становится ясна их дьявольская природа.

Сокровище. Холсты стоят 200 зм каждый, а краски в целом стоят 100 зм, хотя найти покупателя для таких мерзких материалов может оказаться проблемой.



Т16. Кухня в Башне

Запах сырости царит в воздухе на этой часто используемой кухне. В помещении три стола, один из которых завален различными овощами и странными с виду кусками мяса. У дальней стены ярко горит деревянная печь, а в углу стоит статуя крылатого эльфа, лицо которого растянuto в улыбке.

Пожилой дварф стоит перед печью, его руки дрожат, он пытается поднять тяжелый железный котел.

Кухня обычно используется приспешниками шабаша - пугалами, чтобы готовить еду для ведьм и Саэта, но теперь на ней появился новый слуга - Фальтракс Лодерр, проклятый послушник из Крепости Свечей. Центральная лестница ведет на верхние этажи, а незапертая дверь в зону Т17.

Фальтракс (см. «Жертвы шабаша» ранее в приключении) использует статблок **обывателя** и паникует при виде незваных гостей. Он предупреждает персонажей, что они должны немедленно уйти, пытаясь казаться преданными ведьмам, ради **горгульи**, замаскированной под статую эльфа, которую ведьмы поместили сюда, чтобы присматривать за своей последней жертвой.

Если персонажи пытаются подняться наверх или задают Фальтраксу слишком много вопросов, горгулья атакует. Когда ее очки здоровья будут снижены до половины или меньше, она убегает, разбивая окно и пытаясь предупредить ведьм.

Если угроза горгульи устранена, Фальтракс сдается, раскрывая свою личность, если персонажи еще не подозревали об этом. Он отчаянно пытается снять проклятие, чтобы вернуться в Крепость Свечей. Находясь в башне недавно, Фальтракс может описать только студию, где был написан его портрет (зона Т15), и комнату, где он спит вместе с другими жертвами проклятия, которые в настоящее время находятся в храме (зона Т17).

Т17. Жилые Помещения

Лежащие здесь груды соломы и изъеденных молью одеял служат постелью, повсюду разбросана сломанная мебель и мусор. Контрастируя с убогой обстановкой, вдоль изогнутой внешней стены висят четыре прекрасные картины. Каждая из них навязчиво красива, но при этом вызывает у смотрящего странную тревогу.

Трое жертв проклятия ведьм спят и едят в этой жалкой камере, и вынуждены смотреть на картины, ставшие причиной их трагедий. Четвертая картина была написана для Сильвари Серебряной Песни десятью годами ранее. Каждая картина изображает свою жертву как личность, которой они стремились стать в результате сделки с ведьмами:

- Мускулистая женщина-драконорожденная, воин с золотой чешуей сражается в битве (Горба Даарденриан).
- Высокий мужчина-тифлинг со сверкающими фиолетовыми глазами и с множеством украшений из драгоценных камней (Глиттер)
- Молодой мужчина-щитовой дварф танцует на пиру (Фальтракс Лодерр)
- Излучающая уверенность женщина-лунный эльф смотрит в собственное отражение (Сильвари)

Если персонажи еще не знают значения картин, но встретили ранее Глиттера в зоне Т9, Горба в зоне Т13 или Фальтракса в зоне Т16, то любой из изучающих картины персонажей, поймет кто на них изображён.

Т18. Логово Ведьм

Когда вы приближаетесь к вершине башни, воздух становится прохладнее и несет в себе гнилостный запах. То, что когда-то могло быть элегантной спальней, давно испачкано и разрушено. Фрески Суни, украшающие стены, испачканы грязью и плесенью.

Три кровати покрыты заплесневелыми одеялами и шкурами животных, в том числе одна покрыта балдахином из гигантских костей и вонючей незагорелой кожи. Пустые ящики разбросаны по комнате, как мебель, в них хранится сломанное оружие, сгнившая одежда и другое барахло.

Верхний этаж башни был превращен в логово шабаша Зловонного Взора. У каждой из трех ведьм своя внушающая отвращение кровать, а различное барахло в ящиках является общим для всех.

Глиф Защиты. На полу верхней площадки лестницы выцарапан глиф, созданный заклинанием *охранные руны [glyph of warding]*. Ведьмы используют его для устранения непрошенных гостей. Он может быть обнаружен с успешной проверкой Сл 13 Интеллекта (Расследование) и срабатывает, когда любое существо, кроме ведьм или их приспешников, проходит над ним. При срабатывании глиф разбрызгивает сцентрированную на нём и огибающую углы кислоту сферой радиусом в 20 футов, достаточно большую, чтобы забрызгать всю комнату и центральную часть лестницы. Все существа в области сферы должны совершить спасбросок Сл 13 Ловкости, получая 22 (5к8) урона кислотой при провале, или половину этого урона при успехе.

Темные Воспоминания. Предметы в ящиках - это сувениры, полученные от жертв ведьм более десяти лет назад, включая оружие, одежду, личные вещи, инструменты, письма, безделушки и многое другое.

Сокровище. Большинство сувениров ведьм бесполезны, но при обыске комнаты обнаруживается *свиток с заклинанием ясновидение (spell scroll of clairvoyance)* в кожаном футляре для свитков, который до сих пор уцелел.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Как только угроза ведьм и их слуг устранена, у персонажей появляется шанс исправить последствия совершенных в храме темных дел.

Уничтожение четырех портретов в зоне Т17 освобождает Горба Даарденриан, Глиттера, Фальтракса Лодерра и Сильвари Серебряную Песню от проклятия ведьм. (См. «Уничтожение картин» ранее в приключении для получения дополнительной информации.) Горба и Глиттер бесконечно благодарны персонажам и могут стать их союзниками на всю жизнь по вашему усмотрению.

Решимость Фальтракса

Когда проклятие снято, Фальтракс Лодерр готов вернуться в Крепость Свечей. Полученный им в результате произошедшего опыт научил его многому о том, как сосредоточить внимание на положительных аспектах своей жизни и его служении знаниям. Хотя его борьба еще не закончена, новая внутренняя решимость позволяет ему лучше справляться со внутренними противоречиями.

Решение Сильвари

Десять лет под действием проклятия ведьм изменили Сильвари Серебряную Песню. Если вы сочтете нужным, она может быть полна решимости восстановить Храм Безмятежной Лилии до его прежнего состояния, отремонтировать святыню и сделать это место еще более сильным для поклонения Суни. В качестве альтернативы она может решить, что храм хранит для нее слишком много темных воспоминаний и что другие (возможно, персонажи) должны взять на себя ответственность за восстановление этого места. В любом случае Сильвари благодарна персонажам за то, что они сделали, и становится другом компании на всю жизнь.

Книга с Цилиндрами

Приключение для персонажей 6 уровня

Автор сценария: Граете Barber Перевод - Ed_dy

Реализация идеи и Редактор: Kim Mohan



Пятнадцать лет назад *Книга с Цилиндрами* попала в руки архивоведов и библиотекарей Крепости Свечей как часть коллекции работ, извлечённых из разрушенного замка в Тетире, страны далеко на юге. В ней описывается конфликт между поселением гриппли (лягушкообразных гуманоидов, дальних родственников жаболюдов) и вторгшихся на их территорию юань-ти. Исследователи, нашедшие *Книгу с Цилиндрами* и в сохранности доставившие ее в Крепость Свечей, утверждали, что это не исторический отчет, а предупреждение о зловещих событиях, которым еще предстоит случиться.

НАЧАЛО ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Когда персонажи проводят свои исследования в Крепости Свечей или отдыхают от трудов, к ним с книгой и поручением подходит член Признанных:

Приближаясь к вам, драконорожденная в мантии прочищает горло, привлекая к себе внимание. В руках она держит книгу в зеленой обложке. «Извините, что прерываю», - говорит она. «Меня зовут Пелк, и я говорю от имени Признанных. Вы ведь искатели приключений, верно?»

Пелк - драконорожденная из рода медных драконов, **обыватель** и член Признанных. Ее руководители уполномочили Пелк проинформировать персонажей о возникшей ситуации, для разрешения которой требуются их уникальные способности:

"Крепость Свечей долгое время в поставках свежих морепродуктов зависит от сообщества гриппли к северу по Побережью Мечей. Эти лягушкообразные гуманоиды ловят и затем выращивают гигантских крабов как домашний скот в скоплениях прибрежных загонх-садках, построенных ими недалеко от своей деревни, и обменивают мясо краба и остальные ингредиенты на используемые ими в быту предметы, особенно ценя сделанные из металла или стекла. Крепость Свечей долгое время была их постоянным клиентом, но за последние несколько десятидневков гриппли резко снизили свою активность и поставки морепродуктов были практически прекращены. В довершение всего появились слухи о замеченных вблизи Скрывающего Леса (Cloakwood) и деревни гриппли змееподобных существах."

Пелк сообщает персонажам, что информацию предоставил Митор Янс, капитан корабля, команда которого зарабатывает на жизнь доставкой крабового мяса в Крепость Свечей. Также Пелк расскажет, что жаждущий возобновления поставок Янс, готов отвезти на своём корабле авантюристов на торговый пост, где они могут встретиться с лидером сбежавших из своей деревни гриппли, если решатся взяться за задание о помощи лягушачьему народу.

Она информирует персонажей, что Признанные готовы заплатить по 500 зм каждому персонажу, как только возникшие в деревне гриппли проблемы будут нейтрализованы.

Открыв Книгу

Согласившимся на выполнение задания искателям приключений Пелк вручает *Книгу с Цилиндрами* и говорит:

"Её привезли в Крепость Свечей несколько лет назад. Обнаружившие книгу исследователи утверждают, что это не исторический текст, а какое-то предупреждение. Мое начальство уполномочило меня показать её вам."

Переданная Пелк книга на удивление легкая и при беглом осмотре обнаруживается, что это искусно выполненный контейнер. Сделанная из мягкой кожи обложка усилена более толстыми кожаными полосами. Откинув крышку контейнера-книги, вы обнаруживаете внутри три полых деревянных цилиндра с замысловатой резьбой и мешочек с глиной из высушенной тины, искусно декорированной каплями воды.

Поверхность каждого цилиндра покрыта письменами и незатейливыми рисунками, что вероятно повествует о какой-то истории в трех частях. Если персонажи не в состоянии понять о чем говорят рисунки на цилиндрах, Пелк или другой представитель Крепости Свечей проинструктирует их как в этом разобраться.

Первый шаг - вынимаем немного глины из мешочка, смешиваем с водой пока не образуется густая паста, затем размазываем влажную глину тонким слоем по плоской поверхности. Прокатывание одного из цилиндров по этой поверхности приводит к вдавливанию надписей и рисунков в глиняный слой и получаемый текст можно прочитать. Повторив процесс для каждого из цилиндров, персонажи получают всю записанную на них историю и могут воспользоваться полученными знаниями для того, чтобы определиться в своих дальнейших действиях.

Разобравшись, персонажи идентифицируют отпечатки в глине как письменность дварфов, в сочетании с простыми рисунками, рассказывающими историю о людях-лягушках и людях-змеях.

Первый цилиндр повествует о том, как гриппли научились ловить и разводить гигантских крабов, которых потом грузят на морские суда и увозят, а лягушачий народ радуется своему только что заработанному вознаграждению.

История второго цилиндра начинается с угрожающе затаившихся возле деревни гриппли змеевидных существ. Затем змеиный народ мчится в атаку, захватывая или убивая любого из лягушачьего народа, кто пытается им противостоять. Деревню охватывает хаос, гигантские крабы вырываются из своих садков и возвращаются в море.

Третий цилиндр изображает и кратко рассказывает о последствиях нападения змеиного народа. Деревня пуста, большая часть ее зданий разрушена. По-прежнему цел только захваченный змеями храм гриппли в честь их божества.

Персонажам неизвестно, что рассказанная на цилиндрах древняя история и происходит сейчас в данный момент. Злые юань-ти напали на гриппли, и их цель - ничто иное, как уничтожение всех, кто окажется у них на пути.



Больше Сведений

После расшифровки персонажами истории на цилиндрах, они могут узнать побольше сведений о обстоятельствах в складывающейся ситуации, поговорив с Пелк или другими членами Признанных. Им известно следующее:

- До того, как связь с гриппли оборвалась, вернувшиеся в Крепость Свечей из поездки на торговый пост гриппли сообщили, что в старом храме расположенном в деревушке гриппли появилась небольшая группа юань-ти. Эти представители змеенарода, в отличие от других своих сородичей, дружелюбны по отношению к гриппли и лягушки помогают им в раскопках.
- Один из последних, кто посетил торговый пост гриппли и вернулся в Крепость Свечей, сообщил, что пост наводнили убежавшие из своей деревни лягушкообразные, в которую вторглась вторая группа юань-ти. Эти монстры злобны и жестоки, являясь полной противоположностью первой группе змеиных.

ВПЕРЁД, НА СЕВЕР!

В итоге персонажам из полученной информации должно стать очевидно, что торговый пост гриппли является первой остановкой в их задаче. Торговый пост находится на побережье, к западу от Скрывающего Леса и примерно в 90 милях морем на северо-западе от Крепости Свечей. Добраться туда персонажи могут либо согласившись на предложение Митора Янса, либо по более длинному сухопутному маршруту, который идет сначала на восток, потом на север, а затем на запад через лес.

Путешествие Морем

Для пущей убедительности Митор Янс говорит персонажам, что он и его корабль, *Собачье Ухо*, ходили из Крепости Свечей до торгового поста и обратно бесчисленное количество раз. Ему и команде точно известен безопасный маршрут плавания, позволяющий избежать подводных опасностей и придерживаться при этом наиболее выгодного пути. Если персонажи с подозрением относятся к словам Митора, успешной проверки Сл 10 Мудрости (Проницательность) достаточно, чтобы проверить истинность его утверждений.

Путешествие морем более быстрое из двух возможных маршрутов и занимает полтора дня (36 часов), без каких-либо столкновений в пути.

Митор Янс

Нейтрально-добрый, полуорк

В молодости Митор (используйте статблок **капитана разбойников** при необходимости) связал себя с Крепостью Свечей в качестве послушника, но вскоре понял, что жизнь моряка подходит ему больше. Его величайшим источником гордости является написанная им об анатомии рыб книга, включающая в себя подробный анализ биологии саухагинов. Он готов к транспортировке партии, но ни он, ни его команда не станут вступать в боевые действия.

Сухопутное Путешествие

Если персонажи отказываются от путешествия морем, они могут свериться с картой в крепости, на которой указан самый безопасный и быстрый сухопутный маршрут, начиная с Пути Льва ведущего вглубь континента (на восток) от Крепости Свечей, пересекающего с Прибрежным Трактом, проложенным вдоль восточного края Скрывающего Леса. Примерно через 50 миль на север по Прибрежному Тракту к нему выходит ведущая на запад в лес тропа в итоге приводящая к окраине деревни гриппли. В общей сложности на маршруте более 100 миль и уйдет не менее семи дней пути пешком, прежде чем персонажи войдут в деревню, пройдя которую они смогут посетить торговый пост. Оба этих факта могут существенно повлиять на то, как будет продолжаться приключение (по вашему усмотрению). Кроме того, по пути вы можете устроить персонажам несколько столкновений, чтобы намекнуть на их ошибочное решение отказаться от путешествия морем.

ОКАЗАНИЕ ПОМОЩИ ГРИППЛИ

Гриппли из Скрывающего Леса недоверчивы к чужакам, но обстоятельства вынуждают их задуматься о помощи извне. Воины деревни и их лидер, Мать Пруда, делают все возможное для защиты укрывшихся на торговом посту гриппли, и у них не хватает сил для организации контрудара по злым юань-ти, уже убившим нескольких гриппли пытавшихся им сопротивляться.

Когда приплывающие на корабле персонажи добираются до торгового поста, охраняющие пристань гриппли за ними внимательно наблюдают, но не предпринимают попыток общения. Гриппли с трудом говорят на языке людей, предпочитая Первобытную речь. (Митор Янс немного владеет Первобытным и при необходимости предлагает себя в качестве посредника.) До тех пор, пока персонажи не проявляют враждебности, гриппли не мешают их высадке.

Когда авантюристы сходят на берег, Митор Янс и его экипаж остаются на корабле у пристани. Он предлагает им обратиться за аудиенцией к Матери Пруда, лидеру гриппли, для того чтобы узнать из первых рук о том, что произошло. (К счастью для персонажей, ее нетрудно найти.)

Торговый Пост

Когда окутывающий побережье туман расступается, вы впервые можете хорошо рассмотреть торговый пост гриппли. Ветхие хижины сгрудились вокруг большого прочного здания. Когда ваш корабль подходит к причалу на котором гриппли с оружием в руках встречают прибывающих, с неё доносится низкий гул множества мягко квакающих голосов.

Центральным сооружением торгового поста является укрепленное камнем глинобитное здание украшенное сохранившимися панцирями и когтями гигантских крабов, у которого обычно и проходят торговые операции. Территория вокруг него, ранее свободная от застройки, теперь заставлена множеством самодельных жилищ и бизнес простаивает. На данный момент место больше похоже на лагерь беженцев, чем на торговый пост.

Примитивные хижины - это новые дома тех гриппли, которые спасаясь сбежали от пришедших в деревню в поисках более ранней группы змеиноного народа, злых юань-ти. Обитающие здесь являются небоевыми НИП, и общение с ними не принесет каких-либо особых знаний.

Разговор с Матерью Пруда

Лидер деревни, носящая титул Мать Пруда, является пожилой **гриппли-воительницей** (для информации см. статблок в конце приключения). После того как большинство обитателей деревни покинули её, она следом за ними перебралась на торговый пост и поселилась в большом здании. Готовых к сотрудничеству персонажей прямо с причала к ней приводят охранники гриппли. Если партия кажется ей заслуживающей доверия, она вступит с ними в разговор предпочитая Первобытную речь (для голосовых связок гриппли это самый подходящий язык) в общении, хотя сможет говорить и на Общем, если в группе не найдется знающих Первобытный.

В разговоре выяснится, что более месяца назад сюда прибыла небольшая группа юань-ти, утверждавших, что они являются последователями доброжелательного божества, называемого ими Чешуйчатой Матерью. В отличии от других юань-ти с которыми приходилось сталкиваться и сражаться гриппли, они действительно были дружелюбны. Их интересовала возможность раскопок на прежнем расположении деревни гриппли, в миле от ее нынешнего местоположения. Мать Пруда не увидела причин для отказа, так как их мотивы не несли никакой угрозы. Но затем, через две десятидневки, появилась другая группа юань-ти которые напали на деревню, убили всех пытающихся сопротивляться и захватили в плен тех гриппли, которые не смогли убежать.

Она попросит у персонажей помощи, рассказав, что юань-ти пируют на их яйцекладках и мучают тех немногих оставшихся в деревне гриппли. После того как большой отряд злых юань-ти напал на деревню, она ничего не слышала про предыдущих, дружелюбных юань-ти. Мать Пруда опасается, что либо их перебили, либо они заключены в тюрьму в находящимся к северу от деревни старом храме. В любом случае, спасение яйцекладки или как можно большего количества яиц из неё, главная сейчас забота для всех гриппли.



КРАБОВЫЙ ЛАБИРИНТ

В случае требования персонажами оплаты, Мать Пруда за освобождении деревни и спасение яйцекладки может предложить им лишь скромное содержимое сундуков торгового поста (200 зм). Также она не против того, чтобы персонажи забрали себе любые ценные вещи, не принадлежащие жителям деревни.

Торговый пост находится примерно в 5 милях к югу от деревни гриппли, до которой легче всего добраться по морю. (Путешествие по суше вдоль болотистой береговой линии - плохая идея чреватая препятствиями и опасностями.) Митор Янс перевезет персонажей так далеко как только это будет возможно для осадки его корабля, а затем высадит их прямо у начинающегося от поселения крабового лабиринта садков, после чего отправится обратно на юг.

Крабовый Лабиринт

Перед вашим взором ряды вбитых в морское дно каменных столбов с построенными вокруг них платформами, соединенных между собой шаткими на вид сходнями, почти касающихся поверхности моря и иногда исчезающих под пенящимися волнами. Вдалеке виднеется заболоченный берег. В глубине под поверхностью двигаются тёмные фигуры, притягивающие к себе взгляд отблесками красных панцирей. Это явно не безопасное место.

Первой задачей персонажей станет добраться до деревни. Между ними и деревней находится сеть из клеток-садков, в которых гриппли много лет держат и разводят гигантских крабов.

Крабовый лабиринт представляет собой множество низко проложенных над водой дорожек в виде деревянных сланей, высотой от чуть выше поверхности воды до погружающихся на глубину до 2 футов. Основные проходы достаточно широки, чтобы два Средних размера существа могли идти по ней бок о бок, в то время как на более узких места достаточно только для одного. Вся эта паутина из шаткого дерева и сетей проходит через построенные вокруг каменных столбов платформы, каждая из которых достаточно велика, чтобы вместить четырех существ. Под водой, в клетках с открытым верхом, ползает огромное количество гигантских крабов, которых в последнее время никто не кормил. Когда персонажи начинают пробираться к берегу, вода начинает пениться от того что гигантские крабы приходят в возбуждение в предвкушении кормёжки.

Прохождение Крабового Лабиринта

Суда размером крупнее гребной лодки не могут пройти по мелководью крабового лабиринта, кишящего разъярёнными гигантскими крабами. Персонажи высаживаются на краю лабиринта в выбранном вами месте. Глубина воды здесь 4-5 футов, но пробраться к берегу вброд не представляется возможным из-за оголодавших крабов. Цель персонажей - добраться до разделяющего лабиринт от деревни волнореза и не стать крабьей закуской.

При движении, каждые 100 футов пути, персонажи должны будут проходить успешную групповую проверку Сл 20 Ловкости (Скрытность) для избегания привлечения к себе внимания гигантских крабов. Если какая-либо из групповых проверок будет неудачна, из садков вылезают 1к4 + 2 **гигантских краба** и атакуют персонажей.

Расположенные в местах, где соединяются или пересекаются настилы-проходы рабочие платформы, являются безопасным местом для передышки. Платформы расположены достаточно высоко над водой и крабы не могут атаковать находящихся на них существ.

Преодоление Волнореза

Пройдя лабиринт, персонажи натываются на построенную гриппли невысокую стену для удерживания подальше от деревни морских существ, и защиты от бурных вод во время бушующих штормов находящейся с другой стороны лагуны. Волнорез сделан из переплетенных ветвей, скрепленных между собой жесткой и крепкой лозой. По краям волнореза шарнирные петли позволяющие его открывать наподобие ворот для пропуска небольших лодок. Находящийся на данный момент в закрытом положении волнорез не предназначен для предотвращения входа в деревню любому, кто может просто через него перелезть.

Если персонажам удалось избежать любых контактов с гигантскими крабами, или если они справились с ними с минимумом произведенного шума, они могут легко перебраться через волнорез, не привлекая к себе внимания находящихся в деревне юань-ти. Кратчайший путь к берегу приводит персонажей к северу от причалов.

В момент появления в деревне персонажей несколько юань-ти бродят среди её хижин, но змеиный народ не особенно бдителен. Персонажи могут привлечь внимание юань-ти только производя чрезмерное количество шума во время прохождения лабиринта или выдав сами себя яркими вспышками магии. Если это происходит, то отряд из пяти чистокровных юань-ти нападет на них из засады вскоре после того, как они выберутся из воды на берег.

Чересчур самоуверенные в своих силах юань-ти, скорее всего будут сражаться насмерть не пытаясь вызвать себе подкрепление. Вы можете усложнить персонажам задачу, призвав привлеченный звуками боя патруль из 1к4 + 2 **чистокровных юань-ти**, прежде чем первоначально встреченный отряд будет побежден.

Деревня

Деревня гриппли расположена поблизости от морского побережья на болотистом солончаке. На грязном иле солончака построены круглые куполообразные здания из глинобитного кирпича, которые гриппли используют под дома и склады. Повсюду в архитектурном стиле строений выделяются панцири и когти гигантских крабов.

Если персонажам удалось добраться до берега не спровоцировав конфликт с юань-ти, они смогут свободно передвигаться (если будут осторожны) по деревне. (Злобное змеиное племя находится здесь с определенной целью, и, как правило, они не ссорятся ни с кем, кто напрямую не угрожает их планам или не пытается помешать их действиям.)

Земля в этой области в лучшем случае влажная и мягкая. Остаться сухим трудно до невозможности.

Дюжина или около того **воинов** гриппли (см. статблок в конце приключения) оставшихся в деревне, всё ещё живы лишь для того, чтобы выполнять приказы юань-ти. У всех заметны признаки жестокого с ними обращения, некоторые пребывают в состоянии траура после того, как были вынуждены смотреть на поглощающих их яйцекладки юань-ти.

Причалы

В отличие от примененных при строительстве крабового лабиринта материалов, причалы сделаны из прочных плотно скрепленных друг с другом деревянных досок и обработанных для водонепроницаемости конструкции.

Пришвартованными к причалам осталось лишь пара небольших лодок, на остальных уплыли отступавшие к торговому посту гриппли.

Юань-ти не интересуют оставленные здесь маленькие лодки - что означает, что если они останутся неповрежденными, персонажи смогут их использовать в качестве транспорта, когда решат покинуть это место.

Дом Матери Пруда

Огромное, самое большое строение в общине, полусферическое здание из дерева и глинобитных кирпичей, 20 футов в высоту и 50 футов в диаметре, духовный центр деревни, было превращено в тюрьму, где злые юань-ти держат несколько последователей Чешуйчатой Матери.

На первом уровне в центре расположен бассейн с водой, прямо под отверстием в крыше аналогичного размера. Болотистая земля вокруг бассейна служит местом проведения групповых церемоний. Две лестницы на противоположных сторонах ведут на имеющий четыре тюремные камеры второй этаж, каждая площадью около 10 квадратных футов. В трех из них в настоящее время содержатся в общей сложности десять раненых **чистокровных юань-ти** с половиной оставшихся очков здоровья. Эти доброжелательные, нейтрально-добрые мировоззрением юань-ти охраняются четырьмя злыми **чистокровными юань-ти**, несущими стражу у дверей камер.

Охранники остаются на своих постах до тех пор, пока не услышат доносящиеся с уровня ниже громкие звуки чьей-то активности или пока персонаж не поднимется по одной из лестниц и не попадет в поле их зрения, после чего все они



бросаются в атаку. Заключенные, даже если их оставить без присмотра, не покинут во время боя добровольно свои камеры.

Когда персонажи избавятся от охранников и освободят заключенных, доброжелательные юань-ти объясняют им, что знают о ситуации в деревне и что они являются союзниками гриппли, ставшими жертвами злых юань-ти недавно вторгшихся в деревню. Им также известно от своих похитителей, что двоих из них утащили через болото на север, к храму в старой деревне, где их вскоре должны принести в жертву злomu божеству Ссету.

Родовые Пруды

Недалеко от окраины деревни находится питомник гриппли. В пяти местах построено что-то наподобие стен колодца в виде глинобитных стен высотой 3 фута окружающих круглые участки диаметром в 20 футов. В этих хранилищах, наполненных чистой пресной водой, гриппли делают свои яйцекладки и выращивают потомство по мере их взросления.

Пруды находятся под контролем четырех **чистокровных юань-ти** и двух **юань-ти проклинателей** (любого вида). Они дали возможность небольшому количеству гриппли ухаживать за яйцами, вот почему не все яйца погибли со времени прибытия змеиного народа. Это разрешение может показаться актом милосердия, но на самом деле правда в том, что юань-ти любят есть яйца: каждый из проклинателей съедает как минимум одно яйцо в день, и всегда это делает в пределах видимости одного или нескольких гриппли наслаждаясь проявлением своей жестокости.

Все шесть юань-ти изнывают на клочке земли между прудами и не реагируют на окружающее, пока хотя бы один из них не заметит персонажей. Если один из проклинателей остается живым после 3 раундов боя, он выливает пузырек с ядом в воду одного пруда убивая все находящиеся в нём яйца. В каждом последующем раунде, если персонажи не препятствуют, тоже самое существо перемещается к другому пруду с той же целью, пока не будет побеждено или пока все яйца не погибнут.

Дома и Складские Помещения

Скромные купола жилых и складских помещений гриппли беспорядочно разбросаны по болоту. Глинобитные, с плетеными крышами, они примитивно украшены гигантскими крабовыми клешнями. Большинство из них пусты и выглядят заброшенными.

Основная часть деревни состоит из таких домов и складских помещений. В настоящее время община почти пуста, так что персонажи ничего не смогут узнать их исследуя.

В нормальных обстоятельствах в каждом доме, состоящем из одной средней и большой комнаты и освещенной простыми лампами с рыбьим жиром, живут группы гриппли из одного поме́та. Гриппли спят не в воде, а в подвешенных над ней мягких гамаках. Их личные вещи сетками прикреплены к стенам над водой. Меблировка из простой, но хорошо обработанной древесины или подходящего для этой цели плавника. В некоторых домах есть керамические и стеклянные кувшины (полученные путем обмена) и бронзовые кастрюли и сковородки (аналогично), используемые в тех случаях, когда гриппли хотят что-то приготовить прежде чем это что-то съесть.

Складские помещения установлены на сваях, предохраняющих их соломенные полы от намокания и тем самым защищая хранящиеся там материалы от порчи. В них также складывают для высыхания используемую при строительстве древесину и различную болотную растительность.

Старая Деревня и Храм

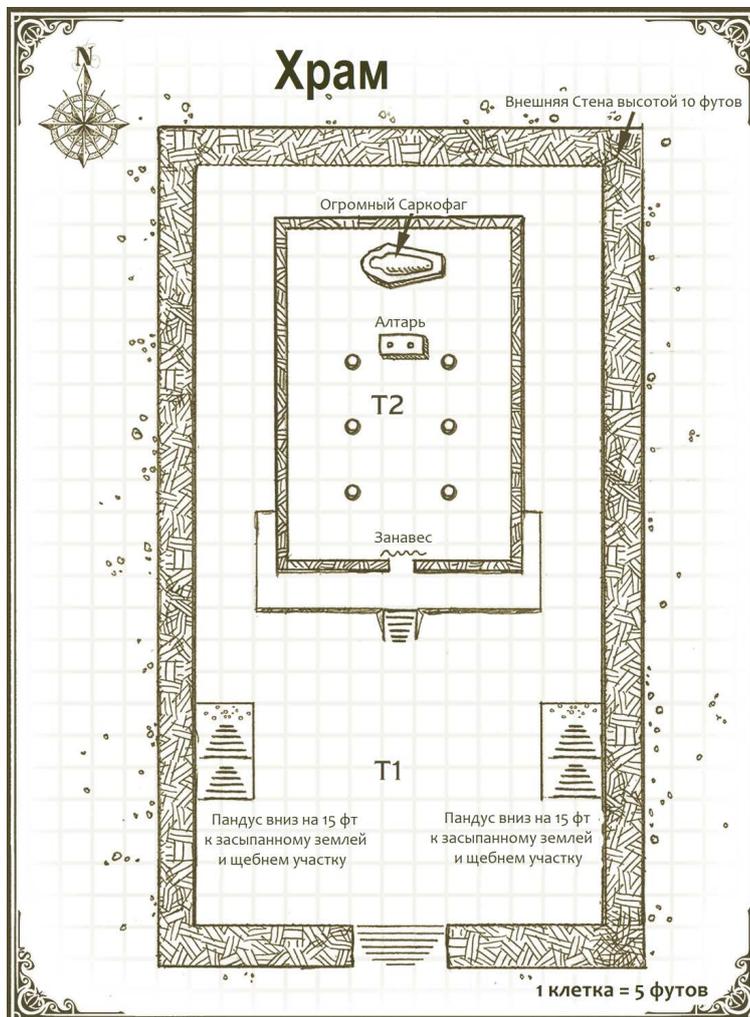
Двигаясь вверх по реке на северо-восток через Скрывающий Лес, персонажи должны понять, что этот путь приведет их в старую деревню гриппли, о которой они слышали от Матери Пруда и, возможно, также от пленных юань-ти.

Старая деревня была заброшена после того, когда гриппли поняли, что им будет лучше перебраться поближе к воде и переехали туда, где сейчас и расположено их поселение. Единственное сооружение, оставшееся в старой деревне - это храм, который снова стал местом бурной деятельности.

Еще до появления злых юань-ти последователи Чешуйчатой Матери начали раскопки руин храма, рассчитывая найти данные про их доброжелательное божество. Работы продолжаются и под управлением злого змеиноного народа, но продвигаются медленно. Раскопки вынужденно продолжают несколько гриппли, их надсмотрщики держатся внутри уже открывшейся части храма подготавливая все к жертвоприношению пленных юань-ти.

При приближении персонажей к храму, им не удастся не обратить на себя внимание заключенных гриппли, которым хватает полученных сведений, чтобы промолчать перед лицом потенциальных спасителей и использовать жестикуляцию для направления персонажей во внутренний двор храма. Оттуда персонажи могут уже подойти к верхнему двору (зона T2), где и находятся заключенные.

На карте храма отмечены следующие места.



T1. Внутренний Двор

Наверху короткой лестницы расположена открытая территория, окруженная внешней стеной высотой в 10 футов и вымощенная плотно подогнанными каменными плитами. По обеим сторонам укороченные пандусы, ведущие вниз к более низко расположенному участку, все еще заваленного землей и щебнем и нуждающегося в расчистке. Перед вами, примерно в пятидесяти футах, еще одна короткая лестница, ведущая к стене внутри помещения высотой в десять футов с прикрытым занавесью отверстием размером с дверь. Из-за дверного проема доносятся стоны и жалобные крики существ.

Внутренний двор храма может послужить персонажам плацдармом, пока они остаются здесь их присутствие не будет замечено юань-ти. Любой гриппли во дворе при прибытии персонажей, поспешно, но молча отступает в безопасные места за пределы храма.

T2. Верхний Двор

Верхний двор храма полностью очищен от мусора. Шесть колонн поддерживают потолок на высоте в десять футов, а северная половина огороженного пространства залита ярким светом, позволяя вам легко наблюдать за разыгрывающейся в дальнем конце комнаты ужасной картиной.

Следующие события начинают происходить после того как в помещение входит партия. К импровизированному алтарю привязаны два нейтрально-добрых юань-ти, **юань-ти проклинатель** (вид 1) по имени Мааз и **чистокровный юань-ти** по имени Ворса. Они были подвергнуты пыткам злым **отродьем юань-ти** руководящим ритуалом. Позади них покоится огромный, с вырезанными по внешней стороне змеями, саркофаг. По обе стороны от него стоят два злых **юань-ти проклинателя** (вид 1 и вид 3). У одного в руках фонарь, который и является источником освещения, а другой держит колокольчик и готовится в него ударить. Пока герои пытаются понять происходящее, отродье юань-ти внимательно изучает, зачитавшись, шрифт на саркофаге. По жесту отродья, проклинатель звонит в колокольчик. От звона шов вокруг крышки саркофага на мгновение ярко вспыхивает и затем саркофаг приоткрывается, и привязанные узники начинают в агонии вопить.

Даже после того, как злые юань-ти замечают персонажей, их первоочередной задачей остаётся завершение ритуала, открывающий крышку саркофага и убивающий пленников. Благодаря стремительным действиям и точным атакам персонажи могут прервать ритуал и предотвратить нанесение жертвам дальнейшего вреда. Чтобы закончить ритуал отродью нужно использовать два хода, кульминацией которого является еще один перезвон колокольчика в момент открытия крышки. Если отродье получает какой-либо урон до завершения ритуала, оно прекращает свои действия и обращает свое внимание на нарушителей, атакуя их и приказывая проклинателям присоединиться к битве.

Сокровище. Используемые проклинателями предметы - это *колокольчик открывания (chime of opening)* и *фонарь обнаружения (lantern of revealing)*, используемый как средство предосторожности против невидимых врагов. После того как проклинатель ударит в колокольчик в первый раз, у предмета останется ещё 5 применений. Масла в фонаре осталось на 2 часа освещения.

Если предположить, что персонажи прервали ритуал, крышка саркофага лишь слегка приоткрыта и нужно ударить в колокольчик еще раз для её полного открытия. Внутри саркофага находятся два предмета, имеющих большое значение для юань-ти: *доспехи из змеиной чешуи* и *змеиный клык*.

Доспехи из Змеиной Чешуи

Доспех (чешуйчатая кольчуга), необычный

Этот магический доспех сделан из мерцающей чешуи. По ка вы его носите, вы можете применить свой полный модификатор Ловкости (вместо максимального значения +2) при определении вашего КД. Кроме того, доспех не накладывает помеху при проверках Ловкости (Скрытность).

Змеиный Клык

Оружие (длинный меч), редкое

Этот однолезвийный магический меч сделан из покрытого резьбой клыка гигантской змеи. Его рукоять меняет форму, чтобы приспособиться к хватке любого поднимающего его существа. При попадании оружие наносит дополнительно 1к10 урона ядом любой цели.

ПОСЛЕДСТВИЯ

Когда отродье и ее приспешники падут, схваченные ими юань-ти переполняются радостью и рассказывают персонажам, что они родом из земли на юге под названием Чалт. Их призвало на службу божество известное как Чешуйчатая Мать, и они проследовали на север согласно её предзнаменованиям. Начав с согласия гриппли раскопки старого храма, они надеялись найти оставленные юань-ти реликвии, которые совершали набеги на эти территории в стародавние времена. Им не удалось открыть крышку раскопанного саркофага, и они занялись процессом расчистки завалов на нижнем дворе, когда в деревню ворвались злые юань-ти и взяли в плен всех последователей Чешуйчатой Матери.

Когда угроза для области будет нейтрализована, все быстро вернется в нормальное русло. Заключенные гриппли понимают, что персонажам для победы пришлось поупираться и они не теряя времени сообщают новости в деревню и на торговый пост. Беженцы возвращаются домой, в течение десятидневки лягушачий народ устранил все повреждения в крабовых загонах и торговые операции возобновятся.

После того как доброжелательные юань-ти оправятся от ран, они могут решить продолжить раскопки храма или вернуться на родину, это зависит от того как вы сочтете нужным. Если раскопки будут продолжаться, то по вашему усмотрению можно расположить на нижнем уровне храма сокровища и ловушки.

В том случае если герои путешествовали по суше и отправились сразу в храм, то освобожденные узники гриппли объясняют им, что в деревне находятся и другие злые юань-ти, и от них тоже нужно избавиться, прежде чем гриппли смогут вернуться домой.

Выражение Благодарности

Выполнив то, ради чего они оказались здесь, персонажи могут в любое время покинуть общину гриппли. Как только постоянные перевозки между торговым постом и Крепостью Свечей возобновятся, авантюристы без труда найдут корабль, который доставит их обратно.

При этом, если персонажи предотвратили гибель яиц в родовых прудах, возвратившиеся гриппли будут настолько рады, что Мать Пруда предлагает провести церемонию для получения партией пользы, называемую ритуал метки друга. Если они согласны, то в полночь их приводят к бассейну в центре дома Матери Пруда. Громко квакая гриппли окружают стоящих в теплой воде бассейна персонажей, а Мать Пруда выливает в него флягу. Жидкость из фляги кружится водоворотом и искорки света начинают плясать вокруг персонажей. В этот момент любые передумавшие принимать в этом участие члены партии, могут избежать эффекта ритуала преуспев в спасброске Сл 15 Мудрости. Остальные члены партии, включая проваливших спасбросок, впадают в транс до рассвета - когда же они приходят в себя, то чувствуют себя полностью отдохнувшими и исцеленными. С этого момента все прошедшие ритуал члены партии могут говорить и понимать язык Гриппли.

ГРИППЛИ

На первый взгляд или с дистанции гриппли выглядит как большая лягушка. Его голова и тело действительно принадлежат лягушке, но передние конечности - это руки с пальцами, позволяющие обращаться с оружием и другими предметами. На задних лапах такие же пальцы, которые гриппли использует для хватания и лазанья. На четвереньках гриппли передвигается так же быстро, как и на двух ногах.

ГРИППЛИ ВОИТЕЛЬ

Маленький, гуманоид (гриппли)

Класс Доспеха 12

Очки здоровья 13 (3к6 + 3)

Скорость 30 фт., взбирание 30 фт., плавание 30 фт.

СИЛ 10 (+0) **ЛОВ** 15 (+2) **ТЕЛ** 12 (+1)

ИНТ 10 (+0) **МДР** 14 (+2) **ХАР** 10 (+0)

Навыки Атлетика +2, Скрытность +4, Выживание +4

Чувства пассивное Восприятие 12

Языки Гриппли плюс ещё один язык (обычно Общий, Драконов, Первобытный)

Ур.Опасности 1/4 (50 опыта) **Бонус Мастерства** +2

Задержка Дыхания. Гриппли может задержать дыхание на 20 минут.

Прыжок с Места. Гриппли может прыгнуть на 30 футов по горизонтали или на 20 футов по вертикали из положения стоя на задних лапах.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Гриппли совершает одну атаку языком. Если атака удачна, гриппли может совершить рукопашную атаку, используя трезубец против той же цели.

Язык. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно Среднее размером и меньше существо. *Попадание:* Цель становится Схваченной (Сл высвобождения 12). Пока цель схвачена, она считается Удерживаемой и гриппли не может схватить другое существо.

Трезубец. *Рукопашная или дальнобойная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. *Попадание:* 5 (1к6 + 2) колющий урон, или 6 (1к8 + 2) колющий урон при ударе двумя руками при рукопашной атаке, плюс 2 (1к4) колющий урон, если гриппли имеет преимущество при броске атаки.

Короткий Лук. *Дальнобойная атака оружием:* +4 к попаданию, дистанция 80/320 фт., одна цель. *Попадание:* 5 (1к6 + 2) колющий урон, плюс 2 (1к4) колющий урон, если гриппли имеет преимущество при броске атаки.

Коллективные Действия. В защите себя и своих поселений гриппли полагаются на засады и партизанскую войну.

Своими длинными языками они могут обездвиживать противника, делая его более легкой мишенью. Деревни гриппли обычно строятся из глиняных кирпичей и других собираемых поблизости природных материалов.

Потомство выращивается всей общиной, а не парой родителей и все яйца общины хранятся в бассейнах с пресной водой до своего созревания. Защита яиц для гриппли - серьезная задача, так как людоящеры, юань-ти и некоторые другие существа ценят их за вкусовые качества.

Близость Природе. Большинство гриппли больше заботятся о выживании, чем об абстрактных, таких как добро и зло, идеалах. Религия гриппли основана на анимизме и духах природы; лягушкоподобные не поклоняются ни одному божеству, но время от времени просят помощи у определенного духа природы.



Гриппли-воитель

САРА ИЗ ПОМЕСТЬЯ ОГНЕГРИВОВ

Приключение для персонажей 7 уровня

Автор сценария: Derek Ruiz Перевод - Tiomari

Реализация идеи и Редактор: Scott Fitzgerald Gray

В этом приключении персонажам нужно разобраться с нераскрытым массовым убийстве в Глубоководье, после того как их находит привидение одной из жертв.

Книга Сара из Поместья Огнегринов появилась в Крепости Свечей пять лет назад благодаря Сироку, подмастерью мага из Глубоководья, купившему её на уличной распродаже. Она был частью коллекции, когда-то принадлежавшей известной дворянской семье Огнегринов. Предоставив книгу в качестве платы за вход в Крепость Свечей, Сирок рассказал Признанным мрачную историю о том, как патриарх семьи лорд Огнегрив вернулся в Глубоководье из деловой поездки и обнаружил в поместье убитыми свою жену, троих детей и четырех слуг. После этой ужасной утраты скорбящий лорд продал все свое имущество, а затем уехал из города, чтобы прожить остаток своей жизни в одиночестве.



Сирок так и не удосужился прочитать книгу и рассказанная им история, всего лишь сплетня услышанная им от знакомых. Мрачная история после пожертвования Сироком книги вскоре была позабыта, и *Сара из Поместья Огнегринов* была каталогизирована и помещена в архив библиотеки, где с тех пор и оставалась одним из многих не привлекающих внимание фолиантов.

НАЧАЛО ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Приключение начинается, когда привидение молодой женщины по имени Сара появляется перед персонажами, просматривающими стеллажи книг в Крепости Свечей. Причина, по которой привидение Сары может впервые явиться персонажам после пяти лет молчания, остается на ваше усмотрение. Дух убитой женщины может быть привлечен к персонажу, который предан закону или добру, к тому, чья история связана с подобной трагедией, или к тому, кто как и она сделал много для того чтобы подняться из нищеты. В качестве альтернативы, если один из персонажей имеет склонность брать для изучения книги с полок Крепости Свечей наугад, Сара может появиться, потому что ее история читается впервые с тех пор, как книга оказалась в библиотеке.

Текст в *Саре из Поместья Огнегринов* трудночитаемый, поэтому книга лучше всего подходит для какого-нибудь забытого уголка библиотеки, где хранятся фолианты, не представляющие особого интереса. Прочтите или перефразируйте следующее, когда будете готовы начать приключение:

Воздух вокруг вас внезапно становится холодным. Облачко пара начинает мерцать над ближайшими полками, становясь все гуще вокруг невзрачной книги в кожаном переплете. Туман внезапно сливается в неясную форму молодой женщины - полупрозрачного духа в форме прислуги с символом на плече в виде дерева, освещаемого восходящим за ним солнцем.

Фигура отчаянно рыдает, по ее щекам текут слезы. Она открывает рот, как будто хочет что-то сказать, но оказывается, что у неё нет языка. Стеная от боли, она тянется к вам. Затем туман рассеивается, и дух исчезает.

Описание Внешнего Вида Книги

Сара из Поместья Огнегринов - это книга в кожаном переплете с латунными уголками и латунной застежкой с замысловатой резьбой, удерживающей книгу закрытой. Тиснение на обложке повторяет символ на униформе Сары - дерево с восходящим солнцем за ним. Персонаж с предысторией Дворянина, обладающий обширными познаниями в Глубоководье или успешно прошедший проверку Сл 14 Интеллекта (История), распознает его как печать семьи Огнегринов.

Название книги написано от руки на первой странице, и ясно, что все ее страницы когда-то были пустыми, но теперь незаполнены лишь несколько последних страниц. Остальные исписаны трудночитаемым почерком, который постепенно становится более элегантным, показывая этим, что писавший этот дневник сначала учился, а затем практиковал свою письменность.

Скромная Жизнь

Страницы *Сары из Поместья Огнегринов* представляют собой смесь занятий, рисунков и воспоминаний. Самые ранние страницы не содержат ничего, кроме повторения имени "Сара". Списки домашних обязанностей, незавершенных дел, списки покупок и имена занимают целую треть книги.

С того момента где начинается дневник, книга становится отчетом из первых рук (написанным на Общем) о жизни Сары, которая описывает себя как служанку в одном из поместий Глубоководья, в доме Лорда Виаллиса Огнегрива и его супруги Леди Марии. Записи дневника разбросаны на разных страницах, и большинство из них не датированы. Помимо того, что Сара писала о своих повседневных обязанностях и жизни в поместье, она также писала о Леди Марии, которая происходила из бедной семьи и сочувствовала невежеству Сары. Искренняя привязанность Леди Марии к Саре побудила ее научить юную служанку писать и подарить ей книгу в кожаном переплете, которая и стала её дневником.

Проблески Тьмы

Последние записи дневника, датированные чуть более чем пятью годами тому назад, меняют тон, поскольку Сару беспокоит странное поведение Лорда Огнегрива и его привычка проводить слишком много времени с древними книгами в своем кабинете. Последняя запись в дневнике гласит:

Сегодня я подкралась к Лорду Виаллису и увидела, что он на полу своего кабинета начертил мелом круг, отмеченный странными рунами. Растёкшаяся в круге дужа тёмной жидкости показалась мне пузырящейся кровью. Лорд Виаллис неподвижно стоял рядом с ним, держа в руке одну из своих мерзких книг, и бормотал что-то, чего я не разобрала. Я быстро ускользнула, хотя боюсь, что на этот раз он мог меня услышать. Я никогда не была так напугана, но я должна рассказать Леди Марии о том, что видела. Я должна!

В своем дневнике Сара попыталась нарисовать изображение обложки старого фолианта, который читал Лорд Виаллис. На эскизе изображено чудовищное существо с луковицеобразной головой, длинными руками, щупальцами вместо ног и фасеточными глазами (см. «Фолиант Лорда Виаллиса» позже в приключении для получения дополнительной информации).

Сара также попыталась набросать то, что она помнила о отмеченном рунами круге. Любой владеющий навыком Магия персонаж или преуспевший в проверке Сл 15 Интеллекта (Магия), распознает круг как часть ритуального произнесения заклинания *связь с иным миром [contact other plane]* и может интуитивно догадаться, что руны, поспешно скопированные Сарой, связаны с сущностью из Внешних Планов. Персонажи, которые не узнают круг, могут обратиться за помощью к одному из Признанных, чтобы получить данную информацию.

Знания про Семью Огнегривов

Внимательное прочтение дневника раскрывает подробности жизни Сары и семьи Огнегривов. Кроме того, если персонажи вызовут Сару (см. ниже) и смогут с ней общаться, вы можете позволить духу бедной служанки раскрыть часть представленной ниже информации:

- Поместье Огнегривов находится на улице Делзорин в Северном Округе Глубоководья.
- У Лорда Виаллиса и Леди Марии было два сына, Малик и Янус и дочь Тианна.
- Семья владела несколькими кожевенными заводами и сапожными мастерскими в Глубоководье, но большая часть их богатства была унаследована Марией.
- Ближайшим деловым партнером Лорда Виаллиса был эльф Фаэрл, навещавший Лорда дважды в десятидневку.
- У Сары были романтические отношения с молодым оруженосцем по имени Векен, который жил недалеко от поместья на улице Иммар.

Подробности убийств в поместье Огнегривов можно узнать, потратив несколько часов на изучение недавно произошедших в Глубоководье событий или проконсультировавшись с любым ученым в библиотеке, который интересуется историей города или дворянскими семьями Глубоководья. Публичные подробности мрачного события хорошо известны:

- Лорд Огнегрив уехал из Глубоководья по делам, а затем вернулся в поместье и обнаружил, что его жена, сыновья и дочь, а также четверо слуг жестоко убиты. Потрясенный трагедией, он покинул Глубоководье, чтобы побыть наедине со своим горем.



Привидение Сары

- Слухи, пошедшие по-видимому от кого-то из членов Городской
- Стражи после расследования убийств, намекали на некую культовую деятельность, но подробности убийств так и не были раскрыты. Никому из подозреваемых в произошедшем так и не было выдвинуто обвинений.
- Семья Огнегризов имела хорошую репутацию без обвинений в частных либо общественных нарушениях. Никто никогда не обвинял скорбящего лорда в причастности к убийствам.

СКОРБЯЩЕЕ ПРИВИДЕНИЕ

Сара была одной из слуг, убитых вместе с леди Марией и тремя детьми - все они были убиты Лордом Виаллисом как часть его добровольного нисхождения ко злу. В течение пяти лет бессмертный дух молодой женщины был заключен внутри *Сары из Поместья Огнегризов*. Вечно горящий, дух не имел возможности общаться с миром смертных - до тех пор, пока присутствие персонажей не придало ему сил.

После своего первого появления Сара (**привидение**) появляется снова, когда персонажи произносят ее имя имея в наличии книгу. Мучительное состояние духа молодой женщины ясно любому, кто ее видит.

Сара понимает персонажей, говорящих на Общем, и пытается ответить им, но не может говорить, потому что перед тем как её убить Лорд Виаллис отрезал ей язык. Привидение пытается общаться стонущим шепотом и указывая персонажам на те части своего дневника, которые намекают на нисхождение ко злу Лорда Виаллиса.

Привидение Сары привязано к дневнику и не может отдаляться более чем на 30 футов от книги. Если книга уничтожена, привидение может свободно передвигаться и удваивает свои усилия, чтобы добиться справедливости для мертвых.

Что Знает Сара

Персонаж, преуспевший в проверке Сл 12 Мудрости (Проницательность) или способный успокоить привидение соответствующим отыгрышем, может почерпнуть некоторую следующую информацию из заунывных стонов Сары:

- Лорд Виаллис Огнегрив виновен в убийствах своей жены, детей, Сары и еще троих других слуг, все они были убиты в ходе темного ритуала. (Травма, перенесенная Сарой, заслонила ее воспоминания о деталях ритуала и ее собственной смерти).
- Книга, которую читал Виаллис, когда его увидела Сара, была источником ритуала и трудом злого существа.
- Души Леди Марии, Малика, Януса и Тианны не пошли дальше после смерти. Все четверо находятся в ловушке мира смертных, пока их физические останки не будут похоронены в освященной земле.
- Останки этих жертв пропали без вести. Сара не знает, что с ними случилось, но уверена, что Лорд Виаллис имеет к этому какое-то отношение.

Мучительное состояние Сары означает, что она не может поделиться никакой информацией, кроме указанной выше. Хотя у нее есть все способности привидения, Сара не хочет никому причинять вред. При необходимости вы можете позволить ей использовать действием Одержимость, чтобы сказать то, что ей известно, через одного из персонажей.

Что Произошло На Самом Деле

Пять лет назад Лорд Виаллис убил свою семью, Сару и еще троих слуг в рамках ритуала, позволяющего связаться с потусторонним существом. Ритуал прошел успешно, и с помощью созданного им магического круга, Виаллис установил контакт с Великим Древним по имени Гаэрну. Этот покровитель-абберрация предложил наделить Лорда Виаллиса тайными силами в обмен на создание культа, посвященного Гаэрну.

Лорд Виаллис, наделенный потусторонней магией Гаэрну и желая уйти от разговоров о смерти своей семьи, переехал в деревушку Зеленопост (Greenfast), в одном дне пути к юго-востоку от Глубоководья, в дом своего делового партнера Фаэрла. Заявив, что он желает чтобы его семья была похоронена рядом с ним, он со злым умыслом вывез с собой останки жены и детей. В течение последних пяти лет Виаллис выстраивал вокруг себя культ поклонения Гаэрну, назвав его Культ Выжженного Языка - за жертву, которую должны принести новые члены, прежде чем их в него примут.

Фолиант Лорда Виаллиса

Грубый набросок, сделанный Сарой, показывает чудовище на обложке книги в кожаном переплете, которую читал Лорд Виаллис. Это существо представлено в виде статуи в зоне В7 храма Культа Выжженного Языка. Зная, что Крепость Свечей - лучшее место, где можно узнать о таинственной книге, персонажи могут потратить день или два на усердные исследования, чтобы найти в других произведениях ссылки на книгу, обложка которой совпадает с эскизом Сары - фолиант под названием *Возмездие Древних*.

Эта работа не входит в коллекцию Крепости Свечей, но некоторые из Признанных знают ее по репутации. Это темное произведение ритуальной магии и её содержимое может быть смертельно опасным в дурных руках.

СЕКРЕТЫ ГЛУБОКОВОДЬЯ

Принятие задания Сары по поиску правды о том, что произошло в поместье Огнегризов и поиск останков Леди Марии и ее троих детей, отправляет персонажей в Глубоководье, где находятся первые подсказки к разгадке тайны. Как и все другие книги в Крепости Свечей, *Сару из Поместья Огнегризов* нельзя забрать из библиотеки, поэтому дайте понять персонажам, что привидение Сары раскрыла им все, что она знала. Персонажи могут скопировать книгу обычным способом, чтобы иметь возможность ссылаться на заметки и зарисовки Сары, но вы также можете предположить, что они запомнили любую необходимую информацию из книги по мере продолжения приключения.

Чтобы персонажи погрузились в разгадку тайны как можно быстрее, их путешествие в Глубоководье проходит без проблем или случайных встреч, если вы только не решите иначе. Самый простой способ для персонажей, не имеющих доступа к магии телепортации, отправиться из Крепости Свечей в Город Великолепия - это плыть вверх по Побережью Мечей. Многие капитаны торговых судов предлагают бесплатно перевозить искателей приключений в качестве пассажиров в обмен на их помощь, если на пути что-то пойдет не так.

Поместье Огнегризов

Бывшее поместье Огнегризов легко найти, воспользовавшись указаниями Сары из дневника или просто спросив в Глубоководье. Хотя в городе не осталось членов семьи, их имя все еще хорошо известно, потому что многие горожане помнят ужасную трагедию.

Поместье находится на улице Делзорин в Северном Округе, и сейчас в нем проживает семья Фалгарст. Заявившихся в поместье персонажей встречает хорошо одетый дворецкий у входной двери. Арнульф (законно-нейтральный, **обыватель**) - невысокий, лысеющий мужчина с теплой улыбкой и красивыми усами, источающий слабый запах вина. Он дружелюбен и общителен, особенно если он уже провел свой ежедневный «осмотр» винного погреба семьи Фалгарст.

Семейный Бизнес

Арнульф хорошо знает историю дома, включая публичные подробности ужасных убийств. Хотя он искренне сожалеет о судьбе семьи Огнегризов и их слуг, успешная проверка Сл 10 Мудрости (Проницательность), сделанная во время разговора с ним, подтверждает, что он находит историю захватывающей из-за мрачной репутации, которую она дает усадьбе.

Если персонажи ясно дают понять, что они не несут никаких проблем для семьи Фалгарст, эффективный отыгрыш или успешная проверка Сл 14 Харизмы (Убеждение) вдохновляет дворецкого поделиться тем, что он знает. Предложение Арнульфу любого алкогольного напитка дает преимущество при проверке, а магия, например заклинание *очарование личности* [*charm person*], гарантирует автоматический успех.

Арнульф может раскрыть любую информацию из следующего:

- Поместье ранее принадлежало семье Огнегризов, большинство из которых было убито однажды ночью.
- Хотя все подробности этого события так и не были обнародованы, ходят слухи, что Леди Мария, трое ее детей и четверо слуг были не только зарезаны, но им сначала ещё и отрезали языки.
- Единственным выжившим из семьи стал Лорд Виаллис, который, как утверждается, в тот день находился вдали от города.
- После убийств Виаллис продал поместье и все имущество своей семьи, а затем переехал в небольшую сельскую деревушку.
- Несколько кожевенных заводов, кожевнических и сапожных мастерских в Торговом Округе, вроде бы все еще принадлежат Лорду Виаллису, но если он и когда-либо возвращался в Глубоководье, Арнульфу об этом ничего неизвестно.

Предприятия Огнегризов

Несколько часов расспросов в Торговом Округе позволяют персонажам найти три сапожных магазина, два магазина кожевников и два кожевенных завода, все еще принадлежащих Лорду Виаллису. Все предприятия Огнегризов ничем не примечательны, и никто из рабочих или менеджеров не знает Лорда Виаллиса лично и ничего не знает о его местонахождении, за исключением того, что он живет «где-то в деревне».

Персонажи могут добиться расположения кого-нибудь из сапожников или управляющих кожевенного завода, работающих на Виаллиса, с успешной проверкой Сл 15 Харизмы (Убеждение) или взяткой в 10 зм. Так они узнают, что у Лорда Виаллиса есть контролирующее делопроизводство, появляющийся на предприятиях раз в две декады для проверки их бухгалтерских отчетностей, выплаты заработной платы и получения прибыли. Этой личностью является эльф по имени Фаэрл, живущий в деревне Зеленопост к юго-востоку от Глубоководья, и его ближайшее появление в городе ожидается через два дня.

Если персонажи решат отправиться в деревню в поисках новых улик, переходите к разделу "Зеленопост" дальше в приключении. Если они захотят остаться в Глубоководье и дождаться Фаэрла, то он действительно приезжает через два дня и посещает каждое предприятие по очереди. Расположившиеся в любом из этих мест персонажи, могут увидеть Фаэрла, когда он прибывает сразу после полудня на частном экипаже, который едва протискивается по узким улочкам

Торгового Округа, где расположены предприятия Огнегривов. Его телохранителями являются два **фанатика культа**, три **головореза** и два **ветерана** - все верхом на лошадях. Управляет повозкой не имеющий оружия обыватель. Персонажи легко понимают, что это необычно большой антураж даже для человека с деньгами.

Фаэрл

Фаэрл, нейтрально-злой, лесной эльф, горд и жесток. Он считает, что всегда должен держать все под контролем. Он одет в пышные наряды и носит большую красную шляпу. Фаэрл говорит четко, но настолько тихо, что заставляет собеседников обращать на него пристальное внимание.

Фаэрл использует статблок **дворянина** со следующими изменениями:

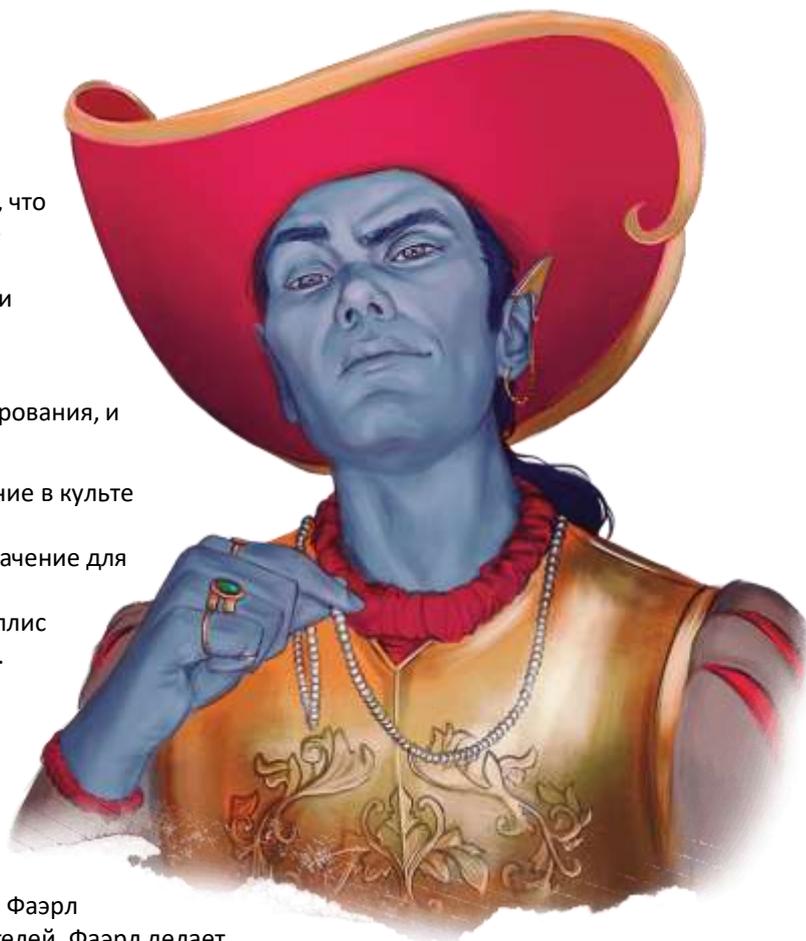
- Говорит на Общем и языке Эльфов.
- Совершает с преимуществом спасброски от очарования, и его невозможно магически усыпить.

Черта Характера. «Другие ниже меня. Мое положение в культе обеспечивает мое будущее».

Идеал. «Моя преданность культу имеет решающее значение для его успеха. Я должен подавать пример».

Привязанность. «С моей верной помощью Лорд Виаллис обязательно однажды придёт к власти в Глубоководье».

Слабость. «Из-за моего положения важно, чтобы со мной ничего не случилось. Если необходимо, чтобы другие пожертвовали собой ради моей безопасности, пусть будет так».



Разговаривая о Прошлом

Пока персонажи не применяют угрожающих методов, Фаэрл готов с ними поговорить держа рядом своих телохранителей. Фаэрл делает вид, что его интересуют любые разговоры персонажей о расследовании убийств в поместье Огнегривов, и он заявляет, что так и не предъявленное никому обвинение в преступлении, «ужасная несправедливость». Если его спросить о Лорде Виаллисе, Фаэрл описывает его как «сломленного трагедией». Он отрицает, что его работодатель мог иметь какое-либо отношение к этим ужасным событиям, если это предположит в разговоре кто-либо из персонажей.

Верность Фаэрла Культуре Выжженного Языка и Лорду Виаллису абсолютна, что делает его равнодушным к взяткам и попыткам запугивания. Если персонажи пытаются изменить его отношение с помощью магии, например, заклинанием *очарование личности* [charm person], Фаэрл отказывается упоминать культ даже тем персонажам к которым станет относиться дружелюбно, чтобы ни в коем случае себя не оговорить. Когда партия начнёт доставлять ему неприятности он призывает Городскую Стражу.

Если персонажи настаивают на намерении допросить Лорда Виаллиса, Фаэрл приказывает телохранителям атаковать, а сам забирается обратно в экипаж и пытается покинуть город возвращаясь в Зеленопост, где персонажи могут с ним снова встретиться.

Уличная Драка

Когда **Фаэрл** приказывает своим телохранителям атаковать, или если кто-то из персонажей атакует, телохранители делают все возможное, чтобы защитить Фаэрла и гарантировать его побег в экипаже. Затем они безжалостно набрасываются на персонажей. **Фанатики культа** применяют заклинания *приказ* [command] или *удержание личности* [hold person] на бойцов ближнего боя, надеясь на быструю расправу силами **ветеранов** и **головорезов**. Головорезы сосредотачиваются на одной цели, чтобы использовать свое умение Тактика Стаи.

Когда больше половины телохранителей повержены, остальные сдаются. Все они наемники из Глубоководья по долгосрочному контракту охраняющие Фаэрла во время его посещения города. Они не знают лично Лорда Виаллиса и ничего не знают о культе, но они могут предоставить следующую информацию о Фаэрле и Лорде Виаллисе:

- Фаэрл встретил Лорда Виаллиса в Глубоководье много лет назад и стал его деловым партнером. Фаэрл живет в деревне Зеленопост к юго-востоку от Глубоководья, где сейчас также живет и Лорд Виаллис.
- Прибыль от предприятий Огнегривов приносит кругленькую сумму, которая оплачивает уединение Виаллиса.
- Телохранители должны были сопровождать Фаэрла обратно в Зеленопост этим вечером с последними прибылями от предприятий Огнегривов, а затем вернуться в Глубоководье после оплаты.

Сокровище. Если персонажи побеждают Фаэрла и телохранителей и не позволяют Фаэрлу уйти, при обыске экипажа обнаруживается запертый железный ящик. Ключ у Фаэрла. Действием, персонаж может попытаться взломать замок с помощью воровских инструментов и выполнив успешную проверку Сл 15 Ловкости, или отодрать дверцу с помощью успешной проверки Сл 18 Силы (Атлетика). Внутри - прибыль с предприятий, которые Фаэрл уже посетил в этот день - 35 зм и 400 см.

У Фаэрла с собой в кожаном мешочке на поясе *зелье отличного лечения (potion of healing (superior))* и 20 зм. Также он носит украшения на общую сумму в 20 зм.

Сэр Векен Сломанный Рог

Находясь в Глубоководье, персонажи могут также решить найти Векена, бывшего любовника Сары, упомянутого ей в дневнике. Если порасспрашивать в окрестностях поместья Огнегривов (или спросить Арнульфа, дворецкого), выясняется, что Векен все еще живет на улице Иммар, в нескольких кварталах от поместья.

Все местные жители знают Векена и говорят о нем как о примере храбрости и стойкости. После того, как Сару убили пять лет назад, Векен присоединился к компании авантюристов и сделал себе имя. Хорошо известная всем вылазка против главаря бандитов к югу от Невервинтера принесла ему прозвище «Сэр Векен Сломанный Рог», после того, как его рогатый шлем был почти рассечен надвое во время боя. Год назад он вернулся в Глубоководье, чтобы жить со своим отцом Якеном, и с тех пор оставил стезю авантюристов.

Сэр Векен

Векен (законно-добрый, человек, **рыцарь**) - дюжая, покрытая шрамами личность, но с приятным нравом. Он ушел с авантюристами, чтобы пережить смерть своей возлюбленной Сары, и, говоря о ней, он заметно расстраивается.

Черта Характера. «У всех нас есть моральное обязательство защищать слабых и невинных, и я сделаю это любой ценой».

Идеал. «Добро будет преобладать, пока сильный противостоит злу».

Привязанность. «Мой часто болеющий отец нуждается в моём уходе. Хорошо, что я отказался от своей приключенческой жизни».

Слабость. «Когда гнев и горе овладевают мной, я мало что могу сделать, чтобы контролировать себя».



Темные Воспоминания

Векен находится дома, когда прибывают персонажи, и поначалу он им рад. Он предполагает, что они авантюристы, которых он, должно быть, встречал ранее и о которых забыл. Когда персонажи объявляют причину своего визита, он становится заметно мрачным, но приглашает их в свой дом на чай. В гостиной над очагом камина висит старый шлем Векена с разбитым рогом.

Векен симпатизирует целям персонажей, потому что он все еще чувствует боль от смерти Сары пять лет назад. Любое упоминание того, что персонажи говорили с призраком Сары, доводит его до слез. В ходе разговора Векен может раскрыть следующую информацию:

- После убийств останки Сары и троих других слуг были захоронены на общественном кладбище Глубоководья Городе Мертвых. Останков Леди Марии и ее детей не было.
- Векен вспоминает разговоры, что Лорд Виаллис хотел, чтобы его жена и дети были похоронены рядом с его новым домом, чтобы ему никогда не приходилось возвращаться в Глубоководье, чтобы их навестить.

Векен не знает, что Лорд Виаллис переехал в Зеленопост. Если персонажи поделятся с ним этой информацией, он задумается, а затем скажет, что слышал от бывших соотечественников о недавних неприятностях на дорогах в этом районе. К югу от Глубоководья путешественников грабят, отнимая ценные реликвии и драгоценности, и многие из них исчезли, а их тела так и не нашли.

Возмездие Векена

Если персонажи просят Векена присоединиться к их расследованию, воин возразит, говоря, что он предпочел бы позволить прошлому исчезнуть. На самом деле он не присоединяется к персонажам из-за того что их неожиданные вести вдохновили его на мысли о мести, и он хочет совершить ее сам. Как только персонажи покидают его, Векен надевает свои доспехи и оружие и направляется на лошади в Зеленопост. Если предположить, что персонажи не

отправятся немедленно более быстрыми способами в Зеленопост, воин прибывает в деревню раньше них, сталкивается с культистами на дороге и попадает в плен. См. зона В11 храма Культа Выжженного Языка для дополнительной информации.

ЗЕЛЕНОПОСТ

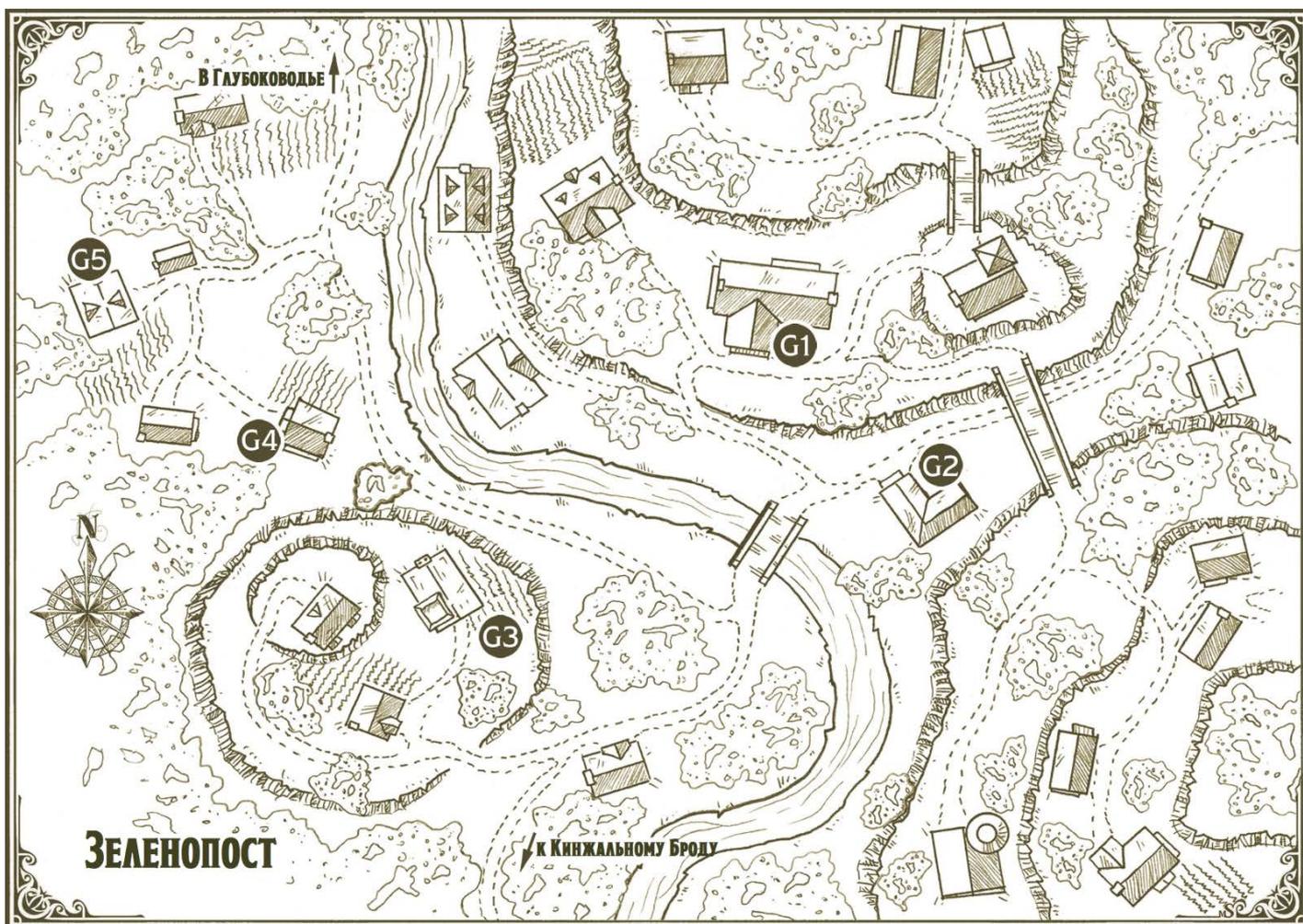
Деревня Зеленопост расположена в одном дне пути к юго-востоку от Глубоководья. Персонажи могут легко найти дорогу к небольшому фермерскому поселению, которое находится недалеко от Торгового Пути, вдоль широкого ручья, впадающего в реку Дессарин. Зеленопост - процветающая община, фермеры которой пользуются своей близостью к Торговому Пути, чтобы продавать свою продукцию как в Глубоководье так и в Кинжальном Броде (Daggerford).

Лорд Виаллис хорошо известен в деревне, хотя люди, с которыми разговаривают персонажи, описывают дворянина в отставке как тихого человека, который держится особняком. Все жители знают о трагедии пятилетней давности. Они также знают, что когда Виаллис переехал в Зеленопост, он объявил о своих планах перестроить старую башню в часе езды от нее в частное поместье. По данным селян, в этом месте мало что изменилось, хотя строительство и ремонт медленно продолжают, и известно, что у Виаллиса есть несколько рабочих, живущих в башне. (Разговоры Виаллиса о восстановлении заброшенной башни - это прикрытие для его зловещих действий, как узнают потом персонажи).

Виаллис живет в комфортабельном доме (см. зона G3), но его нет дома, когда появляются персонажи. В деревне есть и другие места, куда могут пойти персонажи, и ряд неигровых персонажей, с которыми они могут поговорить, ища подсказки о том, что задумал злой дворянин.

Зеленопост, Локации

На карте Зеленопоста отмечены следующие места.



G1. Дом Мэра

Самое большое здание в деревне - дом мэра Кары Фиренни (нейтрально-добрый, человек, **обыватель**), которая занята работой в своем саду, если персонажи разыскивают ее. Мэр Кара средних лет, волосы собраны в короткий хвост. Она хороший и отзывчивый лидер, но показывает явные признаки стресса, когда персонажи разговаривают с ней.

Страхи Кары. Если спросить о Виаллисе, Кара ответит, что дворянин держится особняком и что она почти не знает его. Ее манеры необычайно резки, и любой персонаж, преуспевший в проверке Сл 15 Мудрости (Проницательность), может сказать, что она что-то скрывает. При соответствующем отыгрыше или успешной проверке Сл 14 Харизмы (Убеждение) персонаж может убедить ее говорить открыто.

Кара знает, что Виаллис собирает своего рода последователей, привлекая множество поклонников, которые теперь живут в деревне и в округе. Она не знает всех масштабов его деятельности и даже не подозревает, что он и его тайный культ ответственны за растущее число исчезающих на Торговом Пути путешественников.

Два месяца назад сестра Кары, Яэда, попала под влияние Виаллиса и отправилась в то, что Кара называет «новым именем» (храмом культа). Она считает, что Яэда работает из-за личной приязни или имеет романтические отношения с Виаллисом, не зная, что он держит ее в плену. Кара никогда не была в поместье и не имеет представления о масштабах деятельности Виаллиса, но она может дать персонажам указания, если они поделятся своими подозрениями о Виаллисе и пообещают вернуть Яэду.

G2. Кипящий Котел

В этой таверне царит теплая домашняя атмосфера, и в ней всегда много местных жителей в обеденное время и в конце рабочего дня. Путешественники заходят реже, и хозяин, Старый Фарго (хаотично-добрый, человек, **обыватель**), с радостью обслуживает их. Фарго узнаваем по его старой фланелевой рубашке и шляпе для верховой езды. В таверне есть две свободные комнаты на втором этаже, которые можно снять посуточно или на декаду.

Подозрения Старого Фарго. Старый Фарго долгое время не доверял Лорду Виаллису, инстинктивно считая его плохим человеком, но он держит свои мысли при себе, если персонажи не вовлекают его в разговор. При соответствующем отыгрыше или успешной проверке Сл 13 Харизмы (Убеждение) он описывает Виаллиса как сборщика всяких лизоблюдов, использующий богатство, чтобы произвести впечатление на людей. Его сын, Молодой Фарго, месяца назад попал в круг влияния Виаллиса, и с тех пор Старый Фарго не видел его. Он знает, что Виаллис и его последователи, как говорят, строят поместье вдали от деревни, и может указать персонажам туда дорогу.

Если персонажи делятся своими подозрениями о причастности Виаллиса к убийствам в поместье Огнегровов или других темных делах (особенно если они узнали о культе после драки в амбаре в зоне G5), Старый Фарго приходит в отчаяние и умоляет их спасти его сына из лап Виаллиса.

G3. Дом Лорда Виаллиса

Лорд Виаллис купил этот комфортабельный дом, когда покинул Глубоководье, но в последний год он проводил здесь мало времени, поскольку деятельность культа активизировалась. Передняя и задняя двери заперты, окна закрыты ставнями и занавешены. Действием, персонаж может попытаться открыть дверь или окно с помощью воровских инструментов и успешной проверки Сл 14 Ловкости, или силой вскрыть дверь или окно с успешной проверкой Сл 15 Силы (Атлетика).

Внутри дом кажется практически заброшенным. Только кухня и главная комната имеют признаки недавнего использования, но в них нет ничего важного или ценного. (Лорд Виаллис перевез все свои важные вещи из деревни в храм культа).

G4. Дом Фаэрла

Резиденция делопроизводителя Виаллиса - это комфортабельный коттедж, главная комната которого служит рабочим кабинетом. Кругом хранится деловая документация и корреспонденция, вся она касается предприятий Лорда Виаллиса и ни одно из них не кажется подозрительным или необычным.

Если персонажи прибыли в Зеленопост, не встретив Фаэрла в Глубоководье, вы можете попросить их дождаться в доме делопроизводителя, если сочтете нужным. Используйте информацию из раздела «Предприятия Огнегровов» и знаний о Фаэрле для построения разговора. Когда персонажи ему угрожают или начинают задавать вопросы, указывающие на то, что они знают о культе больше, чем нравится Фаэрлу, тот просит открыть окно, чтобы «подышать воздухом». Это сигнал культистам в сарае (зона G5), чтобы они бежали ему на помощь.

G5. Сарай

Днем здесь работают два **фанатика культа** и два **ветерана** - нейтрально-злые люди, верные Виаллису. Они присматривают за возникновением проблем и прислушиваются к сообщениям о невзрачных путешественниках, проезжающих через этот район. Когда Виаллису нужны новые жертвы, сектанты ночью хватают их вдоль Торгового Пути. (Если между встречами персонажей с Векеном и прибытием в Зеленопост пройдет хотя бы один день, последняя вылазка культистов закончится пленением мстительного воина. См. зона B11.)

Сектанты пристально следят за домом Фаэрла (зона G4) и за всеми незнакомцами в деревне. Если персонажи задают им какие-либо вопросы о Виаллисе, культисты в ответ атакуют. Если они видят заранее согласованный сигнал об открытии окна в доме Фаэрла, они немедленно идут туда, готовые к неприятностям.

Используйте рекомендации в разделе «Уличная драка» ранее, чтобы провести схватку, если культисты и персонажи столкнутся лицом к лицу. В отличие от наемников в Глубоководье, эти злодеи знают много информации, которой они делятся, если терпят поражение и им угрожают:

- Лорд Виаллис - лидер того, что он называет Культom Выжженного Языка, и он сделал Зеленопост центром деятельности культа.
- Виаллис поклоняется темной сущности по имени Гаэрну, чью силу он направляет, принося в жертву пленников. Этот потусторонний покровитель позволяет Лорду Виаллису повелевать аберрациями.
- Лорд Виаллис занял старые руины за пределами деревни, решив превратить их в поместье. Работа на этом месте - это уловка для открытия и восстановления ряда подземных комнат, которые теперь составляют храм культа. После завершения строительства храма Лорд Виаллис приказал активизировать деятельность культа.

Сектанты ничего не знают о местонахождении останков Леди Марии и ее детей. Лорд Виаллис никогда не говорит о своей жизни до культа.

ХРАМ КУЛЬТА ВЫЖЖЕННОГО ЯЗЫКА

В часе пути от Зеленопоста стояла старая каменная башня, давно заброшенная и почти разрушенная. Когда Лорд Виаллис прибыл в Зеленопост после убийства семьи, Фаэрл показал ему башню, думая, что Виаллис может счесть ее подходящим местом для летнего дома. Но Виаллис, уже активно участвовавший в своих планах установить контакт с Великим Древним по имени Гаэрну, увидел еще больший потенциал для этого места.

В течение пяти лет Виаллис возглавлял и подпитывал культ Гаэрну, члены которого работали над восстановлением разрушенной башни, создавая храм на её подземных уровнях. Хотя культ остается пока немногочисленным, у него большие амбиции.

Разрушенная Башня

Когда персонажи приблизятся к башне, зачитайте следующее:

Среди рощи корявых кустарников стоит наполовину упавшая каменная башня. Грубые палатки рабочих, груды бревен и разбросанные инструменты свидетельствуют, что это место, похоже, находится в процессе реконструкции, хотя мало что удалось сделать по восстановлению башни до ее бывшего величия.

По мере того, как персонажи подходят ближе, становится ясно, что признаки строительства во многом ложные. Древесина, которая могла быть использована для укрепления и восстановления стен башни, устарела и уже начала гнить. Инструменты заржавели. В палатках есть следы недавнего заселения (сектанты, не живущие в деревне, ночуют здесь, рядом с храмом), но нет личных вещей.

Персонажи, которые обыскивают это место, могут увидеть, что внутри башни каменная лестница ведет куда-то в темноту. Сектанты, слишком самоуверенные после многих лет игнорирования их деятельности, не поставили даже стражу, чтобы закрыть доступ к тому, что находится внизу.

Особенности Храма

Башня и ее цокольные этажи имеют старинную постройку, их первоначальное предназначение давно забыто местными жителями.

Потолки по всему храму плоские и высотой в 10 футов. Все области верхнего уровня храма освещаются жаровнями, лампами или волшебным светом. Все области нижнего уровня не освещены, за исключением южной клетки в зоне B11 и тренировочной комнаты (зона B12).

Храм, Локации

На представленной карте указано расположение комнат в подземном Храме Выжженного Языка.

Верхний Уровень B1-B9

B1. Вестибюль

Спускающиеся по лестнице в разрушающейся башне персонажи попадают в вестибюль храма.

Лестница спускается на тридцать футов и приводит в зал со стенами из обработанного камня. Две жаровни по бокам входа горят неестественным аквамариновым светом. На выстроенных в два ряда колоннах вырезаны изображения потусторонних существ. В дальнем конце помещения перед двойной дверью тихо журчит фонтан. Другая дверь расположена в западной стене, а в обрушившейся части восточной виден расположенный за ней неровный проход.

В этом зале несут стражу два грелла и четыре культиста. Если персонажи издадут какой-либо явный шум при спуске по лестнице (включая разговоры), стражи пытаются спрятаться вдоль прилегающих к лестнице стен, за жаровнями -

культисты на земле и греллы в воздухе. Битва здесь предупредит **фанатика культа** в зоне В3, который бежит в зону В7, чтобы предупредить Лорда Виаллиса о вторжении.

Фонтан. Фонтан наполнен кристально чистой водой и украшен серебряной чашей на краю. Заклинание *обнаружить магию* [detect magic] покажет в воде ауру магии школы прорицания, один глоток которой предоставляет выпившему эффект заговора *указание* [guidance]. Существо, получившее это преимущество, не может получить его снова до следующего рассвета. Вода, взятая из фонтана, теряет свое волшебство через 10 минут.

Западная Дверь. Дверь в зону В2 заперта, ключ от нее у Лорда Виаллиса. Персонаж может действием попытаться взломать замок с помощью воровских инструментов и успешной проверки Сл 14 Ловкости или выломать дверь с успешной проверкой Сл 17 Силы (Атлетика).

Южная Дверь. Эта двойная дверь не заперта.

В2. Комната Магических Изысканий

Пачки бумаг, диаграммы, свитки и книги разбросаны на столе и по полу этой комнаты, освещенной двумя стоящими на полке вдоль северной стены светящимися хрустальными сферами.

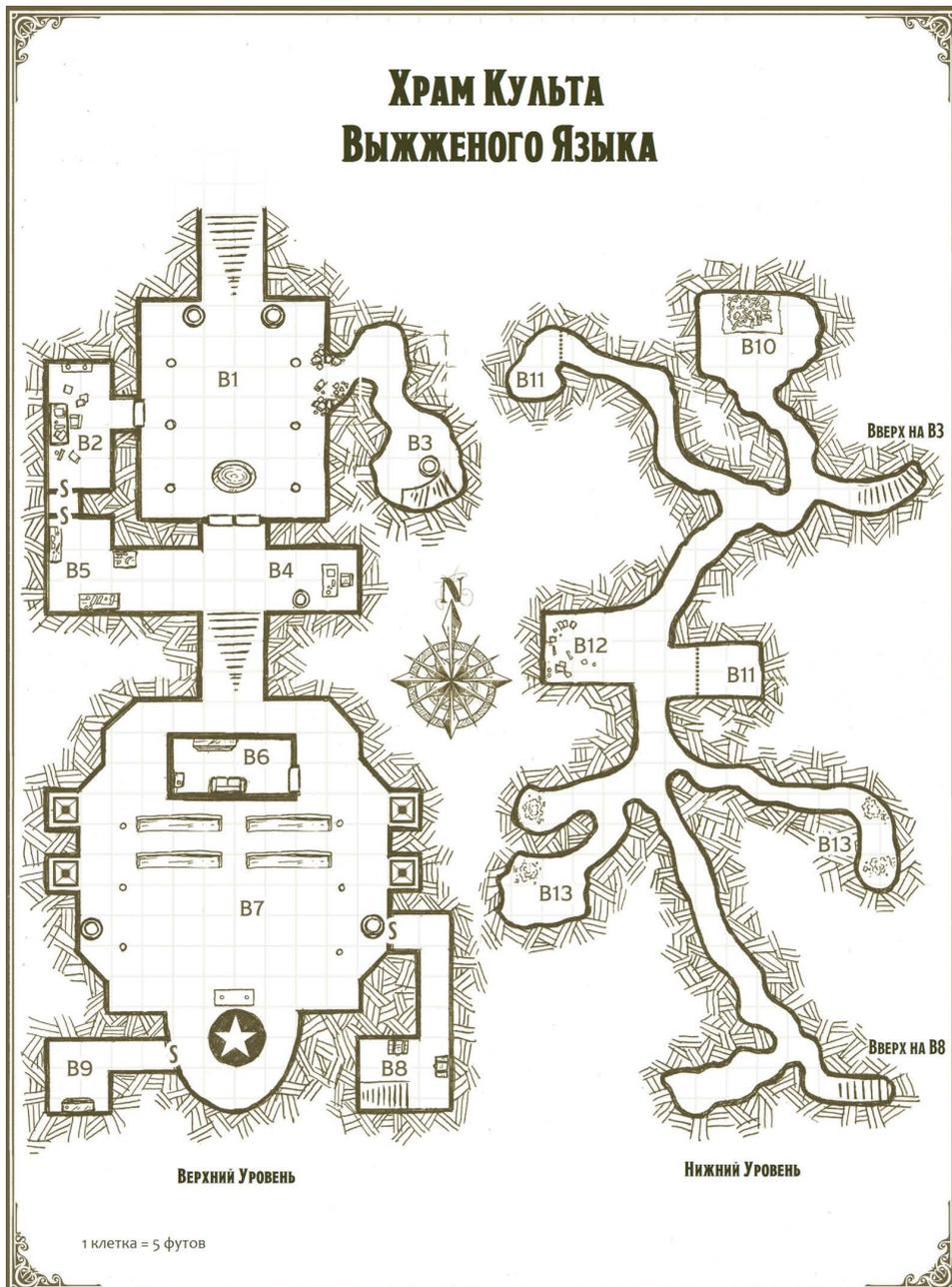
Лорд Виаллис изучает здесь магию, недоступную для его культистов. Бумаги исписаны формулами и схемами, их может опознать любой персонаж, владеющий навыком Магии.

На столе лежит книга *Возмездие Древних*. Помимо описания различных темных ритуалов, этот фолиант служит книгой заклинаний Лорда Виаллиса и содержит следующие заклинания: *конус холода* [cone of cold], *связь с иным миром* [contact other plane], *контрзаклинание* [counterspell], *темнота* [darkness], *обнаружение магии* [detect magic], *ужас* [fear], *огненный шар* [fireball], *высшая невидимость* [greater invisibility], *полет* [fly], *ледяной шторм* [ice storm], *доспехи мага* [mage armor], *волшебная стрела* [magic missile], *туманный шаг* [misty step], *полиморф* [polymorph], *луч болезни* [ray of sickness], *щит* [shield] и *внушение* [suggestion].

Ловушка. Светящиеся сферы на полке - это две треснувшие парящие сферы, которые больше не могут парить и излучать эффект дневного света. Удаление любого шара с полки служит активатором ловушки. Ищущий здесь ловушки персонаж и преуспевший в проверке Сл 16 Мудрости (Восприятие), замечает небольшое углубление в полу перед полкой, которое предупреждает его о ловушке. При срабатывании ловушки любое стоящее рядом с полкой существо, проваливается вниз на 20 футов и падает ничком в северной клети зоны В11 получая 7 (2к6) дробящего урона. Хотя активатор ловушки магический, для перезарядки необходимо вручную поднять секцию пола и снова поставить её на место. До того как ловушка будет перезаряжена, персонаж может подняться обратно из зоны В11 с успешной проверкой Сл 20 Силы (Атлетика).

Секретная Дверь. Исследующий южную стену в поисках потайных дверей персонаж, обнаружит такую дверь с успешной проверкой Сл 15 Мудрости (Восприятие). Найденную дверь можно сдвинуть в сторону, чтобы открыть короткий проход с идентичной потайной дверью в дальнем конце прохода. Чтобы обнаружить вторую потайную дверь проверка не требуется, поскольку обе двери очевидны для любого в коротком коридоре, разделяющем зоны В2 и В5.

Сокровище. Внутри ящика стола два золотых медальона стоимостью 125 зм каждый. В деревянном ящике на столе лежит *колокольчик открывания* (chime of opening).



В3. Вход в Подземелье

Начинающийся за обрушенной стеной вестибюля туннель освещен единственной жаровней. В конце прохода спиральная каменная лестница уходит вниз в темноту.

Если персонажи добираются сюда, не издав ни звука, они наткнутся на стоящего у лестницы **фанатика культа**. В том случае когда фанатик будет предупрежден о вторжении персонажей (например, в результате боя в зоне В1), он убегает вниз по лестнице, мчится по туннелям нижнего уровня до лестницы в зону В8 и через потайную дверь вбегает в зону В7, чтобы предупредить Лорда Виаллиса.

В4. Канцелярия

Отсутствие двери перед лестницей в часовню (зона В7) означает, что сюда или в зону В5 входящие персонажи, могут быть замечены культистами в часовне - или они их могут встретить у подножия лестницы, если Виаллис был предупрежден о приближении персонажей (см. зона В3 выше).

На установленном в освещенном горячей жаровней алькове, деревянном столе разложены книги и безделушки.

Безделушки - бесполезные, но загадочно выглядящие предметы. В книгах отражен реестр покупок, а также списки предметов и личностей. Эти документы, созданные Фаэрлом, не имеют ничего общего с деятельностью культа, но на первый взгляд кажутся важными. Лорд Виаллис оставляет их здесь для лишней проверки безопасности; если что-то пропадет, Виаллис поймёт, что в его храм проник шпион или вор. Потративший хотя бы 10 минут на изучение книг персонаж с успешной проверкой Сл 15 Мудрости (Проницательность), сможет убедиться в их несущественности.

В5. Изготовление Эмблем

На одном из двух столов в комнате горит бронзовая масляная лампа, на обоих разложены инструменты для резьбы по дереву и необычные деревянные предметы.

В этой мастерской культисты трудятся над созданием деревянных символов, обозначающих их принадлежность к культуре - отрезанный по самый корень язык. Пятьдесят недавно вырезанных символов разбросаны по обоим столам, намекая на масштабы планов Виаллиса.

Секретная Дверь. В северной стене находится потайная дверь, идентичная расположенной в зоне В2.

В6. Кабинет

Это помещение находится внутри большей по размерам зоны В7. Дверь не заперта.

Светящийся хрустальный шар освещает комнату с деревянным полом, диваном и высоким книжным шкафом.

Сокровище. В книжном шкафу хранится коллекция низкопробной литературы, темной мифологии, исследований аномальной магии и безумных трактатов о древних богах. Лорд Виаллис годами собирал эту коллекцию для своих последователей. Коллекцию можно продать взыскательному покупателю за 300 зм. Если ее принести в Крепость Свечей и пожертвовать, она может принести персонажам благосклонность и преимущества Признанных по вашему усмотрению.

В7. Темная Часовня

Если Лорд Виаллис был предупрежден о присутствии персонажей, три фанатика культа находятся у подножия северной лестницы, наблюдая за любым приближающимся из зоны В4. Эти культисты прячутся вдоль стен, когда персонажи спускаются по лестнице, и атакуют, как только они входят в часовню.

Огромное пространство напоминает часовню, стены которой украшены противоестественными изображениями. В большой нише на юге стоит огромная пурпурная каменная статуя чудовищного потустороннего существа с большой луковичеобразной головой, длинными руками, щупальцами вместо ног и фасеточными, светящимися аквамариновым светом глазами. Два тела лежат на алтаре перед статуей, над ними возвышается высокий лысый мужчина с окровавленным ножом в руке. Его окружают два культиста в мантиях, а рядом парит ужасное существо, похожее на гигантский мозг с щупальцами.

Лорд Виаллис Огнегрив (хаотично-злой, человек, **маг**) исполняет длительный ритуал, требующий его безраздельного внимания. У него в руках окровавленный нож, а вокруг стоят слуги (см. ниже). На алтаре лежат тела двух взрослых людей, только что принесенных в жертву. См. врезку "Лорд Виаллис" для дополнительной информации о том, как отыгрывать безумного злодея.

Грелл и два **культиста** стоят рядом с Лордом Виаллисом, но отрываются от своих занятий для отражения вторжения, оставляя лорда одного для завершения ритуала.

В начале 2-го раунда персонажи видят, как тела поглощает аквамариновое пламя, и они превращаются в кости и пепел, из которого встает еще один **грелл**. Затем Виаллис и этот второй грелл присоединяются к битве в 3-м раунде.

Если персонажи достигли этой области без чрезмерного шума (и если охранник в зоне В3 не прибежал сюда, чтобы предупредить о вторжении персонажей), за статуей прячутся три **фанатика культа** - те же трое, что наблюдают за северной лестницей, если лорд Виаллис ожидает неприятностей. Они присоединяются к драке.

Фаэрл также здесь, если ему удалось сбежать из Глубоководья и вы решили, что персонажи не встретят его дома. Он полулежит на одной из скамеек. Без своей охраны, которая бы защищала его, он пытается сбежать и с этого места происшествия (и из храма), как только начнется драка.

Тактика Культистов. Лорд Виаллис уже наложил на себя *доспехи мага [mage armor]* и потратил слот заклинания 5-го уровня для проведения ритуала. На нем *мантия сияющих цветов [robe of scintillating colors]* и он действием активировал ее, если приходится сражаться в рукопашном бою. В кармане мантии лежит *свиток с заклинанием телепортации [spell scroll of teleport]*, который он использует, чтобы сбежать в выбранное вами место, если битва покажется ему проигранной.

Ямы. Четыре ямы расположены в нишах вдоль стен часовни. После каждого жертвоприношения культисты сбрасывают пепел и кости жертв через эти шахты в зону В13 вниз.

Сокровище. В дополнение к своей *мантии сияющих цветов* и *свитку с заклинанием телепортации*, Лорд Виаллис имеет при себе ключи от зоны В2 и клетей в зоне В11. Вокруг алтаря в качестве подношений разложено несколько предметов, в том числе среди различных бесполезных безделушек лежат пять золотых браслетов стоимостью 150 зм каждый.



Лорд Виаллис

Лорд Виаллис возглавляет Культ Выжженного Языка, проводя злые ритуалы и принося гуманоидов в жертву во имя своего покровителя. Виаллис находится под прямым влиянием потустороннего существа по имени Гаэрну и собирает последователей в глухой деревушке Зеленопост в надежде однажды вернуться в Глубоководье с полноценно действующим культом. Он яростно сражается в окружении своих лакеев, но попытается сбежать, если все начинает разваливаться.

Черта Характера. «Я лучший. Те, кто ниже меня, не заслуживают моего внимания».

Идеал. «Гаэрну дарит нам пронизательность. Знания из-за разделяющей мира завесой откроет нам глаза».

Привязанность. «Моя душа принадлежит Гаэрну».

Слабость. «Я должен подумать, а потом подумать еще раз. Решения нельзя принимать быстро».

Секретные Двери. Ищущие в помещении потайные двери персонажи и преуспевшие в проверке Сл 15 Мудрости (Восприятие), обнаружат наличие по обеим сторонам от алтаря раздвижных секций стены. Эти потайные двери легко открываются и начинающиеся за ними проходы ведут в зону В8 и зону В9.

В8. Секретное Хранилище

Короткий коридор ведет от потайной двери в зоне В7 к лестнице вниз.

Два деревянных сундука - единственное, что можно здесь увидеть, кроме уходящей вниз лестницы.

Сокровище. Оба сундука не заперты, в них хранятся ценности, которые были у заключенных в зоне В11 во время их пленения: длинный меч, два кинжала, пара украшенных драгоценными камнями серьг стоимостью 150 зм и 115 зм. Если персонажи будут захвачены культистами и перемещены в любую из камер, их вещи также окажутся здесь.

В9. Тайная Библиотека

В этой маленькой темной комнате установлен маленький столик с золотой погребальной урной и книжный шкаф, набитый книгами и свитками, многие из которых выглядят крайне древними.

Книги и свитки содержат тайные формулы, алхимические рецепты, инструкции по проведению ритуалов и знания о Внешних Планах, половина из которых написана на Глубинной Речи. Среди старых книг попадаются несколько недавно исписанных Лордом Виаллисом дневников.

Персонажи, проводящие здесь несколько минут за чтением, узнают любую информацию, которую они могли пропустить об убийствах в поместье Огнегривов. В одном из дневников есть запись о том, что Виаллис поместил кремнированные останки своей жены и троих детей в золотую погребальную урну, которую он иногда использует для

фокусировки во время своих темных ритуалов. Золотая урна, упомянутая в этом дневнике, стоит на столе. На урне выгравированы тайные символы, относящиеся к Внешним Планам. Она содержит пепел (останки Леди Марии и ее детей) и излучает ауру магии школы некромантии под действием заклинания *обнаружения магии [detect magic]*.

Нижний Уровень В10-В13

В10. Пещера с Костями

В этой темной тупиковой пещере находится гора обугленных костей, иссохших частей тел и черепов, разбросанных по льняной простыне. На краях простыни странные красно-черные руны выглядящие будто написанными кровью.

По указанию Гаэрну Лорд Виаллис и культисты собирают здесь останки десятков ритуально убитых жертв. Персонаж, владеющий навыком Магии или преуспевший в проверке Сл 15 Интеллекта (Магия), может разобраться в смысле нанесенных рун и понять, что эти останки собираются для проведения готовящегося позже масштабного ритуала на который в конечном итоге потребуются сотни жертв.

В11. Клеть

Камеры из металлических прутьев (одна на севере и одна на юге) заперты, ключ от входных решеток находится у Лорда Виаллиса. Действием, персонаж может попытаться взломать дверной замок с помощью воровских инструментов и выполнив успешную проверку Сл 15 Ловкости.

Северная Клеть. Эта клеть находится под ловушкой в зоне В2, она пуста, когда персонажи впервые прибывают в храм.

Южная Клеть. В этой клетке содержатся шесть заключенных, в том числе Яэда Фиренни, сестра мэра Кары. Хотя изначально она добровольно присоединилась к Лорду Виаллису, Яэда была заключена в клетку, когда попыталась сбежать, поняв все масштабы культа. У нее слабое здоровье; относитесь к ней как к невооруженному **обывателю** с 4 уровнями истощения.

Если Векен добрался до Зеленопоста раньше персонажей, он тоже один из заключенных. Воин говорит персонажам, что их новости вдохновили его на то, чтобы отомстить Саре, но он был схвачен отрядом культистов, ищущих жертв на Торговом Пути. У Векена осталось 25 очков здоровья. Несмотря на ранение, он достаточно здоров, чтобы проводить других заключенных в безопасное место, если персонажам нужно обследовать другие области храма.

Среди четырех оставшихся заключенных трое невооруженных **обывателей** и ребенок, не участвующий в боевых действиях. Их зовут Джалракс, Дурз, Сеффра и Ашлан. Они были частью каравана, на который несколько дней назад напали сектанты. Двое их товарищей (несчастные жертвы в часовне) были выведены из камеры несколькими часами ранее.

В12. Тренировочная Комната Служителей

Свитки и заметки разбросаны по полу этой каменной ниши. Четыре недавних новобранца Кльта Выжженного Языка (три **культиста** и один **фанатик культа**) обычно трудятся здесь изучая и практикуя колдовство. Вы можете усложнить столкновение, добавив двух **гриков**, которые действуют как сторожевые псы. Если культист из зоны В3 пробежал здесь, чтобы предупредить Лорда Виаллиса о вторжении, существа в этой области ждут персонажей и готовы к битве. Если их не предупредили, грики остаются настороже, но культисты отвлекаются, пытаясь сотворить заклинание под бдительным оком культового фанатика.

Знакомое Лицо. Один из новобранцев имеет заметное сходство со Старым Фарго и является его сыном Молодым Фарго. Он сражается так же яростно, как и другие культисты, но теряет свое рвение, если персонажи одолевают его. После боя соответствующий отыгрыш или успешная проверка Сл 12 Харизмы (Убеждение) может помочь молодому человеку понять, что Виаллис его развратил и использовал.

Сокровище. Поиск в свитках на полу даст *свиток с заклинанием контрзаклинание (spell scroll of counterspell)*.

В13. Жертвенные Останки

Здесь лежат груды пепла и костей, сброшенные из зоны В7 после ритуала Лорда Виаллиса.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Когда персонажи покончат с угрозой культистов, они могут соединить все нити и разгадать тайну книги *Сара из Поместья Огнегривов*.

Последствия для Зеленопоста

Информация о действиях Культа Выжженного Языка шокирует жителей Зеленопоста и соседних общин. Они принимаются за расчистку мест, занятых культом, возмещают ущерб жертвам Виаллиса и разрушают башню, чтобы закрыть вход в храм. Атаки на Торговом Пути немедленно прекращаются. Фермеры благодарны персонажам за их действия и клянутся, что будут более внимательны к невиданным ранее ими угрозам.

Судьба Лорда Виаллиса

Если ревностный лидер культа погиб в схватке с персонажами, культа больше нет. Поскольку Виаллис не делился своими магическими знаниями со своими последователями, любые сектанты, которые могли сбежать, не имели никакого отношения к Гаэрну или силе сущности.

При сохранении персонажами жизни Лорду Виаллису, они могут доставить его в Глубоководье для правосудия. Безумный лидер культа открыто признает свою вину перед казнью, и трагическая история семьи Огнегривов подходит к концу.

Если Лорд Виаллис телепортируется из храма, его место прибытия предстоит определить вам. Хотя он потерял плоды своего труда, его связь с Гаэрну остается сильной, и он немедленно начинает работу, чтобы вернуть то, что он потерял. Вернется ли он в Глубоководье или появится в каком-то другом месте, его планы могут породить новые приключения для группы.

Возмездие Древних

Как уникальный фолиант *Возмездие Древних* можно использовать для входа в Крепость Свечей. Учитывая его опасную природу, дарение книги принесет особую благосклонность к персонажам со стороны Признанных, которые рады узнать, что ритуалы книги больше не могут быть использованы со злыми намерениями.

Молодой Фарго

Если персонажи сохраняют жизнь Молодому Фарго, они поймут, что, будучи новичком, молодой человек еще не столкнулся с худшими пороками культа. Со временем он сможет смириться с тем, что натворил и исправить ситуацию. Благодарный Старый Фарго предлагает персонажам гостеприимство Кипящего Котла бесплатно всякий раз, когда они будут проходить через Зеленопост.

Последнее Пристанище

Прах Леди Марии и ее троих детей для обретения ими вечного покоя должен быть погребен в освященной земле. Любой из мавзолеев в Городе Мертвых Глубоководья будет подходящим местом.

Когда прах захоронен, призрачные формы Леди Марии, Малика, Януса и Тианны материализуются перед персонажами. В тишине Леди Мария обнимает своих троих детей и встречается взглядом с каждым из персонажей. Появляется привидение Сары и ее связь с книгой-дневником прерывается так как поиски завершены. После чего все пять духов исчезают, их формы разлетаются словно цветочные лепестки на ветру.

Если Векен присутствует при этом, он плачет, снова увидев Сару, а затем благодарит персонажей за то, что они сделали, когда все духи уйдут. Векен может остаться другом персонажей на всю жизнь, а его собственные подвиги могут послужить источником вдохновения для будущих приключений.

ПРЕДАНИЕ О ЛЬЮРУ

Приключение для персонажей 8 уровня Перевод - rho23
Автор сценария: Kelly Lynne D'Angelo Реализация идеи: Kim Mohan



Предание о Льюру - это работа за авторством Экамана Истинного Серебра, первого Верховного Мага города Серебристой Луны (Silvermoon), созданная по велению младшего божества Льюру Единорога. Позже книга была добавлена в личную библиотеку Экамана, где собирала пыль спустя много времени после смерти Экамана в 712 ЛД. В конце концов, книга попала в руки молодого и энергичного странствующего монаха Улраунта. Он предположил, что книга будет подходящей платой за вход в Крепость Свечей, и был прав. После того как книга была передана, она хранилась в архиве библиотеки. Книга предлагает взглянуть на историю основания одного из самых выдающихся городов Фаэруна, города Серебристой Луны.

На самом деле *Предание о Льюру* - это заколдованная история, при прочтении которой, она сможет одарить читателя дарами и благословениями. В тот момент, когда персонажи открывают книгу, они переносятся на демиплан в самом сердце леса. Оттуда они встают на путь, который приведет их к расследованию болезни, возникшей в лесу. Их задача - найти источник порчи и изгнать ее из этого мира. Что вызывает порчу и какова ее цель?

ОБНАРУЖЕНИЕ КНИГИ

Персонажи могут обнаружить *Предание о Льюру* на своей книжной полке в Крепости Свечей или в другом месте библиотеки одним из следующих способов:

- Помогая одному из Великих Чтецов Крепости Свечей отсортировать стопку книг, которые нужно разложить по полкам.
- Беседуя с ученым о книгах, рассказывающих о древних конфликтах между божествами.
- Изучая секцию История Фаэруна в библиотеке.

Независимо от того, стоит книга на полке или нет, она привлекает внимание персонажей, когда кто-либо из них впервые её увидит. Если ее вытащить из стопки, книга сразу же выделяется своей насыщенной пурпурной кожаной обложкой, спереди украшенной золотым профилем головы единорога.

Если книга должным образом хранится в секции История Фаэруна, на книжной полке помеченной «Серебристая Луна», яркий цвет ее обложки затмевает пыльные фолианты стоящие рядом с ней. Название нанесено на корешок сложной золотой каллиграфией. Тот, кто приглядится достаточно внимательно, может заметить герб Серебристой Луны, замысловато изображенный в конце каждого слова: серебряный полумесяц с рогами, направленными вправо, и серебряную восьмиконечную звезду, заключенную в полумесяц.

Фолиант внушительных размеров - двенадцать дюймов в ширину и шестнадцать дюймов в высоту, он содержит сотни страниц. Если персонажи собираются его прочитать, то им нужно найти место в Крепости Свечей, где они все смогут собраться вокруг, когда книга будет открыта.

ПРОИСХОЖДЕНИЕ ЛЬЮРУ

Многие считают, что Льюру Единорог - это дочь Селунэ, богини луны. Она младшее божество, имеющее тесные связи с Миликки, богиней леса. Миликки присматривала за лесом в первые дни творения, но как только ее работа была сделана, ей понадобился страж, который бы представлял ее и был ее глазами и ушами на Материальном Плана. Селунэ согласилась с идеей Миликки и предложила Льюру на эту роль. Льюру с гордостью приняла мантию Хозяйки Лунного Света, усердно работая для сосуществования людей, эльфов и других говорящих существ на просторах леса.

ЛЕГЕНДА ОЖИВАЕТ

Успешная проверка Сл 14 Интеллекта (Магия) подтверждает, что книга зачарована. Как только персонаж открывает ее, на первой странице появляется несколько предложений на Общем, как будто кто-то пишет их слово за словом. По мере появления этого текста прочтите:

"Наша история начинается перед зимним солнцестоянием, в последнюю ночь Уктара, в год 374 Летоисчисления Долин. Почти полная луна поднимается из-за прозрачных облаков, а усеянное звездами небо темнеет на фоне исчезающей линии горизонта. Здесь, в самом сердце леса, все кажется тихим и спокойным. Но для любого, кто хорошо знает лес, эта тишина является ошибочной".

"Когда вы будете готовы продолжить, переверните страницу".

Когда читатель переворачивает страницу, книга ненадолго начинает светиться и активируется отложенное заклинание *врата [gate]*. Любое существо в пределах 10 футов от книги затягивает в портал и переносит на демиплан вместе с любым снаряжением, в которое он одет или несет с собой (см. «Другие Планы» в *Руководстве Мастера* для получения дополнительной информации о демипланах). Если другие игровые персонажи не находятся поблизости, когда врата будут активированы, они могут свободно пройти в них, чтобы присоединиться к своим товарищам.

После того, как персонажи открывают и «входят» в книгу, их путь сквозь демиплан четко продиктован историей, написанной Экамано Истинным Серебром много лет назад. Персонажи начинают игру на небольшом расстоянии к югу от места, где луг встречается с краем леса. Если кто-то пытается уйти от леса, его останавливает непроходимый силовой барьер, запрещающий любой другой путь.

История ведет персонажей в основном на север через несколько примечательных мест, каждое из которых соответствует важной части книги. Искателям приключений не нужна карта, чтобы переходить из одного места в другое; если они пытаются отклониться от направления, в котором их ведет история, тот же силовой барьер не дает им добиться успеха.

Демиплан Книги

Любой, кто открывает *Предание о Льюру* и начинает читать, и те, кто сопровождает читателя, становятся целью для уникальных чар книги, наложенных на нее Экамано Истинным Серебром незадолго до его смерти в 712 ЛД.

География демиплана, к которому книга дала доступ, имеет сходство с областью Фаэруна около города Серебристой Луны, в частности с Высоким Лесом в окрестностях реки Раувин, но сама история в книге восходит к тем дням, когда город еще не был основан.

В момент начала нашей истории, погода на демиплане бодрящая, но не холодная, и приближается зимнее солнцестояние. Когда персонажи следуют по ходу истории, они прибывают к месту кульминации незадолго до полуночи в день солнцестояния.

Персонажи - это активные участники истории, и все ее события реальны: они могут побеждать врагов и быть побежденными ими. Но персонаж у которого очки здоровья падают до 0 пока он находится на демиплане, немедленно телепортируется из демиплана обратно в Крепость Свечей, где находится книга.

Телепортировавшийся персонаж появляется с 1 очком здоровья и теряет все предметы, которые он собрал в пути. Объясните игроку, что он может вернуться в группу снова пройдя через врата после продолжительного отдыха. Тем временем, другие члены группы будут продвигаться по сюжету. Поскольку время на демиплане отличается от того, как оно течет на Материальном Плани, вернувшийся персонаж присоединяется к группе в зоне следующей за той, где он "исчез".

Врата остаются активными до тех пор, пока участие персонажей в истории так или иначе не закончится, после чего персонажей выбрасывает из демиплана и помещает на прежнее место вокруг книги в Крепости Свечей. Никто, кроме персонажей, не может использовать или даже увидеть врата, пока миссия выполняется.

Сатиры в Беде

Как только персонажи войдут в книгу, прочтите:

Вы находитесь на краю луга у границы с лесом. Высокие деревья разных пород полосой протянулись перед вами настолько, насколько ваш глаз может увидеть. Позади высится череда грозных горных вершин. Когда остатки заходящего солнца опускаются за горизонт, восходящая полная луна освещает темнеющее небо.

Когда один или несколько персонажей приближаются к опушке леса на расстояние менее чем 20 футов, в поле зрения появляются три **сатира**. Когда это произойдет, прочтите:

Трое двуногих существ, сочетающие в себе черты человека и козла, пьяно посмеиваясь и спотыкаясь появляются из леса. Они раскачиваются взад и вперед, с энтузиазмом приветствуя вас на Сильване.

Если ни один из персонажей не говорит на Сильване, один сатир рассмеявшись приветствует группу на языке Эльфов. Персонаж может подтвердить истинность его слов с помощью успешной проверки Сл 16 Мудрости (Проницательность):

«Я Трагос... а это Артелио и Фунаги», - говорит он. «Мы были немного навеселе, когда на нас напала стая безумных воронов. Мы не в состоянии драться. Не могли бы вы помочь нам добраться домой?»

Сатиры хотят вернуться на Плато Полварт, где они смогут спокойно продолжить веселиться. Они не уверены, насколько далеко они заплутали, но знают, что плато лежит к северу, и на копытах до него можно добраться за несколько часов. Сатиры проводят время, поют, пьют вино из мехов и рассказывают непристойные истории.

Во время путешествия у персонажей есть возможность пообщаться с сатирами. Если это произойдет, персонажи узнают следующую информацию:

- За последние десять дней часто раздаются раскаты грома, даже когда кажется, что нет никакого шторма. Ночью в местах, где кроны деревьев становятся более тонкими, чтобы обеспечить хороший обзор, редкие вспышки красных молний виднеются вдали.
- Странные племена, чужие для этой местности, бродят по лесу, убивая всех животных, которых только они видят.
- Рядом с Плато Полварт есть сообщество пикси и спрайтов под названием Искры Росы. Трагор дружит с веселым спрайтом Уилдоли, который, возможно, знает больше о недавних событиях.

Случайные Столкновения

Путешествие с сатирами должно занять от 2 до 6 часов, на ваше усмотрение. После каждого часа путешествия бросайте к20 и сверяйтесь с таблицей Столкновения на Демиплане. Если столкновение выпало повторно (кроме «без столкновений»), это может быть подходящим поводом, чтобы закончить путешествие и продолжить рассказ.

СТОЛКНОВЕНИЯ НА ДЕМИПЛАНЕ

к20	Столкновение
1-5	Без столкновений.
6-7	Три стаи воронов пролетают над головами. Успешная групповая проверка Сл 14 Ловкости (Скрытность) позволяет группе остаться незамеченными. Если групповая проверка не удалась, стаи вороны атакуют.
8-9	Два голодных вервепря выскакивают из подлеска и нападают на отряд.
10-13	Из ближайшего дерева течет золотистый сок. Успешная проверка Сл 16 Интеллекта (Природа) или Мудрости (Выживание) показывает, что сок обладает лечебными свойствами. (Сатиры знают об этих свойствах.) Любой, кто попробует сок, восстанавливает 2к4 + 2 очков здоровья. У дерева хватит сока на четыре приема.
14-16	Три человека-берсерка проходят поблизости во время охоты, преследуя семейство оленей. Если о присутствии персонажей становится известно, берсерки вместо оленей атакуют.
17-20	Четыре раненых волка нападают на группу, но держатся на расстоянии. У каждого осталось 1к8 очков здоровья. Если к ним приблизиться, они инстинктивно рычат, но затем быстро начинают скуливать от боли. Покрытая кровью шерсть свидетельствует о недавнем нападении на них (волки были ранены охотниками, но сбежали). Если персонаж делает успешную проверку Сл 14 Мудрости (Обращение с животными), волки успокаиваются и позволяют персонажам вылечить свои раны. Если оказать им помощь, волки следуют за отрядом и при необходимости помогают в боях.

В ЛЕСУ

Следуя за сатирами сквозь несколько миль леса, персонажи поднимаются на пологий склон и натываются на прогалину в куще листвы. С этой возвышенности открывается впечатляющее зрелище: круглая поляна под кроной гигантского клена. Это Плато Полварт, скрытое убежище народа фей.

Плато Полварт

Когда персонажи подходят к поляне и дереву в ее центре, прочтите:

Перед вами в центре открытого пространства примерно ста футов в диаметре стоит клен невероятно большого размера. Лучи света прорезают листву над головой и блестят в тонких струях ручьев, которые текут между корявых толстых корней дерева.

Когда вы приближаетесь к стволу дерева, сатиры скачут впереди вас, радуясь возвращению в свое безопасное убежище. Вдруг дерево, кажется, просыпается. Оно издает гортанный шум - а потом начинает говорить!

"Простите за грубость, за то что заснул!" оно говорит. «Я давно не видел таких путешественников, как вы, в этих краях».

Дерево - это **треант**. Сатиры зовут его Фейнор.

Фейнор обнимает сатиров и приветствует их дома. Сатиры, которые держат свои винные запасы поблизости, быстро убегают, чтобы продолжить веселье, оставив персонажей наедине с треантом.

Фейнор извиняется за поведение сатиров («Я уверен, что они благодарны вам, но они так счастливы возвращению домой, что забыли свои манеры»), а затем спрашивает, почему персонажи путешествуют по лесу. Если они ответят правдиво, Фейнор относится к персонажам как к союзникам и предлагает поделиться своими знаниями.

Треанту нужно немного времени, чтобы обратиться к дикой природе в регионе вокруг. Он сообщает о своих открытиях звучным голосом: «Пруд Вечного Источника запятнан, запятнан жаждой крови». Он умоляет персонажей продолжить свое путешествие, ведущее к пруду, и сделать все необходимое, чтобы он снова стал прозрачным и чистым. Треант призывает персонажей отправиться в дорогу и предлагает им остановиться в сообществе Искры Росы, чтобы поговорить со спрайтом по имени Уилдоли, у которого может быть больше информации. Фейнор указывает одной из своих ветвей на узкую тропинку, ведущую на север в лес.



Искры Росы

Сокровище. Перед тем, как персонажи уходят, Фейнор вырывает из земли закопанный деревянный сосуд и предлагает им. Флакон содержит *зелье силы холмового великана (potion of hill giant strength)*. Фейнор также предупреждает что если зелье не использовать, оно исчезнет когда персонажи покинут демиплан.

Искры Росы

Узкая тропинка ведет на север от Плато Полварт, пролегая между густыми деревьями. Менее чем через час после выхода персонажи достигают следующей остановки:

Покрытые мхом деревья и заросшие кусты внезапно редеют, уступая место небольшой ложине не более ста футов в поперечнике. Эта местность усеяна разноцветными грибами, растущими практически один на другом, некоторые из них более трех футов высотой. Теплый свет исходит от крошечных фонариков, свисающих с каждого гриба. Выступающие из шляпок грибов трубы из окаменевшей коры выпускают струйки дыма, пахнущего желудями. Эти грибы кажутся домами, они десятками разбросаны по поляне.

За несколько мгновений до того, как персонажи вышли из леса, пикси и спрайты, живущие в Искре Росы, замечают их приближение. Из соображений безопасности они становятся невидимыми и на всякий случай убегают в свои дома. Единственное исключение - Уилдоли, пожилой **спрайт**, чье любопытство перевешивает его осторожность. Через мгновение он выходит из-за стебля гриба и представляется:

«Приветствую вас, большой народ. Я, Уилдоли, приветствую вас в Искре Росы и предлагаю вам продолжить ваш путь».

Уилдоли готов стать невидимым и исчезнуть при первых признаках агрессивности, но если персонажи начинают с упоминания о том, что они говорили с Фейнором, или если говорят с ним о книге, которую обнаружили, спрайт становится дружелюбным и делится дополнительными сведениями об их ситуации.

Как старейшина своего вида, Уилдоли знает о некоторых богах, почитаемых большим народом, и он делится своим предположением о ночных ударах грома и молнии вдалеке. «Признаки назревающей битвы», - говорит он. В последнее время группа злобных хищников крадется по лесу, и Уилдоли опасается, что они ученики Малара, Повелителя Зверей (см. раздел «Култ Малара» далее в приключении). По его словам, волнения на севере, по-видимому, происходят в окрестностях Пруда Вечного Источника, священного места, связанного с младшим божеством, известным как Льюру Единорог. Спрайт говорит, что он не удивится, обнаружив, что за этим поворотом событий стоят прислужники Малара.

В заключение Уилдоли привносит в ситуацию некоторую срочность. «Все, что происходит около пруда, скорее всего, достигнет своего пика во время зимнего солнцестояния, а это самое большое через день или два».

Когда персонажи узнали все, что могли от Уилдоли, спрайт направляет их на узкую гравийную дорожку, огибающую поселение, а затем продолжает движение на север через подлесок.

"Поторопись" - говорит он. "Опасности на пути могут помешать вашему путешествию, так что нечего терять время!"

Опутанный Путь

Вымощенная галькой дорожка, ведущая из Искр Росы, вскоре превращается в грязь, земля по обе от нее стороны покрыта редким кустарником. Пройдя еще несколько минут, персонажи обнаружат, что дорога впереди опутана большой паутиной. Опутанная тропа шириной 20 футов и длиной 60 футов представляет собой труднопроходимую местность. Существо, которое входит в эту область в первый раз или начинающее в ней свой ход, должно преуспеть в спасброске Сл 12 Ловкости, иначе станет Опутанным паутиной. Застрявшее таким образом существо действием, может попытаться вырваться из неё с успешной проверкой Сл 12 Силы (Атлетика) или Ловкости (Акробатика). Каждый 10-футовый квадрат паутины имеет КД 10, 15 очков прочности, уязвимость к урону огнём и иммунитет к дробящему урону, яду и психическому урону.

Четыре находящиеся поблизости трусливых **эттеркапа** ожидают пока в их сети попадет какая-нибудь добыча. Услышав шум от незваных гостей, они бросаются в кусты и прячутся, держась на расстоянии 30 футов от опутанной тропы. Эттеркапы охотятся из засады и убегают в случае продолжительной битвы.

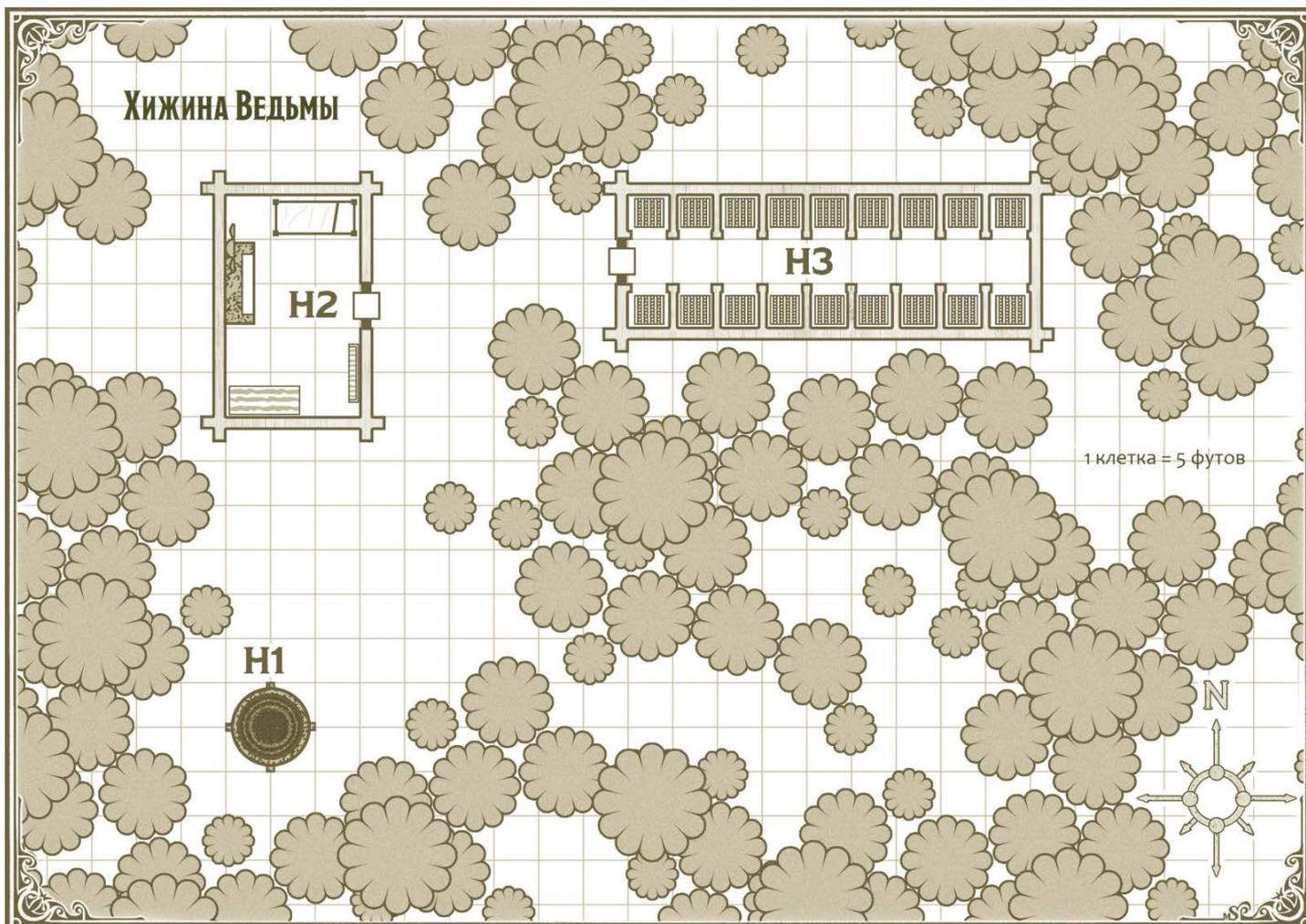
Хижина Ведьмы

Путь персонажей приводит их в густой лесной массив. Следуя по лесной просеке на северо-запад, они наталкиваются на признаки того, что здесь кто-то обитает:

Ветхую деревянную хижину окружают корявые кусты и мертвые или больные деревья. Струйки дыма поднимаются из сгнившей дыры в покрытой грибами крыше. К югу от хижины невысокая каменная стена, образующая периметр большой ямы, а к востоку от здания - большое деревянное строение, покрытое ползучими виноградными лозами.

Когда вы подходите чуть ближе, из хижины внезапно доносятся голоса. Один из обитателей злобно хихикает, а два других голоса издают приглушенное хныканье и стоны.

Следующие места указаны на карте хижины ведьмы.



Н1. Высохший Колодец

Персонажи могут с уверенностью предположить, что место является тем, чем выглядит: колодцем, который сейчас заброшен. Если они приблизятся к каменной стене колодца на расстояние менее 5 футов, то могут заглянуть через его край высотой 2 фута в яму, дно которой скрыто во тьме. Персонажи не имеют представления о том, насколько глубока эта дыра и что в ней.

Если персонаж подходит к каменной стене и смотрит вглубь ямы, это действие привлекает внимание **альфа грика**, который использует это место как логово. Источник воды на дне ямы глубиной 30 футов уже давно иссяк. Это делает яму идеальным местом для укрытия грика, когда тот не на охоте.

Способность грика Каменный Камуфляж не позволяет персонажам обнаружить его присутствие - если только они не направляют источник света в яму или каким-то другим способом не увидят дно ямы. Если они не видят грика в тот же момент, когда он видит их, монстр выскакивает из колодца и нападает на свою добычу. Персонаж, который может видеть дно ямы с показателем пассивной Мудрости (Восприятие) 14 и выше, замечает грика перед атакой; любых других персонажей начало боя застигнет врасплох.

Н2. Лачуга Ведьмы

В этой захудалой лачуге время от времени обитает **ночная ведьма** Ланедри Шатайдуша. Когда она проводит время на Материальном Плате, ей нравится лишая свободы и терроризировать обитателей леса. Двое «гостей» ее дома с недавнего момента находятся в заключении.

Единственный путь внутрь - через дверь на восточной стороне. Когда персонаж впервые заглядывает в комнату, прочтите:

Внутри лачуга находится в ужасно ветхом состоянии. Основное, что обращает на себя внимание - это ветхая кровать, поцарапанный стол, покоробленная деревянная полка с несколькими контейнерами и деревянные ложки и ковши, свисающие с крючков над очагом. Слева от вас на полу лежат связанные две фигуры с кляпами во рту, над ними нависает синекожая ведьма. Пленники выглядят похожими на дриада.

Ночная ведьма сосредоточена на мучениях своих пленников, и ее можно застать врасплох, если персонажи преуспеют в групповой проверке Сл 15 Ловкости (Скрытность). Ланедри начинает бой с использования когтей и заклинаний, чтобы преподать злоумышленникам урок, но если персонажи не избавятся от нее быстро, она не мешкая исцелит нанесенный ей урон и используя заклинание *уход в иной мир [plane shift]* покинет компанию.

Двух **дриад** зовут Трекайла и Аржентия. Если персонажи освободят их от пут, дриады будут должным образом им благодарны. Когда персонажи спрашивают, как они сюда попали, они смущенно объясняют, что ведьма застала их двоих и третью дриаду по имени Хана врасплох в тот момент, когда они мало обращали внимания на то что происходит вокруг. Трекайла и Аржентия быстро сообщают, что Хана была унесена ведьмой несколько часов назад, и они опасаются, что могло случиться самое худшее. Дриады рассказывают персонажам о том, что они видели как ведьма возвращалась откуда-то с востока от хижины, и настаивают на необходимости исследовать что там находится.

Сокровище. Все ценные вещи Ланедри лежат на полке. С успешной проверкой Сл 12 Интеллекта (Магия или Расследование) персонаж находит два ценных предмета: *зелье ясновидения (potion of clairvoyance)* и *зелье большого лечения (potion of healing (greater))*. Как порождение демиплана, если зелья не будут на нём использованы, то они исчезнут как только персонажи покинут демиплан.

Н3. Зверинец Ведьмы

На поляне находится ветхое строение 15 футов шириной и 45 футов длиной. Если персонажи спасли Трекайлу и Аржентию в зоне Н2 перед тем, как прийти сюда, дриады будут следовать за персонажами, стремясь найти их пропавшую спутницу-дриаду, Хану. Дверь в западном конце строения открывается легко, открывая за собой следующее:

В тот момент, когда дверь открывается, вас встречает какофония диких звуков. Царапаная и скрежеща о клетки в которые заперты, животные разных видов визжат и скулят на всю округу. Некоторые рычат от сдерживаемой агрессии, другие морщатся от боли.

Восемнадцать клеток, большинство из которых заняты, выстроились вдоль стен этого гротескного зверинца.

Дверь в каждую клетку закрыта снаружи и имеет небольшое окошко, через которое персонажи могут видеть кто внутри. Семь клеток пусты (хотя их двери и закрыты). Десять из них содержат одиночные экземпляры различных животных: **павиана, гиены, кабана, обезьяны, стервятника, кровавого ястреба, орла, гигантской крысы, ястреба и совы**. Все они ослаблены незначительными ранами и недостаточным питанием, но все же в состоянии постоять за себя. Если открыть дверь в клетке с обитателем, животное немедленно вырывается (или улетает) на свободу, делая все возможное, чтобы помешать любым попыткам удержать его от побега.

В двери у последней клетки в дальнем юго-восточном углу строения окошка нет. Персонажам нужно открыть дверь, чтобы посмотреть кто внутри:

На полу свернулась калачиком дриада. Ее руки и ноги связаны, и она, кажется, без сознания.

Потерявшая сознание **дриада** - это Хана. Если присутствуют Трекайла и Аржентия, они пытаются броситься к Хане и помочь ей. Из-за грубого обращения ведьмы очки здоровья Ханы уменьшились до 0, но она в стабильном состоянии.

Если персонажи не применяют лечение самостоятельно, одна из других дриад накладывает заклинание *чудо-ягоды* [goodberry] и насильно скармливает ягоду Хане. Если восстанавливается хотя бы 1 очко здоровья, Хана приходит в сознание.

После того как она приходит в себя, Хана говорит, что может идти с ними. Она не хочет ничего, кроме как покинуть это место. Трекайла и Аржентия, конечно, полностью согласны. Дриады прощаются с персонажами, возвращаясь на Плато Полварт, пожелав игрокам успехов на их пути.

Берег Реки

Наконец-то кажется, что вы достигли северной окраины леса. Деревьев все меньше, и они располагаются на большем расстоянии друг от друга, и уже виднеется за ними берег водоема. Подойдя ближе, вы увидите, что это широкая река, текущая перпендикулярно вашему пути. На востоке река протекает между двумя полосами густого леса. На западе есть проторенная тропа, которая ведет через подлесок и, кажется, следует вдоль русла. На земле перед вами следы костров свидетельствующие о том, что другие использовали это место для отдыха.

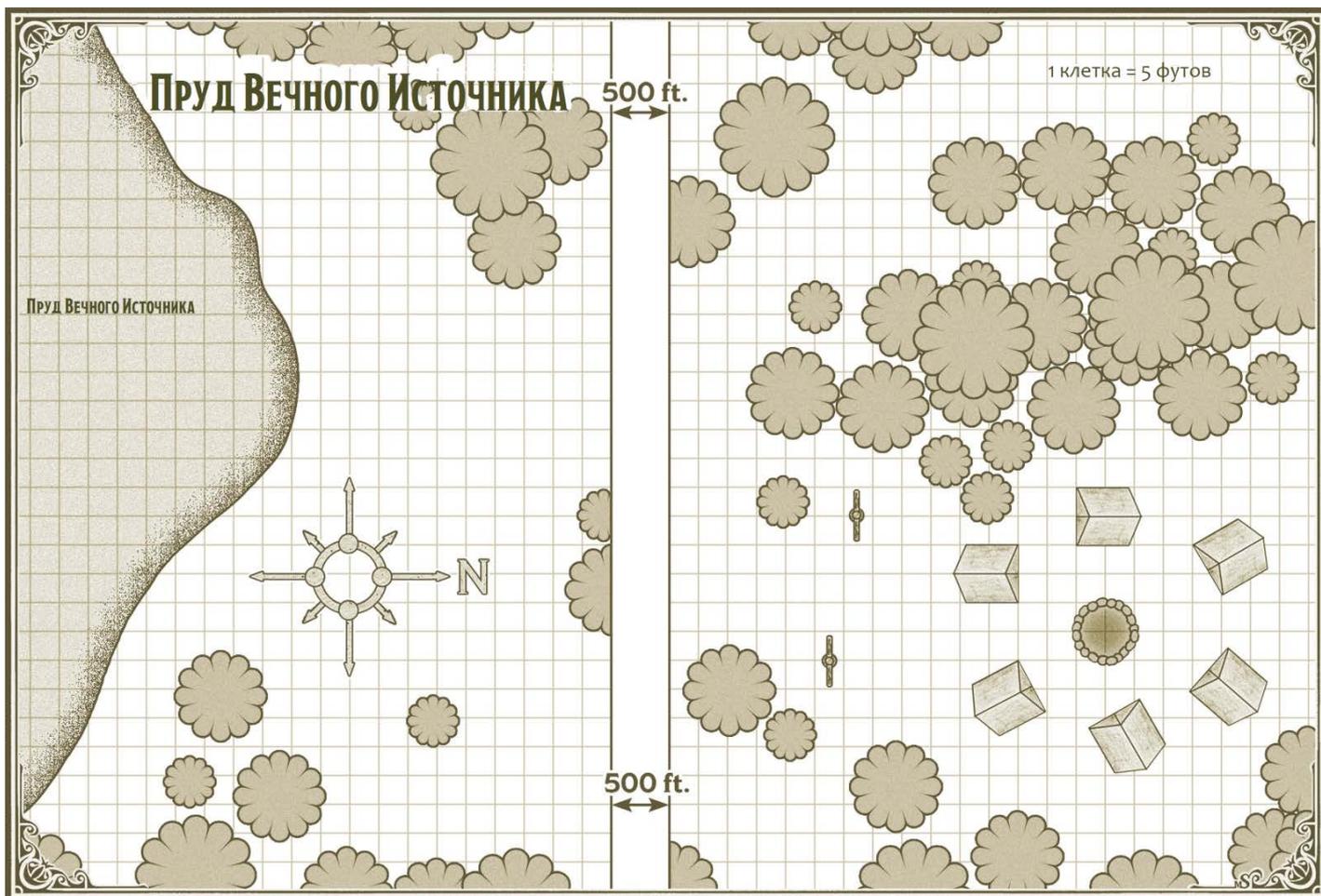
Эта остановка - именно то, что нужно: возможность для партии отдохнуть перед следующей схваткой. Персонажи могут устроиться на продолжительный отдых (если захотят) без происшествий. Речная вода хороша для питья, и, если у персонажей есть возможность, они могут наловить рыбы на ужин.

Когда персонажи готовы двигаться дальше, они быстро обнаруживают, что повествование вынуждает их следовать по тропе, ведущей на запад. (Путь обратно - не вариант.)

Култ Малара

В прологе к *Преданию о Льюру* (не в той части истории, свидетелями которой персонажи являются), Экаман Истинное Серебро описывает лежащую в основе истинную ситуацию и рассказывает о сущности, ответственной за волнения на демиплане.

Злые существа, ожидающие встречи с персонажами в конце их пути - это кровожадные приспешники Малара, бога охоты, также известного как Повелителя Зверей. Цель Малара - захватить власть над лесом, особенно над территорией вокруг Пруда Вечного Источника. Его агенты усердно трудились, жестоко убивая все виды животных в дань уважения своему богу, а затем бросая туши в пруд.



Как узнают искатели приключений, культ Малара (не имеющий своего имени) включает в себя несколько безумных берсерков, а также воров и вервольфов. Когда персонажи прибывают на место происшествия, разрушительные действия его приспешников испортили воду в бассейне, подготовив почву для последнего акта Малара в его кампании террора.

Малар считает, что нет лучшего способа продемонстрировать свое господство, чем использовать членов своего культа для создания искаженной версии аватара Льюру Единорога, которая будет служить целям Лорда Зверей в его только что захваченных владениях. Именно этим усилиям персонажи должны помешать, если захотят увидеть, что их роль в истории *Предания о Льюру* завершится благополучно.

Лагерь Культа Малара

Независимо от того, когда после отдыха персонажи отправляются в путь, течение времени на демиплане ускоряется или замедляется, чтобы гарантировать, что наступит ночь к тому времени, когда они достигнут следующего места столкновения:

Следуя по течению реки, вы могли некоторое время продвигаться вперед, огибая лес. Теперь, когда солнце опускается за горизонт, река резко поворачивает к северу и уходит подальше от деревьев. С противоположной стороны доносится раскат грома и вспышка красной молнии, яркая на фоне темнеющего неба.

Гром и молния могут дать понять, в каком направлении должны двигаться персонажи. Последний этап их пути ведет на юг по широкой тропе через лес. После нескольких минут осторожного путешествия они получают доказательства того, что не одни: откуда-то неподалеку впереди они слышат грубые рычащие и ревушие голоса. Персонажи могут легко подкрасться ближе к звукам. Следующий текст соответствует лагерю, показанному в правой части карты Пруда Вечного Источника:

Шесть хижин расположены по периметру поляны. В центре открытой площадки горит большой костер. Мишени из костей и чучел животных, а также манекены из шкур и меха дополняют общую картину.

У костра собралась группа злобных воинов. Они чокаются своими костяными кружками и рвут зубами сырое мясо животных. Рты и руки воинов измазаны свежей кровью. Похоже на какой-то праздник. Иногда между жестоким смехом воинов можно услышать крики «За Владыку Зверей!»

Восемь **берсерков** культа пожирают кучу убитых ими животных, отдавая дань уважения Малару. Если они не разрывают мясо, они играют с трупами, пиная их взад и вперед. Два **ворга**, прикованные к ближайшим столбам, скалятся и рычат каждый раз, когда труп оказывается достаточно близко.

Это шумное веселье дает каждому персонажу преимущество при любой проверке Ловкости (Скрытности), для того чтобы приблизиться к членам культа. Если персонажи задерживаются слишком долго, прежде чем действовать, один из воров учует их запах и с ревом предупреждает берсерков о присутствии персонажей. Берсерки сражаются насмерть, пока не останется только один из них. Этот воин попытается отступить на юг, надеясь предупредить членов культа, собравшихся у пруда (см. ниже).

ОПАСНОСТЬ У ПРУДА

После того, как персонажи разберутся с приспешниками культа в лагере, путь вперед очевиден: каждые несколько минут в небе вспыхивают молнии, которые, кажется, сосредоточены в одном месте, которое находится в паре минут ходьбы к югу.

Вдали небо чистое, но прямо над прудом - черное грозное облако, извергающее красные молнии. Когда персонажи прибывают, спиной к ним на краю пруда стоят шесть волкоподобных гуманоидов. С поднятыми в мольбе лицами они зловеще поют. Прочтите:

Вы наткнулись на Пруд Вечного Источника или, по крайней мере, на то, что от него осталось: его некогда чистая вода теперь испещрена красными и черными примесями. На краю пруда стоит дикого вида человек, одетый в шкуры животных. Этот человек возглавляет группу из пятерых оборотней, скандирующих «Воду в кровь, землю в кости!»

В менее тревожные времена Пруд Вечного Источника был небольшой частью Плана Гора Селестия. Его кристально чистые воды питали близлежащие земли и способствовали появлению огромного изобилия растений и животных, которых только можно вообразить. Обычный приятный аромат, исходящий от пруда, теперь превратился в запах металла и крови.

Култ Малара подготавливает пруд в ожидании зимнего солнцестояния. Заполнив Пруд Вечного Источника подношениями Малару - лесным созданиям, которые были жестоко убиты и уничтожены, а затем брошены в воду - культ осквернил его в знак почтения своему божеству. Незаметно для них наступление солнцестояния запускает заключительную фазу плана Малара.

Приспешники культа на краю бассейна - это шесть **вервольфов**. Пятеро начинают бой в гибридной форме, а ведущий пение - в гуманоидной форме. Персонажи появляются на сцене как раз вовремя, чтобы засвидетельствовать заключительный этап церемонии, кульминацией которой является полночь. Прежде чем персонажи успевают сделать

что-то, чтобы предотвратить это, красная молния раскалывает небо и ударяет по поверхности бассейна. Когда образовавшееся паровое облако рассеивается, **оскверненный аватар Льюру** (см. прилагаемый статблок) материализуется на краю водоема. Внезапно у персонажей и культистов появляется общий враг (см. «Оскверненный Аватар» для получения дополнительной информации).

Если какое-либо существо выпьет оскверненную воду из пруда, оно должно совершить спасбросок Сл 15 Харизмы. При неудачном спасброске существо приобретает случайно определенную форму кратковременного безумия (см. «Безумие» в *Руководстве Мастера*).

ОСКВЕРНЕННЫЙ АВАТАР ЛЬЮРУ

Большой, монстр

Класс Доспехов 14 (естественный доспех)

Очки здоровья: 90 (12к10 + 24)

Скорость 50 футов, полет 50 футов (парение)

СИЛ 18 (+4) **ЛОВ** 14 (+2) **ТЕЛ** 15 (+2)

ИНТ 11 (+0) **МДР** 17 (+3) **ХАР** 16 (+3)

Спасброски Инт +3, Мдр +6, Хар +6

Иммунитет к урону ядом

Иммунитет к состояниям: очарован, парализован, отравлен

Чувства темнотное зрение 60 фт., пассивное

Восприятие 13

Языки Небесный, Эльфов, Сильван, телепатия 60 футов.

Ур. Опасности 8 (3900 опыта) **Бонус**

Мастерства +3

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Аватар совершает две атаки: одну копытами и одну рогом.

Копыта. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель.

Попадание: 32 (8кб + 4) некротического урона.

Рог. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель.

Попадание: 32 (8кб + 4) некротического урона. Если цель - гуманоид, она должна преуспеть в спасброске Сл 13 Мудрости,

иначе превратится в волка под контролем аватара. Это преобразование длится 1 час, или пока очки здоровья цели не снизятся до 0 или она не умрет. Игровая статистика цели заменяется на статистику **волка**, но он сохраняет свои очки здоровья. Цель ограничена в действиях, которые она может выполнять по природе своей волчьей формы, и она не может говорить, произносить заклинания или выполнять какие-либо другие действия, требующие рук или речи.

Снаряжение цели объединяется с новой формой, и она не может активировать, использовать, владеть или иным образом извлекать выгоду из своего снаряжения.



Оскверненный Аватар

В обычных обстоятельствах аватар Льюру представляет собой захватывающее зрелище; его серебристая, похожая на звездную пыль грива, мерцающие копыта и идеальной формы спиральный рог вызывают трепет даже у самых закаленных душ. Каким бы мощным и ярким он ни был в своей истинной форме, он так же испорчен в своем альтернативном состоянии. Этот оскверненный аватар Льюру превращается в оживший кошмар, с некротической энергией извивающейся и танцующей на кончике его черного рога.

Оскверненный влиянием Малара, аватар Льюру выполняет волю Повелителя Зверей: убивать всех, кто осмелится встретиться на его пути.

Когда появляется оскверненный единорог, он оказывается в пределах досягаемости по крайней мере одного из членов культа. Если бой еще не начался, сделайте бросок инициативы. В каждый ход и при использовании легендарных

действий, аватар случайным образом атакует одно или несколько существ из числа любых целей, которые может достичь. Аватар предпочитает раненого врага новому, но также выделяет врагов, которые наносят ему тяжелые травмы, и безжалостно атакует их.

Члены культа, на мгновение ошеломленные зрелищем которое только что увидели, не сразу станут враждебными, хотя они защищаются от персонажей, которые угрожают им или нападают на них. Когда вервольфам становится очевидно, что аватар также преследует и их, они могут объединить усилия с персонажами (если аватар побеждает) или прервать битву и убежать (если им кажется, что персонажи контролируют ситуацию).

Финальная Сцена

Если персонажи побеждают оскверненного аватара Льюру или сами находятся под угрозой быть поверженными, прочтите:

Зазубренный удар белой молнии исходит от луны и поражает единорога, превращая его в настоящего живого аватара Льюру Единорога с серебристой гривой, мерцающими копытами и спиралевидным рогом. Она благодарно кивает и наклоняется, чтобы окупить свой очищенный от порчи рог в бассейн.

Этот удар молнии либо уничтожает оскверненного аватара, чтобы избавить искателей приключений от вероятного трагического финала, либо оживляет и очищает убитого аватара. (В книге предполагается, что это божественное вмешательство любезно исходит от Селунэ, которая ждала осуществления плана Малара, чтобы продемонстрировать тому полную тщетность его желания удерживать власть над лесом.)

Божественная магия льется из рога Льюру и превращает оскверненный пруд обратно в серебристую, сверкающую чистую воду. Пруд Вечного Источника восстанавливает свой прежний вид. На небольшом расстоянии от берега водоема находится узкий родниковый ручей, который ведет на север к реке. Очищающий эффект затрагивает и его течение устраняя все следы порчи, которые могли вылиться из пруда. Когда его работа будет закончена, Льюру поднимает голову, снова рассматривает персонажей и готовится уйти.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Независимо от результата усилий персонажей, финальная сцена книги заканчивается одинаково:

Аватар Льюру ускакал в ночь, освобожденный от угрозы Малара. Чтобы выразить свою благодарность и гарантировать, что Малар и его приспешники никогда не осмелятся снова вторгнуться в лес, он позволил серебристому источнику течь, превращая место в Пруд Бесконечного Серебра. Эти воды, вечно охраняемые милостью Льюру, лежат недалеко от города, который сейчас называется Серебристой Луной. Он был назван так в честь этой сказки.

Когда эти слова доходят до сознания персонажей, книга начинает вытягивать их из истории. Когда будет прочитана последняя строка, персонажи вернутся в то же место в Крепости Свечей, которое они оставили. *Предание о Льюру*, закрытое и запечатанное, покоится там, где оно было, когда началось приключение персонажей.

Если персонажи победили оскверненного единорога до того, как вмешалась Селунэ, и, таким образом почувствовали себя заслуживающими награды, то сама Льюру дарует им ее. На передней обложке книги, когда персонажи выходят из демиплана, находится кольцо с лунным камнем и опалом. Успешная проверка Сл 18 Интеллекта (Магия) покажет, что это *кольцо падающих звезд (ring of shooting stars)*. Кроме того, каждый персонаж получает сверхъестественный дар от Льюру: чары призывающие животных (см. «Чары» в *Руководстве Мастера*).

ДЕГОНСТРУКЦИЯ КРЕПОСТИ СВЕЧЕЙ

Приключение для персонажей 9 уровня

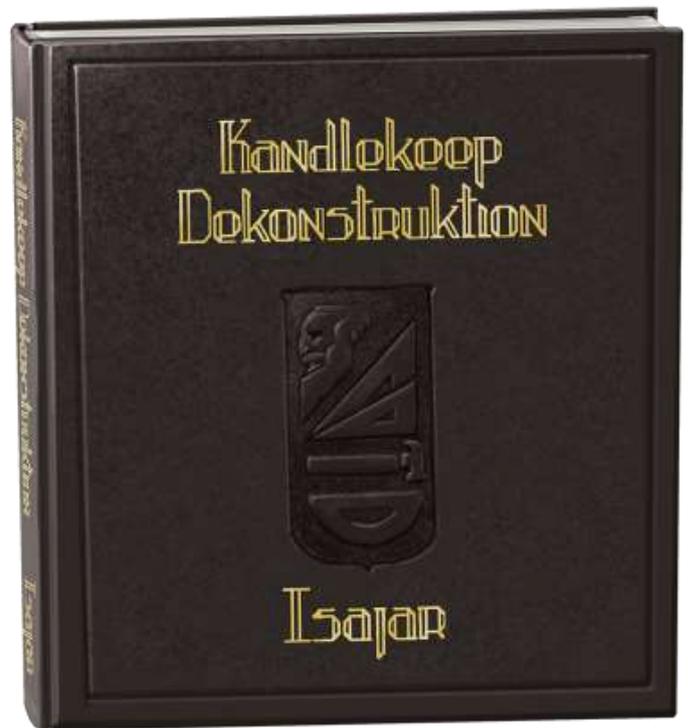
Автор сценария: Amy Vorpahl Перевод: Ed_dy

Реализация идеи: Christopher Perkins

Редактор: Scott Fitzgerald Gray

В этом приключении персонажи сражаются с поджимающим их временем, чтобы успеть помешать ошибочному решению культа запуска одной из башен Крепости Свечей на орбиту Торила вместе с небольшой коллекцией ценных фолиантов. Один из культистов в последний момент изменил своё решение и пытается сорвать смелую затею, похитив одну из книг, надеясь этим задержать время старта. Книга достаётся персонажам после того, как нёсший её культист умирает у них на глазах.

В книге под названием *Дегонструкция Крепости Свечей* рассказывается процесс постройки крепости, и в ней содержатся архитектурные чертежи большинства сооружений. Автор книги, бывший Хранитель Фолиантов Исаджар, также рассказывает о защищающих Крепость Свечей магических оберегах. Помимо всего прочего, Исаджар был хорошо известен тем, что ненавидел мягкую согласную К, заменяя её на твёрдую Г.



НАЧАЛО ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Подстроившись под местонахождение игроков в Крепости Свечей, прочитайте или перефразируйте им следующее:

Мимо вас проходит дряхлый седобородый дварф в униформе обслуживающего персонала, несущий тяжелый квадратный фолиант в черном кожаном переплете. Из-за веса прижимаемой к груди книги дварф тяжело дышит и стискивает зубы. Внезапно, не успев даже вскрикнуть, его колени подгибаются и он падает, так и не выпустив книгу из рук.

Дварф, Бурон Кормалихий, мертв - с ним случился внезапный сердечный приступ. Душа его не желает возвращаться в брненное тело и такие заклинания как *возрождение* [revivify] и *оживление* [raise dead] не смогут вернуть его к жизни.

Бурон был молчаливым помощником Признанных и заодно членом тайной секты со странным названием Скотина. В ней Бурон был известен под псевдонимом Петух Кекс (см. "Культ Стонки"). Обыск тела Бурона не даст ничего ценного, кроме книги, которую он нес.

Описание Внешнего Вида Книги

Переплёт *Дегонструкции Крепости Свечей* сделан из крепкой черной кожи, на обложке и корешке аккуратно выгравированы название книги и имя Исаджар. На лицевой стороне обложки тисненное изображение улыбающегося дварфа с молотком. Размером в пятнадцать квадратных дюймов, жёсткие белые страницы в некоторых местах испорчены редкими кляксами и отпечатками обшлюявленных пальцев читателей. При беглом просмотре в книге обнаруживаются схемы и описания почти всех строений Крепости Свечей.

Тайны Амбарной

Любой из просматривающих книгу персонажей, наткнется на закладку перед страницами с изображениями своеобразной башни, известной как Амбарная Дверь или просто Амбарная. В книге не объясняется откуда у башни такое название, зато внимание привлекает детализированный план самого нижнего уровня башни (небольшой подземный комплекс), содержащий множество странных механических устройств. Любой просматривающий схемы персонаж, с успешной проверкой Сл 25 Интеллекта (Магия), установит, что эти устройства предназначены для запуска башни в небо - причём возможно, до самых звезд.

Что Дальше?

Если персонажи единственные свидетели случившегося, они могут оповестить Признанных о смерти дварфа. Их помощники не только заберут тело Байрона, но и настойчиво потребуют сдать книгу, объясняя, что книга была взята дварфом из закрытых для посещений хранилищ и не предназначена для посторонних.

Расспросы про Амбарную

Если персонажи заинтересуются информацией о Амбарной, любой дружелюбно настроенный Признанный может поделиться той небольшой известной им про башню частью:

- Амбарная - одна из многих башен Внутреннего Двора Крепости Свечей. Как и все остальные помещения Внутреннего Двора она закрыта для большинства посетителей.
- Башня стояла заброшенной в течение многих лет по невыясненным причинам. Никаких попыток для её сноса или реставрации не предпринималось.
- Недавно поступило несколько сообщений о доносящемся из башни странном шуме, но ничего такого, что могло бы вызвать серьезное беспокойство, в ней не происходило.

Допрос Погибшего

Знающие заклинание *разговор с мертвыми [speak with dead]* или подобную магию персонажи, могут допросить труп Бурона. Если задавать правильные вопросы, мертвый дварф сможет предоставить следующую информацию:

- Бурон, механик из обслуживающего персонала крепости, был членом тайной секты в Крепости Свечей под названием Скотина. В культе дварф был известен как Петух Кекс.
- Лидер Скотины - гном-прорицатель, фанатичный член Признанных, Стонки Г. Неботворез. Он стремится оградить от рук недостойных (всех, кто не является Признанными) самые ценные фолианты Крепости Свечей.
- Прочитав *Дегонструкцию Грестости Свечей*, Стонки понял, что одна из башен Крепости Свечей (Амбарная) на самом деле является летательным аппаратом, приводимым в движение таинственными устройствами, называемыми ракетами.
- В течении нескольких месяцев Стонки при помощи нескольких конструкторов тайно ремонтировал Амбарную с целью запустить ее в межзвездное пространство. Гном планирует взять с собой отобранную им коллекцию ценных библиотечных книг.
- Как только до Бурона дошло, что у Стонки поехала крыша, он украл у него *Дегонструкцию Грестости Свечей*, надеясь тем самым отложить на время запуск башни, которого хватит для того, чтобы кто-нибудь успел сорвать безумный план Стонки.

Дальнейшее Расследование

Выражающие готовность исследовать Амбарную персонажи изначально лишены к ней доступа, так как посетителям Крепости Свечей не разрешается посещение Внутреннего Двора. Однако внезапное развитие событий всё меняет.

ЗЕМЛЕТРЯСЕНИЕ!

Вместо того, чтобы остановить или замедлить развиваемый Стонки процесс, кража *Дегонструкции Грестости Свечей* подтолкнула гнома ускорить план запуска Амбарной. Вскоре после того, как книга попадает к персонажам в Крепости Свечей происходит землетрясение.

Землетрясение заставляет содрогнуться всю Крепость Свечей! И прекращается также быстро, как и началось.

Собравшиеся на Дворе Воздуха, как Признанные так и обычные посетители крепости, охвачены разнообразием эмоций (от спокойной самоуверенности до откровенной паники). Никто не может вспомнить, когда в последний раз в библиотеке случалось землетрясение.

Обсуждающие с очевидцами таких случаев и сравнивающие с ними свои собственные знания о землетрясении персонажи, могут попытаться установить его природу. После успешной проверки Сл 14 Интеллекта (Магия или Природа) персонаж будет уверен в том, что магия к этому землетрясению не имеет никакого отношения и оно было вызвано по-видимому каким-то стихийным явлением.

Что Произошло?

Десятилетия заброшенности сделали Амбарную непригодной для её использования в качестве транспортного средства. Но к этому моменту Стонки с помощью своего культа, состоящего из членов обслуживающего персонала Крепости Свечей, а также нескольких самодельных конструкторов названных им шустроштуками (описанных в конце

приключения) исправил все повреждения. Как только он узнал о краже *Дегонстругции Грепости Свечей*, Стонки произвел пробный запуск корабельных ракет, что и вызвало землетрясение.

После тестовых испытаний Стонки установил автоматический обратный отсчет времени до запуска Амбарной. У персонажей есть 1 час (начиная с момента окончания землетрясения), чтобы деактивировать таймер обратного отсчета или отключить ракету, прежде чем её срабатывание запустит культ Стонки (и его скромную коллекцию книг) к звёздам.

Расследование Причин Землетрясения

Среди собравшихся на Дворе Воздуха находится Книжный Червь, драконорожденный, оказавшийся во время землетрясения в Очаге, куда зашёл за хорошей выпивкой. Книжный Червь занимает должность Первого Чтеца Крепости Свечей (см. главу "Крепость Свечей") и обладает властью выдачи доступа во Внутренний Двор библиотеки.

В том случае когда персонажи настаивают на срочном обследовании Амбарной, Книжный Червь выслушав их доводы назначает персонажей руководить расследованием причин землетрясения и проводив группу через Изумрудную Дверь указывает путь до башни. По пути Первый Чтец объясняет, что Амбарная была много лет назад заброшена после того как мудрецы пришли к выводу, что она стала опасной для проживания. Книжный Червь ничего не знает об истинном назначении Амбарной, он никогда не читал *Дегонстругцию Грепости Свечей* и не бывал внутри. Однако ему известно командное слово ("опасность") для обхода наложенного на входную дверь башни заклинания *волшебный замок [arcane lock]*, которым он поделится с искателями приключений.

Если спросить его о Стонки Неботворезе, то Первому Чтецу известно, что скальный гном руководит обслуживающим башни Внутреннего Двора персоналом для уборки и поддержания их в надлежащем состоянии. Книжный Червь уверен, что Стонки никогда не сделает ничего такого, что могло бы подвергнуть опасности Крепость Свечей.

Курсом на Амбарную

Идти от Изумрудной Двери до Амбарной 5 минут. Когда персонажи приступают к расследованию происходящего в башне, Книжный Червь встречается с Хранителем Фолиантов и Великими Чтецами для обсуждения дальнейших шагов. Никто из них не сможет предпринять достаточно быстро какие-либо действия, чтобы остановить запуск Амбарной. С этого момента персонажи остаются сами по себе.

Культ Стонки

Скотина - это название тайного культа Стонки состоящий из механиков обслуживающего персонала крепости, появившееся от игры слов с названием Амбарной башни. Все члены культа пришли в Крепость Свечей в надежде стать послушниками, но лидеры Признанных не предоставили им такую возможность. Завербованный Стонки персонал, един в своем горьком убеждении, что их не заметили и недооценили.

Стонки убедил своих последователей, что для того чтобы пробиться наверх в иерархии надо показать, что высшее руководство не способно как следует защитить знания Крепости Свечей. Его устремления состоят в том, чтобы предоставить никем ранее не рассмотренное решение для защиты крепости отправив самые важные книги библиотеки на орбиту Торила.

Членам своего культа Стонки обещал легализацию и максимальную доступность к знаниям. Когда начинается обратный отсчёт оставшегося время до запуска, уверенные в истинном предназначении своих тривиальных ролей культисты, занимают позиции в башне.

Каждому члену Скотины присвоен придуманный Стонки псевдоним, представляющий собой комбинацию домашнего животного и фермерской продукции. Все сектанты хаотично-нейтрального мировоззрения и носят униформу обслуживающего персонала.

Члены Культа Скотина

Псевдоним	Настоящее Имя	Примечания
Альпака Макадамия	Марси Стукслив	человек, культист , говорит на Общем
Курица Персик	Бафф Замкоболт	скальный гном, культист , темное зрение 60 фт., говорит на Общем и языке Гномов
Корова Хлопок	Патч Варнаст	полуэльф, культист , темное зрение 60 фт., говорит на Общем и языке Эльфов
Осёл Сухарик	Мерла Одноклык	полуорк, культист , темное зрение 60 фт., говорит на Общем и языке Орков
Селезень Боб	Трап Грохоторуб	щитовой дварф, культист , темное зрение 60 фт., говорит на Общем и языке Дварфов
Козёл Фарш	Стект	полуорк, культист , темное зрение 60 фт., говорит на Общем и языке Орков
Лошадь Яйцо	Глинн Яманачи	полуэльф, культист , темное зрение 60 фт., говорит на Общем и языке Эльфов
Боров Пшено	Нельф Хитроногий	легконогий полурослик, фанатик культа , говорит на Общем и языке Полуросликов
Баран Сахарок	Норти	драконорожденный из рода бронзовых драконов, фанатик культа , говорит на Общем и языке Драконов
Овца Кукуруза	Юн Блофронд	человек, фанатик культа , говорит на Общем

АМБАРНАЯ

Когда персонажи подойдут к Амбарной башне, зачитайте или перефразируйте следующее:

Амбарная представляет собой трехэтажную каменную башню с крышей из металлической черепицы, выкрашенной в красный цвет. Единственный вход - железная дверь на первом этаже с привинченной к ней деревянной табличкой: "Опасность! Посторонним Вход Воспрещен!"

При внешнем осмотре башни ничего особенного не заметно. У неё сдвижная крыша на самом верхнем уровне (см. зона В4), но эту особенность можно заметить только сверху, а не с земли. Ракеты Амбарной тоже не видны, потому что они спрятаны под землей. Персонажи, осматривающие пространство вокруг башни найдут несколько металлических черепиц, отвалившихся во время тестового прогона ракет.

Особенности Амбарной

У башни следующие особенности.

Потолки. Достигают 10 футов в высоту и украшены фресками, изображающими гуманоидов с головами животных, считающихся домашней скотиной.

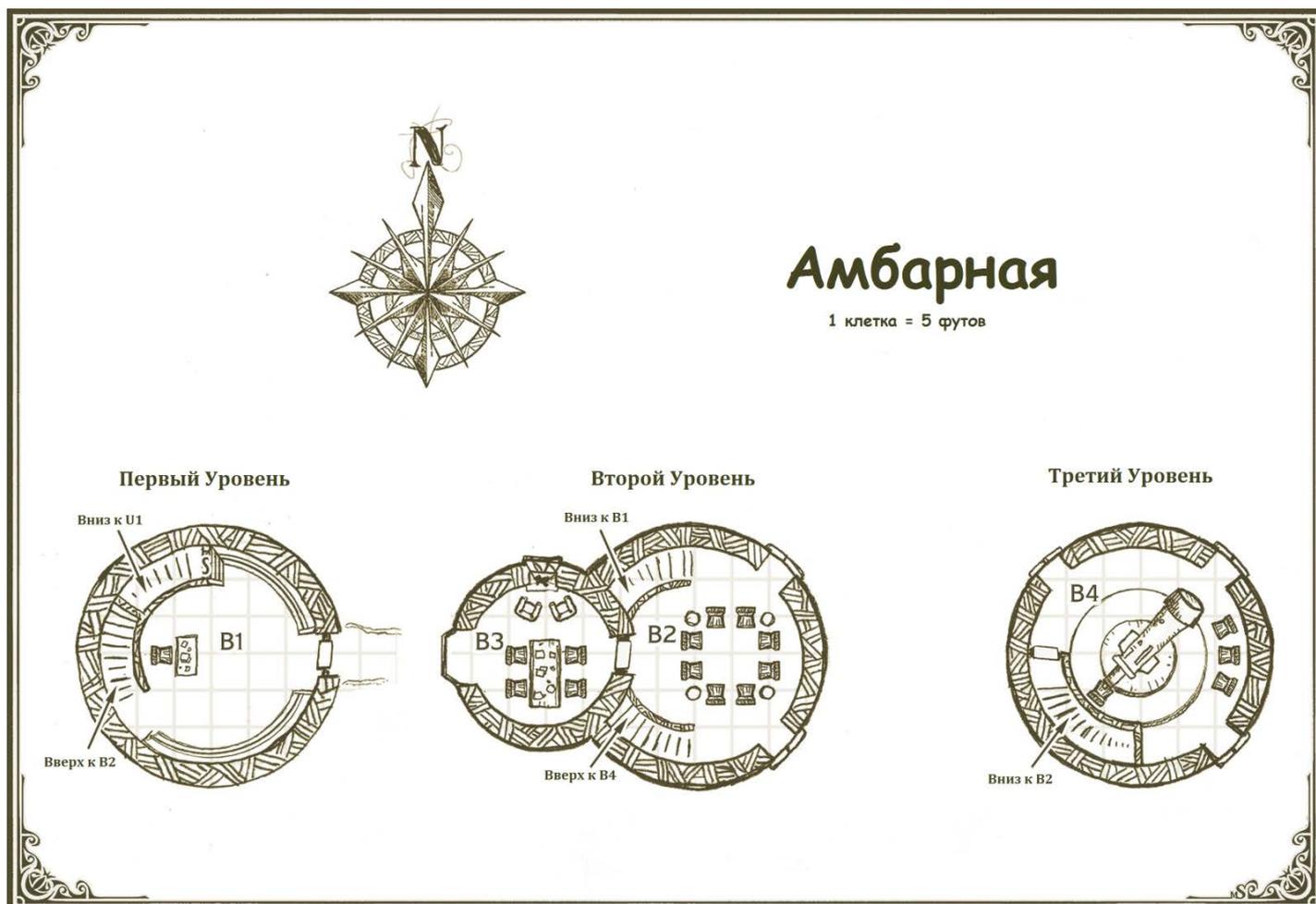
Чистота. Культисты ежедневно убирают помещения башни от грязи, пыли и паутины.

Двери и Окна. Двери сделаны из железа и снабжены железной фурнитурой и ручками. Окна башни, сделанные из прозрачного металла, называемого стеклосталью, не могут быть открыты или разбиты никакими обычными средствами.

Свет. Все помещения башни освещены фонарями с восковыми свечами.

Амбарная, Локации

На карте башни Амбарная отмечены следующие места.



В1. Библиотека

Входная дверь башни запечатана заклинанием *волшебный замок* [arcane lock] с командным словом для прохода - "опасность." Стонки и его сектантам пароль известен. Дверь также можно открыть с помощью заклинания *открыть* [knock] или подобной магии, или выломать с успешной проверкой Сл 30 Силы (Атлетика).

На первом этаже башни пахнет старыми книгами, у стен стоят книжные шкафы с полками от пола до потолка. Деревянные дверцы с маленькими ромбовидными стеклами предохраняют книги от падения с полок, каждая книжная секция снабжена скользящей по потолочной балке лестницей.

Здесь, подметая полы, работают три сторожа: человек, гном и полуэльф.

После того, как отсюда украли *Дегонстругцию Грепости Свечей*, Стонки приказал трем своим самым ярим **культистам** (Альпаке Макадами (человек), Курице Персик (скальный гном) и Корове Хлопок (полуэльф)) охранять оставшиеся книги. Все трое сразу же нападают на незваных гостей и с радостью отдают свои жизни за дело Стонки. В качестве оружия они используют свои тяжелые метлы (статистика скимитара культиста с дробящем уроном).

После боя или по мере того как в бою персонажам удаётся получше разглядеть помещение, добавьте следующее:

По дальней стене проходит винтовая деревянная лестница, покрытая зеленым ковром. Перед лестницей золотистый комод с вырезанными на нем изображениями домашнего скота. За ним кресло с высокой спинкой и бордовыми подушками.

Книги. Сектанты культа Скотина крали книги в других местах Крепости Свечей и хранили их здесь для последующей транспортировки в межзвездное пространство. Хотя культисты считают эту коллекцию бесценной, большинство книг представляют собой монотонные и скучные диссертации сомнительной ценности. Книги расположены по названиям в алфавитном порядке. Просвет на одной из полок указывает, где хранилась *Дегонстругция Грепости Свечей* до того, как книгу забрал Бурон.

Комод и Кресло. Мебель была завезена в башню в момент её постройки. Она ничем не примечательна, хотя и прекрасно сделана.

Секретная Дверь. Потайная дверь встроена в небольшой книжный шкаф под лестницей. Обыскивающий этот шкаф персонаж, обнаружит потайную дверь с успешной проверкой Сл 13 Мудрости (Восприятие). После её обнаружения, более тщательный осмотр поможет найти книгу-обманку, при вытягивании которой дверь открывается.

Узкая лестница за потайной дверью ведет вниз, в зону U1. Изнутри дверь открывается маленьким ножным рычагом на верхней ступеньке лестницы.

Стонки и Товарищи. За пять минут до старта все непобежденные члены Скотины с нижнего уровня, проходят через эту потайную дверь в помещение библиотеки. Это Стонки Неботворец (скальный гном, **мудрец-магистр**, см. статблок в главе "Крепость Свечей") и три **фанатика культа** (Боров Пшено, Баран Сахарок и Овца Кукуруза). Стремясь добраться до выделенных им мест в зоне V4 до запуска, Стонки и фанатики культа избегают боя с любыми из персонажей, все еще исследующими башню. Когда они бегут наверх, Стонки кричит: "К звездам, звери мои! К звездам!"

В2. Главный Зал

Много места на втором этаже башни занимают две лестницы, одна из которых спускается в зону V1 а вторая поднимается в зону V4.

В зале пахнет засоленным мясом и сухофруктами. Встроенные в каменные стены книжные шкафы с дверцами из дерева и стекла набиты дневными рационами. Пару ниш по стенам башни герметизируют огромные окна, а в центре изгибающей полукругом стене между лестницами находится железная дверь.

Между упирающихся в потолок четырех деревянных столбов расставлено восемь обращенных внутрь приземистых деревянных стульев. Каждый стул привинчен к полу и снабжен двумя длинными веревками. К четырем стульям уже привязались сектанты в униформе персонала крепости - два полуорка, полуэльф и дварф.

Культисты Скотины подготовились к старту, веревки выполняют функции ремней безопасности. Все четверо безоружны, удерживаются и не могут освободиться. Их зовут Осёл Сухарик (первый полуорк), Селезень Боб (дварф), Козёл Фарш (второй полуорк) и Лошадь Яйцо (полуэльф).

Несмотря на свою беспомощность, культисты отказываются от сотрудничества. Они не говорят зачем они здесь и не разглашают местонахождение Стонки и его намерений. Получить от них сведения можно только с использованием магии и это следующее:

- Стонки планирует запустить Амбарную с коллекцией книг в космос. Отсчет уже начался. (Сектанты не знают точно, сколько осталось до запуска.)
- Стонки и три старших члена Скотины (Боров Пшено, Баран Сахарок и Овца Кукуруза) находятся на нижнем уровне, делая последние приготовления перед запуском.
- Единственный путь к нижнему уровню башни находится за потайной дверью в книжном шкафу библиотеки (см. зона V1).
- Амбарная будет запущена в космос при помощи мистических устройств, называемых ракетами и которые прикреплены к основанию башни.

В3. Каюта Стонки

Меньшая размерами башенка прикреплена ко второму уровню основного строения башни. Ведущая в каюту дверь запечатана заклинанием *волшебный замок* [arcane lock], обойти его может только Стонки. Дверь можно открыть при помощи заклинания *открыть* [knock] или подобной магии или выломать с успешной проверкой Сл 30 Силы (Атлетика).

Круглое помещение выглядит как частный кабинет с большим панорамным окном. Встроенный в стену камин потушен, напротив него два бордовых кресла разных размеров.

В стену напротив камина встроены высокие книжные шкафы, их содержимое защищено дверцами из дерева и стекла. Скользящая по потолочной балке лестница обеспечивает доступ к расположенным на самом верху полкам.

Дубовый стол привинчен к полу, по его бокам по два, рассчитанных на низкорослых гуманоидов, высоких стула и два, рассчитанных на гуманоидов человеческого роста, обычных стула. На столе лежит небольшой бумажный листок.

На листке расписан список задач Стонки на языке Гномов и он выглядит следующим образом:

Семь Шагов к Успеху:

~~Асептировать ракету!~~

~~Отделить Амбарную от фундамента!~~

~~Установить нужные координаты!~~

~~Установить таймер обратного отсчета на 60 минут!~~

Эвакуировать нижний уровень!

Привязаться к командирскому креслу!

Взлёт!

Книги. Здесь можно найти по вашему усмотрению одну или несколько представленных в этой приключенческой антологии и украденных Стонки книг. Остальные книги - в основном заумные трактаты с позабавившими воображение гнома названиями. Книги расставлены по цвету, а не по какой-то более практичной и удобной системе, и быстро просмотревшие полки персонажи обнаружат среди остальных три действительно заслуживающих дальнейшего изучения фолианта:

Пир Героев: Поваренная Книга. Богато иллюстрированная книга рецептов была написана тремя энтузиастами от кулинарии - Вик Ненмаэль, Нойен Эптрот и Имрит Велахве. Любое проводящее за изучением рецептов книги во время короткого отдыха существо, обретает сверхъестественные чары, называемые *чары пира героев* и позволяющие действием накладывать заклинание *пир героев* [heroes' feast], не требуя при этом никаких компонентов. После использования чары исчезают. (см. "Сверхъестественные Дары" в Руководстве Мастера для получения дополнительной информации о действии чар). После того, как книга поделится своими чарами с существом, она телепортируется в секретное хранилище Крепости Свечей.

Изобилие Заклинаний Стонки Неботвореза. Толстая и маленькая размером книга заклинаний Стонки содержит следующие заклинания волшебника: *сигнал тревоги* [alarm], *оживление вещей* [animate objects], *волшебный замок* [arcane lock], *изгнание* [banishment], *цепная молния* [chain lightning], *ясновидение* [clairvoyance], *обнаружить магию* [detect magic], *развеять магию* [dispel magic], *изготовление* [fabricate], *огненный шар* [fireball], *окаменение* [flesh to stone], *полёт* [fly], *сфера неуязвимости* [globe of invulnerability], *охранные руны* [glyph of warding], *скольжение* [grease], *открыть* [knock], *знание легенд* [legend lore], *левитация* [levitate], *поиск существа* [locate creature], *поиск предмета* [locate object], *доспехи мага* [mage armor], *планарные узы* [planar binding], *превращение* [polymorph], *заданная иллюзия* [programmed illusion], *защита от добра и зла* [protection from evil and good], *наблюдение* [scrying], *увидеть невидимое* [see invisibility], *послание* [sending], *щит* [shield], *телекинез* [telekinesis] и *истинное зрение* [true seeing]

Махинации Тробрианда, Том 10. В увесистом объёме фолианте за авторством безумного волшебника Тробрианда из Подгорья, описываются процессы при помощи которых он создает оживленных металлических конструкторов. Книга полна бредовых идей волшебника и рисунков его хитроумных изобретений. Персонажи, сравнившие эти рисунки с шустроштуками Стонки, могут точно сказать откуда гном черпал вдохновение для своих механических творений.

Примечания к Навигации. Исписанный листок бумаги засунутый в книгу заклинаний Стонки - это сделанные им отметки при изучении возможных настроек навигационного штурвала в обсерватории (см. зона В4). Просматривающий примечания персонаж с успешной проверкой Сл 18 Интеллекта (Магия) обнаруживает, что Стонки определил значения 626-666 как важный диапазон чисел, но не разобрался чем эти числа важны.

В4. Обсерватория

Железная дверь наверху лестницы из зоны В2 ведет в обсерваторию на третьем уровне башни. Дверь закрыта, но не заперта.

Когда персонажи впервые окажутся тут, зачитайте или перефразируйте следующий текст:

Верхний уровень Амбарной - это обсерватория с тремя широкими альковами-окнами. В центре на вращающемся помосте установлен большой телескоп. К помосту под телескопом привинчено небольшое кресло с маленьким деревянным штурвалом со светящимися цифрами в покрытом медью центре, рядом с ним из пола торчит железный рычаг с набалдашником из идеально круглого рубина.

Три больших кресла вдоль одной из стен также привинчены к полу и обращены к телескопу. К каждому креслу, включая и тот, что на помосте, привязано по две веревки.

Прикрепленные к конической металлической крыше башни цепи и колесики подсказывают, что прочные, плотно подогнанные её секции можно сдвигать, что позволит пользователю телескопа ясными ночами изучать звездное небо.

Обсерватория одновременно служит рубкой космического корабля. Кресло Стонки - самое маленькое на помосте. Остальные три стула предназначены для его старших сектантов, фанатиков культа Борова Пшено, Барана Сахарка и Овцы Кукурузы.

Если кто-то, кроме Стонки, трогает телескоп или штурвал, рядом с помостом появляются три электроголема и нападают на всех, кто не является членами культа Скотина. Своим видом големы похожи на слепленных из потрескивающих молний людей и используют статблок голема плоти, нанося размашистым ударом урон электричеством вместо дробящего урона, и у них отсутствует черта Боязнь Огня. Големы не могут покинуть пределы обсерватории.

Рычаг. На красный рубин набалдашника рычага Стонки наложил *охранные руны [glyph of warding]*. Осматривающий рычаг персонаж и преуспевший в проверке Сл 16 Интеллекта (Расследование), заметит на нём крошечный, почти невидимый глиф. Когда какое-либо существо, кроме Стонки, двигает рычаг, глиф срабатывает запуская в помещение магическую молнию, после чего каждое находящееся здесь существо должно преуспеть в спасброске Сл 16 Ловкости, получая 36 (8к8) урона электричеством при неудаче и вдвое меньше при успехе. Глиф исчезает после активации заклинания и манипуляции с рычагом становятся безопасными.

Рычаг можно перемещать по прорезям в одно из трёх положений, обозначенных на Общем языке как Курятник, Сарай и Конюшня. В данный момент он находится в прорези с надписью Конюшня. Когда таймер обратного отсчета в зоне U7 достигнет нуля, механизмы космического корабля срабатывают в зависимости от положения рычага:

- *Курятник.* В этом положении когда таймер обратного отсчета достигает нуля, запуск отменяется. Двигатели под башней отключаются и остаются неработоспособными в течение 24 часов.
- *Сарай.* Обратный отсчет ставится на паузу и запуск Амбарной задерживается до тех пор, пока рычаг остается в этом положении.
- *Конюшня.* Когда таймер обратного отсчета достигает нуля, Амбарная стартует.

Навигационный Штурвал. Колесо штурвала задает ракете траекторию. Светящиеся на нём цифры в настоящее время показывают 646; число прокручивается вверх при повороте штурвала по часовой стрелке и вниз, если против часовой. Любой настройки на числа от 626 до 666 достаточно, чтобы запустить Амбарную к звездам.

ПОД АМБАРНОЙ

Стонки и с ним фанатики культа в настоящий момент эвакуируются из расположенных под башней помещений, подготовив Амбарную для запуска и включив запрограммированный обратный отсчет. Но они задерживаются непредвиденным осложнением: Стонки не может найти оставленное им где-то внизу свое *кольцо телекинеза (ring of telekinesis)*. Времени остаётся всё меньше и меньше на то, чтобы успеть до запуска найти кольцо и всем вместе подняться в обсерваторию Амбарной, закрепившись в ней на креслах для взлёта вместе с остальной частью их культа и коллекцией "бесценных" книг.

Прежде чем начать эту часть приключения, определите, сколько прошло времени с момента землетрясения. Это нужно вам для того, чтобы понять сколько времени осталось у персонажей до того, как 60-минутный таймер обратного отсчета достигнет нулевой отметки. Что произойдет дальше, зависит от того в каком положении находится рычаг в обсерватории (зона В4).

Особенности Нижнего Уровня

Нижний уровень Амбарной высечен в каменной скале и здесь следующие особенности.

Потолки. Плоские потолки высотой 20 футов.

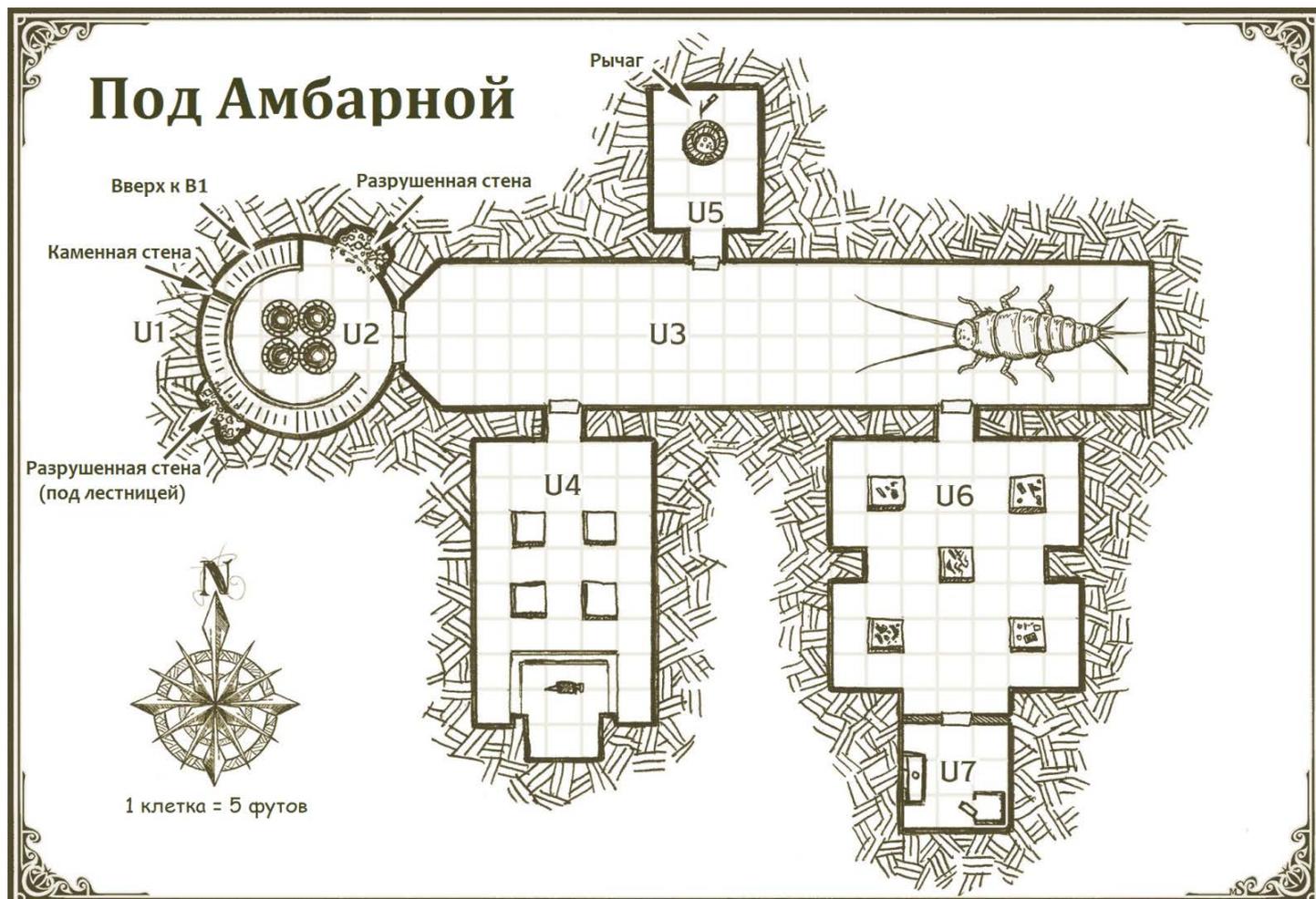
Обломки. Когда-то пол во всех помещениях был усыпан металлическими обрезками, большую часть которых оттащили и сложили у стен.

Двери. Сделаны из толстого железа и снабжены железной фурнитурой и ручками.

Свет. Нижний уровень освещается висящими на вмурованных в стены железных крюках масляными фонарями.

Нижний Уровень, Локации

На карте нижнего уровня отмечены следующие места.



U1. Лестница Спуска

На эту потайную лестницу ведёт секретная дверь в зоне B1.

По мере того как неосвещенная каменная лестница спускается изгибаясь вниз, воздух на ней становится теплее.

В нижней своей части внутренняя стена в конце концов уступает место железным перилам, за которыми персонажам доступна для осмотра зона U2.

Каменная Стена. Когда таймер обратного отсчета достигает нуля, на лестнице в точке отмеченной на карте волшебным образом появляется *каменная стена* [wall of stone] аналогичная созданной при помощи одноименного заклинания. Стена запечатывает нижний уровень во время запуска башни в небо.

U2. Ракетные Ускорители

Из потолка выступает прикрепленный к нижней части башни над этой областью четырехсекционный ракетный двигатель. Падающие из ракетных ускорителей тлеющие искры заливают все вокруг ярким оранжевым светом.

У подножия лестницы прямо под Амбарной башней расположена тридцатифутовая диаметром круглая комната. Четыре торчащих из потолка на высоте 20-ти футов металлических цилиндра длиной в десять футов, пылают от сильного жара и разбрасывают яркие, дождем падающие на пол, искры. По периметру у цилиндров выстроились четыре механических конструкта, напоминающие размером с волка тараканов с собачьей головой.

Конструкты - это четыре **шустроштуки** (см. статблок в конце приключения). Им приказано атаковать любого, кто будет приближаться к двойным дверям и кто не является членом Скотины. Атака будет прекращена, если персонажи возьмут в заложники одного или нескольких шустродеткоштук (см. "Гнезда Шустродеткоштук" ниже). Шустроштуки не сделают ничего такого, что может нанести вред их детенышам.

Если персонажи жаждут сразиться с шустроштуками, запустите этот бой прямо сейчас. В противном случае опишите остальную часть помещения:

Полы покрыты подпалинами, становящимися ближе к центру темнее и интенсивнее. Две секции стены, одна на лестнице и одна напротив нее, обрушились превратив в щебень каменные карнизы, лепнину и резные панели. У подножия лестницы находится закрытая железная двойная дверь.

Цилиндры. Четыре металлических цилиндра, торчащие из потолка - это прикрепленные к основанию Амбарной ракетные ускорители. Между полом и пышущих жаром цилиндрами остаётся зазор в 10 футов. Любое существо, впервые попавшее во время своего хода в область под цилиндрами или начинающее там свой ход, получает 14 (4к6) урона огнем.

Двойная Дверь. Если Стонки еще не эвакуировал нижний уровень, железная двойная дверь в зону U3 заперта. Сложный замок можно открыть при помощи воровских инструментов и успешной проверкой Сл 15 Ловкости, но на любую попытку уйдет 1 минута времени. Персонаж также может действием попытаться вышибить двери, добиваясь успеха с проверкой Сл 22 Силы (Атлетика).

Гнезда Шустродеткоштук. Упавшие секции стены рухнули при тестовом испытании ракет Амбарной, открыв при этом находящиеся за ними пустоты. Исследующие пустоты персонажи, найдут в каждой полости по одной **шустродеткоштуке** (см. статблок в конце приключения). Отпрыски шустроштук громко чирикают, когда их потревожит кто-нибудь, кроме родителей.

Стонки и его сектанты ничего не знают о шустродеткоштуках, и они были бы очень удивлены, узнав, что шустроштуки могут размножаться. Стонки был бы еще более удивлен, обнаружив, что он не может контролировать шустродеткоштук с помощью своего *кольца телекинеза*. (См. зона U5 для информации о кольце Стонки.)

U3. Неосвященный Коридор

За двойной дверью - погруженный во тьму коридор шириной в 20 футов с тремя железными дверями: две справа и одна слева.

Для защиты коридора Стонки воспользовался магией иллюзий, настроив её действие аналогично заклинанию *заданная иллюзия [programmed illusion]*. Когда любое существо, кроме членов культа Скотина, проходит через двойную дверь, магия срабатывает и создаёт иллюзию гигантской чешуйницы (насекомое) в восточном конце коридора, за пределами диапазона темного зрения большинства персонажей. Как только один или несколько персонажей входят в коридор, монстр угрожающе бросается к ним:

Из темноты появляется гигантское бескрылое членистоногое, около 10 футов в высоту и 30 в длину. На голове существа два длинных усика и фасеточные глаза, а панцирь блестит серебристо-серым блеском. Постепенно сужающееся к хвосту тело качается из стороны в сторону, пока оно ползет к вам!

Попросите игроков сделать бросок инициативы за своих персонажей. Иллюзорный монстр действует на счет инициативы 15 и ничего не делает, кроме сближения с персонажами, двигаясь со скоростью 30 футов на своём ходу и не проводя никаких атак. Иллюзия предназначена для отпугивания посторонних, хотя персонажи могут быть обмануты и начнут её атаковать или тратить заклинания.

Используя действие для изучения существа персонаж распознаёт его иллюзорную природу с успешной проверкой Сл 16 Интеллекта (Расследование). Физическое взаимодействие с гигантской чешуйницей также выдаст ее истинную природу, поскольку она не материальна и объекты проходят через нее. Если иллюзия не будет развеяна (Сл 16), она исчезает через 5 минут. Затем магия перезагружается и срабатывает снова в следующий раз, когда один или несколько злоумышленников входят в коридор.

U4. Кузница

В глубине темной комнаты с четырьмя каменными столами расположен каменный кузнечный горн. На выполняющих роль рабочих мест столах разбросаны инструменты кузнеца. Защитные фартуки и шлемы висят на вбитых в стены крюках, обрезки листового металла сложены в углах помещения.

Здесь Стонки и его культисты изготавливали компоненты для ракетных двигателей Амбарной и производили ремонт комплектующих их космического корабля.

Сокровище. Быстрый обыск помещения дает четыре набора инструментов кузнеца. Потратив на обследование помещения 5 минут персонаж обнаружит спрятанную в кармашке кожаного фартука 4-дюймовую механическую фигурку совуха (750 зм) с вставленным в спину ключом для её завода. Для полной заводки требуется действие, после чего фигурка идет по прямой линии со скоростью 5 футов в течение 10 минут. В конце каждой минуты работы совух переходит от ходьбы на четвереньках к ходьбе на задних лапах. Наталкиваясь на препятствие он поворачивается на 180 градусов, меняя свой курс.

U5. Пропавшее Кольцо Стонки

В центре комнаты расположен, окруженный двухфутовым каменным бордюром, колодец диаметром в пять футов. Из пола рядом с колодцем торчит железный рычаг, наклоненный в сторону двери.

На глубине 30 футов колодец выходит к 10-футовому глубиной бассейну с едкой кислотой, которую Стонки использует для утилизации неисправных шустрошток. Любое впервые попавшее в кислоту во время своего хода или начинающее в ней свой ход существо, получает 21 (бкб) урона кислотой.

Перемещение рычага в обратную сторону от двери, приводит к открытию клапанов на дне колодца, осушая его за 1 минуту. Возврат рычага в прежнее положение герметизирует клапаны, но не наполняет колодец заново кислотой. Как только колодец опустеет, на его дне можно легко разглядеть проржавевшие останки мертвой шустроштуки.

Сокровище. Среди изъеденных кислотой останков на дне колодца скрыто неповрежденное *кольцо телекинеза (ring of telekinesis)*, которое Стонки случайно здесь обронил во время работы.

Кольцо Стонки действует как кольцо контроля над семью созданных им **шустроштуками** (четыре в зоне U2 и три в зоне U6). Без кольца он не может им ничего приказать, кроме того, на что они запрограммированы: атаковать незваных гостей на месте. Любой настроившийся на кольцо персонаж, получает контроль над творениями Стонки, хотя шустроштуки игнорируют произносимые более чем в 30 футах от них команды. Кольцо не может контролировать шустродеткошток в зоне U2, даже когда они "подрастут" и станут шустроштуками.

Для настройки на кольцо персонажу требуется короткий отдых, который длится не менее 1 часа. Это означает, что если обратный отсчет не будет отложен или прерван, Амбарная взлетит до того, как персонаж настроится на кольцо.

U6. Мастерская

С потолка просторной мастерской свисают восемь фонарей, заполняя пространство светом и тенью. Мраморная лепнина и колонны украшают каменные стены, в отличие от дальней от входа стены которая сделана из проклепанных железных пластин с железной дверью посередине. Медная табличка, привинченная к двери, гласит на Общем: "Центр Управления".

В помещении пять каменных столов, на которых расставлены незаконченные механические конструкции, все на разных стадиях завершения. Детали и комплектующие разбросаны по столам и полу. Среди обломков копошатся три сделанных из металла существа, похожие на огромных, с собачьими головами, тараканов.

Если трое фанатиков культа Стонки еще не были встречены (см. зона В1), добавьте к описанию этой области следующее:

Помимо металлических конструкторов, в помещении по полу ползают в поисках чего-то три фигуры в униформе обслуживающего персонала: полурослик, драконорожденный и человек.

Насекомоподобные существа - это три **шустроштуки** (см. статблок в конце приключения). Они запрограммированы атаковать посторонних как только их заметят. Персонаж, настроенный на кольцо Стонки (см. зона U5), может командовать этими шустроштуками, которые будут их выполнять в меру своих возможностей.

Ползающие по полу личности - это три сектанта, **фанатики культа**, Боров Пшено (полурослик), Баран Сахарок (драконорожденный) и Овца Кукуруза (человек). Являясь драконорожденным, Баран Сахарок обладает устойчивостью к урону огнем и следующей дополнительной возможностью:

Дыхательное Оружие (Перезаряжается после Короткого или Продолжительного отдыха). Баран Сахарок выдыхает линией полосу огня длиной 30 футов и шириной 5 футов. Любое существо в линии должно сделать спасбросок Сл 11 Ловкости, получая 7 (2кб) урона огнем при неудаче и вдвое меньше урона при успехе.

Фанатики культа помогают Стонки в поисках его *кольца телекинеза*, которое он потерял. Как только персонажи входят, они с кличем "За Стонки!" бросаются в бой вместе с шустроштуками до самой смерти.

Сокровище. На тщательный обыск помещения уйдет 10 минут и это принесет четыре металлических вещицы стоимостью 250 зм каждая. Сами по себе они не выполняют никакой функций, но их ценность состоит в покрытии затрат при создании железного голема или подобного металлического конструктора.

Стонки НЕБОТВОРЕЗ

Стонки Г. Неботворез ("Г - значит гений!") хаотично нейтрален и бесконечно высокомерен. Особенно он становится хвастлив после того как начинается обратный отсчет до запуска, но когда волна адреналина заканчивается он неизбежно впадает в панику и показывает свое истинное лицо. Основная задача Стонки состоит в защите собранных им книг. В его извращенном сознании несколько смертей - это небольшая плата за успешное достижение цели.

Черта Характера. "Я не люблю большинство из ныне живущих, и именно поэтому мне нравится мысль провести остаток жизни в холодной темноте космоса, в окружении книг и шустрошток."

Идеал. "Знание - это сила, и большинство ее не заслуживают. Но только не я. Я олицетворение знаний!"

Привязанность. "Кто-нибудь, пожалуйста, будет думать о книгах?!"

Слабость. "На мне лежит проклятие быть все время правым."

U7. Центр Управления Стонки

Дверь в помещение запечатана заклинанием *волшебный замок [arcane lock]*, которое могут обойти только члены культа Скотина. Дверь может также открыть с помощью заклинания *открыть [knock]* или аналогичной магии, или выломать с успешной проверкой Сл 30 Силы (Атлетика).

В помещении находится железный сейф со сторонами примерно в пять футов и низкая металлическая консоль с наклонным верхом. Толстая дверца сейфа распахнута, надежно привинченная к полу консоль мигает красной кнопкой таймера обратного отсчета. Над консолью подвешены четыре окна в рамках, в каждом отображается проецируемое изображение.

Если персонажи ещё не столкнулись с ним (см. зона В1), Стонки находится здесь. Неустрашимый гном, **мудрец-магистр** (см. статблок в гл. "Крепость Свечей") в настоящий момент ползает под консолью, ища свое *кольцо телекинеза*. (Кольцо находится в зоне U5, но Стонки еще не приходило в голову там поискать.)

Когда кто-то стучит в дверь, отвлеченный поисками Стонки открывает ее, ожидая увидеть с другой стороны двери своих культистов. Увидев персонажей, он в панике нападает на них. См. сноску "Стонки Неботворез" для получения дополнительных указаний о его отыгрыше.

Стонки носит с собой железный ключ, отпирающий двойную дверь между зонами U2 и U3. См. "Сокровище" ниже для информации о других его вещах.

Планы Стонки. Если его схватят и допросят, Стонки будет рад поделиться своим замечательным планом с похитителями, который состоит в запуске Амбарной с коллекцией книг в межзвездное пространство, тем самым уберегая самые ценные книги Крепости Свечей от рук недостойных в получении хранящихся в них знаний. (Стонки дает понять, что считает персонажей частью этой группы.)

Гном не может похвастаться собственноручной постройкой космического корабля, но он очень гордится тем, что восстановил его работоспособность. "Как только таймер обратного отсчета достигнет нуля, ФЬЮЮЮЮТЬ!" Он также не скрывает, что единственный способ прервать запуск после начала обратного отсчета - это передвинуть в другое положение рычаг в обсерватории башни (зона В4), и что он наложил на него заклинание, чтобы никто не смог вмешаться в процесс запуска.

Консоль. Мигающая красная кнопка сигнализирует, что идёт обратный отсчет до запуска Амбарной. Когда таймер на пульте достигнет нуля, башня взлетает. Нажатие на кнопку во время запущенного обратного отсчета ни к чему не приводит. Если персонажи задержали запуск передвиганием рычага в зона В4, таймер обратного отсчета останавливается. Если же запуск будет отменен, таймер сбрасывается и красная кнопка мигать перестанет.

Установленные над консолью окна в рамках, являются магическими проекционными экранами, функционирующие как камеры безопасности и демонстрирующие внутренние помещения башни (зоны В1, В2, В3 и В4 соответственно). Стонки был слишком занят поисками своего кольца, чтобы обращать на них внимание. Наложение на консоль заклинания *развеять магию [dispel magic]* приводит к тому, что проецируемые изображения исчезают, тоже самое произойдет и при уничтожении консоли.

Консоль - Большой размером объект с КД 19, 27 очками прочности и иммунитетом к яду и психическому урону. Уничтожение консоли запуск не останавливает.

Сейф. Железный сейф пуст. На двери кодовый замок с циферблатом на котором вместо цифр крошечные изображения домашних животных - бык, кошка, корова, собака, осёл, сокол, коза, курица, лошадь, лама, буйвол, свинья, голубь, кролик, петух, овца и черепаха. Только Стонки знает комбинацию открытия сейфа: свинья, коза, лама, курица, петух. Запирается дверь сейфа автоматически при закрытии, и изнутри её открыть можно только при помощи заклинания *открыть [knock]* или подобной магии. На каждую попытку подобрать верную комбинацию к замку с успешной проверкой Сл 25 Ловкости (Восприятие) уходит 1 минута. Воровские инструменты бесполезны при вскрытии кодового замка, так как его механизмы остаются недоступными; здесь требуется деликатная работа и острый слух.

См. раздел "Вариант: Навыки с Другими Характеристиками" в Книге Игрока для получения указаний о том, как сделать проверку Ловкости (Восприятие).

Сокровище. Кроме ключа у Стонки с собой волшебная палочка, которую он использует в качестве фокуса для заклинаний, медный медальон со сломанной цепочкой (5 зм) и обрывок бумаги. Внутри медальона нарисованный портрет Стонки с одной стороны и эскиз ракетного корабля с маленькими сердечками вокруг него с другой. На бумажном обрывке на языке Гномов нацарапаны следующие слова:

Курятник - Отмена

Сарай - Задержка

Конюшня - Взлёт!

Эти слова являются подсказкой к работе рычага в зоне В4. Стонки записал их как напоминание самому себе.

ЗАВЕРШЕНИЕ

В зависимости от предпринятых персонажами действий для предотвращения предстоящего запуска, приключение может закончиться несколькими различными способами.



Взлёт!

Для отмены либо задержки запуска персонажи могут воспользоваться рычагом в зоне В4. Если они этого не сделают, вам нужно определить момент запуска, основываясь на том, сколько по вашему мнению времени прошло с момента землетрясения. Если персонажи используют короткий отдых или иным образом теряют время, Амбарная взлетает по окончании 60-минутного обратного отсчета. Когда это происходит, башня по заданной траектории устремляется в небо оставляя за собой облако дыма, достаточно большое, чтобы накрыть собой весь Внутренний Двор Крепости Свечей (считается, что область будет сильно затемненной в течение 1 минуты). Любое существо при взлёте башни в зонах U1 и U2 получает 132 (24к10) урона огнём от ракетных двигателей.

Любые цепляющиеся за внешнюю сторону башни существа во время взлёта сваливаются, а те что внутри уносятся в небеса с феноменальной скоростью. Не привязанные во время запуска существа в башне отбрасываются ускорением, получая 10 (3кб) дробящего урона и падая ничком в начале каждого своего хода, пока не найдут какой-то способ себя обезопасить.

Если траектория Амбарной была изменена для предотвращения достижения ей орбиты, она падает в удалённом месте на ваш выбор и взрывается, нанося 88 (16к10) дробящего урона плюс 56 (16кб) урона огнём каждому находящемуся на ней существу. При достижении орбиты включаются магические обереги и башня начнет вращаться вокруг планеты, обеспечивая обитателей искусственной гравитацией и непрерывной подачей воздуха и тепла.

Находившиеся внутри Амбарной во время запуска персонажи улетают на ней в космос. Вы можете решить, какие меры могут позволить им вернуться в мир, от перепрограммирования элементов управления башней и ракетных двигателей до обнаружения среди книг Стонки свитка с заклинанием *круг телепортации* (*spell scroll of teleportation circle*). Если Стонка и его сектанты улетают в одиночку, запас пайков в башне позволит им прокормиться в течение года, после чего они перейдут к каннибализму.

Запуск Отложен или Отменен

Когда персонажи используют рычаг в зоне В4 для задержки или отмены запуска, они могут продолжить исследование башни и ее нижнего уровня, не опасаясь, что Амбарная улетит к звездам. Они также могут разрешить разбираться со Стонкой и его культистами Признанным, которые вряд ли сурово накажут Стонку за его деянья, поскольку формально в Крепости Свечей нет законов, запрещающих запуск ракетных кораблей. Но гному и его приспешникам будет запрещено входить после этого в Амбарную, и строение помещается под защиту заклинания *стража* [*guards and wards*], чтобы препятствовать дальнейшему исследованию этого места.

Проблемы с Шустроштуками

Если кто-либо из шустроштук Стонки или их детенышей шустродеткоштук будет оставлен на произвол судьбы после экскурсии персонажей в Амбарную, эти конструкты могут стать проблемой для Крепости Свечей. Любая пара шустроштук (в том числе и оставшиеся в зоне У6 и выжившие при взлёте Амбарной в космос) могут спариваться и плодить детенышей. Эти крошечные конструкты быстро вырастают до размеров своих родителей, и уже сами могут создавать потомство. Если популяция конструктов не будет уничтожена, Крепость Свечей однажды может стать захвачена этими существами.

Кольцо Стонки позволяет персонажу управлять первоначально созданными семьёю **шустроштуками** (четыре в зоне У2 и три в зоне У6). Все остальные, включая потомство оригинальных шустроштук, кольцом не контролируются. Признанные разрешат оставить шустроштук в Крепости Свечей под контролем персонажей, но только не во Внутреннем Дворе. Бродячих шустроштук в конце концов выслеживают и уничтожают.

НОВЫЕ МОНСТРЫ

Ниже представлены статблоки двух новых, встреченных в приключении существ: шустроштук и их потомства, шустродеткоштук.

Шустроштука

Сделанные из металла и имеющие мимолетное сходство с гигантским тараканом с собачьей головой шустроштуки на удивление симпатичны. Двух совершенно одинаковых внешне шустроштук не бывает.

ШУСТРОШТУКА

Средний, конструкт

Класс Доспеха 18 (естественный доспех)

Очки здоровья 85 (10к8 + 40)

Скорость 30 фт., взбирание 30 фт.

СИЛ 16 (+3) **ЛОВ** 14 (+2) **ТЕЛ** 18 (+4)

ИНТ 3 (-4) **МДР** 10 (+0) **ХАР** 1 (-5)

Иммунитет к урону электрический, яд

Иммунитет к состояниям Ослеплённый, Оглохший, Истощение, Парализованный, Окаменевший, Отравленный

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 10

Языки Шустроштук

Ур.Опасности 5 (1800 опыта) **Бонус Мастерства** +3

Поглощение Молний. Всякий раз, когда шустроштука подвергается урону электричеством, оно не получает никакого урона и вместо этого восстанавливает свои очки здоровья, количеством равные нанесенному урону электричеством.

Необычная Природа. Шустроштука не нуждается в воздухе, еде, питье или сне.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Шустроштука совершает две атаки: одну укусом и одну хвостом.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 10 (2к6 + 3) колющий урон. Если целью является существо, оно становится Схваченным шустроштукой (Сл высвобождения 13).



Хвост. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 6 (1к6 + 3) колющий урон плюс 10 (3к6) урон электричеством и если целью является существо, оно должно преуспеть в спасброске Сл 15 Телосложения или будет Ошеломлённым до конца своего следующего хода.

РЕАКЦИИ

Добрый Предок. Шустроштука накладывает помеху на один бросок атаки, сделанный против шустродеткоштуки, которую он может видеть в пределах 5 футов от него.

Скрежещущий Язык. Шустроштуки общаются на своем собственном простом языке, состоящем из пронзительных скрежетов высокого тембра.

Кольцо Контроля. Созданный шустроштук привязывается к магическому кольцу контроля и должен подчиняться командам настроенного на это кольцо. Он понимает команды владеющего кольцом, как если бы они были произнесены на языке Шустроштук. На одно кольцо контроля можно привязать до семи созданных шустроштук.

Заботливые Родители. Шустроштуки обладают способностью спариваться и размножаться, производя потомство которое даже выглядит посимпатичнее своих родителей. Шустроштуки стремятся защитить находящихся рядом

шустродеткоштук, независимо от того, они их родители или нет. При получении команды от своего хозяина, ставящую под угрозу жизнь одного или нескольких находящихся под его опекой шустроштук, шустроштука может сделать спасбросок Сл 5 Харизмы игнорируя эту команду и все другие команды своего хозяина в течение 1 минуты в случае успеха.

Шустродеткоштука

Шустроштука родившая детеныша, не может после этого размножаться в течение 3кб дней. Тем не менее, учитывая, что шустроштуки - это конструкторы без естественной продолжительности жизни, невозможно сказать, сколько шустродеткоштук могут произвести их родители.



ШУСТРОДЕТКОШТУКА

Маленький, конструктор

Класс Доспеха 16 (естественный доспех)

Очки здоровья 15 (2кб + 8)

Скорость 20 фт., взбирание 20 фт.

СИЛ 6 (-2) **ЛОВ** 14 (+2) **ТЕЛ** 18 (+4)

ИНТ 1 (-5) **МДР** 10 (+0) **ХАР** 1 (-5)

Иммунитет к урону электрический, яд

Иммунитет к состояниям Слеплённый, Оглохший, Истощение, Парализованный, Окаменевший, Отравленный

Чувства тёмное зрение 60, пассивное Восприятие 10

Языки Шустроштук

Ур.Опасности 1/2 (100 опыта)

Необычная Природа. Шустродеткоштука не нуждается в воздухе, еде, питье или сне.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Шустродеткоштука совершает две атаки: одну укусом и одну хвостом.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 4 (1к4 + 2) колющий урон. Если целью является существо, оно становится Схваченным шустродеткоштукой (Сл высвобождения 8).

Хвост. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 4 (1к4 + 2) колющий урон плюс 2 (1к4) урон электричеством.

Взросление. Для рождения одной шустродеткоштуки оплодотворенной шустроштуке требуется 3кб часов. Новорожденная штука магическим образом превращается во взрослую особь за 10 дней.

Автономность. В отличие от шустроштук, которые создаются, а не рождаются, шустродеткоштуки не подчиняются владельцу кольца контроля, даже после того как они вырастут и станут шустроштуками.

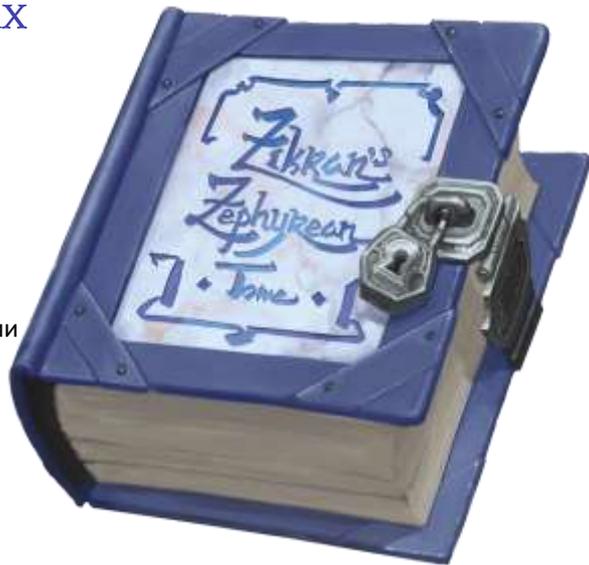
ФОЛИАНТ ЗИКРАНА О ЗАПАДНЫХ ВЕТРАХ

Приключение для персонажей 10 уровня

Автор сценария: Taumoor Rehtan Перевод: Ed_dy

Реализация идеи и Редактор: Christopher Perkins

Фолиант Зикрана о Западных Ветрах был подарен Крепости Свечей авантюристами ищущими убежище от следовавшего за ними куда бы они не направились шторма. Недавно ставший Признанным монах крепости не смог открыть книгу, но внёс её в каталог, как трактат о Внутренних Планах, основываясь на репутации Зикрана как эксперта в этой области. С тех пор книга сменила несколько архивов и другие Признанные также не смогли её открыть и лишь могли догадываться о её содержании. С течением времени они прекратили свои попытки, оставив фолиант в покое.



ОБНАРУЖЕНИЕ КНИГИ

Персонажи в Крепости Свечей могут найти эту книгу, исследуя одну из следующих тем:

- Обитатели Внутренних Планов, особенно Герцоги Ветра Аака (могущественные повелители Элементального Плана Воздуха) и джины
- Экстрапланарные путешествия
- Магические крепости

Описание Внешнего Вида Книги

Книга представляет собой тяжелый том с вставленным в обложку титульным листом из белого мрамора и переплетенный бледно-голубой кожей. Большой висячий замок предотвращает открытие книги и препятствует любым попыткам сделать это при помощи магии, но откроется как только книга окажется в руках кого-то, кто намеревается вместе с ней покинуть Крепость Свечей. В книге сто восемь практически пустых страниц из тонкой белой бумаги и всякий раз при переворачивании страницы появляется лёгкий ветерок, но самое важное то, что при первом открытии книги обнаруживается заключенное внутри неё существо: джинни Газре-Азам.

На первых десяти страницах книги содержатся написанные рукой Зикрана заметки о том, что он несколько раз пытался заключить джинна в книгу, прежде чем, наконец, у него это получилось. Следующие восемь страниц - наблюдение за поведением Газре-Азама во время его службы Зикрану. Остальные девяносто страниц незаполнены и успешно прошедший проверку Сл 15 Интеллекта (Магия) персонаж начинает понимать, что том использовался в качестве книги заклинаний, но в какой-то момент заклинания были из него удалены, причём таким образом, что страницы стали пустыми.

ПРОБЛЕМЫ ГАЗРЕ-АЗАМА

Газре-Азам уже много лет находится заключенным в книгу. Когда книга откроется, из неё выползает тонкая лёгкая дымка, формирующая в голову Газре-Азама. Джинни обращается с любому желающему его выслушать персонажу и просит о помощи.

Газре-Азам был призван волшебником водным дженази Зикраном и связан с книгой. Зикран хотел, чтобы джинни научил его создавать элементарные приспособления с конечной целью построить парящую крепость в виде замка. Некоторое время, надеясь заслужить свободу, джинни сотрудничал с волшебником и поделился с ним большей частью своих знаний, но волшебник его не отпустил. Тогда Газре-Азам сменил тактику и стал менее полезным, но Зикран наложил сложные и почти неразрушимые чары на книгу, чтобы предотвратить возможность побега Газре-Азаму. Джинни говорит, что единственный способ освободить его - это чтобы Зикран добровольно снял свои чары или чтобы Зикран был убит. В отчаянье несколько раз, но соблюдая благородные манеры, Газре-Азам просит у персонажей помощи. В обмен он предлагает им сколдовать бесплатно для них один раз заклинание *исполнение желаний* [wish].

Если персонажи соглашаются на просьбу Газре-Азама, он просит взять его с собой. Будучи связанным с книгой, Газре-Азам не может использовать свои магические способности, но он может свободно общаться с партией и предоставлять персонажам ценную информацию. Как только Признанные узнают, что в книге заперто существо, они позволят персонажам покинуть Крепость Свечей вместе с ним, при условии, что книга будет возвращена обратно после освобождения джинни. (Признанные не торопят с её возвращением.)

В Поисках Зикрана

Газре-Азам давно не видел Зикрана, однако раз наложенные им чары все еще целы, Зикран должен быть жив. Он предлагает начать поиски Зикрана в его лаборатории на побережье - последнем месте, где джинни с ним взаимодействовал. В ней могут содержаться подсказки о том, чем сейчас занимается волшебник и где его искать. Газре-Азам рассказывает персонажам про ориентиры, при помощи которых можно найти это скрытое от лишних глаз место. Наставления джинни следующие:

"Следуй вдоль Побережья Мечей на юг две ночи и один день, пока не доберешься до пика из кораллов. Встань у его основания спиной к морю и осмотрев побережье увидишь вход в наполовину затопленную пещеру. В этой пещере и находится лаборатория Зикрана."

Следуя инструкциям Газре-Азама, персонажам придется прогуляться по скалам и пляжам Побережья Мечей. На пути партия может столкнуться с рядом врагов или НИП-ами, в зависимости от ваших предпочтений. Если таких врагов или НИП нет, вы можете потерроризировать группу тремя охотящимися вдоль побережья **вивернами**.

После полуторадневного путешествия персонажи замечают недалеко от береговой линии вздымающийся из моря пик из ярких кораллов и осмотрев окрестности, замечают вход в частично затопленную пещеру, как и описывал Газре-Азам.

ЛАБОРАТОРИЯ ЗИКРАНА

Расположенная в самой сухой части прибрежной системы пещер оставленная Зикраном лаборатория, недавно стала логовом Ашгарлита, молодого бронзового дракона.

Особенности Пещер

Все пещеры в комплексе высечены в скалах. Зоны L1 - L3 залиты морской водой, стены в этих пещерах скользкие от влаги и водорослей. Зона L4 находится над уровнем моря, но здесь также очень влажно. В зоне L5 и секретном проходе на западной стороне пещеры сухо. Освещение имеется только в зоне L5.

Локации Лаборатории

На карте лаборатории Зикрана отмечены следующие места.



L1. Коралловый Пик

Недалеко от берега из воды поднимается вверх сформировавшаяся из кораллов скала в виде острого шпиля. Коралловое основание на уровне моря в поперечнике около десяти футов, вершина пика находится в сорока футах над водой. Сквозь прозрачные волны видно что шпиль на дне переходит в коралловый риф, наткнувшись на которой осмелевшие подойти к берегу морские транспортные средства были бы затоплены. Прямо на восток от пика находится вход в наполовину затопленную пещеру.

Исследующие подводную часть прилегаемой к пику местности персонажи при осмотре коралловых образований поймут, что экосистеме рифа ничто не угрожает, и также замечают на кораллах длинные следы когтей, ведущие к обнаруженной ими пещере и из нее. Любой из персонажей с показателем пассивной Мудрости (Восприятие) 14 и выше, заметит подобные метки и на стенах у входа в пещеру и с помощью успешной проверки Сл 12 Интеллекта (Природа) определит, что они были оставлены молодым драконом.

L2. Частично Затопленная Пещера

Чтобы войти в эту наполовину затопленную морской водой пещеру, персонажам нужно идти вброд или плыть.

Потолок в пещере на высоте в двенадцать футов, стены грубые естественного происхождения. Вода чистая, глубина четыре фута. В уходящем на северо-восток ответвлении плавают два неплохо сохранившиеся в морской воде трупы. Дальняя от входа стена пещеры плоская, с большим ведущим куда-то дальше проёмом в юго-восточном углу.

Затопленная водой пещера - труднопроходимая местность для любого не имеющего скорости плавания существа.

Трупы. При осмотре трупов похожих друг на друга словно братья двух полуэльфов и истратив действие на успешную проверку Сл 10 Мудрости (Медицина) персонажу станет ясно, что эти двое умерли во сне от утопления. Похоже, они остановились в пещере на отдых после напряженной битвы, заснули и не проснулись когда начался прилив. Их извращенные трагической гибелью души теперь подстерегают в засаде неосторожных визитёров. Если персонаж взаимодействует с любым из трупов более чем надо просто для визуального осмотра, неупокоённые души полуэльфов поднимаются как два *привидения (ghosts)*. Привидения враждебны, но не могут покинуть пещеру. В случае боя персонажей с привидениями, Ашгарлит услышит производимый при этом шум, но останется в своем логове (зона L5).

Когда привидения будут побеждены, души полуэльфов успокоятся и их можно будет вместе похоронить в земле, вынеся на сушу трупы из пещеры.

Сокровище. После того как с привидениями будет покончено, обыск трупов даст два *зелья исцеления (potions of healing)* и 37 зм. Надетые на них кожаные доспехи уже пришли в негодность от морской воды как и оружие полуэльфов (два коротких меча и два коротких лука).

Секретный Туннель. Потративший не менее 1 минуты на поиск потайных дверей в пещере персонаж, с успешной проверкой Сл 15 Мудрости (Восприятие) найдет потайную дверь в северо-восточной части пещеры. За дверью расположен сухой и темный расположенный выше уровня воды туннель заканчивающийся ещё одной потайной дверью, которая находится без проверки и открывается в находящуюся за ней зону L5.

L3. Пещера Прилива

Пол в пещере ниже на 6 футов, чем в зоне L2.

Пещера залита водой глубиной в десять футов, ее потолок находится на десять футов выше поверхности воды. Большой проём на востоке ведет в следующую пещеру. Высокая, с большими следами от когтей, кромка нижнего края проёма предотвращает дальнейшее продвижение воды вглубь комплекса.

Следы когтей оставлены Ашгарлит и похожи на виденные в зоне L1.

Чтобы пересечь пещеру, действующую как сливной бассейн и предотвращая от затопления во время прилива остальную часть пещерного комплекса, персонажам придётся поплавать.

L4. Жилище Зикрана

Похоже что эту пещеру вырыли среди близлежащих скал. Пол хоть и скользкий от влаги, но не затапливается во время прилива. Здесь когда-то была спальня. Отпечатки на полу отмечают место, где когда-то стояли кровать, письменный стол, стол и стулья. Разбитые обломки этой мебели задвинуты в угол. Большая деревянная дверь на севере приоткрыта.

На стене рядом с дверью висит непострадавшая книжная полка заполненная книгами в красочных обложках и свитками с приятными для взора оттенками пергамента.

Книжная Полка. Изучающие содержимое стеллажа персонажи обнаружат, что в расстановке книг и свитков нет никакой упорядоченности. Книги - это судовые журналы с ежедневными записями; свитки - навигационные карты. Ашгарлит извлек эти "сокровища" из затонувших кораблей у побережья. Их страницы измяты от пребывания под водой. Хотя дракон и ценит эту коллекцию, книги и свитки ничего не стоят.



Бронзовый Дракон Ашгарлит в своём логове

L5. Лаборатория и Логово

Персонажи могут попасть в эту пещеру либо через дверь из покоев Зикрана (зона L4), либо через секретный туннель из подопленной пещеры (зона L2).

Большая пещера, заставленная лабораторным оборудованием и красивыми коралловыми скульптурами, освещается торчащими в потолке на высоте 20 футов несколькими небольшими светящимися камнями. В центре на полу установлен круглый каменный помост, с хорошо заметными желобками для размещения какого-то отсутствующего в данный момент устройства. На помосте разместился носящий коралловую корону дракон с бронзовой чешуей.

Это **молодой бронзовый дракон** Ашгарлит. Входящие в пещеру из потайного туннеля персонажи сильно удивляют дракона, но он не хочет оставлять свои сокровища без присмотра.

Отыгрыш Ашгарлита. Персонажи могут сразиться с Ашгарлитом или попытаться вступить с ним переговоры. Дракон закономерно-дорого мировоззрения, крайне педантичный и невероятно гордый. Недавно он решил устроить в старой лаборатории Зикрана своё логово и опасается других существ, которые могут попытаться отбить у него понравившееся ему место.

Ашгарлит ценит красивые, яркие вещи и хранит коллекцию красочных книг и коралловых скульптур, включая носимую им корону из кораллов. Он никому не позволит свободно рыться в своих сокровищах. (Эти предметы ничего не стоят, несмотря на то, что представляют ценность для дракона.) Торгуясь с Ашгарлитом, персонажи могут договориться с ним несколькими способами:

- Они могут воззвать к его добродушию, убеждая его помочь спасти Газре-Азама и привлечь Зикрана к ответственности за содеянное.
- Могут предложить ценное или красивое сокровище в обмен на разрешение внимательно изучить старую лабораторию Зикрана.
- Хорошо знакомый с бронзовыми драконами персонаж, может поделиться о своей любви к кораблям и морю в попытке сблизиться с Ашгарлитом.

Если игроки сражаются с Ашгарлитом, относитесь к лаборатории как к его логову, предоставляя дракону действия логова описанные в *Бестиарии*. Если его очки здоровья уменьшатся до 15 и меньше, Ашгарлит снова попытается договориться с партией. Если это не сработает, молодой дракон будет сражаться до смерти, не желая поступиться своей гордыней.

Осмотр Лаборатории. Используйте нижепредставленный текст для более подробного описания лаборатории Зикрана:

Несколько столов в пещере заставлены сложными механизмами и ремесленными инструментами. Книжные полки полны книг и диорам. На отдельно стоящих досках для записи в деревянных рамках когда-то были записаны загадочные формулы, от которых теперь остались только пятна и меловые разводы.

Преуспевшие в проверке Сл 15 Интеллекта (Расследование) персонажи при осмотре пещеры, могут найти подсказки к местонахождению Зикрана. Если у персонажей с собой *Фолиант Зикрана о Западных Ветрах* и они используют его для консультаций с Газре-Азамом, джинни помогает двум персонажам, давая им преимущество при этой проверке. Обнаруженные подсказки выглядят следующим образом:

- В найденном старом дневнике описывается жизнь параноика и одинокого человека. В нём Зикран пишет о своём сопернике по имени Лаффа, который пытался найти где располагается лаборатория. Страх быть обнаруженным побудил Зикрана собрать свои вещи и покинуть в спешке эти стены. (Газре-Азам подскажет, что Лаффа был волшебником, искателем приключений. Лаффа и его товарищи были теми, кто нашли *Фолиант Зикрана о Западных Ветрах* и воспользовались им для входа в Крепость Свечей.)
- В случайно замеченной карте описан маршрут к расположенному дальше на юге горному хребту помеченному как Туманные Вершины (Cloud Peaks). Одна из гор обведена чернилами и подписана «Здесь?». (Газре-Азам может сказать партии, что Туманные Вершины были много столетий назад домом для клана облачных великанов. У них была крепость рядом с вершиной обведенной на карте горы и возможно руины ещё остались. Джинни знает что Зикран был заинтересован этим фактом.)
- На диаграммах изображено строение и принцип действия магической пушки работающей на элементарном воздухе. Хотя назначение пушки очевидно, только прошедшие успешно проверку Сл 25 Интеллекта (Магия) персонажи, могут разобраться в схемах достаточно хорошо, чтобы управлять, если они ее найдут, такой пушкой. Выкинувший 20 и больше баллов при проверке персонаж поймет, что устройство управляется вручную и с помощью командного слова, но на диаграммах командного слова нет.

ТУМАННЫЕ ВЕРШИНЫ

После того, как партия разберется с Ашгарлитом и найдет в логове дракона подсказки, персонажи могут отправиться к Туманным Вершинам на поиски Зикрана.

Дополните путешествие подходящими для вашей кампании столкновениями и дайте персонажам возможность подготовиться к горному восхождению. В горах они столкнутся не только с экстремальными погодными условиями, но и с трудностями подъема на большую высоту.

С правилами экстремального холода, сильного ветра и большой высоты можно ознакомиться в главе 5 *Руководства Мастера*.

Восхождение

Подъем к Туманным Вершинам невероятно утомителен и опасен. Чтобы добраться до отмеченного места на найденной в заброшенной лаборатории Зикрана карте, персонажам надо лезть в горы в течение 3 дней. Этот временной интервал рассчитан на то, что все прошло хорошо. Путешествие разделено на три этапа.

День 1

Первый этап путешествия прост и ведет персонажей от подножия гор до их заснеженных склонов. Немногочисленные существа рискнут выступить на этом отрезке пути против хорошо подготовленной партии.

День 2

Второй день путешествия становится сложнее из-за сильного холода и большой высоты. Выше линии лежащего снега обитающие в горах естественные хищники считают партию своей добычей. В какой-то момент на партию нападает группа из 1к4 + 3 **крылатых кобольдов** с устойчивостью к урону от холода. Всякий раз, когда один из этих кобольдов одной атакой наносит персонажу 5 или более урона, он может вместо этого повредить обмундирование персонажа, делая его неэффективным в качестве снаряжения для холодной погоды, пока не будет отремонтировано. Персонаж с ткацкими инструментами может починить одежду во время короткого отдыха. Заклинание *починка [mending]* также восстановит нанесенный обмундированию урон.

Вскоре после наступления темноты и всякий раз, когда группа решает отдохнуть, на них нападает **отвратительный йети**, после чего их оставляют в покое на оставшуюся часть отдыха.

День 3

Заключительный этап путешествия когда группа приближается к руинам крепости облачных великанов проходит под воздействием экстремального холода, сильного ветра и большой высоты и включает в себя еще одно столкновение с 1к4 + 3 **крылатыми кобольдами** плюс оставшиеся в живых после вчерашней встречи.

Ближе к вечеру персонажи подходят к наклонной скале высотой в 40 футов, на которую им нужно взобраться чтобы дойти до своего места назначения, если только они не воспользуются для завершения восхождения магией. Для подъёма на скалу каждый персонаж должен сделать проверку Сл 14 Силы (Атлетика). При неудаче в проверке персонаж все равно добирается до вершины, но получает 1 уровень истощения или 2 уровня истощения, если проверка проваливается на 5 и более единиц.

КРЕПОСТЬ ОБЛАЧНЫХ ВЕЛИКАНОВ

Руины крепости облачных великанов находятся в замерзшей, естественным образом сформировавшейся расщелине в горе недалеко от ее вершины. Укрытые за высокими стенами расщелины руины не подвержены воздействию сильных ветров. Однако правила при экстремальном холоде по-прежнему действуют.

То, что когда-то было действительно впечатляющим сооружением высотой в шесть или более ярусов теперь превратилось в замерзшие обломки. Пробраться через завалы можно только на первом ярусе, части второго и в подвале замка. По разбросанным по окрестностям обломкам можно предположить, что причиной разрушения было что-то типа торнадо.

Особенности Замка

В замке всё было рассчитано на облачных великанов, рост которых в среднем достигал 24 футов. Дверные проемы высотой в 25 футов, установленные в них двери сделаны из толстого, отбеленного временем дерева и уже начавшего подгнивать. Потолки, там где они ещё есть, обычно находятся на высоте 30 футов; большая часть второго яруса находится под открытым небом.

Каменные блоки и плиты оставшихся неразрушенных частей замка, излучают с внутренней стороны слабое свечение делая все внутренние помещения крепости ярко освещенными.

Привидения Облачных Великанов

В замке обитают привидения давно погибших облачных великанов (см. в конце статблок **привидения облачного великана**). Привидения безразличны к персонажам до тех пор, пока какое-то действие со стороны персонажей не заставит их стать враждебными к ним. Какие из действий заставят привидения стать враждебными напрямую зависит от того или иного столкновения. Осторожные персонажи могут избежать боя с привидениями, не совершая ничего, что смогло бы их разозлить.

Крепость, Локации

Следующие места отмечены на карте разрушенной крепости облачных великанов.

С1. Перед Крепостью

Скальный склон горы разделен пополам естественной расщелиной. Спустившись в неё, вы попадаете на обледеневшую, усыпанную щебнем территорию, на противоположном конце которой находится крепость облачных великанов. В промерзшей земле растёт только морозоустойчивый синий кустарник. Первый этаж и часть второго этажа крепости выглядят целыми, остальные верхние этажи лежат в руинах. Обломки от обрушившихся стен окружают оставшуюся часть крепости.

Двойная дверь высотой в 25 футов, сделанная из выбеленной временем древесины с бронзовой фурнитурой является единственным входом на первый этаж крепости.

Среди валяющихся повсюду обломков есть достаточно большие, позволяющие персонажам спрятаться за ними. Выставив сторожей, персонажи могут расположиться за ними на короткий или продолжительный отдых, не будучи во время него потревоженными. Если персонажи используют *Фолиант Зикрана о Западных Ветрах* для консультации с Газре-Азамом, джинни подталкивают партию к исследованию крепости, стремясь к своему освобождению.

С2. Вестибюль

Как отмечено на карте часть входного зала крепости находится под открытым небом.

По вестибюлю слоняются два привидения облачных великанов, пол которого выложен из покрытой инеем белой и зеленой плитки. Ветхая ковровая дорожка ведет от входа к ведущим вверх и вниз лестницам. Две двери на западе открываются в другие комнаты первого этажа. В трех гигантского размера витринах вдоль восточной стены хранятся поблёкшие от времени документы.

Привидения облачных великанов не обращают внимания на появившуюся в вестибюле партию. Они безразличны к незванным гостям, но становятся враждебными, если на них нападут или если какая-либо из витрин будет разрушена или разграблена.

Три витрины высотой 15 футов, сделаны из выбеленной временем древесины и закрыты покрытыми инеем стеклами. В них выставлены напоказ двенадцать художественно оформленных свитков, содержащих историю клана - по четыре свитка в каждой витрине. Свитки написаны на языке Дварфов, который великаны используют при письменности. Знающий языки Дварфов или Великанов персонаж, прочитает что в свитках рассказывается про историю облачных великанов, которые когда-то населяли крепость.

Великаны были изолированным кланом, довольным своей мирной жизнью вдали от ссор других великанов и прочих смертных. Их склонность к использованию магии для изменения погоды привлекла внимание одного из Герцогов Ветра Аака с Элементальной Плана Воздуха. Великодушно настроенная сущность предоставило им доступ к могущественной стихийной магии в обмен на их верность. Изучив и освоив эту новую магию, великаны стали на долгие годы силой добра в регионе, пока их покровитель не был свергнут в результате путча. Враги низложенного Герцога Ветра перебили клан великанов, разрушив их крепость во время сражения когда последние из клана бились против своих уничтожителей.

Лестницы. Ведущие на второй этаж и вниз в подвал лестницы рассчитана на облачных великанов. Для существ с размером меньше Огромного лестницы будут считаться труднопроходимой местностью.

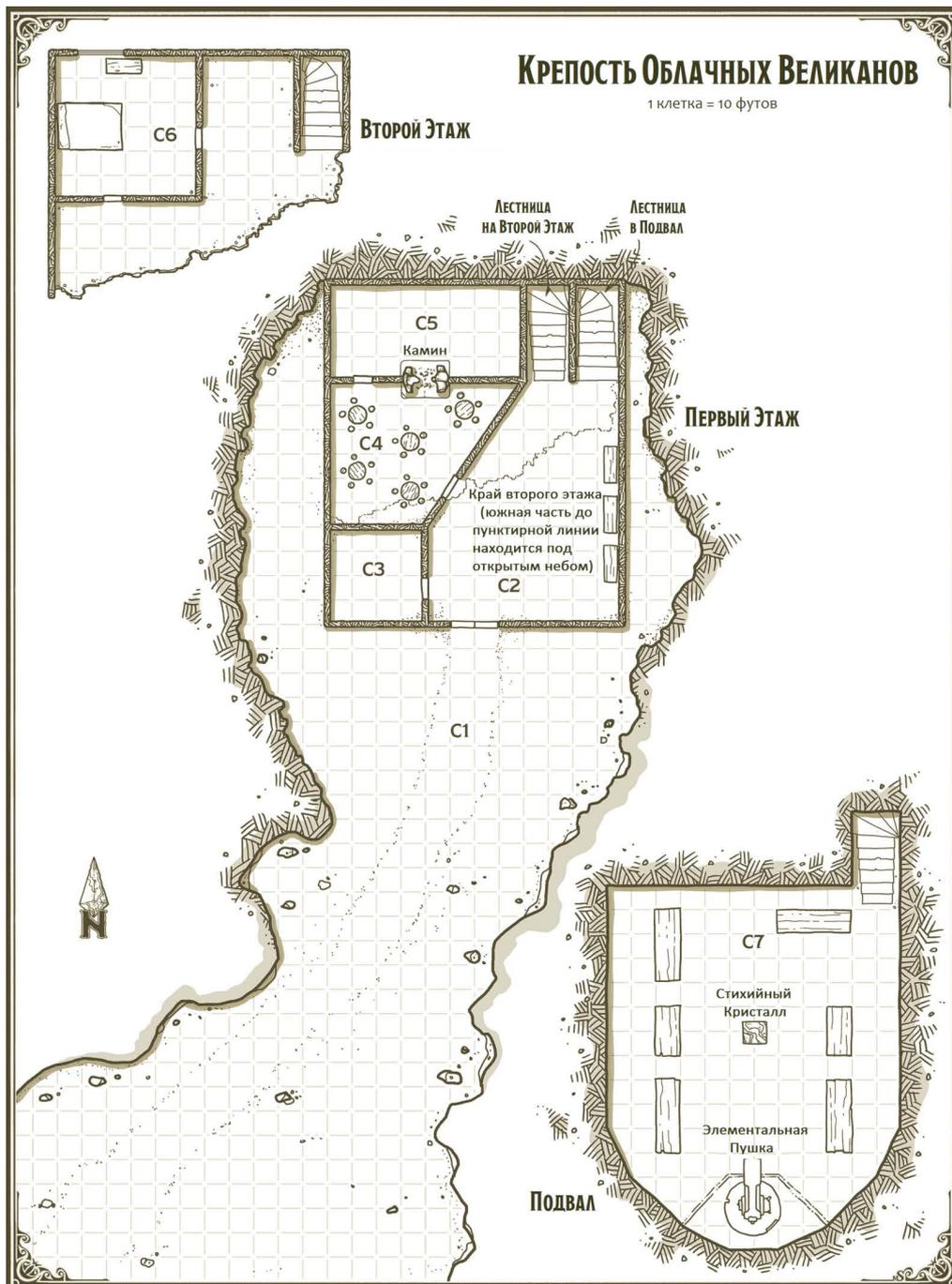
Сокровище. Двенадцать повествующих об истории клана свитков, стоят по 250 зм каждый для увлеченной историей личности или для Признанных Крепости Свечей. Каждый свиток представляет собой лист пергамента шириной 3 фута и длиной 6 футов.

С3. Оружейная

Потолка в помещении нет. На каменных стеллажах вдоль стен разложены с подходящим для великана размером и свисающими с них сосульками моргенштерны, щиты, боевые молоты и шлемы. В одном из углов деревянный сундук с висячим замком и огромный промороженный точильный камень в форме колеса в другом углу. У точила безразлично смотрит в небо привидение облачного великана.

Привидению нет дела до незванных гостей, но оно становится враждебным, если на него нападают или забирают предметы из сундука (см. "Сокровище" ниже).

Сокровище. Размеры сундука 5 футов в длину, 3 фута в высоту и 3 фута в ширину. Он весит 250 фунтов и висящий на нём запёртый замок замерз. Истратив 1 минуту на попытку вскрытия замка с помощью воровских инструментов



персонаж может это сделать с успешной проверкой Сл 15 Ловкости. Выполнение этой проверки без предварительного растаивания льда на замке и вокруг него проводится с помехой. В сундуке два *зелья исцеления (большие)* (*potions of healing (greater)*) и ржавая железная сфера (*железные ленты Биларро* (*iron bands of Bilarro*)).

С4. Трапезная

Потолок в помещении в основном на месте, за исключением небольшого куска в южной части.

На полу трапезной лежат большие меховые ковры и установлены крепкие столы, за которыми во время принятия пищи может разместиться подюжины облачных великанов. За столом в центре устроились три привидения облачных великанов, играющих в карты.

Дверь в северной стене приоткрыта. Несколько правее от двери в стену встроен зажженный камин, нагревающий воздух в этом и соседствующем помещении.

За одним из столов сидят три **привидения облачных великанов**. Персонаж, владеющий любым видом игрового набора (кости, фигурки и т.д.) или успешно прошедший проверку Сл 12 Интеллекта (История) может определить, что привидения играют в Ставку Трёх Драконов спектральными картами. Они ненадолго увлечены игрой и перемещающимся по трапезной персонажам достаточно успешно пройти проверку Сл 17 Ловкости (Скрытность), чтобы остаться ими незамеченными. Когда привидения замечают одного или нескольких незваных гостей, они становятся враждебными и нападают.

Камин. Внимательно наблюдающий за пляшущим в камине огнем персонаж, может с успешной проверкой Сл 15 Интеллекта (Магия) определить, что в камине находится **элементаль огня**. Зикран призвал элементаль и связал его с камином, заставив нагревать как эту комнату, так и соседнюю с ним кухню (зона С5). Нанесение урона элементалю освобождает его от уз и приводит в неистовство.

С5. Кухня

На кухне установлены большая плита, шкафы и тумбы для хранения. На столе высотой в двенадцать футов посреди комнаты стоят два керамических кувшина. Один из кувшинов синий, другой оранжевый. Рядом со столом привидение облачного великана, совершающее движения как будто оно готовит какие-то блюда, но без наличия при этом настоящей еды или посуды.

Камин в южной стене тот же самый что и в трапезной (см. зона С4). У плиты подогрева нет.

Привидение равнодушно к персонажам, если только они не потревожат один из кувшинов на столе, после чего оно становится враждебным.

Сокровище. Кувшины являются *алхимическими сосудами* (*alchemy jug*), за исключением того, что не могут производить кислоту и яд. Вместо них в дополнение к остальным жидкостям синий производит 1 литр кипящего горячего чая, а оранжевый 1 галлон соевого соуса.

С6. Второй Этаж, Спальня

Комната когда-то была спальней великана. У одной стены стоит огромная кровать с балдахином. Остальная мебель в комнате это письменный стол, стул и три шкафа, всё с размерами для облачного великана. За столом сидит привидение облачного великана в нарядном домашнем халате. Кажется, что оно что-то пишет, но без бумаги и ручки это лишь пантомима.

Присмотревшиеся к привидению персонажи заметят, что оно тихо плачет пока "пишет." Эта великанша обречена провести вечность, сочиняя прощальное письмо своему давно погибшему возлюбленному. Привидение защищается, если на него нападают, но в остальном игнорирует персонажей.

Сокровище. В шкафах одежда, подходящая для женщины-облачного великана благородного статуса. В одном из шкафов персонажи могут найти *заполярные сапоги* (*boots of the winterlands*). Их размеры предназначены для великана, но они сжимаются под размер настроившейся на них личности.

С7. Творческая Мастерская Зикрана

Персонажи могут спуститься в подвал из вестибюля (зона С2). Если они попытаются это сделать, сработает одна из магических защит Зикрана, высвобождающая двух **элементалей воды** и шесть **ледяных мифитов**. Они появляются в незанятом пространстве на лестнице и пытаются помешать злоумышленникам проникнуть в подвал. Если Газре-Азам с партией, он может явить свой сан благородного джинна как только появятся элементали и мифиты. Когда он это сделает, 1к6 мифитов исчезают, как будто на них подействовало заклинание *изгнание* [*banishment*].

После того как персонажи победят этих существ, они смогут спуститься дальше и войти в подвал.

В подвальном помещении с высоким сводчатым потолком полно оборудования, похожего на то, что вы видели в заброшенной лаборатории Зикрана. Кровать, стул и стол размерами под личность ростом с человека занимают один из углов помещения. Расставленные повсюду каменные столы завалены наполовину незаконченными устройствами, а на большом помосте в дальнем конце помещения установлена поворачиваемая пушка. Изнутри ствола пушки исходит тусклое голубое свечение.

В центре мастерской мерцает белый кристалл с размерами восемь футов в высоту и четыре фута в ширину. Он пульсирует магической и элементарной энергией, наполняя комнату порывами ветра и пронизывающим холодом. Рядом с кристаллом стоит в синей мантии водяной дженази с бирюзовой кожей. Его охраняют элементаль воды и элементаль воздуха.

В момент появления партии перед кристаллом стоит Зикран, хаотично-злой, водяной дженази, **архимаг**, со следующими изменениями:

- Зикран говорит на Акване, Общем, Первобытном, языке Сахагинов и Подземном. У него 144 очка здоровья, устойчивость к урону кислотой, скорость плавания 30 футов и способность дышать и воздухом и водой.
- В дополнение к другим своим заклинаниям у него подготовлено также заклинание *призыв элементаля [conjure elemental]*.
- Находясь в мастерской, он получает особый вариант действия (см. «Элементарная Пушка» ниже).

Дженази прочно связаны с Внутренними Планами и в их венах течет кровь джинов. Как и мариды с Элементарного Плана Воды, Зикран взбалмошен и непредсказуем.

Драка персонажей на лестнице с элементальями и мифитами предупредила Зикрана о появлении незваных гостей и он подготовился к встрече, наложив на себя заклинания *доспехи мага [mage armor]*, *каменная кожа [stoneskin]* и *сокрытые разума [mind blank]* и взяв управляющее элементарной пушкой магическое устройство в виде (показано на иллюстрации) металлического стержня с наконечником в форме птичьей головы. **Элементаль воздуха** и **элементаль воды** подчиняются приказам Зикрана.

Воспользовавшись моментом, Зикран хвастается своими планами восстановить легендарную крепость облачных великанов, превратив ее в летающую крепость, на которой он сможет вступать в битву. Если кто-либо из персонажей держит на виду *Фолиант Зикрана о Западных Ветрах*, Зикран предлагает персонажам шанс сдаться и отказаться от книги в обмен на свои жизни. Если партия откажется от этого предложения или если Зикран не знает, что у персонажей есть книга, архимаг дженази и его элементали атакуют.

Элементарная Пушка. При значении инициативы «20» (в случае ничьей проигрываем всем оппонентам) Зикран использует управляющее пушкой магическое устройство, выстреливая из неё в одно видимое им существо, при условии, что существо находится в мастерской или на лестнице. Цель Зикрана должна сделать спасбросок Сл 17 Ловкости, получая 24 (7к6) урона холодом при неудаче или вдвое меньше урона при успехе. Мебель в подвале может предоставить половину укрытия, если существо захочет за ней спрятаться.

Пушка - Большой размером объект с КД 16, 80 очками прочности и иммунитетом к яду и психическому урону. Она установлена на поворачивающейся платформе прикрепленной болтами к помосту. Пушка черпает энергию из кристалла в центре комнаты, который начинает искриться всякий раз, когда пушка собирается выстрелить. Если кристалл будет уничтожен, и магическое переносное устройство Зикрана, и сама пушка станут бесполезными. Кристалл - Большой размером объект с КД 13, 40 очками прочности и иммунитетом к яду и психическому урону.

Развитие Событий. Когда Зикран будет побежден, замок на *Фолианте Зикрана о Западных Ветрах* рассыпается в прах и Газре-Азам освобождается от связи с книгой. Джинни материализуется в незанятом пространстве в пределах 30 футов от книги и выпускает глубокий вздох облегчения.

Сокровище. В мастерской много различных материальных компонентов для заклинаний, которые мог накладывать Зикран, и книга заклинаний Зикрана содержащая все подготовленные архимагом заклинания.



ПРИВИДЕНИЕ ОБЛАЧНОГО ВЕЛИКАНА

Огромный, нежить

Класс Доспеха 15 (естественный доспех)

Очки здоровья 104 (16к12)

Скорость 0 фт., полёт 40 фт. (парение)

СИЛ 27 (+8) **ЛОВ** 11 (+0) **ТЕЛ** 10 (+0)

ИНТ 12 (+1) **МДР** 16 (+3) **ХАР** 17 (+3)

Спасброски Мдр +7, Хар +7

Навыки Восприятие +7

Сопротивление к урону холод

Иммунитет к урону некротический, яд

Иммунитет к состояниям Очарованный, Истощение, Испуганный, Схваченный, Парализованный, Окаменевший, Отравленный, Лежащий ничком, Удерживаемый

Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 17

Языки Общий, язык Великанов

Ур.Опасности 9 (5000 опыта) **Бонус Мастерства** +4

Эфирное Зрение. Зрение привидения простирается на 120 фт. на Эфирный План, когда оно находится на Материальном Плате, и наоборот.

Бестелесное Перемещение. Привидение может перемещаться сквозь других существ и предметы, как если бы они были труднопроходимой местностью. Оно получает урон силовым полем 5 (1к10), если оканчивает ход внутри предмета.

Регенерация. Привидение восстанавливает 10 очков здоровья в начале своего хода. Если привидение получает урон излучением или урон от магического оружия, эта черта в начале следующего хода привидения не действует. Привидение умирает только в том случае, если начинает свой ход с 0 очков здоровья и не регенерирует

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Привидение совершает две рукопашные атаки.

Спектральное Оружие. Рукопашная атака оружием: +12 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. Попадание: 21 (3к8 + 8) урона силовым полем.

Эфирность. Привидение входит на Эфирный План с Материального Плате, или наоборот. Оно видимо на Материальном Плате, пока находится в Пограничном Эфире, и наоборот, хотя не может воздействовать на то, что находится на другом плате, и становится целью эффектов, происходящих на другом плате.

Колдовство. Привидение произносит одно из следующих заклинаний, используя Харизму в качестве своей способности к заклинаниям и не нуждаясь при этом в никаких материальных компонентах:

Неограниченно: туманное облако [fog cloud]

3/день: телекинез [telekinesis]

1/день: власть над погодой [control weather]

Вой Ветра (Перезарядка 6). Привидение испускает ужасный вой призывающий холодный, пронизывающий до костей ветер. Эффекты ветра воздействуют до трех существ по выбору привидения, которых он может видеть в пределах 60 футов от себя. Каждая цель подтаскивается на расстояние до 20 футов к привидению и должна совершить спасбросок Сл 15 Телосложения, получая 16 (3к10) урона холодом при неудаче или вдвое меньше урона при успехе.



ЗАКЛЮЧЕНИЕ

После своего освобождения Газре-Азам предлагает для персонажей произнести заклинание *исполнение желаний* [wish]. Если только персонажи не обращались с ним крайне беспардонно, он вряд ли исказит формулировку желания партии. Если же его не было с партией, он воспользовавшись открывшимся доступом к своим способностям телепортируется к ней.

Когда джинни был вместе с партией и с ним хорошо обращались, он предлагает альтернативу заклинанию *исполнение желаний*: Газре-Азам может добавить к *Фолианту Зикрана о Западных Ветрах* эффект *кадила контролирования воздушных элементарей* (censer of controlling air elementals), за исключением того, что призвать можно будет только Газре-Азама. Изменение книги таким образом лишает Газре-Азама возможности произносить заклинание *исполнение желаний* сроком на один год. Персонажам придётся тщательно обдумать свое решение, ведь они обещали вернуть *Фолиант Зикрана о Западных Ветрах* в Крепость Свечей.

ПРО ГЛИЦИНИЙ ПРО ДОЛИНУ ЗАНИМАТЕЛЬНА БЫЛИНА

Приключение для персонажей 11 уровня

Автор сценария: Kienna Shaw Перевод - Ed_du, Tiomari

Реализация идеи и Редактор: Hannah Rose & Christopher Perkins



Написанная на Общем книга про Глициний про Долину Занимательна Былина - это сценарий пьесы из трех актов, рассказывающих историю доблестного барда до того, как он стал развращен злом. Волшебница Риллия Лиадон подарила книгу Крепости Свечей в качестве входного подарка не поведав при этом Признанным, что книга содержит секрет доступа к Долине Глициний - магическому демиплану, созданному Арфистами для заключения барда Арранта Перо до тех пор, пока они не освободят его от влияния злого артефакта.

Книга была спрятана в архивах Крепости Свечей в течение трех лет, но Арфисты наконец нашли лекарство для Арранта и пришло время еще раз посетить Долину Глициний.

ОБНАРУЖЕНИЕ КНИГИ

Персонажи были наняты Риллией (женщина, человек, **архимаг**) от имени Арфистов, чтобы воздействовать на Арранта Перо новоиспеченным способом лечения. Они получили указания, как найти книгу-сценарий про Долину Глициний в Крепости Свечей и обещание вознаграждения в 5000 зм, если они успешно выполнят свою задачу. Признанные крепости предоставляют персонажам книгу и отдельную комнату для её прочтения.

В качестве альтернативы персонажи могут найти книгу во время поиска в архивах Крепости Свечей, если им был предоставлен доступ на Внутренний Двор.

Описание Внешнего Вида Книги

Про Глициний про Долину Занимательна Былина переплетена зеленой кожей, листья и виноградные лозы тщательно выжжены по углам передней и задней обложек. Название вытиснено золотом на лицевой стороне, но автор не указан ни на внешней, ни на внутренней стороне книги. Размеры книги - шесть дюймов в ширину, девять в высоту и один дюйм в толщину. Толстые страницы кремового цвета источают слабый запах цветов и травы. Почерк аккуратный и уверенный, каждая линия начертана обученным каллиграфом.

Хотя дизайн книги прост, материал и содержание - высочайшего качества. По сути, книга - это магический объект, который превращается в портал, когда произносится активирующая фраза.

Игра - Это Самое Главное

Сценарий в книге про Долину Глициний служит фоном для приключения. Персонажи, успешно прошедшие проверку Сл 13 Интеллекта (История), понимают, что пьеса представляет собой вымышленный пересказ взлета и падения Арранта Перо со многими параллелями к реальным событиям, включая появление волшебника Арфистов, нанявшего персонажей. Преуспевшие в проверке на 5 или более единиц персонажи, также знают, что Долина Глициний - это название деревушки на реке Чионтар, к востоку от Врат Балдура, которая была разрушена более десяти лет назад. Вы также можете расположить это поселение и в другом месте в соответствии со своей текущей кампанией.

КТО ТАКИЕ АРФИСТЫ?

Арфисты - это организация заклинателей и шпионов, которые тайно выступают против любого злоупотребления властью, магического или иного. Работая в одиночку или небольшими ячейками, они собирают информацию по всему Фаэруну, анализируют политическую динамику в каждом регионе или царстве и используют свои открытия для помощи слабым, бедным и угнетенным, оставаясь в тени. Арфисты действуют открыто только в крайнем случае.

Акт I

В первом акте главный герой Варган проводит мирное детство в деревушке Долина Глициний. Варган - мальчик, склонный рассказывать истории и способный к магии. Днем Варган помогает родителям на ферме, а вечером выступает в таверне на радость всем сельчанам. Когда Варган вступает на порог взрослой жизни, жестокий лорд Эфраим Рэтмор посещает Долину Глициний, требуя выпивки, еды и почестей для него и его свиты. Когда гостеприимство приходится ему

не по душе, он сжигает деревню. Лорд Рэтмор оставляет Варгана живым в качестве свидетеля наказания своей деревни, но прежде бьет его по лицу кристаллическим кинжалом. Событие навсегда изменило Варгана, и он клянется свергнуть безжалостного лорда и не дать ему больше никому причинить вред.

Акт II

Варган выслеживает Лорда Рэтмора в шумном городе. Не зная, с чего начать, молодой бард начинает собирать информацию в городе. К нему приближается волшебница, утверждающая, что она принадлежит к секретной группе, стремящейся свергнуть Лорда Рэтмора и других, испорченных злом. Волшебница предлагает Варгану присоединиться к секретной организации, и тот соглашается, став членом Арфистов. С помощью информации от Арфистов Варган пробирается в поместье Лорда Рэтмора во время банкета, замаскированный под артиста, и расправляется с Рэтмором раз и навсегда. Хотя его стремление к мести исполнено, Варган одержим тем, что по всей стране существует множество других коррумпированных и злых людей, и что только такие люди, как он и Арфисты, могут остановить их.

Акт III

Варган становится более могущественным, используя свои способности к магии и шпионажу, чтобы в одиночку уничтожать коррумпированных королей и магов. Хотя он становится легендой среди Арфистов и за пределами их сообщества, Варган остается скромным, полагая, что его долг - защищать других. В кульминации пьесы Варган сражается с архимагом, который был обращен злым древним кристаллом, которого коснулся злой бог Цирик. Хотя Варган побеждает архимага, продолжительный контакт с кристаллом развращает барда, убеждая его, что его бывшие союзники слишком сильны и должны быть устранены. Арфисты придумывают решение, чтобы Варган не причинял вреда кому бы то ни было, пока они разрабатывают лекарство: изгоняют его на демиплан.

Пьеса заканчивается коротким монологом волшебника Арфистов, который подружился с Варганом много лет назад, и он говорит, что, хотя окончательная судьба Варгана все еще неизвестна, наступит день, когда свет изгонит тьму.

ЛЕЧЕНИЕ

Чтобы обратить вспять порчу Арранта Перо, Арфисты создали кинжал, наполненный несколькими формами очищающей магии. Магический кинжал вырезан из цельного куска аметиста, рукоять его обернута кожей, а на плоскости лезвия красуются крошечные руны. Когда свет попадает на кинжал, лезвие, кажется, пульсирует внутренним сиянием. Кинжал похож на тот, который в детстве ранил Арранта.

Чтобы активировать заклинания кинжала, оружие должно пробить плоть намеченной цели. После высвобождения очищающей магии кинжал теряет свои магические свойства.

ОБЗОР ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Персонажи начинают свое приключение с активации портала в Долину Глициний, после чего они могут исследовать деревню и поговорить с жителями. Местные жители рассказывают, что Аррант Перо живет в поместье на окраине деревни, но в последнее время он не покидал его, потому что у него очень важный гость: внезапно появившийся бехолдер. Чтобы развеять обоснованные опасения жителей деревни по поводу своего гостя, Аррант как раз сегодня планирует вечеринку и пригласил всех в городе на встречу со бехолдером.

Когда персонажи исследуют поместье, они должны избегать взгляда беходера. Из заметок Арранта они узнают, что бехолдер попал в Долину Глициний из своего сна, находясь в Подземье, и что Аррант пытался очаровать его, чтобы узнать, как сбежать из демиплана. В итоге всего окажется, что бехолдер заключил настоящего Арранта Перо в волшебную картину.

Персонажи должны найти Арранта, убедить его, что они здесь чтобы ему помочь, и уговорить получить излечение, не навлекая на себя гнев беходера, который хочет сохранить свое новое убежище.

В ДЕМИПЛАН

Секрет входа в демиплан Долины Глициний скрыт в тексте пьесы. Риллия говорит персонажам, что в финальной сцене есть строка, которая дает ключ к фразе активации портала, хотя она не знает деталей. Персонаж, изучающий сценарий, замечает, что предпоследняя строка, произнесенная волшебником Арфистов в пьесе, подчеркнута дважды. Эта строка гласит:

«Мы зажигаем свет, чтобы раскрыть то, что скрыто, и изгнать тьму навсегда.»

Персонаж, успешно прошедший проверку Сл 12 Интеллекта, понимает, что эта фраза может быть больше, чем метафорой - загадка, требующая буквального толкования афоризма, была бы тем, чем мог бы наслаждаться драматург

Арфистов. Если направить источник света прямо на страницу, можно увидеть фразу, написанную невидимыми чернилами: «Арфисты в Сумерках».

Когда эта фраза произносится, книга вздрагивает и взлетает в воздух, страницы переворачиваются сами по себе и отделяются от переплета, а затем перестраиваются, образуя портал. Любой, кто ступит в проем, переносится в Долину Глициний. После того, как все персонажи проходят через портал, страницы снова принимают форму книги, и портал закрывается.

ДОЛИНА ГЛИЦИНИЙ

Долина Глициний - это демиплан, созданный Арфистами с одной целью: заключить в тюрьму Арранта Перо, пока они изобретают лекарство от его порчи. Все в Долине Глициний ярко и красочно, чтобы бард чувствовал себя комфортно и не скучал. Погода всегда мягкая и умеренная, дождливых дней достаточно для выращивания урожая. Среди насыщенных зеленью лугов повсеместно цветут глицинии. Воздух наполнен успокаивающими звуками природы: от пения птиц до щебетания сверчков и легкого ветра, трепещущего листву. Время здесь идет по-другому: каждый день в Долине Глициний равен трем дням на Материальном Plane.

Из-за природы и цели демиплана любые заклинания, использованные для побега из Долины Глициний, терпят неудачу. Единственный способ покинуть демиплан - уничтожить его, вылечив или убив Арранта.

Обыватели-Конструкты

Чтобы заселить демиплан, не подвергая опасности ни в чем не повинных людей, Арфисты создали конструктов из деревянных манекенов, которые действуют как жители деревни (см. прилагаемый статблок). Магия делает их похожими на людей из плоти и крови, и конструкты ведут себя убедительно, как настоящие гуманоиды, которые просто живут своей жизнью в Долине Глициний. Заклинание *обнаружить магию* [detect magic] не раскрывает их истинную природу, поскольку каждый конструкт защищен заклинанием, из-за которого он кажется немагическим.

Хотя конструкты могут физически взаимодействовать с окружающей средой и вести длительные беседы, существует несколько ключей к разгадке их истинной природы. Персонаж, который внимательно наблюдает за одним или несколькими обывателями и преуспевший в проверке Сл 15 Мудрости (Восприятие), замечает слабые щелчки, когда обыватели касаются твердой поверхности. К тому же деревенские жители холодны на ощупь, в чем можно убедиться только при физическом контакте. Преуспевший в проверке Сл 15 Мудрости (Проницательность) персонаж также заметит, что если жителей деревни спросить о чем-либо за пределами Долины Глициний или об их индивидуальных талантах, они быстро меняют тему на светские разговоры о погоде или сплетнях, и всегда говорят на Общем, несмотря на своё происхождение.

Обыватели-конструкты не истекают кровью и не чувствуют боли, как гуманоиды из плоти и крови. Если очки здоровья деревенского жителя снижаются до 0, раскрывается его истинная форма: безжизненный деревянный манекен. В одночасье манекен исчезает, и демиплан генерирует нового жителя деревни, который через несколько дней занимает место и роль «убитого» жителя в деревне. Если манекен разрушен или превращен в пепел, его не заменяют, и население деревни навсегда уменьшается на единицу.

ОБЫВАТЕЛЬ-КОНСТРУКТ

Средний, конструкт

Класс Доспехов 15 (естественный доспех)

Очки здоровья 6 (1к8 + 2)

Скорость 25 футов.

СИЛ 10 (+0) **ЛОВ** 10 (+0) **ТЕЛ** 15 (+2)

ИНТ 10 (+0) **МДР** 10 (+0) **ХАР** 10 (+0)

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состояниям Истощение, Отравленный

Чувства пассивное Восприятие 10

Языки Общий

Ур.Опасности 0 (10 опыта) **Бонус Мастерства** +2

Необычная Природа. Обывателю не нужен воздух, еда, питье или сон, и он не получает никакой пользы от короткого или продолжительного отдыха. Когда его очки здоровья снижаются до 0, он становится безжизненным объектом.

ДЕЙСТВИЯ

Дубинка. Рукопашная атака оружием: +2 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель.

Попадание: дробящий урон 2 (1к4).



Необычные Происшествия

Бехолдеры имеют способность изменять реальность во сне. Недавно бехолдер по имени Ренекор вошел в Долину Глициний, увидев себя в ней во сне в демиплане. Ренекор видит в Долине Глициний свое собственное творение - вполне реальное (хотя и совершенно причудливое) святилище, созданное его сновидящим разумом.

Присутствие Ренекора изменяет демиплан, вызывая неустойчивую погоду и странные явления. Каждый раз, когда персонажи переезжают в новое место или входят в новое помещение, сделайте бросок по таблице Событий в Долине Глициний, чтобы определить, какой странный эффект они испытывают, если таковые имеются. Когда персонажи находятся в поместье, что наиболее близко к бехолдеру, сделайте бросок дважды и используйте более высокий выпавший результат.

События в Долине Глициний

к8	Событие
1-2	Ничего не происходит
3	Несмотря на ясное небо начинается небольшой дождь
4	Небо темнеет, накатываются грозовые тучи. Вдали вспыхивают молнии, но дождя нет
5	Объект рядом с персонажами внезапно теряет свой цвет и становится серым и тусклым
6	Объект рядом с персонажами внезапно становится насыщенным яркими красками
7	Появляется несоответствующий запах или звук
8	Запах или звук, которые должны присутствовать, явно отсутствуют

Нежданные Посетители

Жители Долины Глициний удивлены появлению посторонних. Тем не менее они радушно принимают искателей приключений. Деревенским интересно, откуда эти персонажи и почему они здесь. Если персонажи упоминают, что их цель состоит в том, чтобы вылечить Арранта Перо от его порчи, жители смущаются, поскольку Аррант с момента своего прибытия был к ним только добрым и дружелюбным.

В дальнейшем разговоре жители деревни описывают прибытие ужасающего существа, которое выглядит как гигантский парящий шар с глазом в центре и острыми зубами, и с множеством глаз поменьше на глазных стебельках. Хотя жители были напуганы существом, Аррант заверил их, что будет держать его под контролем. Он призвал их относиться к существу как к почетному гостю, пока оно находится в Долине Глициний.

Локации Долины Глициний

Стремясь сделать демиплан как можно более комфортным и знакомым для Арранта, Арфисты разработали его так, чтобы он напоминал его родной город, вплоть до зданий, жителей деревни и названия. Местные жители считают Долину Глициний нормальной и не подвергают сомнению ни одну странность демиплана. Хотя они знают, что есть места за пределами Долины, им неинтересно покидать дом.

На карте Долины Глициний отмечены следующие места.

W1. Бирюзовый Лес

Деревню окружает Бирюзовый Лес. Это древний лес с проторенными тропами, великовозрастными деревьями и множеством диких животных, таких как олени, кабаны и кролики. Сельские жители развлекают свой стол периодической охотой в лесу, особенно на праздниках и во время деревенских посиделок.

Находясь в лесу, персонажи могут столкнуться с Ки'ларой, охотник-полуэльф, **конструкт-обыватель**, который знает, как ориентироваться в лесу и где находятся лучшие места для охоты. Она предупреждает персонажей о том, чтобы они не забредали слишком далеко, поскольку древний лес часто может дезориентировать. Если они пройдут достаточно далеко в лес в одном направлении, они окажутся на другой стороне леса, приближаясь к Долине Глициний, как если бы они прошли по гигантской петле. Успешно прошедшие проверку Сл 13 Интеллекта (Магия) персонажи, понимают, что это часть магического замысла демиплана, заключающегося в удержании Арранта Перо в деревне.

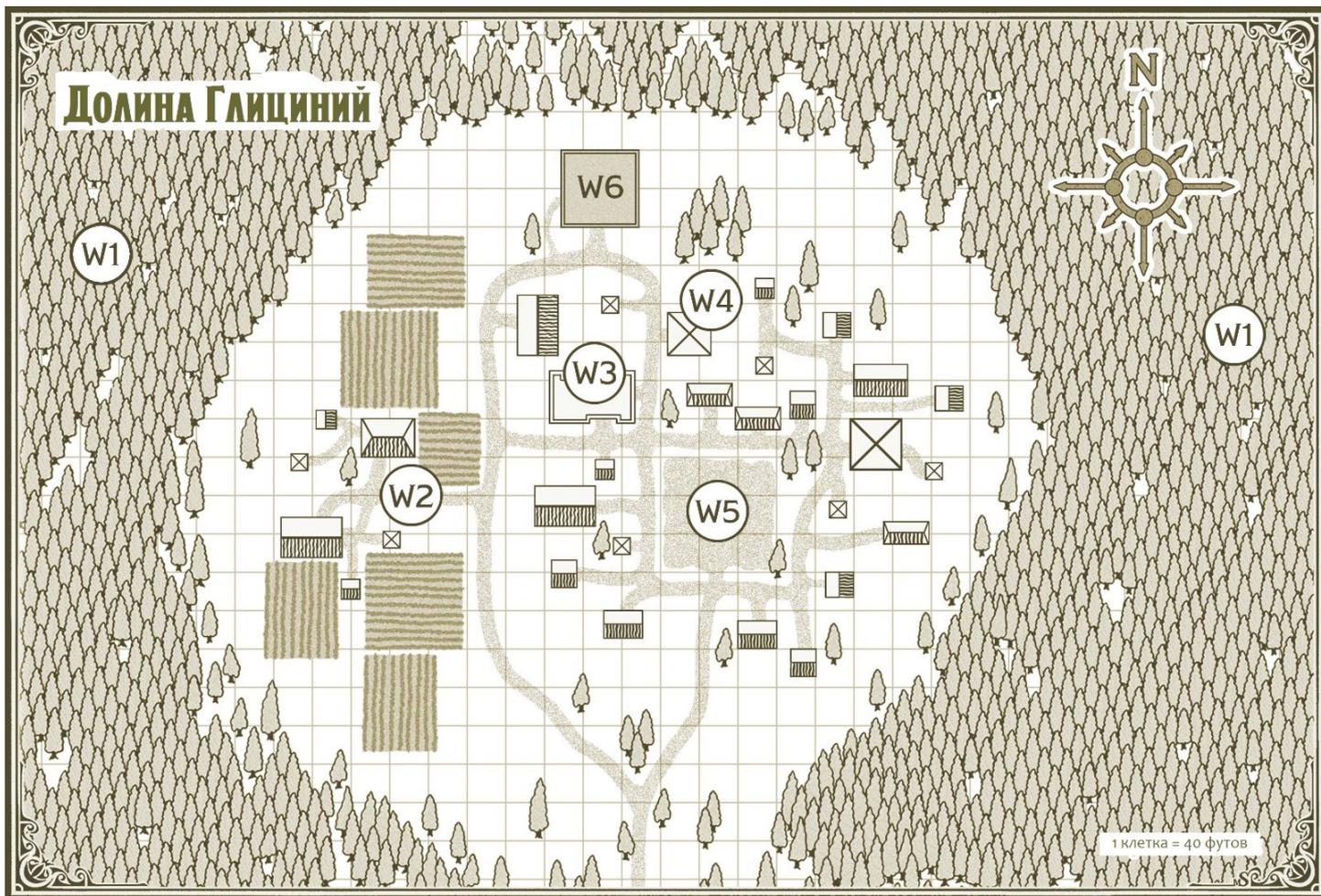
W2. Фермы

Группа семейных ферм разбросана по западной окраине села. На них выращивают самые разные культуры и скотину, от продуктов и зерна до крупного рогатого скота, овец и лекарственных растений.

Фермы существуют только для блага Арранта, хотя они дают достаточно еды, чтобы поддерживать всю деревню на неопределенный срок. Фермеры тайком избавляются почти от всего, что они производят.

W3. Цветочное Ложе

Цветочное Ложе - это таверна в центре деревни, принадлежащая Ульриху (мужчина, холмовой дварф) и Дафне (женщина, лесной эльф), оба **обыватели-конструкты**. Они супружеская пара. Таверна - это сердце деревни, место, где люди собираются, чтобы поговорить и разделить трапезу. Несмотря на то, что сельским жителям не нужно есть и пить,



потому что они конструкты, они делают это, когда рядом с ними находится Аррант. По вечерам, когда бард посещает в деревню, Ульрих всегда настаивает, чтобы Аррант выступил перед восхищенной публики, которой никогда не надоедают его рассказы и песни.

Дафна рассказывает персонажам, что Аррант не появлялся последние две недели, что для него необычно. Она предполагает, что его отсутствие связано с прибытием многоглазого существа, и хотя жители деревни доверяют барду, они все еще беспокоятся о нем.

W4. Шелка и Каблуки

Шелка и Каблуки принадлежат двум **конструктам-обывателям**, Джозефусу Ловетту (мужчина, человек) и Генриетте Сторм (небинарный тифлинг). Джозефус, портной и деревенский сплетник, который собирает и делится информацией во время снятия мерок и пошива одежды для клиентов. Если ему представится возможность, он расскажет о своей любимой теме: Арранте Перо и его тайном прошлом. Генриетта, сапожник по профессии, очень общительная личность, помогающая организовывать общественные мероприятия и создавать украшения из остатков ткани и кожи

Джозефус или Генриетта поделится информацией о Арранте Перо и о его прибытии в Долину Глициний, о появлении странного существа две недели назад и о вечеринке в поместье этим вечером, на которую были приглашены все жители деревни. Джозефус и Генриетта по-соседски беспокоятся насчёт странного гостя, заявившегося к Арранту.

Без какой-либо проверки персонажи могут убедить Джозефуса или Генриетту позволить им присоединиться к вечеринке в качестве приглашённых гостей.

W5. Рынок

На небольшом рынке фермеры с окраин деревни продают свои товары. Время от времени демиплан генерирует странствующего торговца, который проходит через Долину Глициний, для продажи продуктов питания, ткани и других товаров "извне" деревни, чтобы еще больше усилить иллюзию того, что Долина Глициний - настоящая. Три странствующих торговца регулярно появляются здесь. Каждый из этих **конструктов-обывателей** никогда не остается на рынке дольше одного дня, и один из них появляется только раз в несколько недель, чтобы нарушить рутину событий деревни.

W6. Поместье

Поместье находится на северной окраине Долины Глициний. Это самое большое и богато украшенное двухэтажное здание во всей деревне, сделанное из белого, сверкающего в лучах света камня.

ИССЛЕДУЯ ПОМЕСТЬЕ

Персонажи могут подойти к входной двери поместья или попытаться проникнуть в него через ведущую на кухню (зона М2) боковую дверь. Когда они попытаются открыть входную дверь до начала вечеринки, то обнаружат, что она заперта и никто не спешит её для них открывать. Дверь может выбить с успешной проверкой Сл 15 Силы (Атлетика) или вскрыть с помощью воровских инструментов и успешной проверки Сл 15 Ловкости. Задняя дверь не заперта, но Дэмиен (см.

"Слуги" ниже) заметит проскользнувших в неё персонажей, если они не пройдут успешно общую проверку Сл 15 Ловкости (Скрытность).

Внутри поместья персонажи могут почувствовать, что за ними постоянно наблюдают, но это не обязательно так. Тем не менее в поместье есть охраняющие залы три **каменных голема** и шестеро **оживленных доспехов**, атакующие в случае необходимости злоумышленников (см. таблицу Столкновения в Поместье ниже).

Обитатели Поместья

Когда персонажи исследуют поместье, они могут столкнуться с одним или несколькими существами, бродящими по коридорам или переходящими из одной комнаты в другую. Всякий раз, когда вы чувствуете необходимость проведения случайного столкновения, сделайте бросок к20 по таблице Столкновения в Поместье, чтобы определить, с кем или с чем встретились персонажи.

Столкновения в Поместье

1	Киньте кубики ещё два раза, используя 2к10 вместо к20
2-9	Два оживлённых доспеха (См. "Слуги" ниже)
10-12	Один каменный голем (См. "Слуги" ниже)
13-17	Ненстоящий Аррант (См. "Аррант Перо и Ненстоящий Аррант" ниже)
18-20	Бехолдер Ренекор

Аррант Перо и Ненстоящий Аррант

Нейтрально-злой, человек (36 лет)

Аррант харизматичный бард, ведущий себя со спокойной уверенностью, не намекая на степень своих навыков и способностей. Красивые черты лица испорчены изгибающимся от верхней части левой скулы до челюсти шрамом, хотя он не считает, что шрам его уродует. На вопрос о появлении шрама он объясняет, что получил его много лет назад, когда человек, который сжег его родную деревню, порезал ему лицо кинжалом и теперь шрам служит ему мрачным напоминанием о прошлом.

Несмотря на внешнее дружелюбие, Аррантом движут три эгоистичных желания: сохранить свое благополучие, развеять скуку и сбежать из Долины Глициний. Он зол на Арфистов и Риллию за то, что они заключили его в тюрьму в месте, которое напоминает ему о людях, потерянных им в детстве, хотя и находит некоторое утешение в том, что может прожить ту жизнь, которую мог бы прожить в прошлом. Проведенное наедине со своими мыслями в Долине Глициний время заставило его думать о том, что Арфисты никогда не смогут найти для него лекарство, и что они просто ждут, когда он не успокоится настолько, чтобы его можно было без проблем устранить. Пороки Арранта убедили его в том, что Арфисты стали мощной силой и их необходимо уничтожить; и он доверяет только себе в вопросе выявления и уничтожения агентов "тирании".

Ненстоящий Аррант. Бехолдер Ренекор заточил **Арранта Перо** в волшебную картину. Кроме того, бехолдер использовал свои изменяющие реальность сны для создания двойника Арранта, который кажется реальным даже на ощупь. Заклинание *обнаружить магию* [detect magic] покажет ауру магии школы иллюзий вокруг ненастоящего Арранта, который в остальном выглядит и ведет себя точно так же, как настоящий Аррант. Двойник не делает ничего другого, кроме разговоров и передвижений, и он рассеивается при получении урона от заклинания или магического оружия. Никакая другая магия или урон на него не действуют.

Бехолдер Ренекор

Законно-злой, бехолдер

Бехолдер мечтал во сне попасть в Долину Глициний, спасаясь от своих врагов в Подземье. Ренекор считает, что Долина Глициний и ее обитатели являются продуктом его воображения из-за нестандартного способа проникновения в демиплан. Поэтому бехолдер необычайно спокоен и расслаблен до тех пор, пока ничто его не тревожит и нет угроз его новому пристанищу и его новым игрушкам.

Ренекор парит по поместью в течение дня, а вечером возвращается в бальный зал. Хотя он и не находится в состоянии повышенной готовности, он по-прежнему наблюдателен и параноидален, как и все бехолдеры.

Слуги

Поместье охраняют шесть **оживленных доспехов** и два **каменных голема**. Один из каменных големов не покидает библиотеку (зона М7), а два оживленных доспеха стоят за дверями в бальный зал (зона М6). Оставшиеся стражи передвигаются по поместью. Доспехи и големы также выполняют поручения не требующие разговоров или утонченности.

Дворецкий Дэмиен следит за приготовлением пищи и уборке в поместье. Он **конструкт-обыватель** и единственный слуга в штате, хотя некоторые местные жители иногда подрабатывают официантами во время вечеринок в бальном зале (см. "Вечеринка Арранта" далее в приключении).

Присутствие Ренекора медленно деформирует демиплан, заставляя слуг менять свою преданность, становясь лояльными и подчиняющимися бехолдеру, а не Арранту и Арфистам.

Локации Поместья

За отделанными мрамором стенами поместья просторные и чистые комнаты и коридоры, украшения роскошны, но не безвкусны. Двери не запираются, если не указано иначе.

На карте поместья отмечены следующие места.

М1. Вестибюль

В вестибюле тепло и пахнет дымом от потрескивающих дров от камина в восточной стене. Мебель мягкая и уютная, кресла и диваны расставлены для возможных бесед посетителей поместья. На западной стене большая картина, изображающая лес. Над каминной полкой ещё одна картина, на которой изображены две фигуры, у одной из которых лицо замазано чернилами.

На портрете изображен молодой Аррант, стоящий рядом со второй личностью с замазанным чернилами лицом. Внимательно изучивший рисунок персонаж с успешной проверкой Сл 15 Мудрости (Восприятие) догадается что это Риллия Лиадон в молодости. (Аррант испортил картину, когда пришел к выводу, что она его предала.)

Картина "Лес". Эта картина является вратами в одно из четырех связанных между собой межпространственных измерений в поместье. (См. "Поиск Арранта" позже в приключении.)

М2. Кухня

На кухне светло и чисто, два окна выходят во двор. Пахнет специями, напевающий себе под нос мужчина что-то помешивает в большом железном котле над огнем. Блюда и подносы с красиво расставленными на них закусками стоят на столе рядом с кубком пурпурного пунша.

Дэмиен, **конструкт-обыватель**, готовит на кухне еду для вечеринки Арранта. Когда он замечает персонажей и они покажутся ему дружелюбными, он предлагает проводить их к Арранту. Если персонажи примут это предложение, Дэмиен приведет их в зону М10. Если персонажи не внушают своим видом доверия, Дэмиен отправляет один из **оживленных доспехов** предупредить Ренекора о незваных гостях.

На фартуке Дэмиена висит связка ключей, которыми можно отпереть и запереть все двери в поместье.

М3. Обеденный Зал

Помещение тускло освещается золотым подсвечником, стоящим на прямоугольном, сервированном серебром, обеденном столе. На восточной стене большая картина, изображающая пышный банкет.

За обеденным столом легко помещаются шесть персон, но стул рядом со столовым серебром похож единственный, у которого есть хоть какие-либо признаки регулярного использования.

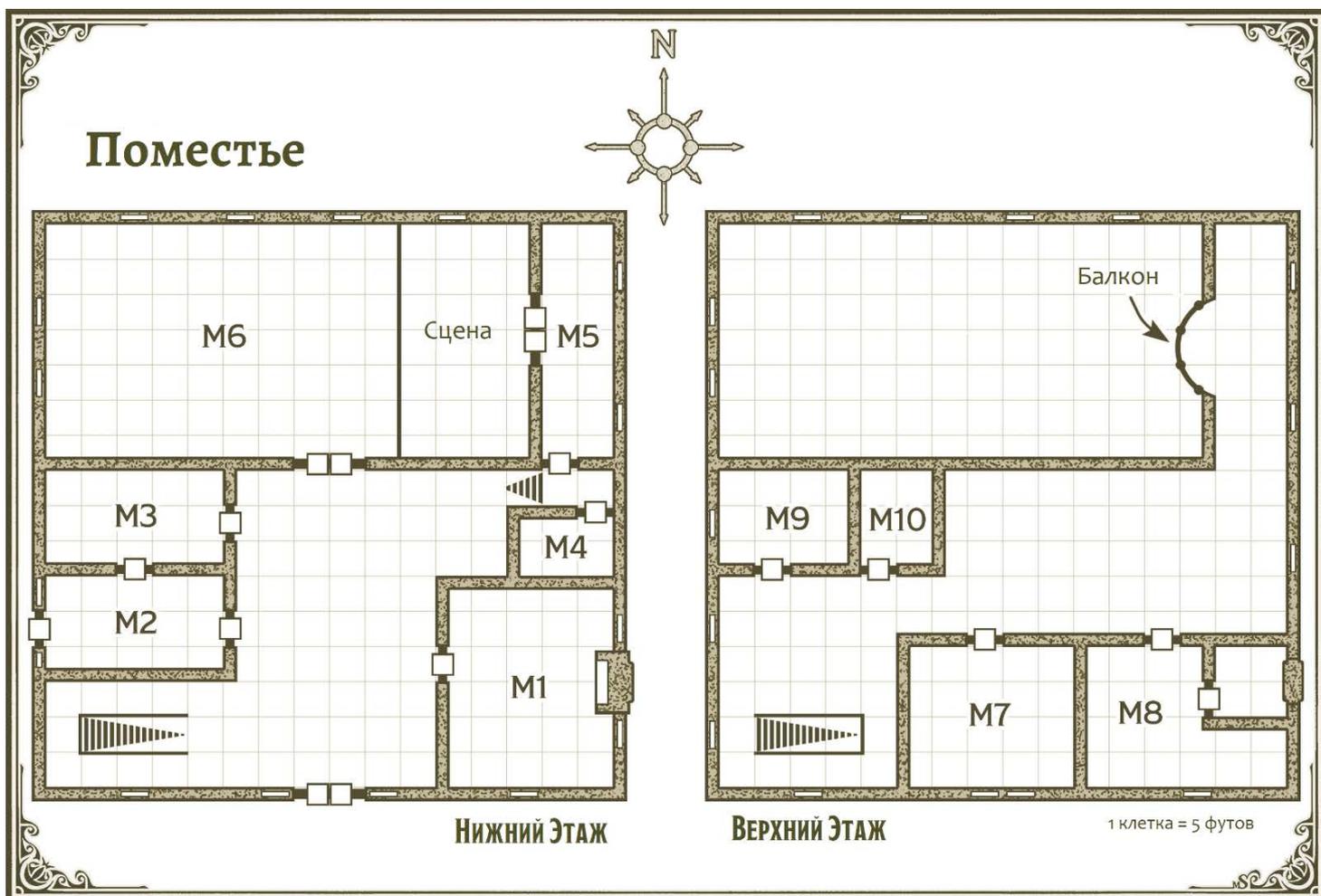
Картина "Банкет". Эта картина является вратами в одно из четырех связанных между собой межпространственных измерений в поместье. (См. "Поиск Арранта" позже в приключении.)

Сокровище. Разложенное на столе столовое серебро в общей сложности потянет на 750 зм.

М4. Чулан

В загроможденной подсобке хранятся чистящие средства, запасные столовые приборы, кухонные принадлежности, продукты питания и предметы домашнего обихода для поместья.

Сокровище. Любопытный не менее 5 минут на обыск чулана персонаж, находит сумку с лежащим в ней мешочком с *порошком исчезновения* (*dust of disappearance*).



М5. Пространство за Сценой

В прямоугольном помещении душно, темно и оно заставлено большими деревянными предметами и мебелью. Реквизит для выступлений разбросан по кучам, рядом с туалетным столиком вешалка с пыльными костюмами. Две большие веревки свисают с обоих концов задернутого занавеса. На черном столе у северной стены сложены инструменты.

Зона за кулисами сцены бального зала завалена декорациями, реквизитом и костюмами.

Сокровище. Среди множества хранящихся здесь музыкальных инструментов, есть принадлежащий Арранту (*instrument of the bards (Cli lyre)*) инструмент барда (лира Кли), лежащая в богато украшенном деревянном футляре с монограммой А. П. Аррант забирает лиру с собой всякий раз, когда отправляется выступать для жителей деревни в Цветочном Ложе.

М6. Бальный Зал

Два **оживленных доспеха** стоят на страже перед ведущими в бальный зал двойными дверями. До начала вечеринки Арранта двери заперты. Действием, персонаж может попытаться с помощью воровских инструментов вскрыть замок с успешной проверкой Сл 15 Ловкости, или выбить дверь с успешной проверкой Сл 15 Силы (Атлетика). Попытка открыть дверь без надлежащего ключа провоцирует оживленные доспехи к нападению.

Деревянные двери открываются в великолепную просторную комнату. Полированные стены поблескивают в свете подвесных светильников в форме небесных тел, потолок расписан созвездиями. На восточной стороне - длинная сцена с красным бархатным занавесом, закрывающим пространство за сценой. Портрет позирующего в шезлонге Арранта, висит на северной стене, хотя изображение несколько искажено, как будто кто-то слегка размазал краску до того как она успела высохнуть.

Бальный зал занимает два этажа в поместье с потолком на высоте 50 футов и балконом, на который можно пройти с верхнего этажа.

Если персонажи появляются здесь во время вечеринки Арранта, см. "Вечеринка Арранта" далее в приключении. Если он не был встречен и побежден в каком-либо другом месте, **бехолдер** Ренекор также находится здесь.

Помещение служит логовом Ренекора. Только здесь бехолдер может использовать свои действия логова (как описано в *Бестиарии*). Когда персонажи врываются в зал, уничтожая при этом оживленные доспехи, Ренекор резонно предположив о их враждебности, атакует их на месте. В остальных случаях он считает персонажей творениями его сновидящего разума, пока они не продемонстрируют обратное. Если персонажи устраивают скандал, Ренекор чувствует

угрозу и нападает на них. Если один или несколько персонажей приближаются на расстояние 10 футов к картине на северной стене, бехолдер сурово приказывает им (на Нижнеобщем) держаться подальше от нее под страхом смерти. Не знающие этого языка персонажи, по интонации бехолдера могут понять, что он не хочет, чтобы они находились рядом с картиной.

Тюрьма Арранта. Картина на северной стене - это врата в межпространственное измерение, где заключен Аррант Перо. Ренекор смазал на картине краски, чтобы не дать Арранту выбраться, хотя в картину можно войти из бального зала. Персонаж, имеющий показатель пассивной Мудрости (Восприятие) 15 и выше, замечает, что изображение Арранта на картине слегка движется. (См. "Поиск Арранта" позже в приключении.)

М7. Библиотека

Большие деревянные двери открываются в уютную, освещенную теплым светом свечей библиотеку. Две стены с книжными полками тянутся к потолку, рядом сдвижная лестница для того чтобы добраться до стоящих высоко над полом книг. В центре помещения кресло и письменный стол с беспорядочно сваленными на него книгами, многие из них оставлены открытыми, рядом бутылочка чернил и гусиное перо. В углу рядом с дверью, молчаливо наблюдая за помещением, стоит внушительная каменная статуя.

Библиотека является точной копией одной из библиотек Арфистов, которые часто посещал Аррант. В книгах хорошо известны истории и пьесы, исследования монстров и информация о Арфистах. Проведя здесь время персонаж сможет узнать различные факты о Арфистах (см. "Кто такие Арфисты?" ранее в приключении) или о любом представленном в *Бестиарии* монстре.

Книги на столе посвящены исследованиям Подземья и о бехолдерах, с нацарапанными на полях Аррантом заметками.

Статуя на самом деле - это **каменный голем**. Если персонаж пытается вынести записи Арранта или любую из книг из библиотеки, каменный голем активируется, загораясь собой выход. Он не вступает в бой с персонажами, если только они не пытаются проскользнуть мимо него вместе с заметками или книгами.

Потратив 10 минут на чтение заметок Арранта персонаж может узнать основы знаний о бехолдерах, а также получить следующую информацию:

- Аррант изучал бехолдеров, пытаясь понять как действует их способность искажать реальность и оживлять вещи из своего воображения.
- Ренекору явился в Долину Глициний из своего сна в Подземье. Бехолдер считает, что деревня и ее жители - творение его собственного разума. Появление бехолдера вызвало странные явления в Долине Глициний, и эти необычные события растут по нарастающей (см. «Необычные Происшествия» ранее в приключении).
- Аррант думает, что если ему удастся войти в доверие к Ренекору, он сможет очаровать бехолдера и заставить его раскрыть информацию о том, как сбежать из Долины Глициний или воспользоваться искажающей реальность магией бехолдера для того, чтобы создать себе выход из демиплана.
- В последней, сделанной Аррантом заметке, говорится о страхе, что Ренекор заподозрил о его планах. Чернила размазаны, как будто его прервали во время их написания.

М8. Спальня Хозяина

Мебель и витиеватые украшения ясно дают понять, что это спальня Арранта. Большая кровать с балдахином, задрапированная синим бархатом, занимает центр комнаты. Рядом шкаф из темного дерева и прикроватный столик с журналом в кожаном переплете и вазой со свежесобранными цветами. В восточной стене ещё одна дверь.

Дверь в восточной стене ведет в личную ванную комнату с зеркальным туалетным столиком.

Журнал на прикроватном столике - дневник Арранта. Просматривающий его не менее 10 минут персонаж, узнает следующую информацию:

- Аррант часто записывал что-либо в дневник в течение первых нескольких месяцев своего плена, затем записи становились все более и более нерегулярными вплоть до появления Ренекора.
- Аррант считает, что в Долине Глициний прошел год, и ему неизвестно что на Материальном Планае минуло уже три года.
- Аррант знает, что ему нельзя причинить вред в Долине Глициний, если он не даст своего согласия.
- Аррант считает, что Арфисты лгали, когда говорили, что собираются найти способ его вылечить, он обеспокоен тем, что Арфисты просто выжидают своего часа, пока не смогут его убить.
- Аррант предполагает, что бехолдер может быть ключом к его побегу из Долины Глициний.

М9. Спальня Гостей

В этой спальне установлена двуспальная кровать и вместительный гардероб. На северной стене висит большая картина, изображающая птицу рух в полете.

Гардеробная набита одеждой на все случаи жизни.

Картина "Птица Рух". Эта картина является вратами в одно из четырех связанных между собой межпространственных измерений в поместье. (См. "Поиск Арранта" позже в приключении.)

М10. Ванная Гостевая Комната

Комната ничем особо не примечательна, хотя обыскивающий помещение персонаж и преуспевший в проверке Сл 13 Мудрости (Восприятие), заметит незакрепленную плитку на потолке. Над плиткой находится вентиляционный короб, проходящий через весь верхний этаж. Короб пыльный и имеет потолок высотой 3 фута. Персонажи могут использовать его для обхода преград для попадания в любую другую комнату верхнего этажа через съемные панели в потолке.

ПОИСКИ АРРАНТА

Ренекор заключил настоящего Арранта Перо в волшебную картину в бальном зале. В межпространственное измерение, где находится Аррант, можно попасть одним из двух способов: войдя в картину в бальном зале или перемещаясь через другие найденные в поместье волшебные картины.

Волшебные Картины

На стенах поместья развешаны четыре магические картины, каждая из которых представляет собой портал в межпространственное измерение. Картины в рамах, их площадь равна 5 квадратным футам и их нельзя снять со стен, к которым они прикреплены.

Любое прикоснувшееся к одной из этих картин существо, волшебным образом переносится в ее межпространственное измерение - кубическую каменную палату с длиной сторон в 30 футов. Существо может противостоять этому эффекту, преуспев в спасброске Сл 15 Харизмы. Изнутри межпространственного измерения картина выглядит как бескаркасное, открытое окно площадью в 5 квадратных футов, через которое виден интерьер той комнаты, где висит картина. Персонажи внутри межпространственного измерения видны как часть самой картины, поскольку они взаимодействуют с содержимым межпространственного измерения.

В дополнение к стене с окном, остальные стены каждой межпространственной палаты имеют деревянные двери высотой 7 футов и шириной 3 фута, встроенные в каждую из трех других стен. Эти двери ведут в межпространственные палаты других картин. Только одна из трех дверей может быть открыта в любой момент времени, и дверь не может быть открыта, если две другие двери при этом не будут не закрыты. Двери открываются если потянуть за блестящую латунную ручку, независимо от того, с какой стороны двери вы находитесь.

Хаотическая природа связанных между собой измерений привело к тому, что дверь при открытии ведет каждый раз в разные палаты. Чтобы узнать куда ведет дверь, используйте соответствующую таблицу для межпространственного измерения, в котором в настоящее время находятся персонажи. Персонажи всегда входят в новую палату через дверной проем на стене напротив окна.

КАРТИНА «ЛЕС»

кб	Куда Ведет Дверь
----	------------------

1-2	"Банкет" (за картиной в зоне М3)
3-4	"Тюрьма Арранта" (за картиной в зоне М6)
5-6	"Птица Рух" (за картиной в зоне М9)

КАРТИНА «БАНКЕТ»

кб	Куда Ведет Дверь
----	------------------

1-2	"Лес" (за картиной в зоне М1)
3-4	"Тюрьма Арранта" (за картиной в зоне М6)
5-6	"Птица Рух" (за картиной в зоне М9)

КАРТИНА «ТЮРЬМА АРРАНТА»

кб	Куда Ведет Дверь
----	------------------

1-2	"Лес" (за картиной в зоне М1)
3-4	"Банкет" (за картиной в зоне М3)
5-6	"Птица Рух" (за картиной в зоне М9)

КАРТИНА «ПТИЦА РУХ»

кб	Куда Ведет Дверь
----	------------------

1-2	"Лес" (за картиной в зоне М1)
3-4	"Банкет" (за картиной в зоне М3)
5-6	"Тюрьма Арранта" (за картиной в зоне М6)

Стены, полы, потолки и двери межпространственной палаты иммунны к любому типу урона. Существо может покинуть межпространственное измерение и вернуться в поместье через окно палаты (хотя тюрьма Арранта немного отличается, как описано ниже). Проходящее через окно существо выходит из картины не повредив ее.

Если одна из картин будет повреждена, окно в этой межпространственной палате исчезает, оставляя голую каменную стену. Если повредить все четыре картины, межпространственные палаты картин остаются связанными друг с другом, но не с поместьем.

Лес

В пределах межпространственного измерения этой картины стены окрашены таким образом, чтобы они изображали лес из деревьев и кустарников, пол покрыт тонким слоем грязи, а потолок окрашен под небо. У стены с окном прячутся четыре **медузы** в мантиях с капюшонами и покрытые зеленью для маскировки. Медузы атакуют незваных гостей, когда они пересекают комнату. Персонажи с показателем пассивной Мудрости (Восприятие) 15 и выше, замечают медуз и им не удастся застать их врасплох.

Банкет

Межпространственное измерение этой картины содержит банкетный стол длиной 15 футов, накрытый приготовленными блюдами, которые восхитительно выглядят и пахнут. Каждое блюдо обладает волшебным свойством, действующим только тогда, когда еда потребляется в этой комнате. Блюда и их свойства следующие:

Засахаренный Батат. Любое существо, которое ест с тарелки засахаренный батат, становится целью заклинания *огонь фей* [faerie fire] (Сл спасброска 15), эффект которого действует только на него и длится в течение 1 часа или до тех пор, пока не рассеется.

Фаршированный Сыром Перец. Любое существо с 75 очками здоровья и меньше, съедающее целиком фаршированный сыром перец, должно преуспеть в спасброске Сл 15 Телосложения или его очки здоровья мгновенно снижаются до 0 и оно взрывается, оставляя после себя в беспорядке все, что он нес и носил.

Подергивающие лягушачьи Лапки. Любое существо, съедающее с тарелки лягушачьи лапки, получает преимущество от заклинания *прыжок* [jump], длящееся в течение 1 часа или до тех пор, пока не рассеется.

Засоленные Яйца Куролиска. Любое существо, съедающее целиком засоленное яйцо куролиска, приобретает иммунитет к состоянию Окаменение в течение 1 часа.

Бургеры из Кровопийц. Любое существо, съедающее целый бургер из кровопийцы, получит 10 временных очков здоровья.

Вегетарианский Шашлык. Любое существо, которое ест с тарелки вегетарианский шашлык, должно сделать спасбросок Сл 15 Телосложения, получая 22 (4к10) урона ядом при неудаче или вдвое меньше при успехе.

АРРАНТ ПЕРО

Средний, гуманоид (человек)

Класс Доспеха 14

Очки здоровья 135 (18к8 + 54)

Скорость 30 фт.

СИЛ 10 (+0) ЛОВ 18 (+4) ТЕЛ 16 (+3)

ИНТ 16 (+3) МДР 15 (+2) ХАР 20 (+5)

Спасброски Инт +7, Мдр +6, Хар +9

Навыки Магия +11, Обман +9, История +7, Выступление +13

Чувства пассивное Восприятие 12

Языки Общий, Драконов, Эльфов, Подземный

Ур.Опасности 11 (7200 опыта) Бонус Мастерства +4

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Аррант совершает две атаки кинжалом и использует Насмешку Высшей Степени.

Кинжал. Рукопашная или дальнобойная атака оружием: +8 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. Попадание: 6 (1к4 + 4) колющий урон.

Басня Арранта (Перезарядка 6). Аррант произносит короткую притчу, нацеливаясь на пять видимых им существ в радиусе 30 футов от него. Каждая цель, которая может

слышать магические слова Арранта, должна сделать спасбросок Сл 17 Мудрости, получая 36 (8к8) психического урона при провале, или половину этого урона при успехе.

Колдовство. Аррант произносит одно из следующих заклинаний, используя Харизму в качестве своей способности к заклинаниям (Сл спасброска 17):

Неограниченно: *свет* [light], *волшебная рука* [mage hand], *фокусы* [prestidigitation]

3/день каждое: *обнаружение магии* [detect magic], *рассеивание магии* [dispel magic], *огонь фей* [faerie fire], *удержание чудовища* [hold monster]

1/день каждое: *сокрытые разум* [mind blank], *телепортация* [teleport]

Насмешка Высшей Степени. Аррант разрождается чередой пронизанных чарами оскорблений в видимое им в радиусе 60 футов от себя существо. Если существо может слышать Арранта (понимать сказанное необязательно), оно должно преуспеть в спасброске Сл 17 Мудрости или получить 66 (12к10) психического урона и иметь помеху при следующем броске атаки, который оно сделает до конца своего следующего хода.

Тюрьма Арранта

Когда персонажи входят в картину бального зала, двери на стенах этого межпространственного измерения закрываются и исчезают. Запотевшее окно покрыто грязью, которая мешает кому-либо пройти через него.

Аррант Перо (см. прилагаемый статблок) сидит в шезлонге, защищенный заклинанием *сокрытие разума [mind blank]*, и коротает свое время чтением той книги, которую он держал в руках в библиотеке, когда два дня назад был пойман в ловушку картины. Он внешне дружелюбен и вежливо интересуется у персонажей, кто они такие и что они здесь делают. Поскольку он голоден и мучается жаждой, он также любезно просит у них немного еды и питья. Если упоминаются Арфисты, Аррант едва может скрыть свое презрение.

Пока Аррант остается в Долине Глициний, он иммунен ко всем видам урона и автоматически преуспевает во всех спасбросках. При желании Аррант может подавить эту особенность (никаких действий не требуется) а также это происходит когда он находится в пределах 15 футов от Ренекора бехолдера.

С хорошим отыгрышем или успешной проверкой Сл 19 Харизмы (Обман или Убеждение) Аррант убеждается, что персонажи являются его союзниками и что они явились, чтобы помочь ему сбежать из Долины Глициний. Однако он настаивает, чтобы они не наносили ему удар магическим кинжалом до тех пор, пока не вернутся в поместье. Если персонажи не могут заслужить его доверие, Аррант притворяется что согласен с ними, но попытается сбежать при помощи заклинания *телепортации [teleport]*, как только выберется из ловушки картины, лишая персонажей возможности ударить его кинжалом. Куда забросит его заклинание *телепортация* зависит от вашего выбора, но пункт назначения должен быть расположен где-то в Долине Глициний.

Побег из Тюрьмы Арранта. Единственный способ сбежать из этой палаты - счистить с окна грязь магическим оружием, от прикосновения которого она испаряется и вылезти через окно. Аррант этого не знает, и у него нет волшебного оружия.

Птица Рух

В межпространственном измерении этой картины стены, двери и потолок по цвету имеют сходство с плотными облаками. Воздух холодный и свежий. Враждебная **птица рух** занимает большую часть комнаты и нападает на незваных гостей как только они появятся. Она устойчива к магии и слишком велика чтобы покинуть палату. Если её убьют, птица рух не будет заменена новой.

ВЕЧЕРИНКА АРРАНТА

Независимо от того сколько времени прошло внутри картин, когда Аррант и персонажи покидают межпространственное измерение они оказываются у северной стены бального зала во время вечеринки, которую устроили Ренекор и ненастоящий Аррант. Зал украшен гирляндами глициний, на маленьких столиках расставлены закуски и напитки. Ренекор и ненастоящий Аррант стоят посреди комнаты, окруженные толпой из тридцати одетых в красивые наряды жителей деревни, вообще все хорошо проводят вечер. Пять жителей деревни выбрались на сцену в качестве музыкантов. В эту группу входят клавишник, виолончелист, скрипач, флейтист и трубач. Среди собравшейся толпы лавируют четыре официанта. Все гости, артисты и официанты - безоружные **конструкты-обыватели**, которые не вступают в бой и убегают в случае его начала.

Ренекор различает настоящего Арранта от поддельного. Когда он замечает персонажей и настоящего Арранта, **бехолдер** атакует зависая вне досягаемости оружия ближнего боя и используя свои действия логова по необходимости. Двое **оживленных доспехов**, стоящие на страже за пределами бального зала, также атакуют персонажей по команде бехолдера. Ренекор хочет сохранить Арранту жизнь и воздерживается от причинения ему урона.

Оба Арранта выглядят одинаково. Однако ненастоящий Аррант не может ничего делать, кроме как двигаться и говорить, и развеивается как только ему будет нанесен урон заклинанием или магическим оружием. Другая магия или урон на него не влияют.

Если настоящий Аррант верит, что персонажи на его стороне, он дает им разрешение ударить его волшебным кинжалом. Если же он думает, что персонажи пришли в Долину Глициний, чтобы его убить, он сбегает из поместья используя заклинание *телепортация*, появляясь в другом месте Долины Глициний по вашему выбору. Приоритет Арранта - остаться в живых.

Аррант теряет свой иммунитет к урону находясь в пределах 15 футов от Ренекора, но он не сразу это осознает. Как только бард понимает, что Ренекор подавляет его непобедимость, он пытается держаться как можно дальше от бехолдера.

Когда в бальном зале разгорается бой, жители деревни начинают паниковать и разбегаться, что превращает бальный зал в труднопроходимую местность пока они не покинут помещение, что занимает 2 раунда.

Применение Лечения

Если Арранта ткнуть магическим кинжалом, он на мгновение ошеломленный отшатнется назад, преодолевая последствия своей порчи. Его глаза начинают светиться жутким фиолетовым светом в течение нескольких секунд, прежде чем вернуться к обычному состоянию, после чего его мировоззрение возвращается к нейтрально-хорошему. Придя в себя, он благодарит персонажей за помощь - как раз перед тем, как мир вокруг них исчезнет.



БАРД И БЕХОЛДЕР

ПОСЛЕДСТВИЯ

Когда Арранта либо вылечат, либо убьют, демиплан Долины Глициний распадается. Все вокруг персонажей исчезает, прежде чем полоса синего света вспыхивает в их поле зрения, и они возвращаются в Крепость Свечей, появляясь в незанятом пространстве как можно ближе к книге про Долину Глициний.

Если Аррант Перо переживет это испытание, он счастливый воссоединяется с Риллией, которая выдаст партии заработанное вознаграждение в размере 5000 зм. Аррант считает себя в долгу перед персонажами и может стать им ценным союзником в будущем. Если бард умирает, демиплан распадается и персонажи и труп Арранта возвращаются в Крепость Свечей. Риллия опечалена известием о смерти Арранта, но если его тело доставят ей, она заплатит за воскрешение барда. Награда, которую она обещала персонажам, вместо этого используется для оплаты воскрешения.

В том случае когда при распаде демиплана Ренекор жив, бехолдер отправляется обратно в свое логово в Подземье, где он затаит глубокую обиду на персонажей. Он посылает своих приспешников шпионить за ними, набирается сил и планирует план своей мести.

Книга о Духовной Алхимии

Приключение для персонажей 12 уровня

Автор сценария: Daniel Kwan Перевод - Ed_du

Реализация идеи и Редактор: Hannah Rose



Книга о Духовной Алхимии - одна из старейших книг в Крепости Свечей. Точная дата её появления в библиотеке была со временем утеряна, но своим возникновением она обязана трем мастерам Открытой Ладони, Братьям Рен - Ренди (произносится REN-dee), Ренджиэ (REN-jee-eh) и Ренмэй (REN-may). Путь Открытой Ладони - это монастырские традиции, сконцентрированные на защитных и лечебных применениях энергии ци и боевых искусств. В этой книге мастера представили дело всей своей жизни, описав, как они превратили традиционную технику боевых искусств Открытой Ладони в инструмент для достижения вечной жизни.

Среди боевых орденов давно ходят слухи о древнем фолианте, содержащем технику боевых искусств связанную с бессмертием. Три мастера понимали, что многие захотят достичь этого могущества, и что распространение таких знаний принесет в мир хаос. Разрываясь между необходимостью сохранить свою тайную технику и чувством вины за использование столь мощных боевых умений, три мастера решили скрыть сведения среди обширной коллекции Крепости Свечей.

Книга о Духовной Алхимии оставалась незамеченной в течение многих столетий, ее тайна была скрыта у всех на виду до тех пор, пока однажды она не привлекла внимание монаха, решившего подчинить естественное течение своей жизни своей воле.

ОБНАРУЖЕНИЕ КНИГИ

В Великой Библиотеке Крепости Свечей персонажи могут наткнуться на *Книгу о Духовной Алхимии*, занимаясь исследованием одной из следующих тем:

- Природа ци и ее использование в рукопашном бою и исцелении.
- Легенды о бессмертии
- Монастырские традиции, особенно Путь Открытой Ладони
- Изготовление магического оружия

Описание Внешнего Вида Книги

На первый взгляд эта книга средней толщины кажется одной из многих не имеющих особой значительности и заполняющих полки Великой Библиотеки книг. Однако при ближайшем рассмотрении окажется, что этот фолиант особенного качества. За исключением незначительных повреждений уголков, его оливково-зеленая обложка находится в идеальном состоянии. В переплет шелковыми нитями вшиты священные тексты и медицинские иллюстрации. Текст записан на бумажных листах, а иллюстрации выполнены на шелковых. Бумажные страницы кажутся состарившимися, но иллюстрации на шёлке выдержали испытание временем и выглядят так, какими они были в то время когда художник впервые занёс свою кисть над страницей.

Составленный на языке расположенных далеко на востоке Фаэруна земель, текст *Книги о Духовной Алхимии* написан столбцами, которые читаются сверху вниз и справа налево. Для прочтения текста нужно использовать заклинание *понимание языков [comprehend languages]*. В качестве альтернативы многие из Признанных могут перевести текст за небольшую плату (не более 100 зм). Признанные не будут делать копии книги, из-за содержащихся в ней способных причинить зло знаний.

Эзотерические Боевые Искусства

Книга о Духовной Алхимии - это эзотерический (известный лишь посвященным) документ о ментальных, физических и духовных тренировках, относящихся к жизненной энергии, известной как ци. В нем содержатся подробные схемы показывающие как поток ци проходит через тело гуманоидной формы и малоизвестные тренировки совершенствования жизненной энергии. Также здесь представлены приемы, при помощи которых монахи учатся сознательно контролировать свою жизненную энергию для получения в бою преимущества или исполнения экстраординарных ловких трюков. В качестве основных средств достижения контроля над ци подчеркивается использование методов контролируемого дыхания, медитации и дисциплины духа.

Кроме этого в книге представлены потаённые возможности организма в мудром манипулировании потоком ци. В отличие от традиционного учения Открытой Ладони, этот каталог техники боевых искусств рассказывает, каким образом

физические и духовные аспекты существа могут быть объединены для достижения бессмертия. Представлено здесь и подробное описание точек для надавливания, которые расположены на теле любого гуманоидного существа и воздействуя на которые энергию ци можно украсть из тела её обладателя.

Начинается книга с рассуждений о том, как можно объединить естественные энергии изначальной триады тела - души, сущности и разума. В записях отмечено, что препятствия на этом пути являются обычным явлением. Душа может быть испорчена отсутствием мудрости. Тело можно запятнать насильственными действиями. Ум легко скомпрометируется повышенным самомнением и эмоциональными привязанностями.

После разделов о духовной и лечебной мудрости следует глава о создании магических предметов, которые увеличивают боевые способности пользователя, с жуткими подробностями о том, каким образом авторы получили эти знания. Повсюду встречаются отчёты об экспериментах над захваченными в плен представителями местного населения и животными. Именно благодаря этим экспериментам мастера разработали ритуалы для создания магических предметов, способных пропускать действия нужные в противном случае для необходимого совершенствования души, сущности и ума.

Алхимия Духа

Прочитавшие *Книгу о Духовной Алхимии* персонажи, узнают следующую информацию о ци:

- Хотя не состоящие в монашеских орденах индивидуумы, обычно воспринимают энергию ци как что-то мистическое, ци имеет сильную связь со стихией воздуха, поскольку дыхание - это то, что соединяет душу с его сущностью (телом).
- Ци - это жизненная энергия, присутствующая во всех живых существах. Для управления потоком ци можно использовать лечебные методики и тренировки.
- В каждом живом существе есть две «жизни» - физическая и духовная. Когда эти аспекты между собой в гармонии, можно достичь большого могущества.

Отсутствующие Страницы

Из переплета *Книги о Духовной Алхимии* было вырвано несколько страниц. Сравнительно недавно их украли по поручению монаха-радикала Бак Мэя, практикующего Открытую Ладонь вероотступника стремящегося к физическому и духовному совершенству - ключам к настоящему долголетию и бессмертию. Однако избранная им жизненная стезя испортила его изначальную триаду (душу, сущность и разум). Не имея возможности достичь бессмертного состояния, он приказал своим самым доверенным ученикам проникнуть в библиотеку и выкрасть те страницы из книги, которые могли бы решить его проблему. Используя руководство на украденных страницах, Бак Мэй пытается создать волшебные перчатки и использовать их некромантическую силу для улучшения техники Открытой Ладони до подвластного лишь богам уровня.

Нападение на Великую Библиотеку

После доставки персонажам *Книги о Духовной Алхимии*, смущенный член Признанных сообщает им, что в фолианте отсутствуют несколько важных страниц.

"Примите мои извинения, искатели, но Книга о Духовной Алхимии подверглась вандализму. Говорили, что это руководство давало невообразимую власть над жизнью и смертью любому, кто сможет овладеть её секретами... но прошлой ночью кто-то имел наглость проникнуть в священные палаты и осквернить их!"

Хотя они и не понимают представленные в книге замысловатые концепции, Признанным известно, что на украденных страницах были инструкции по созданию *перчаток ловли душ* (см. описание предмета в конце приключения). Они хотят от персонажей помощи в возврате украденных страниц для того, чтобы помимо восстановления фолианта в первоначальное состояние никогда не был бы создан магический предмет такой силы.

Адъютант Признанных сопровождает персонажей в Великую Библиотеку для осмотра места, где произошло нападение и последующая кража:

Вас приводят в подвергшуюся нападению вандалов секцию, в которой несчетное количество литературных сокровищ разбросаны по полу. Прикрытые одеялом тела ещё двух Признанных покоятся на полу.

За возвращение украденных страниц Хранитель Фолиантов предлагает 8000 зм или эквивалент в переписанных из архивов Крепости Свечей магических знаниях.

Место Преступления

Следующие подсказки на месте преступления укажут персонажам в направлении расположенного недалеко от ведущего на север к городу Врата Балдура Прибрежного Тракта (Coast Way) древнего Скрывающего Леса (Cloakwood):

- Преуспевший в проверке Сл 14 Мудрости (Медицина) персонаж, может определить, что погибшие во время атаки Признанные были убиты при помощи боевых искусств. Их синяки и сломанные кости свидетельствуют о нанесении мощных безоружных ударов.
- Наложённое на убитых заклинание *разговор с мёртвыми [speak with dead]*, даст описания двух убийц: темноволосая женщина с порочащим лицо тонким шрамом лет тридцати-сорока с небольшим и привлекательный седовласый мужчина лет тридцати. Оба убийцы были одеты в простую облегающую черную одежду под белыми просторными рясами.
- Осматривающий тела персонаж и преуспевший в проверке Сл 13 Интеллекта (Расследование), обнаруживает в кулаке одной из жертв оторванный лоскут белой ткани с рисунком в виде белого лотоса внутри черного круга. Признанные опознают в нём символ Ордена Бессмертного Лотоса, монашеского союза возглавляемого мастером боевых искусств Бак Мэем. В течение многих лет адепты Бак Мэя нападают на направляющихся в Крепость Свечей из Врат Балдура путешественников, крадя подготовленные ими подношения, прежде чем им удаётся добраться до библиотеки.

Развитие Событий

Если персонажи не находят никаких улик или не определяют причину получения ран, клочок белой ткани обнаруживает Признанный.

Для определения местонахождения убийц может быть использовано заклинание *общение [commune]* или подобная магия, отправляющая персонажей в самое сердце Скрывающего Леса. Кроме того, любой осмотревший клочок белой ткани персонаж с успешной проверкой Сл20 Интеллекта (История) вспомнит, что по слухам в дебрях этого леса у Ордена Бессмертного Лотоса находится святилище.

ОРДЕН БЕССМЕРТНОГО ЛОТОСА

Бак Мэй и его первые ученики скитались по миру, пока не решили осесть в городе Врата Балдура. Однако вскоре после того как влияние монахов стало угрожать сложившейся в городе власти столкновения с преступными организациями и местными миротворцами вынудили молодой орден покинуть город и укрыться в самом сердце Скрывающего Леса. Закалившись в суровом климате и в противостояниях с его чудовищными обитателями, молодой орден стал доминирующей силой в лесу.

В Ордене довольно простая иерархия, в которой Бак Мэй является старшим настоятелем, а за ним следуют ученики и рядовые монахи. Его заслужившие наибольшее доверие ученики, Стальной Журавль и Нефритовая Тигрица, являются лидерами второго плана, помогающие прививать членам ордена ценности, которые Бак Мэй считает наиболее важными: послушание, дисциплину и упорство в стремлении к знаниям.

Бак Мэй - традиционный мастер Открытой Ладони, но другие члены ордена могут иметь знания различных других традиций. Они едины в убеждении, что мир погряз в войнах и коррупции, оставив им лишь единственный путь - это путь лотоса, чистого белого цветка, плавающего даже в самых грязных водах. Для олицетворения веры, монахи Бессмертного Лотоса носят простую, облегающую черную одежду под белыми просторными рясами. Символ Бессмертного Лотоса - белый лотос внутри черного круга. Действующие за пределами Скрывающего Леса монахи, чтобы избежать привлечения внимания выдают себя за нищих и охотников или маскируются под странствующих следопытов, друидов и воров.

Члены ордена, будь то силой или воровством, несут обязанность в накоплении знаний орденом. Каждый из них должен принести в орден по крайней мере один новый том или свиток в месяц. Близость их храма к Вратам Балдура и Крепости Свечей позволяет монахам использовать в своих интересах потоки прибывающего и уезжающего из находящегося по соседству мегаполиса населения, а также путешествующих в библиотеку искателей знаний.

Внутри своего храма в Скрывающем Лесу у членов ордена упорядоченная жизнь, от заката до рассвета наполненная интеллектуальными, физическими и духовными тренировками. Методы обучения и тренировки Бак Мэя иногда отдают безумством из-за применения в них элементов насилия, но тем не менее они эффективны и самые упорные постигают за недели то, чему другим приходится учиться месяцами.

Значимые Личности

Бак Мэй - бесспорный лидер, который в обучении младших членов ордена полагается на двух своих учеников, Стального Журавля и Нефритовую Тигрицу. Стальной Журавль и Нефритовая Тигрица - также ещё и те, кому Бак Мэй поручил напасть на Крепость Свечей и добыть нужные ему страницы из *Книги о Духовной Алхимии*.

Бак Мэй

Законно-злой, человек, монах (70 лет)

Когда-то Бак Мэй был ловким опытным монахом из нации Шу, известный тем, что отстаивал справедливость и помогал нуждающимся на своей родине, далеко на востоке Фаэруна. По мере того как он становился старше, всё больше узнавал о мире и начинал ощущать груз прожитых лет, его мировоззрение изменилось. Движимый растущим страхом перед

смертью, Бак Мэй стал одержим идеей бессмертия. Он начал собирать на эту тему различные руководства, консультироваться с практикующими некромантию адептами и искать аудиенции у темных сил.

Настоятели его храма, узнав о кардинально изменившихся устремлениях, потребовали у Бак Мэя прекратить свою деятельность. В ответ он попытался устроить в храме мятеж, что привело к вероотступлению и дальнейшему отлучению Бак Мэя и его последователей, окрестившими себя в итоге Орденом Бессмертного Лотоса. Немногочисленная группировка в конце концов поселилась в лесу возле Врат Балдура, где и набирают новых рекрутов в орден. Под жесткой опекой Бак Мэя и его эксцентричными методами обучения численность и сила ордена росла, давая возможность спланировать их лидеру месть для своих бывших наставников.

Среди монахов Фаэруна Бак Мэй довольно известен. Некоторые считают его изгнанным из ордена за предательство и пренебрежения традициями мерзавцем, другие видят в нем радикально настроенного искателя знаний.

Бак Мэй - старец с длинной белой бородой и кустистыми бровями. Как и другие члены его ордена, Бак Мэй одет в белоснежную, подпоясанную черным поясом рясу, поверх облегающей черной рубашки и брюк.

Черта Характера. "Я сужу о других по их поступкам. Слова ничего не значат."

Идеал. "Знание. Книга о Духовной Алхимии поможет мне оставить позади грехи моего прошлого, давая мне бесконечное будущее."

Привязанность. "Я приведу своих учеников к жизни, незапятнанной мирскими проблемами. Мы поднимемся над всеми в вечность."

Слабость. "Я убежден, что заслуживаю вечной жизни, несмотря на все страдания, которые я причинил другим."

Стальной Журавль

Законно-злой, человек, монах (36 лет)

Стальной Журавль - держащийся с грацией танцора высокий и стройный необыкновенно симпатичный человек, с аккуратными серебристыми волосами и темно-зелеными глазами.

Во время налета на Крепость Свечей с левого рукава белой рясы Стального Журавля оторвался лоскут ткани, и Стальной Журавль до сих пор не удосужился озаботиться его починкой. Хорошозаметное повреждение его рясы - свидетельство причастия Стального Журавля к краже.

Черта Характера. "Техника Бессмертного Лотоса прекрасна и могущественна. Я стану преемником мастера Бак Мэя."

Идеал. "Древние традиции и тайные боевые искусства должны быть сохранены и изучены. Пряча их в библиотеках, мы позорим наших учителей."

Привязанность. "Бессмертный Лотос - моя новая семья. Бак Мэй приведет меня к светлому будущему."

Слабость. "Монахам моего старого храма известен мой позор. Я никогда не смогу вернуться."

Нефритовая Тигрица

Законно-злой, человек, монах (40 лет)

Нефритовая Тигрица - женщина крепкого телосложения, с отточенными интенсивными физическими тренировками мускулами. У нее суровый внешний вид, черные как смоль волосы, карие глаза и длинный тонкий шрам на правой щеке. Она соответствует описанию одного из воров, проникших в Крепость Свечей.

Черта Характера. "Ничто не может поколебать мою веру в Бак Мэя."

Идеал. "Я делаю то, что должна. Следует повиноваться наставникам храма."

Привязанность. "Я обязана жизнью Бак Мэю. Он взял меня к себе, когда мои родители бросили меня умирать."

Слабость. "Моя гордость не позволит мне отказаться от вызова или простить любое оскорбление."

В СКРЫВАЮЩИЙ ЛЕС

Используя полученные в Крепости Свечей подсказки персонажи могут отследить за ворами по Прибрежному Тракту на север до Скрывающего Леса. В этом мрачном лесу находится их оперативная база - Храм Бессмертного Лотоса. Когда персонажи войдут в лес, зачитайте:

Как только вы начинаете углубляться в Скрывающий Лес, всё вокруг начинает с пугающей скоростью темнеть. Со всех сторон до вас доносится шуршание, шелест листвы и отдаленный рев неизвестных зверей.

Скрывающий Лес является домом для многих агрессивных фэй и зверей. Из-за его опасных обитателей и растительности только отчаянные смельчаки осмеливаются войти в эти леса, что делает его подходящим местом для тайного храмового комплекса Бак Мэя.

Утилизация Свидетелей

Через несколько часов путешествия персонажи обнаруживают ведущую вглубь леса проторенную тропу. Если они пойдут по тропе, то станут очевидцами жуткой картины:

Неожиданно вас окутывает гнетущий запах разложения. Невдалеке от тропы лежит пустотелый окаменевший ствол дерева, заполненный тягучей черной грязью из которой вытянулись по направлению к двум фигурам в белых одеждах черные усики. Таинственные личности находятся уже в двадцати футах от ствола дерева, толкая к нему наполненную телами тачку.

Внутри окаменевшего дерева обитают две **черных слизи**. Бак Мэй использует их для избавления от посвященных не справившихся с суровыми тренировками, вмешивающихся в его дела шпионов, и заблудившихся путешественников, случайно обнаруживших его храм.

Фигуры в белых рясах - это два **монаха Бессмертных Лотоса** (см. статблок далее в приключении). Четыре тела в тачке - останки двух взрослых людей (монахов) погибших во время тренировок, и останки двух лесных гномов схваченных при краже из храмового сада. Если персонажи ничего не делают только наблюдают, монахи сбрасывают тела в пределах 5 футов от ствола дерева. Когда тела вываливаются из тачки, слизи выползают из дерева и начинают пожирать останки. Каждая черная слизь может поглотить один труп гнома за 2 раунда или один труп человека за 4 раунда. Слизь игнорируют не беспокоящих их существ.

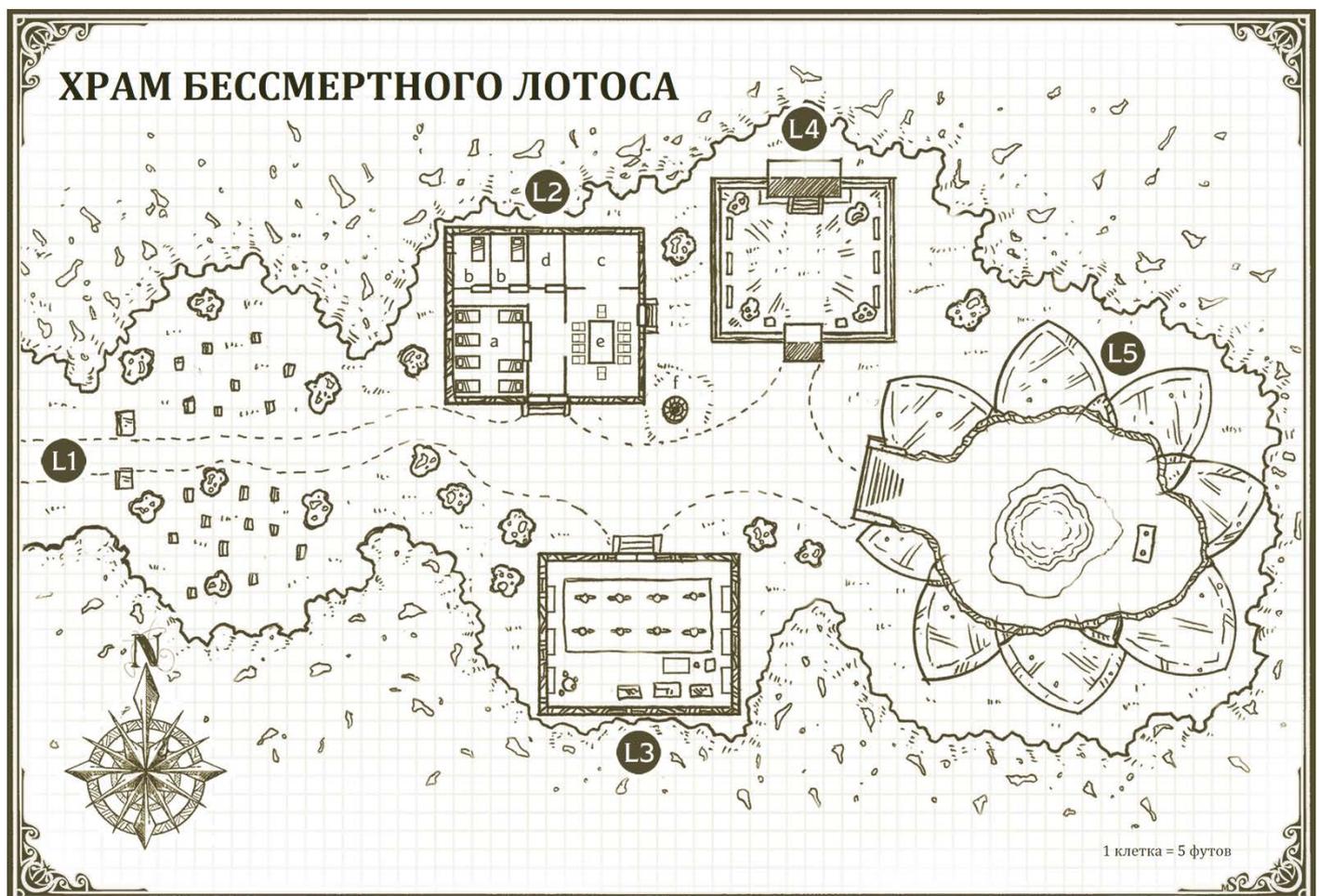
Вывалив тела, монахи не задерживаются у пирующих слизей; они вместе с тачкой отправляются обратно к храму, находящемуся примерно в 500 ярдах к востоку от этого места. Если персонажи обозначают своё присутствие, монахи бросают тачку и прячась за деревьями пытаются заманить персонажей в рукопашную. Не рассчитав собственные силы, они сгруппировавшись решают остаться и принять бой для проверки своего обучения. Взятые в плен, монахи будут держать язык за зубами и не станут добровольно разглашать какую-либо информацию. Заклинание *внушение [suggestion]* или подобная магия может заставить их разгласить сведения о местоположении храма, внутренних структур, средств обороны и его лидерах.

Для того чтобы следовать по следам ушедших обратно монахов не требуется никаких проверок способностей, так как тачка оставляет в земле после себя глубокую колею. Следующие по этим следам персонажи приходят в зону L1.

Дружелюбные Дриады

Если персонажи убивают чёрные слизи и побеждают монахов, появляются, используя свою способность Путешествие через Деревья, пять **дриад**.

Зловещие звуки леса стихают, когда в воздухе раздаётся согревающее душу пение. Из-за окружающих поляну деревьев, выходят прекрасные феи. Они поднимают руки в знак мира и улыбаются вам.



Сокровище. Дриады благодарны героям за то, что они избавили их лес от черных слизей. Каждая дриада вручает партии награду: деревянный флакон с одной дозой сладкого сока, действующего как *превосходное зелье исцеления* (*superior potion of healing*).

Развитие Событий. Дриады уговаривают персонажей проследовать по оставленным монахами следам, утверждая, что они приведут к "ещё большему злу, которое необходимо победить." Персонажи не могут убедить дриад сопровождать их, так как дриады боятся храма и его избегают.

ХРАМ БЕССМЕРТНОГО ЛОТОСА

Если персонажи проследуют по ведущим к храму следам, зачитайте:

Следы приводят к западному краю укромной поляны. Деревья частично скрывают за собой несколько деревянных построек, но они кажутся карликовыми по сравнению с размером с башню монументальным сооружением на дальнем конце поляны, напоминающим высеченный в твердой скале растущий из земли гигантский цветок лотоса.

В том случае когда персонажи прибывают в храм, не поставив в известность о себе его обитателей, они смогут понаблюдать за распорядком и передвижениями монахов. Жизнь в храме подчинена строгому распорядку, повседневная деятельность ордена включает в себя патрулирование периметра, охоту в лесу, уход за землей, обучение и занятия по учениям Бак Мэя.

К входу в каждое строение ведет гравийная дорожка. Смышлёные персонажи могут избежать некоторых столкновений, двигаясь по окраине леса, а не напрямик через поляну.

Следующие места отмечены на карте Храма Бессмертного Лотоса.

L1. Лес Плит

Перед вами выполняющие роль врат две резные каменные колонны увенчанные остроконечными крышами с черепицей из коры. Наверху висит деревянная табличка с изображением белого лотоса в черном круге. За воротами начинается ухоженная гравийная дорожка, проходящая через небольшое скопление вертикально стоящих каменных плит и древних деревьев.

По мере прохождения персонажами Леса Плит, они сталкиваются с одним из самых старших учеников Бак Мэя - **Стальным Журавлем**, и четырьмя монахами Бессмертного Лотоса (см. сопутствующий статблок). Они несут патрулирование и сразу кинутся в бой. Когда персонажи приблизятся, зачитайте:

"Очень немногие осмелились бы прийти сюда," раздаётся голос сверху. В двадцати футах над вами, балансируя в стойке с широко расставленными ногами на двух больших каменных колоннах находится человек со стройным, атлетическим телосложением и пронзительным взглядом зеленых глаз. Вокруг него в таких же стойках на других каменных плитах замерли четверо молодых людей.

С грациозностью птиц он спрыгивает со своего насеста, бесшумно приземляясь на землю и достает из-за пояса девятисекционный цепной кнут.

"Отдаю должное вашему мужеству. Но прежде чем получите шанс сразиться с Бак Мэем, вам придется иметь дело со мной - Стальным Журавлём!"

Когда Стальной Журавль обрушивает на вас пресс своих атак, монахи используют плиты для укрытия перепрыгивая между ними, прежде чем схлестнуться с персонажами в ближнем бою.

Красный Ключ. У Стального Журавля с собой красный деревянный ключ, отпирающий дверь в зону L3.

СТАЛЬНОЙ ЖУРАВЛЬ

Средний гуманоид (человек), законно-злой

Класс Доспеха 17 (защита без доспехов)

Очки здоровья 76 (9к8 + 36)

Скорость 40 фт.

СИЛ 13 (+1) **ЛОВ** 18 (+4) **ТЕЛ** 18 (+4)

ИНТ 13 (+1) **МДР** 17 (+3) **ХАР** 14 (+2)

Спасброски Лов +7, Инт +4

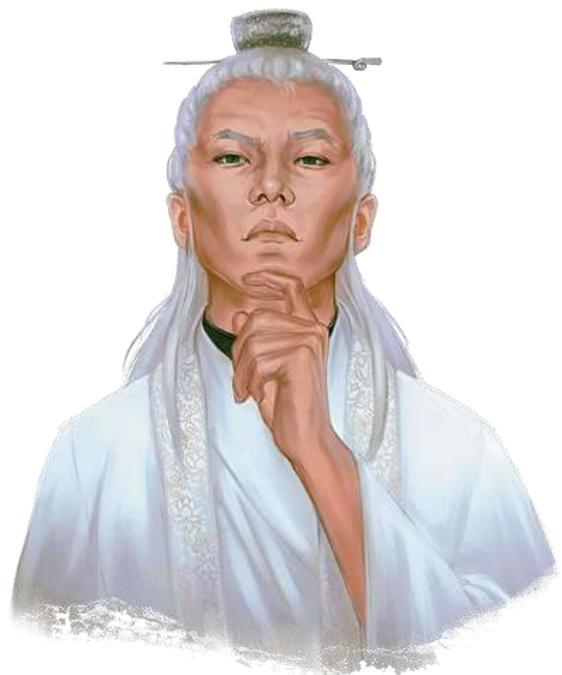
Навыки Акробатика +7, Обман +5, Восприятие +6,

Скрытность +7

Сопротивление к урону яд, психический

Чувства пассивное Восприятие 16

Языки Общий



Ур.Опасности 8 (3900 опыта) Бонус Мастерства +3

Защита без Доспехов. Пока Стальной Журавль не носит ни доспехи, ни щит, к КД прибавляется его модификатор Мудрости.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Стальной Журавль совершает три атаки.

Силовой Удар. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** 8 (1к8 + 4) урона силовым полем, и если целью является существо, оно должно преуспеть в спасброске Сл 15 Телосложения или будет Ошеломлённой до начала следующего хода Стального Журавля.

Кнут. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. **Попадание:** 6 (1к4 + 4) рубящий урон или если цель - существо, Стальной Журавль делает цель Схваченной (Сл высвобождения 15). Стальной Журавль не может атаковать кнутом если он использован

для захвата цели-существа. В любой момент в свой ход он может освободить схваченное хлыстом существо (никаких действий не требуется).

Самолечение (перезарядка после продолжительного отдыха). Стальной Журавль восстанавливает 2к8 + 4 очков здоровья и убирает все уровни истощения.

РЕАКЦИИ

Отражение Снарядов. В ответ на попадание по нему атакой дальнобойным оружием, Стальной Журавль отражает снаряд. Урон от этой атаки уменьшается на 1к10 + 10. Если урон уменьшился до 0, Стальной Журавль поймал снаряд, если он достаточно мал, чтобы держать его одной рукой, и у него свободная рука.

Медленное Падение (3\День). При падении Стальной Журавль может его замедлить так, что не получит никакого урона при приземлении.

L2. Жилые Помещения

Члены ордена живут в скромном, выстроенном на высоких столбах, одноэтажном здании. Черепичная крыша обеспечивает защиту от непогоды, а раздвижные наружные стеновые панели можно сдвигать и раздвигать в соответствии с потребностями обитателей. Стены жилых помещений сделаны из бумаги на деревянных рамах, что не даёт возможность уединиться. Помещение находится в пределах видимости Святылища Острых Зубцов (зона L5), но достаточно далеко, чтобы обеспечивать Бак Мэю уединение, в котором он нуждается.

L2a. Спальня Монахов

В комнате расставлены несколько узких жестких коек, в которых спят монахи Бессмертные Лотоса.

L2b. Частные Покои

В этих двух комнатах на нормальных кроватях спят **Нефритовая Тигрица** и **Стальной Журавль**.

L2c. Кухня

Все члены ордена участвуют в чередующемся графике выполнения таких обязанностей, как мытье посуды и приготовление пищи. Обитатели храма питаются простой, но сбалансированной пищей из того, что они выращивают в саду, собирают в Скрывающем Лесу и охотятся. Бак Мэй предпочитает обедать в Святылище Острых Зубцов, куда ему и доставляют пищу.

Сокровище. Небольшая коробка со специями на кухне стоит 25 зм.

L2d. Хранилище

Рядом с кухней скромное помещение для хранения продуктов, кухонных принадлежностей и запасных ряс.

Сокровище. Тщательный обыск помещения даст шелковый мешочек с десятью драгоценными камнями по 50 зм.

L2e. Обеденный Зал

В комнате доминирует длинный стол, сделанный из разрезанного вдоль ствола дерева, окруженный табуретами из небольших пней. Монахи едят посменно. Бак Мэй обычно держится особняком и редко принимает пищу вместе со своими учениками.

L2f. Сад

Рядом с жилым помещением находится колодец, к северу от него небольшой сад, где орден выращивает овощи. Рядом с садом построен курятник. Как и в остальных общехрамовых обязанностях, монахи по очереди ухаживают за садом и кормят кур.

Четыре **монаха Бессмертного Лотоса** ухаживают за садом и набирают свежую воду из колодца. Если монахи знают о находящихся поблизости персонажах, они действуют как стража и готовы к бою, в котором будут использовать свои садовые орудия в качестве оружия (используйте вариант атаки безоружного удара монаха, но измените тип урона в зависимости от обстоятельств на колющий или рубящий). Когда будут побеждены двое из монахов, оставшиеся отбегают в сторону тренировочных площадок (зона L4) в поисках подкрепления.

МОНАХ БЕССМЕРТНОГО ЛОТОСА

Средний гуманоид

Класс Доспеха 15 (защита без доспехов)

Очки здоровья 65 (10к8 + 20)

Скорость 30 фт.

СИЛ 12 (+1) **ЛОВ** 16 (+3) **ТЕЛ** 14 (+2)

ИНТ 11 (+0) **МДР** 14 (+2) **ХАР** 10 (+0)

Навыки Акробатика +6, Восприятие +5, Скрытность +6

Чувства пассивное Восприятие 15

Языки Общий

Ур.Опасности 5 (1800 опыта) **Бонус Мастерства** +3

Защита без Доспехов. Пока монах не носит ни доспехи, ни щит, к КД прибавляется его модификатор Мудрости.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Монах совершает две атаки.

Силовой Удар. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** 7 (1к8 + 3) урона силовым полем, и если целью является существо, оно должно преуспеть в спасброске Сл 14 Ловкости DC 14 или будет сбито с ног и лежать ничком.

Дротик. Дальнобойная атака оружием: +6 к попаданию, дистанция 20/60 фт., одна цель. **Попадание:** 5 (1к4 + 3) колющий урон.

Л3. Зал Знаний

Это помпезное деревянное здание построено вокруг древних каменных стен забытого временем сооружения. Покрытая красным лаком запертая двойная дверь украшена затейливой резьбой в виде лотоса, парящего над двумя раскрытыми ладонями.

Действием, персонаж может попытаться вскрыть двери при помощи воровских инструментов и успешной проверки Сл 17 Ловкости, или выломать их с успешной проверкой Сл 17 Силы (Атлетика).

Внутри здания расположено одно большое пространство, содержащее два ряда деревянных манекенов, несколько других предметов мебелировки сдвинуты к задней части помещения. В решетчатых стеллажах вдоль восточной и западной стен хранятся свитки.

Именно здесь члены ордена развивают свою способность понимать течение энергии ци и практикуют технику манипулирования ей. На деревянных манекенах вырезаны канавки, обозначающие, где по телу проходят потоки энергии ци. Персонажи-монахи или преуспевшие в проверке Сл 13 Мудрости (Медицина), смогут понять назначение манекенов.

Более сотни свитков с обучающей методикой написанных от руки Бак Мэем на Общем языке, хранятся в ячейках решеток вдоль западной и восточной стен.

Измученный Пленник

Пока персонажи исследуют помещение, зачитайте:

Вы слышите раздающийся неподалеку, из-за рядов тренировочных манекенов, слабый стон. На толстых канатах, раздетый до нижнего белья, подвешен безвольно болтающийся дварф. Подойдя ближе, вы видите темные, болезненные синяки на его теле, их узор совпадает с бороздками на деревянных манекенах.

Сквозь льющиеся из глаз слезы он смотрит на тебя и хрипит: "Пожалуйста, дай мне умереть."

Харбеку, щитовому дварфу, которого держат в плену в юго-западном углу здания, 145 лет. У него статблок **разведчика** со следующими изменениями:

- Харбек говорит на Общем и языке Дварфов.
- У него 5 уровней истощения и осталось 1 очко здоровья.
- Имеет темнотрение на расстоянии до 60 футов, сопротивление урону ядом и преимущество при спасбросках от отравления.

Харбек - единственный выживший из захваченного Орденом Бессмертного Лотоса отряда авантюристов. Если его расспросить, Харбек сможет вспомнить, как переодетый нищим член Бессмертного Лотоса, заманил группу в храм, где искателей приключений схватили и одного за другим подвергли пыткам. Оружие Харбека лежит на соседнем столе. Если его раны исцелятся и будут сняты уровни истощения, Харбек предлагает сразаться вместе с персонажами в знак своей им благодарности.

Харбек - путешественник горный дварф с коричневой кожей, карими глазами и черными как смоль волосами. Его рост чуть выше 4 футов и у него атлетическое телосложение.

Черта Характера. "Я ревностный поклонник Морадина и беру на себя ответственность защищать тех, кто в этом нуждается."

Идеал. "Честность - лучшая политика."

Привязанность. "Когда кто-то помогает мне, я обязан с честью отплатить ему тем же."

Слабость. "Я слишком доверчив, мне трудно распознать ложь."

L4. Тренировочные Площадки

Топот ног, рассекающие воздух крики, на открытом дворе высокая женщина повелительным тоном отдает приказы четырем молодым послушникам.

Широкий каменный двор окружают оружейные стойки, брёвна для упражнений, мешки с песком и деревянные тренировочные столбики для отработки ударов. Здесь, от восхода до заката, в суровых условиях, тренируются обитатели храма. Насилие является основным инструментом обучения, используемым Бак Мэем и его учениками, благодаря чему молодые послушники хорошо и быстро знакомятся с болью.

Тут **Нефритовая Тигрица** проводит тренировку **четырёх монахов** Бессмертного Лотоса. Когда начнется бой, зачитайте:

"Нарушители!" восклицает женщина. "Они проникли сюда, чтобы украсть секреты мастера Бак Мэя! Ученики, покажем незваным гостям могущество Бессмертного Лотоса!"

Когда ее ученики бросаются в атаку, она одним неуловимым движением принимает эффективную стойку с вытянутыми вперед руками, словно когти атакующего тигра.

Нефритовая Тигрица кидается в бой следом за монахами. Все они готовы умереть за Бак Мэя и полны решимости помешать персонажам добраться до Святилища Острых Зубцов.

Красный Ключ. У Нефритовой Тигрицы с собой красный деревянный ключ, отпирающий дверь в зону L3.

НЕФРИТОВАЯ ТИГРИЦА

Средний гуманоид (человек), законно-злой

Класс Доспеха 15 (защита без доспехов)

Очки здоровья 71 (11к8 + 21)

Скорость 40 фт.

СИЛ 18 (+4) **ЛОВ** 14 (+2) **ТЕЛ** 15 (+2)

ИНТ 11 (+0) **МДР** 16 (+3) **ХАР** 11 (+0)

Спасброски Сил +7, Тел +5

Навыки Атлетика +7, Проницательность +6, Запугивание +3, Восприятие +6

Сопротивление к урону яд

Иммунитет к состояниям Очарованный, Испуганный

Чувства пассивное Восприятие 16

Языки Общий

Ур.Опасности 8 (3900 опыта) **Бонус Мастерства** +3

Защита без Доспехов. Пока Нефритовая Тигрица не носит ни доспехи, ни щит, к КД прибавляется её модификатор Мудрости.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Нефритовая Тигрица совершает три атаки.

Силовой Удар. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** 13 (2к8 + 4) урона силовым полем, и если целью является существо, оно должно преуспеть в спасброске Сл 15 Телосложения или будет Ошеломлённой до начала следующего хода Нефритовой Тигрицы.

Отравленный Дротик. Дальнебойная атака оружием: +5 к попаданию, дальность 20/60 фт. одна цель. **Попадание:** 4 (1к4 + 2) колющий урон плюс 7 (3к4) урон ядом и цель должна преуспеть в спасброске Сл 15 Телосложения или получить 1 уровень истощения.

Самолечение (перезарядка после продолжительного отдыха). Нефритовая Тигрица восстанавливает 2к8 + 2 очков здоровья и убирает все уровни истощения.



БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Ловкий Побег. Нефритовая Тигрица может совершать действия Засада или Отход.

РЕАКЦИИ

Отражение Снарядов. В ответ на попадание по ней атакой дальнебойным оружием, Нефритовая Тигрица отражает снаряд. Урон от этой атаки уменьшается на 1к10 + 9. Если урон уменьшился до 0, Нефритовая Тигрица поймала снаряд, если он достаточно мал, чтобы держать его одной рукой, и у неё свободная рука.

L5. Святилище Острых Зубцов

Выглядящее зловеще каменное сооружение возвышается над остальным храмовым комплексом. Оно напоминает гигантский каменный цветок, растущий в самом сердце леса. Накрытые красной ковровой дорожкой каменные ступени поднимаются на десять футов ко входу в грубо вытесанную в камне комнату, из которой льётся манящий внутрь мягкий свет факелов.

Святылище Острых Зубцов - это личные покои, зал для медитаций и резиденция **Бак Мэя**. В центре расположен наполненный водой и покрытый плавающими лилиями искусственный бассейн.

Украденные страницы из Книги о Духовной Алхимии лежат на деревянном алтаре с замысловатой резьбой за бассейном. Бак Мэю еще только предстоит собрать материалы, необходимые для изготовления *перчаток ловли душ*. На страницах представлены подробные иллюстрации, показывающие, как энергия ци протекает сквозь руки. Если страницы вынести на лунный свет, становится виден текст с инструкциями по созданию *перчаток ловли душ*. Бак Мэй знает об этом факте, но не собирается делиться им ни с кем, даже со своими самыми доверенными подчиненными.

С Бак Мэем в храме находятся четверо **монахов Бессмертного Лотоса**. Для увеличения сложности столкновения вы можете добавить ещё больше монахов, только что вернувшихся для отчёта с охоты. Они прибывают в самый разгар боя. Когда сражение начинается, зачитайте:

Поглаживая свою ухоженную белую бороду, старец насмехается над вами, пока его ученики занимают боевые позиции вокруг зала.

"Неужели вы действительно решили, что сможете одолеть мой стиль Бессмертного Лотоса? Да вы просто черви ползающие по грязи в дождливый день. Я - птица, я буду пировать!"

Бак Мэй принимает низкую боевую стойку. Его руки и кисти двигаются в шквальном темпе, демонстрируя неестественную грацию и ловкость для человека столь преклонного возраста.

"У меня нет слабостей. Никаких изъянов. Покажи мне свою, так сказать силу."

Убивает Бак Мэй без колебаний. Яростно атакуя он попрекает персонажей за недостаток боевого изящества. Если же победа его ордена будет маловероятной и он будет близок к гибели, Бак Мэй взмолится о пощаде.

Захлебываясь собственной кровью, Бак Мэй недоверчиво смотрит на тебя. "Кто ты такой, заведи тебя Ад? Мой стиль Бессмертного Лотоса должен был быть... непобедимым."

Судьба Бак Мэя в конечном счете зависит от персонажей. Смерть - подходящий финал для того, кто боится смерти так сильно, что причиняет боль другим, но Бак Мэй когда-то был добрым и преданным справедливости человеком, так что, возможно, он ещё может найти путь к искуплению.

Сокровище. По периметру Святылища Острых Зубцов полно полок и сундуков, в которых в общей сложности десять редких книг (по 100 зм каждая) и двадцать редких свитков (по 50 зм каждый).

С тыльной стороны у алтаря потайное отделение. Осматривающий алтарь персонаж обнаружит его с успешной проверкой Сл 17 Мудрости (Восприятие). Внутри *зелье чтения мыслей (potion of mind reading)* и *перо Кваля ((птица) Quaal's feather token)*.

БАК МЭЙ

Средний гуманоид (человек), законно-злой

Класс Доспеха 17 (защита без доспехов)

Очки здоровья 102 (12к8 + 48)

Скорость 40 фт.

СИЛ 10 (+0) **ЛОВ** 18 (+4) **ТЕЛ** 18 (+4)

ИНТ 13 (+1) **МДР** 17 (+3) **ХАР** 16 (+3)

Спасброски Сил +5, Лов +9, Тел +9, Инт +6, Мдр +8, Хар +8
Навыки Акробатика +9, Атлетика +5, Медицина+8, Религия +6, Скрытность +9

Спротивление к урону яд, звук

Иммунитет к состояниям Очарованный, Испуганный, Парализованный

Чувства пассивное Восприятие 13

Языки Ауран, Общий

Ур.Опасности 13 (10000 опыта) **Бонус Мастерства** +5

Особое снаряжение. Бак Мэй имеет при себе посох ударов (*staff of striking*) с 10 зарядами.

Легендарное Спротивление (2/день). Если Бак Мэй проваливает спасбросок, он может вместо этого сделать спасбросок успешным.

Защита без Доспехов. Пока Бак Мэй не носит ни доспехи, ни щит, к КД прибавляется его модификатор Мудрости.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Бак Мэй атакует трижды: два раза Громовым ударом и один раз Посохом ударов.

Громовой Удар. Рукопашная атака оружием: +9 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 15 (2к10 + 4) звуковой урон и если цель - существо, оно должно преуспеть в спасброске Сл 17 Телосложения или будет



Оглохшей и Ошеломлённой до начала следующего хода Бак Мэя.

Посох Ударов. Рукопашная атака оружием: +9 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** 3 (1к6) дробящий урон, или 4 (1к8) дробящий урон при двуручном хвате, и Бак Мэй может израсходовать до 3 зарядов посоха. За каждый израсходованный заряд цель получает дополнительно 1к6 силовым полем урона.

Самолечение (перезарядка после продолжительного отдыха). Бак Мэй восстанавливает 2к8 + 4 очков здоровья и убирает все уровни истощения.

РЕАКЦИИ

Отражение Снарядов. В ответ на попадание по нему атакой дальнобойным оружием, Бак Мэй отражает снаряд. Урон от этой атаки уменьшается на 1к10 + 12. Если урон уменьшился

до 0, Бак Мэй поймал снаряд, если он достаточно мал, чтобы держать его одной рукой, и у него свободная рука.

БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Ловкий Побег. Бак Мэй может совершать действия Засада или Отход.

ЛЕГЕНДАРНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Бак Мэй может совершить 3 легендарных действия, выбирая из представленных ниже вариантов. За один раз можно использовать только одно легендарное действие, и только в конце хода другого существа. Бак Мэй восстанавливает использованные легендарные действия в начале своего хода.

Танец Журавля. Бак Мэй передвигается на 20 футов не провоцируя при этом атак по возможности.

Громовой Удар (Стоит 2 Действия). Бак Мэй использует Громовой удар.

ПОСЛЕДСТВИЯ

Герои победили Бак Мэя, оставили Орден Бессмертного Лотоса в смятении и вернули украденные страницы из *Книги о Духовной Алхимии*. Что дальше?

Когда партия возвращается в Крепость Свечей с украденными страницами, Признанные признательны им и приступают к восстановлению книги. Они приветствуют персонажей как героев и предоставляют им обещанную награду в монетах на сумму 8000 зм или эквивалент в переписанных из архивов Крепости Свечей магических знаниях. Завершение приключения может послужить катализатором для продолжения сюжета. Следующие вопросы могут помочь вам его сформировать:

- Что произошло с первыми мастерами Открытой Ладони?
- Захотят ли монашеские ордена на родине Бак Мэя к востоку от Фаэруна узнать его судьбу?
- Безопасно ли оставлять в Крепости Свечей знания содержащиеся в *Книге о Духовной Алхимии*? Следует ли её уничтожить - и если да, то как?
- Кому ещё известны тайны этой книги?
- Что произойдёт с ныне заброшенным Храмом Бессмертного Лотоса? Есть ли выжившие члены ордена, которые попытаются отомстить за смерть Бак Мэя?
- Для изготовления перчаток ловли душ требуется последний вздох (души) трех личностей - одного с превосходным интеллектом, одного с сильным телом и одного с чистым сердцем. Как это осуществить?

Независимо от выбора персонажей, теперь им известны секреты боевых искусств, за которые многие готовы были бы убить. Обладание такими знаниями всегда приводит к каким-либо последствиям.

Новый Магический Предмет

Книга о Духовной Алхимии содержит инструкции по изготовлению волшебных перчаток, которые дают владельцу возможность выкачивать жизненную силу из других существ. Авторы, однако, отмечают, что предмет и его возможности являются теоретическими изысканиями и никогда не создавался.

Для изготовления перчаток требуется серебряная пряжа, изящной выделки кожа и другие материальные компоненты общей стоимостью 5000 зм. Чтобы наполнить перчатки магией, должен быть проведен требующий трех жертв ритуал: существа с превосходным интеллектом, существа с сильным телом и существа с чистым сердцем. Ритуал должен проходить при свете полной луны в течении 5 часов. Ритуал поглощает и уничтожает души тех, кого приносят в жертву, что означает невозможность воскрешения.

Перчатки Ловли Душ

Чудесный предмет, легендарный (требуется настройка)

Пока вы носите эти перчатки, ваш показатель Телосложения равен 20. Эта особенность перчаток никак на вас не влияет, если ваш показатель Телосложения уже 20 или выше.

После успешного безоружного удара в этих перчатках, вы можете их использовать для нанесения цели дополнительного урона 2к10 силовым полем и восстановлению очков здоровья, равное количеству урона нанесенному силовым полем. Вариативно, вместо того чтобы восстанавливать очки здоровья данным образом, вы можете получить преимущество к одному броску атаки, проверке способностей или спасброску, сделанному вами до конца вашего следующего хода.

СОЗДАНИЕ ЖИВЫХ КАНОП

Приключение для персонажей 13 уровня

Автор сценария: Jennifer Kretchmer Перевод - Ed_dy

Реализация, редактирование: Scott Fitzgerald Gray & Christopher Perkins

В этом приключении персонажи игрока расследуют исчезновение одного из мудрецов Крепости Свечей и разрушают планы стремящегося к господству безумного оракула.

Книгу *Создание Живых Каноп*, завернутую в желтую ткань с вышитым на ней изображением глаза, привезли в Крепость Свечей девять месяцев назад. К книге прилагалась написанная от руки записка: "Как будет угодно судьбе", подписанная Хемру Таалом, верховным жрецом бога предсказаний и судьбы Савраса. Признанные Крепости Свечей, являясь хранителями пророчеств Алаундо Провидца, предполагали что книга посвящена искусству прорицания. Когда же стало известно о её ужасном содержимом, *Создание Живых Каноп* поместили в охраняемые хранилища библиотеки, где она в настоящее время и находится.

В книге подробно расписан ритуал, позволяющий пересадить органы лорда-мумии в живого носителя для установления связывающей донора и реципиента тьмы. В конце книги содержится список этих реципиентов, включающий имена всех персонажей партии.



НАЧАЛО ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Приключение начинается с того, что персонажам поручают разыскать и вернуть обратно ученого из Крепости Свечей, отправившегося накануне в находящееся далеко на юго-востоке царство Ташалар для научных изысканий. Персонажи могут находиться в Крепости Свечей занимаясь собственными исследованиями, или, если они уже известны библиотеке и ее ученым, их могут пригласить для решения проблемы.

Когда всё будет готово для начала приключения зачитайте или перефразируйте следующий текст, заменив, если посчитаете нужным, Великого Чтеца Элай Айвенмур на другого знакомого персонажам учёного:

Расхаживая с мрачным видом Элай Айвенмур вводит вас в курс дела. "Маястан Садир, один из наших самых известнейших мудрецов, изучал один конкретный и строго охраняемый фолиант." После этого Элай указывает на лежащую среди заваленного бумагами стола книгу, с обложкой сделанной похоже из какого-то полупрозрачного кристалла.

Элай описывает содержимое книги как трактат о темных ритуалах и рассказывает, что она попала в Крепость Свечей в качестве пожертвования от верховного жреца Савраса. Далее она повествует о том, как к ней несколько дней назад пришёл явно обеспокоенный прочитанным в книге Маястан, и сказал, что хочет продолжить свои исследования с помощью оракула Дома Всевидящего Шара в Ташаларе, стране на востоке от Чалта. Маястан отправился туда накануне при помощи телепортации, а вскоре после его отбытия, Элай решила просмотреть книгу, надеясь получить хоть какое-то представление о том, что так побеспокоило мудреца.

Открыв на последних страницах книгу, Элай подталкивает её к вам, указывая на составленный почерками разных личностей список имён. В верхней части страницы поверх списка подпись торопливым почерком: "Те, Кто Был Дарован - Добровольные Жертвы." В конце списка на странице имя Маястан Садир, за ним следуют имена каждого из персонажей.

Описание Внешнего Вида Книги

Обложка и корешок *Создания Живых Каноп* сделаны из тонкого кристаллического листа со вставленными в него в виде глаз драгоценными камнями. Время от времени глаза двигаются, переводя с одного на другое свой пристальный взгляд. Окантованные по краям декорированным кристаллом страницы заполнены торопливыми, почти неразборчивыми каракулями. Вложенная в конверт с печатью Дома Всевидящего Шара, храма Савраса в столице Ташалара Ташлуте, записка Хемру Таала (см. раздаточный материал) по-прежнему лежит между страниц книги.

В книге описаны необходимые для создания лорда-мумии ритуалы. Один из них - уникальный и ужасающий процесс, с помощью которого органы лорда-мумии, обычно хранящиеся в сакральных канопах во время мумификации, могут быть волшебным образом трансплантированы живым гуманоидам. Реципиенты трансплантата попадают под контроль лорда-мумии либо как живые прислужники, либо как лишенные собственного сознания големы, через которых лорд-мумия может видеть и говорить. Книга также намекает что существует ритуал, который может освободить слугу от мрачных сил после того, как лорд-мумия будет уничтожен.

На последней странице книги похоже представлен список жертв этого ритуала, которые должны были стать слугами лорда-мумии, заканчивающийся именами пропавшего мудреца из Крепости Свечей и персонажей.

Упомянутые Оракулом

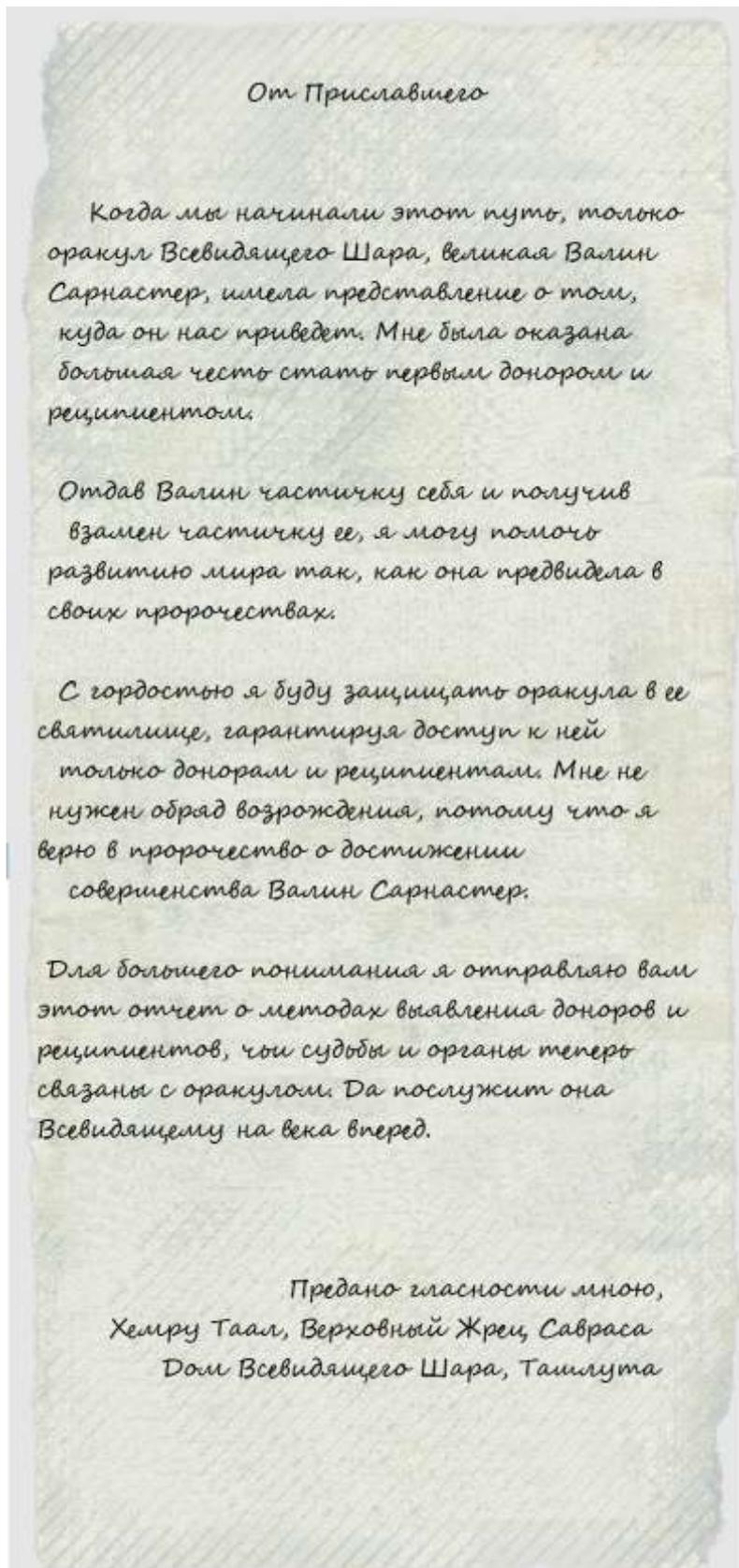
Для того чтобы *Создание Живых Каноп* доставили в Крепость Свечей, её сначала украли у последнего владельца, Валин Сарнастер, почитаемого оракула Савраса из Дома Всевидящего Шара в Ташаларе. В соответствии с полученными ей много лет назад пророческими видениями, оракул используя описанные в книге ритуалы должна стать нежитью - лордом-мумией. Написанный почерками разных личностей список имен в конце книги включает в себя тех, кто оказался связан с другими лордами-мумиями до того, как фолиант попал в руки Валин. Имена, добавленные Валин в его конце - это имена текущих и предполагаемых жертв из видений оракула:

- Алессия Бейсир, давняя помощница Валин Сарнастер (и невольная хранительница сердца Валин)
- Хемру Таал, верховный жрец, отправивший книгу в Крепость Свечей (теперь служащий Валин голем)
- Зерен Зорадиус, человек, маг (прислуживающий Валин голем)
- Окузор, тифлинг, гладиатор (еще один голем-слуга Валин)
- Маястан Садир, драконорожденный, мудрец
- Имена каждого из персонажей, под которыми они наиболее известны

Более подробная информация о слугах Валин Сарнастер представлена в последующих разделах приключения.

Раздаточный Материал:

Записка Хемру





Дом Всевидящего Шара

КОМАНДИРОВКА В ТАШЛУТУ

Элай Айвенмур просит персонажей отправиться в столицу Ташалара город Ташлуту, найти в Доме Всевидящего Шара Маястана Садира и вернуть его обратно. У Великого Чтеца нет доказательств того, что Маястан в опасности, но появление его имени в *Создании Живых Каноп* вызывает у неё тревогу. Элай ожидает, что увидев свои собственные имена в книге у персонажей появятся и свои собственные причины для проведения расследования. Если им требуется дополнительный стимул, она предлагает партии 5000 зм или будущие привилегии от Крепости Свечей после выполнения её поручения.

Маги Крепости Свечей могут устроить персонажам быстрое достижение цели, сколдовав заклинание *круг телепортации [teleportation circle]*, связывающее их с постоянно действующим кругом телепортации в Доме Всевидящего Шара. Точно таким же путём накануне в Ташлуту был отправлен Маястан Садир.

Дом Всевидящего Шара

Расположенная между морем, горами и джунглями Ташлуту - многолюдный город-порт и столица Ташалара. Это гостеприимная транзитная остановка по пути на юг для путешественников, купцов и торговцев. Ташалар - земля, известная теплой и ветреной погодой, яркими и развевающимися одеждами и острой, но вкусной едой. Город также знаменит помешательством своих граждан на предсказаниях будущего; и большинство проживающих в нём утверждают, что разбираются во всём касающемся предзнаменований.

Одна из самых известных достопримечательностей Ташлуты, Дом Всевидящего Шара, представляет собой огромное сооружение, посвященное изучению волшебства прорицания. Жрецы, маги и другие ученые трудятся над этим в расположенных на его территории Небесной Обсерватории, Библиотеке Окончательной Истины и Колледжа Предсказаний.

Когда персонажи придут в храм, прочитайте или перефразируйте следующее:

Круг телепортации расположен во внутреннем дворе храма и окружен садом, за которым видно несколько зданий. День теплый, легкий ветерок развеивает желтые одежды ученых и жрецов в изобилии снующих вокруг огромного комплекса. У некоторых из них в руках таинственные на вид магические устройства или зажатые под мышкой толстые фолианты. Самое крупное здание украшено узором с изображением множества глаз. Самый большой и детализированный глаз вырезан над центральным входом.

Большое здание - это главный храм комплекса, дом для жрецов и оракулов Савраса. Несмотря на тщательно продуманный внешний вид, внутренне убранство храма незамысловато: алтарь, скромные жилые помещения, кухня и

обеденная зона. Единственной примечательной особенностью здания является бассейн размышлений, наполненный святой водой.

Вступаая в Храм

Когда персонажи входят в храм, зачитайте:

Внутри храма некоторое количество одетых в простые, подпоясанные на талии, одежды желтого цвета жрецов с татуировкой в виде третьего глаза на лбу. У многих искусно вырезанные и украшенные посохи. Некоторые подметают или скребут полы в храме, другие смотрят в чаши для гадания или внимательно изучают строение чайного листа.

У сидящей за самым большим столом жрицы, татуированный глаз украшен драгоценными камнями. Темно-зеленые волосы коротко подстрижены, на черепе выбрит символ соответствующий такому-же на ее посохе из вишневого дерева. Она смотрит на вас, наливая себе чай из дымящегося чайника.

"Еще гости из Крепости Свечей. Очаровательно. Надеюсь, ваше путешествие не было слишком утомительным?"

Личность с украшенным драгоценными камнями третьим глазом - это Шир Энделлион (законно-нейтральная, человек жрица), в данный момент самый высокопоставленный чиновник храма. Занимаясь предсказаниями, она ещё десять дней назад предвидела появление здесь как Маястана Садира, так и партии, но ей неизвестно о цели визита персонажей.

Если персонажи не против с ней пообщаться, Шир предлагает им чай, а затем просит подать на стол прекрасное ташлутское вино, выпечку и другие закуски. Жрице известна следующая информация, которой она не прочь поделится с персонажами:

- Маястан прибыл вчера и намеревался поговорить с оракулом Валин Сарнастер. Мудреца отвели в святилище Валин и пока он оттуда не возвращался.
- Валин Сарнастер известна всем почитающим Савраса, ее работы уже давно служат источником вдохновения паствы. Она уже несколько десятилетий живет одна, ограждая себя от влияния внешнего мира на ее способности к прорицанию.
- Когда её спрашивают про *Создание Живых Каноп*, Шир пожимая плечами говорит что не знает такой книги. Если ей пересказывается содержание, она приходит в ужас и говорит, что представленные в ней темные ритуалы не имеют ничего общего с трудами во имя Савраса. Когда же ей говорят, что книгу в Крепость Свечей девять месяцев назад отправил не кто иной как Хемру Таал, она понятия не имеет зачем это ему понадобилось.
- В том случае когда персонажи просят её о встрече с Хемру, Шир говорит, что верховный жрец восемь месяцев назад ушел через портал к Валин и пока не вернулся. В сообщениях, отправленных им через помощницу Валин, Алессию, говорится, что он продолжает своё самопознание у Валин и планирует оставаться с ней в обозримом будущем. (Хемру смирился с будущим, в котором он видит себя слугой Валин. Но дурные предчувствия заставили его отправить *Создание Живых Каноп* в Крепость Свечей в качестве доказательства того, что чем бы ни стала Валин - она это предвидела.)
- Валин проживает в тайном от всех святилище, так как иначе бы ее постоянно беспокоили бы слишком много народа, ищущих ее мудрости и совета. Скрытый в храмовом комплексе портал - единственный способ попасть к ней. Оракул регулярно отправляет через портал свою помощницу Алессию для передачи или получения сообщений.
- За последние три месяца ещё трое личностей вошедших в портал для получения от Валин наставлений так пока и не вернулись из святилища: человек, маг Зерен Зорадиус; тифлинг, гладиатор Окузор; и Маястан Садир, мудрец из Крепости Свечей.

Портал Оракула

За главным храмом внутри невзрачного и запертого сарая расположен ведущий в святилище Валин портал. За сараем круглосуточно присматривают преданные послушники, на дверь магами храма наложено регулярно обновляемое заклинание *сигнал тревоги [alarm]*, срабатывающее если дверь открывает кто-либо, кроме Шир Энделлион или Алессии Бейсир (см. зона Т1 гробницы Валин). У Шир и Алессии с собой ключи отпирающие двери изнутри или снаружи сарая. Дверь также можно вскрыть при помощи воровских инструментов и успешной проверки Сл 25 Ловкости или вышибить с успешной проверкой Сл 25 Силы (Атлетика).

В сарае хранится неиспользуемое садовое оборудование и расположен потайной люк, обнаруживаемый с успешной проверкой Сл 18 Мудрости (Восприятие), если его расположение не было подсказано Шир. Под люком, диаметром в 5 футов, колодец с каменными стенами и прочной деревянной лестницей. Через 20 футов лестница колодца приводит в площадь 40 квадратных футов зал со стенами и полом из обработанного камня. Портал, ведущий в святилище Вэлин, находится в стене напротив лестницы колодца.

Гладкий серый камень стен заканчивается закрученным эллипсоидом сине-белого света, окаймленного полупрозрачными кристаллами. С другого конца помещения портал напоминает невероятных размеров глаз.

Портал представляет собой созданное Валин Сарнастер постоянно действующее магическое явление. Он соединяется с кристаллическим демипланом, который и служит гробницей лорда-мумии.

Что Было и Что Будет

Присутствие имен персонажей в *Создании Живых Каноп* указывает на то, что лорд-мумия, оракул Валин Сарнастер, увидела их в своих видениях предстоящих событий. Их подробности и интерес оракула к персонажам оставлены на ваше усмотрение.

Валин давно замышляла узурпировать для себя роль Савраса в мире, обретя могущество с помощью своих темных ритуалов, которые позволят ей стать новым полубогом судьбы. В своих видениях она видела, что в её планы могут вмешаться персонажи и поэтому она организовала события, подталкивающие их прийти к ней, где она сможет устранить идущую от них угрозу ещё до того, как она появится. В процессе их действий по разоблачению и уничтожению Валин, персонажи могут получить проблески своего будущего или услышать от нее завуалированные угрозы о виденной ею и предстоящей им судьбе. Когда ваша кампания построена вокруг эпической сюжетной линии, эти пророческие предзнаменования могут помочь вам в планировке дальнейших событий.

ГРОБНИЦА ВАЛИН

Гробница Валин находится на своем собственном демиплане. Это место когда-то было частью храма, но было давно заброшено. Магия оракула открыла вход в демиплан, наполненный знаменами и символами Савраса, но был ли он создан как святилище для поклонения божеству или был построен самим Саврасом, когда он был еще смертным, этого не смогла определить даже Валин.

Бывший когда-то храмом демиплан полностью состоит из сверкающего и прозрачного кристалла. Хотя здесь имеется своя собственная гравитация и он не везде полностью прозрачен, перемещение по демиплану иногда может создать тревожное ощущение парения в бесконечном пространстве.

Смотрящие за его пределы персонажи, видят продолжение демиплана как колыхающееся пространство из сверкающих кристаллов. Остальные области демиплана не участвуют в приключении, и их детали и наполнение оставлены на ваше усмотрение.

ЖЕРТВЫ ВАЛИН

Если существо умирает после того, как один из его жизненно важных органов был заменен на орган Валин, его можно вернуть к жизни заклинанием *исполнение желаний* [wish] или одним из представленных ниже способов.

Обряд Возрождения. В ритуале, известном как обряд возрождения, используется частичка праха тела Валин после того, как её очки здоровья были уменьшены до 0. Ритуал описывает процесс смешивания праха с воском для создания магической свечи, после чего она зажигается и помещается плавающей в сосуд со святой водой. Когда существо, наделенное одним из органов Валин, предаётся продолжительному отдыху в пределах 5 футов от свечи, после того как свеча выгорит, орган Валин разрушается, а недостающий орган существа восстанавливается. Обряд возрождения известен Валин и подробно описан в свитке, который можно найти в зоне T5. Персонажи также могут узнать про него с помощью собственных исследований или побочных заданий.

Замена Утраченного. Более прямолинейный подход к восстановлению органов можно применить в том случае, если наделенное одним из органов Валин существо было убито и у персонажей имеется изначальный орган убитого существа. При удалении органа Валин из тела её жертвы станет видно, что он выглядит как высушенный, полупрозрачный и пульсирующий противоестественной жизнью орган. Если изначальный орган существа возвращается на своё место в течение одного часа после его смерти, и в это же время уничтожается орган Валин, существо немедленно вернется к жизни, как будто оно стало целью заклинания *воскрешение* [resurrection]. Извлекающий один из органов Валин из умершего существа-носителя персонаж с успешной проверкой Сл 17 Мудрости (Медицина) интуитивно понимает, как действует весь этот процесс.

Големы-Канопы

Три существа в которых поместили органы Валин (Окузор, Хемру Таал и Зерен Зорадиус) были превращены оракулом с помощью темных ритуалов из *Создания Живых Каноп* в големов-каноп. Валин может в любой момент видеть глазами этих големов и говорить их устами. Мудрец из Крепости Свечей Маястан Садир тоже должен был стать големом, если бы не уничтожил свой пересаженный орган и не умер. Его тело находится в зоне T7.

ОРГАНЫ РЕЦИПИЕНТОВ

Носитель (локация)	Трансплантированный Орган
Алессия Бейсир (зона T1)	Сердце
Окузор (зона T5)	Глаз
Хемру Таал (зона T6)	Нервная система
Зерен Зорадиус (зона T6)	Почки
Маястан Садир (зона T7)	Поджелудочная железа (уничтожена)

Особенности Гробницы

В гробнице Валин следующие особенности:

Стены и Пол. Кристалл, из которого сделаны стены и полы, светится ярким наполняющим все области светом, даже иногда позволяя персонажам мельком заметить то, что находится за ними. Однако наложенная на стены магия скрывает некоторые особенности в виде тайных проходов и помещений. Кристалл, из которого состоит гробница, не может быть поврежден никакими доступными персонажам способами.

Потолки. В коридорах гробницы и небольших помещениях плоские потолки высотой в 15 футов. Потолки в больших комнатах высотой от 20 до 30 футов.

Двери. Все двери в гробнице кристаллические и почти все открыты. Действием, персонаж может попытаться открыть запертую дверь, либо используя воровские инструменты с успешной проверкой Сл 20 Ловкости, либо принудительно её выломав с успешной проверкой Сл 25 Силы (Атлетика). У дверей КД 15, 60 очков прочности и иммунитет к яду и психическому урону.

Глаза Савраса. Стены гробницы украшены декоративными глазами, служащими магическими сенсорами с истинным зрением на расстояние до 120 футов и отслеживающими передвижения исследующих гробницу посетителей. Они находятся под контролем Валин Сарнастер, что позволяет ей наблюдать за персонажами из любой точки гробницы. Для этого ей нужно лишь сконцентрироваться (как при концентрации на заклинании). Глаза свободно парят вне стен в зоне Т9 и не могут функционировать в зоне Т3.

Внепространственное Вмешательство. Гробница защищена от телепортации, и находящиеся внутри нее существа не могут воспользоваться для перемещения телепортацией, внепространственными или межплановыми способами.

Гробница, Локации

На карте гробницы Валин Сарнастер отмечены следующие места.

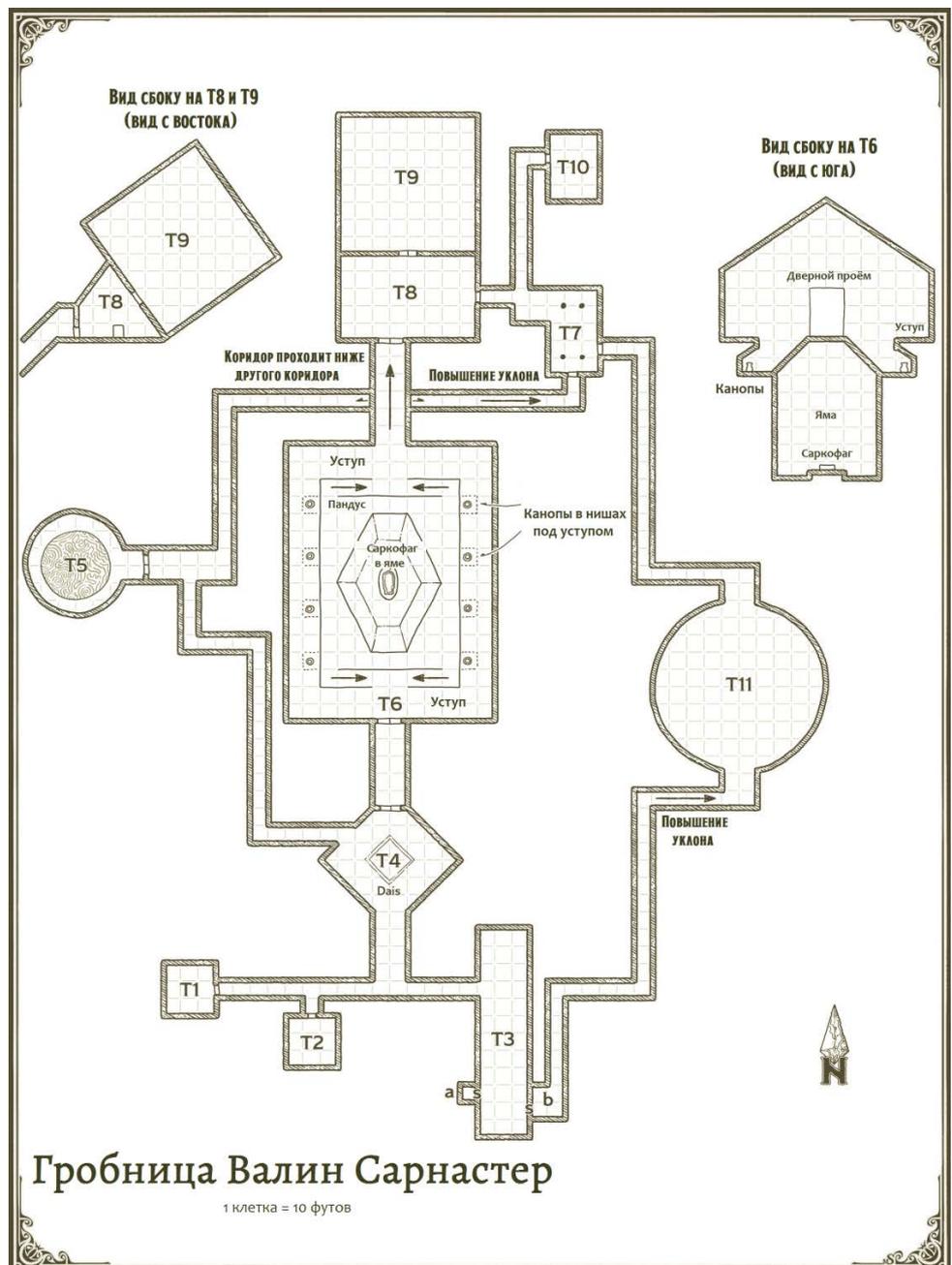
Т1. Портал

Сюда переносит персонажей портал из Дома Всевидящего Шара. На портал не действуют защитные эффекты гробницы от телепортации.

Шагнув через портал, вы попадаете в центр квадратной комнаты. На вырезанных в светящемся кристалле стенах, полу и потолке изображения немигающих глаз. Также сделанная из кристалла дверь ведущая далее закрыта, но сквозь неё виден длинный коридор и поджидающий вас одинокий жрец Савраса в желтых одеяниях.

Когда персонажи перемещаются, глаза на стенах комнаты поворачиваются, прослеживая их действия.

Жрец за дверью - Алессия Бейсир, законно-добрая, человек, **жрец** Савраса (см. "Алессия Бейсир"). Её привело предчувствие того, что кто-то прибудет через портал и она дожидается персонажей. После того как она их увидит, Алессия предположит, что они были вызваны по связанным с Валин важным делам и свободно отвечает на любые заданные ей вопросы.



Сила Неверия. Алессия усмехается в ответ на предположение, что Валин может быть как-то замешана в порочащих её действиях или злых заговорах, настоятельно предлагая персонажам поговорить с ней, чтобы узнать получше оракула. Если высказывается опасение того, что Валин может быть лордом-мумией, Алессия утверждает, что она регулярно видит оракула и что Валин выглядит вполне нормально. (Этот эффект достигается при помощи диадемы лорда-мумии, функционирующей аналогично *шапки маскировки (hat of disguise)*).

Проводив всех последних прибывших посетителей, Алессия считает, что они общаются с Валин в обсерватории судьбы (зона Т9). Она объясняет, что в обсерватории время течет по-другому и поэтому нет ничего необычного в том, что эти посетители ушли из мира на несколько месяцев. (Ложь, сказанная ей Валин.) Таким образом ей неизвестно, что именно они и стали големами-канопами. Она уже в течение нескольких дней не заходила в зону Т7, и поэтому ей также неизвестно о постигшей Маястана Садира судьбе.

Помощь Алессии. Алессия не ходит по территории бывшего храма, кроме как по указанию Валин, посылающей ей приказы через своих големов-каноп. Она сообщает персонажам о том, что им предоставлен свободный доступ к помещениям, и что они встретят Валин, когда это будет определено судьбой. Алессия предупреждает искателей приключений об опасностях, с которыми они могут столкнуться в определенных областях, включая зеркала удачи (зона Т3) и камеру испытаний (зона Т4). Она также знает причину размещения на помосте рукояти меча в зоне Т4, но не поделится этой информацией до тех пор, пока ей не откроется истинная природа Валин.

В случае хорошей ролевой составляющей игры игроками или успешной проверки Сл 15 Харизмы (Убеждение), Алессия соглашается провести персонажей через зону Т3, но затем возвращается в свои апартаменты (зона Т2).

Ключи от своей комнаты и от входной двери к portalу Алессия носит на кожаном шейном ремешке.

Т2. Комната Алессии

Дверь заперта, ключ у Алессии.

Меблировка помещения проста: кушетка, небольшой сундучок, круглый стол и стул, а также деревянный шкаф с одной приоткрытой дверцей. Маленькие фигурки кошек, расставленные по верхней части шкафа, являются единственным украшением в комнате. Дальний угол помещения прикрывает складная ширма.

Алессия коллекционирует фигурки кошек из стекла, керамики и дерева. Она собирает их с самого детства, хотя они и не представляют никакой ценности. В сундуке хранятся скромные личные вещи прислуги, в том числе плюшевая кошка с глазами из зеленых пуговиц и браслет с пятью брелками. На одном из брелков ключ, отпирающий дверь в вестибюль обсерватории (зона Т8).

Шкаф. Под действием заклинания *обнаружить магию [detect magic]* шкаф излучает ауру школы вызова. Он генерирует еду и питье для Алессии и остальных посетителей гробницы. В настоящее время в нём пустые стеклянные флаги, пол буханки хлеба и три персика.

Если дверцу шкафа закрыть, раздастся звонок. Когда дверь снова будет открыта, прежнее содержимое исчезает, и полки шкафа наполняются продуктами - свежим хлебом, сушеным мясом, флагами с чистой водой, фруктами, сладкими пирожными и многими другими продуктами питания. После использования этого эффекта шкафа оно не может быть использовано повторно в течение 24 часов.

Складная Ширма. За складной ширмой в углу комнаты скрывается магическим образом самоочищающийся унитаз.

АЛЕССИЯ БЕЙСИР

Вьющиеся каштановые волосы Алессии заплетены в длинную косу. Она одета в простую, подпоясанную кушаком желтую мантию и кожаные сандалии жречества Савраса, на лбу у нее обычная для них татуировка с третьим глазом.

Наивное любопытство в сочетании с отсутствием разговорной практики делает Алессию честной до предела. Ей неизвестно о злой сущности Валин и о том факте, что она является живой канопой для сердца лорда-мумии. Собственное сердце Алессии было удалено три года назад в рамках уникального ритуала, описанного в *Создании Живых Каноп*. С помощью магии она сможет вспомнить, что принимала участие в церемонии, после которой и стала прислуживать оракулу, но она не помнит никаких её подробностей. Сотворенный с нею ритуал не оставил после себя никаких проявляющихся физически симптомов.

Черта Характера. "Я охотно служу своим хозяевам верой и правдой, и позволяю судьбе и вере командовать мной."

Идеал. "Я жажду увидеть лучшее из всех возможных будущих, и я помогаю этому будущему осуществиться."

Привязанность. "Я преданно служу Валин Сарнастер, живому воплощению божественной воли и могущества Савраса."

Слабость. "Я никогда не сомневаюсь в выполнении полученных мною приказов."

Т3. Зеркала Удачи

Кристалльный пол, стены и потолок этого помещения скрыты за висячими зеркалами, начинающих ярче блестеть, когда они ловят ваше отражение.

Когда-то комната использовалась жрецами храма для медитации, и наложенная на неё магия до сих пор действует. Двухсторонние зеркала, установленные вдоль внешних стен, отражают все внутри и снаружи, в результате чего пространство снаружи кажется пустым. Изнутри зеркала закрывают обзор глазам Савраса, не позволяя Валин следить за происходящим здесь.

Закрывающие все пространство в помещении волшебные зеркала а также висящие внутри словно отдельно стоящие стены, показывают сверхреалистичное отражение всего в комнате, включая и другие зеркала, что быстро создаёт запутанный лабиринт изображений. Любое входящее в помещение нормально выглядящее существо ошеломлено множеством собственных отражений. Каждое проходящее через эту область существо, должно преуспеть в спасброске Сл 20 Ловкости или случайно врежется в одно из зеркал получая 22 (4к10) психического урона во время первого своего контакта с ним во время своего хода или начинающее свой ход в контакте с зеркалом.

Прошедшее комнату и не получившее урона существо, получает дар сверхъестественной проницательности, длящийся до завершения существом продолжительного отдыха. Пока дар действует, существо может бросить к8 и добавить выпавшее число к одной проводимой им проверке способности, броска атаки или спасброска. Существо может подождать результата выпадения броска к20, прежде чем решит использовать выпавшее на к8 число, но оно должно решить о его использовании до того как Мастер объявит о успехе или неудаче броска. Существо не может снова получить этот дар, пока не закончит долговременный отдых.

Существа со слепым или истинным зрением как и Алессия, могут спокойно перемещаться по этой области. Если Алессия проводит через помещение персонажей, она говорит им внимательно следовать за ней, что предоставляет им преимущество при спасбросках.

Секретная Панель. Потайная панель на одной из стен комнаты может быть замечена с успешной проверкой Сл 25 Мудрости (Восприятие). Она сдвигается в сторону, открывая за собой комнату внутреннего созерцания (зона Т3а), в которой находится несколько сгнивших подушек и два *зелья исцеления* (*superior potions of healing*).

Потайной Коридор. Любой персонаж с показателем пассивной Мудрости (Восприятие) 20 и выше или успешно прошедший проверку Сл 20 Мудрости (Восприятие) во время перемещений по комнате, замечает, что одно из зеркал в углу помещения с мерцающим отражением. Прикоснувшееся к нему существо не получает урона и поворачивает зеркало боком, открывая пустое помещение (зона Т3b) перед ведущим в зону Т11 коридором.

Т4. Камера Испытаний

Широкий коридор приводит вас в огромную квадратную комнату, единственной особенностью которой является большой кристаллический помост в её центре.

Ранее помещение использовалась жрецами и послушниками, для усиления ментальных способностей против причиняющей вред психической энергии. Валин превратила помещение в грозный тайник могущественного оружия.

Как только какой-либо персонаж входит в камеру испытаний, он чувствует идущий от помоста внезапный импульс психической энергии, который нельзя было ощутить из коридора за её пределами. Эффект этой ошеломляющей волны заставляет любое существо в комнате страдать от внутреннего содрогания, что уменьшает вдвое скорость передвижения.

Существо с показателем пассивной Мудрости (Восприятие) 18 и выше или успешно прошедшее проверку Сл 18 Мудрости (Восприятие) сделанную для рассмотрения помоста, замечает вставленную в него богато украшенную рукоять меча (см. "Сокровище" ниже). Рукоять автоматически замечается любым, кто находится в пределах 5 футов от помоста.

Дао-Хранители. Для получения рукояти требуется разбить помост, у которого КД 18, 50 очков прочности и иммунитет к яду и психическому урону. Когда помост пытаются разбить или к нему прикасается какое-либо существо, над ним появляются два носящих ожерелья с драгоценными камнями **дао** и немедленно атакуют любых существ в помещении.

Первым же ходом в бою дао делают злоумышленников целью для своих заклинаний *воображаемый убийца* [*phantasmal killer*], сохраняя на них как можно дольше концентрацию, и атакуя своими молотами в последующих ходах. Когда дао погибает, его тело распадается в кристаллическую пыль, в которой остаётся только его молот и ожерелье (см. "Сокровище" ниже).

Дао не преследуют покинувших комнату существ. Если все персонажи покидают область, любой непобежденный дао исчезает через 1 минуту, но вернется с полным запасом очков здоровья если снова коснуться помоста.

Разрушаемый Помост. После того как помост будет разбит в его обломках можно легко найти и подобрать рукоять меча (см. "Сокровище" ниже). Первое поднимающее его существо, должно сделать спасбросок Сл 16 Интеллекта, получая 14 (4кб) психического урона при неудаче или вдвое меньше урона при успехе. Носящий перчатки или другую защиту для рук персонаж, получает при спасброске преимущество.

Помост магическим образом восстанавливается через 1 час после своего разрушения. Если рукоять (или любой другой предмет) остается среди обломков, она оказывается после его восстановления в ловушке внутри помоста. Помост не может сформироваться вокруг существа и не может восстановиться, пока одно или несколько существ находятся в занимаемом им пространстве.

Осматривающий обломки разрушенного помоста персонаж и преуспевший при этом в проверке Сл 17 Интеллекта (Магия или Религия) определит, что его первоначальной задачей было позволить послушникам сфокусироваться на прорицании под гнётом психической энергии, и что его предназначение теперь испорчено.

Сокровище. Рукоять на помосте - это *солнечный клинок* (*sun blade*). Он попал к Валин много лет назад, после того как она получила про него два видения - в одном она использует это оружие при убийстве сильного врага, в другом же оружие используется для её убийства. Не желая уничтожить оружие из-за боязни что не сбудется первое пророчество, она разместила рукоять на помосте, пытаясь предотвратить таким образом его получение врагами и второе пророчество.

На каждом из дао золотое, инкрустированное драгоценными камнями ожерелье стоимостью 2500 зм.

Т5. Бассейн Прорицаний

Комната когда-то использовалась для тренинга в прорицании и проведения ритуалов, но сейчас она осквернена порчей Валин, что подтверждается накладыванием заклинания *обнаружение зла и добра [detect evil and good]* или подобной магией.

Круглое помещение заполнено темными завихрениями глетворных испарений. Практически весь пол занят большим бассейном с зеркальной гладью. Вырезанные по краю бассейна руны слабо светятся, от зловонной воды исходит жар. На дальней стороне по краю бассейна движется фигура, блеск ее двух ярко горящих жёлтых глаз пронзает туман испарений.

Окузор, тифлинг, гладиатор, пришёл к Валин надеясь убедить оракула предсказать будущие успехи Окузора на арене. Вместо этого Валин соблазнила Окузора пройти ритуал, который перенес глаза Валин в гладиатора и превратил его в **голема-канопу**.

Валин контролирует Окузора и использует его для взаимодействия с персонажами. Оракул говорит через голема, тепло приветствуя персонажей и спрашивая зачем они явились в храм. Она представляет голема как одного из своих слуг и отвечает на любые вопросы о порочащих ее действиях, объясняя, что эти без сомнения слухи, были запущены врагами Дома Всевидящего Шара. Если персонажи настаивают на аудиенции оракул предлагает им, чтобы ее слуга-голем сопроводил их к ней. После чего Окузор приводит персонажей к ложной гробнице в зоне Т6, где и нападает на них вместе с двумя другими големами-канопами.

В том случае если персонажи атакуют Окузора, голем сражается до тех пор, пока его очки здоровья не уменьшатся до 30 и менее. Затем он пытается сбежать в зону Т6, надеясь увлечь за собой персонажей к ложной гробнице и другим находящимся там големам.

ГОЛЕМ-КАНОПА

Большой, конструктор

Класс Доспеха 17 (естественный доспех)

Очки здоровья 252 (24к10 + 120)

Скорость 30 фт.

СИЛ 20 (+5) **ЛОВ** 10 (+0) **ТЕЛ** 20 (+5)

ИНТ 7 (-2) **МДР** 11 (+0) **ХАР** 1 (-5)

Спасброски Инт +3, Мдр +5, Хар +0

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состояниям Ослепленный, Очарованный, Оглохший, Истощение, Испуганный, Парализованный, Окаменевший, Отравленный

Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 10

Языки —

Ур.Опасности 13 (10000 опыта) **Бонус Мастерства** +5

Ограниченный Иммунитет к Заклинаниям. Голем автоматически преуспевает в спасбросках от заклинаний 7-го уровня и ниже, а броски атаки этих заклинаний всегда неудачны.

Необычная Природа. Голем не нуждается в воздухе, еде, питье или сне.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Голем совершает две атаки.

Удар. Рукопашная атака оружием: +10 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попаданию: 27 (4к10 + 5) урона силовым полем.

Кристаллический Дротик. Дальнобойная атака оружием: +10 к попаданию, дистанция 120 фт., одна цель. Попаданию: 14 (2к8 + 5) урона силовым полем.

РЕАКЦИИ

Отклонение Заклинаний. Когда направленное в голема заклинание неудачно, он ответным действием заставляет это заклинание поразить другое видимое им существо в пределах 120 футов от него.



Глетворные Испарения. Комната сильно затемнена исходящими от магического бассейна испарениями. В конце каждой проведенной здесь минуты существо должно преуспеть в спасброске Сл 15 Телосложения или получить 14 (4кб) урона ядом.

Бассейн Прорицаний. Любой персонаж с опытом в навыке Магия или успешно прошедший проверку Сл 15 Интеллекта (Магия) понимает, что руны вдоль краёв бассейна когда-то направляли в воду магию прорицания, но были подвержены порче. Хотя бассейн глубиной в 10 футов когда-то был заполнен святой водой, теперь жидкость имеет неприятный запах и непрерывно бурлит. Любое начинающее свой ход в воде существо получает 36 (8к8) урона огнём. Выпившее из него существо должно преуспеть в спасброске Сл 15 Телосложения или станет Отравленным в течение 1 часа.

Персонаж может потратить 1 минуту, пытаясь снять порчу с рун и добываясь этого с успешной проверкой Сл 19 Интеллекта (Магия). Когда это происходит, тлетворные испарения развеиваются по мере охлаждения воды и она снова становится святой водой в течение 1 часа.

Божественное Прозрение. Любой персонаж со связанной с Саврасом предысторией или успешно прошедший проверку Сл 20 Интеллекта (История или Религия) понимает, что как только порча будет устранена, бассейн может даровать благословение любому здесь медитирующему существу. Заканчивающий продолжительный отдых в этой области персонаж, может бросить к20 запоминая выпавший при броске результат. Затем персонаж может применить результат этого броска заменяя им один сделанный им или видимым им существом бросок атаки, спасбросок или проверку способности. Полученный дар пропадает, если замена не будет сделана до того, как персонаж завершит очередной продолжительный отдых.

Сокровище. Небольшой шкафчик у дальней стены помещения нельзя заметить сквозь испарения до тех пор, пока существо не окажется в пределах 5 футов от него. В нем собраны пропылившиеся компоненты для ритуалов прорицаний. Обыскивающий шкафчик персонаж и преуспевший в проверке Сл 20 Мудрости (Восприятие), замечает в задней стенке запирающую тайный отсек фальшпанель. Действием, персонаж может попытаться его вскрыть, либо с помощью воровских инструментов и успешной проверки Сл 15 Ловкости, либо отодрав фальшпанель с помощью успешной проверки Сл 20 Силы (Атлетика).

На полочках в шкафчике лежат двенадцать палочек с благовониями (по 5 зм каждая), несколько свечей, чаша с полированными камнями и кулон с открытым глазом из аметиста (500 зм). В секретном отделении *хрустальный шар истинного зрения (crystal ball of true seeing)* и свиток с описанием обряда возрождения (см. "Жертвы Валин" в начале приключения).

Т6. Ложная Гробница

Отредактируйте нижепредставленный текст, если сюда из зоны Т5 сбежал Окузор:

Широкий уступ от стен огромного размером помещения проложен над галереей нижнего уровня, на которую можно спуститься по наклонным пандусам. Центр нижнего уровня представляет собой ромбовидную яму, глубиной в несколько сотен футов. По бокам от зияющего глубиной ромбовидного проёма стоят и наблюдают за вами две высокие кристаллические фигуры с янтарными глазами.

Кристаллические фигуры, охраняющие подход к яме - это два **голема-канопы**, бывшие когда-тои верховным жрецом Хемру Таалом и магом Зереном Зорадиусом. Зерен пришел к Валин в надежде стать мастером прорицания. Вместо этого она показала ему совсем другое будущее.

Големы сразу же атакуют непрощенных гостей, а Валин через них бросает вызов персонажам. Она высокомерно заявляет, что никто никогда не прорвется к ее саркофагу, чтобы встретиться с ней лицом к лицу, надеясь подманить персонажей приблизиться к защищенному магией саркофагу на дне ямы.

Галерея с Канопами. В галерее под уступом расставлены восемь каноп, по четыре на одной из сторон помещения. До них можно добраться, спустившись по крутым пандусам, скинув сверху веревку или любым другим способом, который могут придумать персонажи. Канопы керамические и примерно 2 футов в высоту. В пяти из них хранятся органы находящихся в настоящее время под контролем Валин прислужников, на каждой канопе вырезан условный знак олицетворяющий бывшего владельца, как указано в таблице Каноп.

КАНОПЫ

Символика	Орган и Бывший Владелец
Кошка	Сердце Алессии Бейсир
Меч	Левый глаз Окузора
Хрустальный Шар	Нервная система Хемру Таала
Волшебная Палочка	Почки Зерена Зорадиуса
Книга	Поджелудочная железа (иссохшая) Маястар Садира

Оставшиеся три канопы пусты. По вашему усмотрению, вы можете разместить на пустых канопах символику подходящую для трёх персонажей в партии, как будто Валин подготовила эти сосуды для будущих жертвоприношений. Канопы легко разбиваются, но органы внутри (за исключением органа Маястар Садира) невозможно уничтожить, пока соответствующий орган из Валин остается в его носителе.

См. "Сокровище" ниже для получения дополнительной информации о канопе Окузора.

Саркофаг. Когда персонажам удастся занять позволяющее заглянуть в яму положение, зачитайте:

На дне ямы, на напоминающем смотрящим вверх огромном глазе помосте, установлен символизирующий зрачок этого глаза саркофаг из черного оникса длиной в десять футов.

Валин поместила свой саркофаг на дно ямы не для его безопасности, а как смертельную ловушку. Саркофаг в настоящее время пуст. Валин возвращается в него только в том случае, если будет убита и начнётся процесс восстановления, используя после его окончания заклинание *переносщая дверь [dimension door]* для того чтобы его покинуть.

Под действием эффекта заклинания *обнаружить магию* [detect magic] саркофаг излучает ауры магии школ ограждения и воплощения. Его первый оберег срабатывает, когда любое, не являющееся конструктом или нежитью, существо оказывается от него в пределах 20 футов, заполняя пространство ямы на высоту 30 футов над полом ядовитым серым туманом, эквивалентным эффектам от заклинания *зловонное облако* [stinking cloud]. Испарения через 1 минуту исчезают и оберег перезагружается в течении одного часа.

Крышка саркофага весит 550 фунтов. При её открытии саркофаг выпускает струю затхлого воздуха и активируется второй магический оберег. Каждое существо в пределах 5 футов от саркофага и не являющееся конструктом или нежитью, должно сделать спасбросок Сл 17 Харизмы, получая 27 (6к8) некротического урона при неудаче или вдвое меньше урона при успехе. Оберег перезагружается когда крышка саркофага снова будет закрыта.

Сокровище. В канопе Окузора также лежат *очки детального зрения* (eyes of minute seeing) и глазная повязка с глазом из сапфира и лунного камня (2500 зм). Окузор потерял правый глаз в одном из гладиаторских боёв и после на арене использовал оба этих предмета.

T7. Комната для Медитаций

В потолок упираются четыре кристаллических столба с замковыми камнями в форме глаз. По комнате разбросана дюжина толстых подушек, в центре которой в луже засохшей крови на полу лежит драконорожденный. Кинжал и разбитый на две части продолговатый камень лежат рядом с его вытянутыми вдоль тела руками.

Лежащий в кроватной луже - это Маястан Садир, пришедший в храм к Валин ученый, ставший еще одним невольным участником ритуала лорда-мумии. Хотя он ничего не знал о ритуале, прочитанное Маястан в Создании Живых Каноп, позволили ему успешно догадаться о произошедшем с ним. После чего он предпочёл оборвать свою жизнь, вырезав из себя поджелудочную железу Валин и уничтожив ее, вместо того, чтобы подчиниться темной воле оракула.

Перевернув тело, обнаруживается ужасная рана в животе, в результате получения которой и умер Маястан. Любой владеющий навыком Медицины персонаж или успешно прошедший проверку Сл 20 Мудрости (Медицина) поймет, что камень своей формой напоминает поджелудочную железу, которую похоже разрубили почти пополам, прежде чем она окаменела. Также персонаж владеющий навыком Медицина, после осмотра раны отметит отсутствие в теле поджелудочной железы.

Если персонажам требуется информация о том, как полностью убить лорда-мумию, при обыске тела Маястана обнаруживаются лежащие во внутреннем кармане скопированные страницы из фолианта про лордов мумий, где отдельно отмечается, что для того чтобы не дать ему переродиться нужно уничтожить его сердце.

T8. Вестибюль Обсерватории

Обе ведущие сюда двери заперты, для открытия каждой подходит ключ из зоны T2.

Стены помещения сходятся в одну точку где-то высоко над головой. Сквозь стену напротив двери смутно видна расположенная за ней помещение в виде огромного куба с мерцающими вспышками света.

Любой персонаж с показателем пассивной Мудрости (Восприятие) 18 и выше или прошедший проверку Сл 18 Мудрости (Восприятие) для внимательного рассмотрения внутренней части помещения за пределами вестибюля, замечает внутри него движение.

Вспыхивающий в помещение свет, медленно словно поднятые легким ветерком пылинки, перемещается за движущимся объектом в виде фигуры одетой в желтые одежды верующих Савраса. Фигура медленно движется по кругу по центру помещения, а за ней кружатся световые "зайчики".

Дверь в зону T9 открывается автоматически, когда какое-либо существо приближается к ней на расстояние в 10 футов.

T9. Обсерватория Судьбы

В святилище Валин нет гравитации, чтобы ничто не мешало оракулу концентрироваться на магии предсказаний. Наблюдая за продвижением персонажей по ее логову, **лорд мумия** (см. "Валин Сарнастер" для изменений в статблоке и примечаниях о ролевом отыгрыше) подготовился к встрече с ними для окончательного выяснения отношений, впрочем для персонажей может оказаться уже вызовом сам бой в этой странной окружающей обстановке.

Каждая из заполняющих эту кубическую комнату тысяч искорок света принимают форму крошечного глазного яблока, и все они перемещаются глядя на вас когда проплывают мимо.

Необычная Гравитация. Когда какой-либо персонаж входит в эту область их наполняет странное чувство легкости, и они чувствуют как ноги начинают мягко отрываться от пола. Эффект невесомости в помещении дает любому существу скорость полета, равную скорости его ходьбы, но персонажам может потребоваться немного практики для того чтобы привыкнуть к этому эффекту. Начинаящее здесь свой ход существо должно пройти проверку Сл 15 Ловкости. При неудаче существо получает помеху при первом броске атаки, который оно сделает в свой ход. При успехе персонаж привыкает к местной гравитации и не нуждается в проверках на последующих ходах.



Занимаемое Валин Положение. Когда какой-либо персонаж входит более чем на 10 футов в помещение, зачитайте или перефразируйте следующее:

Женщина в желтом одеянии парит в заполненной искорками света пустоте. Диадема на её лбу окаймляет татуировку третьего глаза и пульсирует белым светом. "Я так долго ждала," говорит довольно улыбаясь Валин Сарнастер. "Теперь узнаем на что же вы готовы."

Валин говорит персонажам, что уже предвидела их написанное и в прошлом и будущем поражение. Если вы посчитаете нужным, она может поделиться ключевыми подробностями из прошлой вашей кампании, подтверждая своё наблюдение за персонажами, и может даже раскрыть секреты, которые персонажам еще предстоит разгадать. Оракул также может выдвинуть версию своего видения будущего, которое могло бы быть не попади персонажи в расставленные ей сети. Вы можете от лица оракула описать ключевое столкновение либо противостояние, которое по вашим задумкам будет играть важную роль в будущей вашей кампании, или использовать таблицу Кульминация Приключений в Руководстве Мастера для того чтобы вдохновиться идеями, которые помогут вам придумать концовку будущего приключения.

Дар Предопределения. Все существа в помещении страдают от проскакивающих в их сознании проблесков ближайшего будущего. В начале второго раунда каждое существо может использовав бонусное действие сосредоточиться на будущем, предоставляя себе преимущество при следующем броске атаки, проверке способностей или спасброске. (Персонажи должны знать об этом эффекте и то что он предоставляет. Опишите его отдельно игрокам, чтобы их персонажи знали о нем и могли его использовать.) Как только существо использует этот дар, оно не сможет им воспользоваться снова до окончания продолжительного отдыха.

Эндшпиль. Если очки здоровья Валин уменьшены до 0, но ее сердце не было уничтожено, она угрожающе взрывается, прежде чем превратиться в пыль:

"Мне еще предстоит преподать тебе несколько уроков. Но ты научишься..."

Если ее сердце не будет уничтожено в течение 24 часов после поражения, Валин по истечению времени перерождается в своем саркофаге (в зоне Т6). См. раздел "Заключение" для дополнительной информации.

Когда персонажи уничтожают сердце Валин, прежде чем её победить, она перед гибелью скажет следующее:

"Судьба бросила мне вызов. Да будет так. Но хотя ты и побеждаешь, я обещаю, что ты не переживешь того будущего, которое я видела..."

Достоверность угрозы Валин зависит от вас и запросов вашей кампании.

ВАЛИН САРНАСТЕР

Валин Сарнастер совершенно развращена своими видениями будущего, в которых она видит себя бессмертной наследницей Савраса. Создание Живых Каноп попало к ней много лет назад, и одержимость описанными в ней темными ритуалами и направили оракула на ее нынешний путь.

На первом шагу этого своего пути к божественности Валин превратилась в могущественную нежить и стала **лордом мумией** со следующими изменениями:

- Вместо заклинаний *восставший труп* [animate dead], *страж веры* [guardian of faith] и *нашествие насекомых* [insect plague] у нее подготовлены заклинания *ясновидение* [clairvoyance], *переносящая дверь* [dimension door] и *наблюдение* [scrying].
- Пока ее сердце остается в теле Алессии, способность Валин Восстановление позволяет ей переродиться внутри саркофага в зоне Т6.
- Валин может использовать действия своего логова в любой области гробницы.

Черта Характера. "Я видела будущее. Поэтому меня ничто не удивляет."

Идеал. "Знать все - цель самых могущественных оракулов. И я буду самым могущественным оракулом из всех."

Привязанность. "Этот храм был создан для меня. Это пришло ко мне. Это часть меня."

Слабость. "Любое будущее допускающее возможность моей неудачи, должно быть тщательно отслежено, разложено по полочкам и затем уничтожено."

Сокровище. Когда Валин превращается в пыль на пол падает её диадема функционирующая как *шапка маскировки* (hat of disguise). Разгребание кучки пыли бывшей телом Валин, также даст большой адамантиновый ключ (50 зм), открывающий дверь ведущую в зону Т10.

Т10. Сокровищница

Ведущая в помещение дверь заперта и открывается ключом Валин (см.зона Т9). Наложенный на дверь глиф защиты срабатывает, если дверь открывается каким-либо другим способом. Исследующий дверь на наличие ловушек персонаж с успешной проверкой Сл 17 Интеллекта (Расследование) заметит нанесенный на неё крошечный глиф. При срабатывании он взрывается сцентрированной на нём и огибающей углы сферой магической энергии радиусом в 20 футов. Каждое попавшее в область сферы существо должно сделать спасбросок Сл 17 Ловкости, получая 31 (7к8) урона звуком при неудаче или вдвое меньше урона при успехе.

Поблескивая в исходящем от стен свете, в одном из углов помещения свалены в кучу полупрозрачные кристаллические драгоценные камни. В центре парят три предмета: *шестифутовый* длины посох из прозрачного кристалла, блестящий стальной шлем с чеканкой в виде глаз без век и крошечный голубой ромбоид размером с конфету.

Сокровище. Большинство сваленных кучей в угол кристаллов не представляют никакой ценности, однако потративший 10 минут на разгребание кучи персонаж обнаружит десять прекрасных драгоценных камней стоимостью по 500 зм каждый. Под действием заклинания *обнаружить магию* [detect magic] один из этих кристаллов излучает ауру магии школы преобразования. Если кристалл раздавить (разрушить), его пылеобразные остатки волшебным образом сростаются в *кольцо хранения заклинаний* (ring of spell storing) с хранящимися в нём заклинаниями *благословение* [bless] и *возрождение* [revivify].

Парящие в центре комнаты предметы, теряют возможность парения если их взять в руки. Синий ромбоид - это *камень Йоун* (восприятие). Кристаллический посох - *посох судьбы*, а стальной шлем с чеканкой - *шлем зоркости* (описание последних двух предметов см. в разделе "Новые магические предметы").

Т11. Обсерватория Прошлого

Всё в этом большом сферическом помещении переливается в цвете, образуя словно в калейдоскопе узоры и изображения.

Входящие в эту область существа, чувствуют, как их ноги начинают мягко отрываться от пола. Как и в зоне Т9, эффект невесомости в помещении дает любому существу скорость полета, равную его скорости ходьбы, но поскольку здесь нет боевых действий, персонажам не нужно беспокоиться о привыкании к необычной гравитации.

Видения Прошлого. Мелькающие по сферическим стенам помещения образы, сначала выглядят случайными существами и местами, незнакомые персонажам. Но находящееся в этой области в течение 1 минуты любое существо, чувствует, что его разум открывается навстречу проецируемым обсерваторией образам.

Действием, персонаж может использовать комнату для воспроизведения (максимум 10 минут) известного ему любого события из прошлого, будь оно личное или историческое. Событие воспроизводится в мельчайших деталях на стенах помещения и все находящиеся внутри могут его видеть и слышать. Когда видение заканчивается, персонаж должен сделать спасбросок Сл 20 Интеллекта. При неудаче персонаж получает следующую слабость, которая сохраняется до тех пор, пока не будет удалена с помощью заклинания *высшее восстановление* [greater restoration] или аналогичной магии: "Я одержим прошлым, и я постоянно пытаюсь вернуться туда, чтобы исправить свои ошибки."

Новые Магические Предметы

Описанные ниже новые магические предметы, ждут когда их заберут новые владельцы из зоны Т10 в гробнице Валин.

Посох Судьбы

Посох, очень редкий (требуется настройка)

Этот прозрачный кристаллический посох можно использовать в качестве волшебного боевого посоха, получая при этом бонус +3 к броскам атаки и урона.

Изменение Результата. В посохе 6 зарядов. Бонусным действием вы можете потратить 1 заряд посоха на резервирование броска к4 для себя или другому видимому вами существу. Получатель может сделать этот бросок и добавить результат к одной проверке способности, броску атаки, броску урона или спасброску, сделанным перед началом вашего следующего хода. Если дополнительный кубик не будет использован, он будет потерян.

Когда вы израсходуете последний заряд посоха, бросьте к20. При результате 9 или ниже посох становится немагическим посохом, который ломается при первом наносящем урон попадании. При результате 10 или выше посох восстанавливает 1к6 израсходованных расходов.

Шлем Зоркости

Чудесный предмет, очень редкий (требуется настройка)

Пока вы носите этот шлем, вы получаете бонус +1 к КД и постоянно имеете представление о окружающей вас обстановке даже во время сна, и у вас есть преимущество при проверках Мудрости (Восприятие) основанных на зрении.

Бонусным действием вы можете использовать вложенное в шлем заклинание *видеть невидимое* [*see invisibility*]. Как только это свойство шлема будет использовано, его нельзя будет использовать снова до следующего рассвета.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Хотя сокровища в гробнице Валин формально принадлежат Дому Всевидящего Шара, жрецы храма позволяют искателям приключений забрать себе то, что они обнаружат, в качестве награды за победу над лордом мумией.

Уничтожение Валин

Валин будет окончательно уничтожена только в том случае, если персонажи не только уменьшат ее очки здоровья до 0, но и также уничтожат ее сердце до того, как она вновь переродится. Как только Валин будет уничтожена, жрецы Дома Всевидящего Шара смогут превратить обратно гробницу в храм, которым она когда-то и была. Если персонажи не могут найти сердце Валин, им могут помочь узнать истину такие заклинания как *общение* [*commune*] или *предсказание* [*divination*] и привести их к Алессии Бейсир.

Мечь Валин

Если сердце Валин не будет уничтожено, лорд мумия перерождается через 24 часа после своего поражения, появляясь в саркофаге в зоне Т6. Если в этот момент персонажи все еще находятся в гробнице, вы можете устроить им матч-реванш. Как только Валин переродится, она может видеть через глаза Савраса всю гробницу, и используя *переносящую дверь* [*dimension door*] перенестись прямо из своего саркофага к месту расположения персонажей в гробнице.

Когда персонажи покинули гробницу до перерождения Валин, оракул-лорд мумия может выследить и настигнуть их. Если персонажи забрав с собой Алисию, не вынули у нее сердце Валин, мстительный лорд мумия попытается вернуть себе сердце самыми прямым способом.

Маястан Садир

Известие о смерти Маястан Садира сильно опечалит ученых Крепости Свечей. По вашему усмотрению персонажи могут вернуть тело ученого в крепость, чтобы его можно было вернуть к жизни (возможно, при помощи известных персонажам ритуалов). Вы можете решить, что проведенный Валин ритуал не позволяет Маястану вернуться к жизни даже с помощью заклинания *воскрешение* [*resurrection*] и персонажам может быть поручено побочное задание разузнать побольше о ритуале и полученные ими в итоге знания позволят воскресить мудреца.

Алессия

Изучившие обряд возрождения описанный в свитке из зоны Т5 персонажи и доставшие из канопа в зоны Т6 сердце Алессии, могут провести требуемый ритуал, уничтожив сердце Валин и спасая Алессию. После своего спасения Алессия будет ошеломлена осознанием того, что с ней сделали, но благодарна персонажам за их действия. Она может остаться в Доме Всевидящего Шара, отправиться на обучение в Крепость Свечей или остаться с персонажами (особенно если у партии есть своя оперативная база и другие соратники из числа НИП).

ИСТОРИИ ПИСЦА

Приключение для персонажей 14 уровня

Автор сценария: Brandes Stoddard Редактор: Scott Fitzgerald Gray

Реализация идеи: Christopher Perkins Перевод - Ed_dy

В книге известной как *Истории Писца* заключена злая архифея. Когда персонажи столкнутся с магией книги им нужно будет найти способ победить архифею, прежде чем попасть полностью под её влияние.

Крепость Свечей получила *Истории Писца* десять лет назад от Мачила Риллина, дворянина и бывшего искателя приключений из Врат Балдура. Вместе с подаренной книгой Мачил выдвинул условия, что книга должна находиться под надежными замками и никогда не будет прочитана. Увы, его условия остались без внимания. Когда книга случайно попадает в руки персонажей, каждый из них подвергается воздействию сверхъестественного проклятия, известного как метка писца. Персонажи должны отправиться во Врата Балдура, чтобы узнать происхождение этой потенциально смертельной метки, а затем проследить путь Мачила Риллина к лежащей в руинах библиотеке, называемой Приют Красных Перьев. Все это время заключенная в книге архифея атакует их сознания, умоляя освободить её из мрачной тюрьмы.



НАЧАЛО ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Это приключение может быть связано с любым проводимым персонажами в Крепости Свечей исследованием. *Истории Писца* попадает в их руки случайно, благодаря оплошности послушнику Признанных Рамилиру. Доставляя персонажам кипу запрошенных текстов, Рамилир нечаянно прихватил с полки в хранилище Крепости Свечей и *Истории Писца*.

Описание Внешнего Вида Книги

Книга *Истории Писца* переплетена мягкой коричневой кожей, название вытиснено как на обложке так и на корешке книги. Её размеры семь дюймов в высоту и пять дюймов в ширину. Страницы кажутся древним, тонким пергаментом, но любая попытка нанести книге вред терпит неудачу, демонстрируя её неразрушимость.

Каждая из семидесяти двух страниц книги исписана черными с вкраплениями из серебра чернилами тонким словно паутинка почерком на Сильване. Заклинание *обнаружить магию* [detect magic] покажет, что книга испускает ауры школ магии иллюзии и преобразования, однако заклинание *опознание* [identify] не открывает наделяемую книгой магическую метку.

История Мести

В *Истории Писца* рассказывается про эгоистичную и безнравственную архифею по имени Принцесса Полумрачного Стекла, вовлеченной в кровную вражду с Королевой Воздуха и Тьмы, правительницей Сумеречного Двора в Царстве Фей. Королеву представляет в книге наделенный разумом блестящий черный алмаз, парящий над тронном из искореженного, окаменевшего дерева. Принцесса играет роль главного героя, но при этом считает всех остальных пешками в своей борьбе. Рассказ заканчивается её монологом, обещающим кровавую расправу всем, кто по мнению принцессы её обидел.

Изгнанная в царство смертных, Принцесса Полумрачного Стекла находит себе дом в стране людей, эльфов, дварфов, гномов и полуросликов. Они оказывают ей истинное дружелюбие, одаривая сокровищами, землями и титулами. В конце концов, ее спутники (включая рассказчика книги, известного как "писец") убеждают принцессу вернуть себе законное место феи высшей дворянки.

Детальные подробности *Истории Писца* подсказывают, что Принцесса Полумрачного Стекла бывшая феей неопределенного типа, скорее всего эладрином, в конечном итоге стала обладающей мощными магическими способностями, связанными с тенями, стеклом и иллюзиями архифеей. Автором книги является эльф Зириан написавший её девятьсот лет назад. Содержание книги наводит на мысль, что писца вынудили написать восхваляющую принцессу историю.

МЕТКА ПИЩА

Мачил Риллин просил учёных Крепости Свечей спрятать *Историю Писца* подальше от любопытных глаз, потому что понимал силу идущей от неё магии, так как сам носил метку писца до тех пор, пока не заплатил за заклинание *исполнение желаний [wish]* для снятия с себя её воздействия.

Когда персонаж впервые прочитает даже небольшой отрывок *Истории Писца*, все персонажи почувствуют, как их окутывает магия книги. После короткого или продолжительного отдыха каждый из персонажей обнаруживает, что 20% его кожных покровов покрыто письменами, соответствующими отрывкам из *Истории Писца*. Текст начинается от кончиков пальцев персонажа и извиваясь по руке идёт к плечу, груди и спине. Текст на языке Эльфов очень мелкий, но четкий и разборчивый. Каждый персонаж также получает преимущество и изъян 1-го уровня метки писца, согласно таблице Метка Писца, Эффекты. Отмеченные таким образом персонажи, должны на каждом третьем последующим после этого рассвете совершать спасбросок Сл 20 Харизмы. При неудаче уровень метки у персонажа увеличивается на 1. С каждым дополнительным уровнем метки покрывает надписями еще 20% кожного покрова персонажа до тех пор, пока не будет расписано 80% тела персонажа. Также персонаж получает новое преимущество (до уровня 4) и новый изъян в дополнение к полученным ранее на более низких уровнях метки. Персонаж может выбрать провал спасброска, и мгновенно узнать о любых новых полученных преимуществах и изъянах.

Эта прогрессия означает, что если персонаж проваливает все свои спасброски, приключение может закончиться через 12 дней в тот момент, когда персонаж получит самый высокий уровень эффекта метки.

Вы можете перенастроить прогрессию метки по своему усмотрению. Если вы хотите запустить длительные побочные приключения, пока персонажи путешествуют по суше к Вратам Балдура, то можете понизить Сл спасброска Харизмы или делать его через более длительные временные интервалы. И наоборот, если у персонажей есть доступ к достаточному количеству магии, дающее им возможность быстро закончить приключение, эффект метки может увеличиваться на один уровень каждый день на рассвете без проведения спасбросков.

Метка не может быть удалена ни с кого из персонажей, кроме как заклинанием *исполнение желаний [wish]* или гибелью Принцессы Полумрачного Стекла в результате чего метка пропадает со всех персонажей. Если персонаж умирает и возвращается к жизни, метка писца остается на своём месте.

МЕТКА ПИЩА, ЭФФЕКТЫ

Уровень	Преимущества и Изъяны
1	Преимущество: Вы можете говорить, читать и писать на Сильван, и вас невозможно магически усыпить. Изъян: Вы больше не отбрасываете отражений и тени.
2	Преимущество: Вы можете накладывать неограниченно заговор <i>сообщение [message]</i> без использования компонентов. Изъян: Магические зелья больше не предоставляют вам своих эффектов.
3	Преимущество: Выберите одно из следующих заклинаний: <i>размытый образ [blur]</i> , <i>невидимость [invisibility]</i> , <i>отражения [mirror image]</i> , <i>воображаемая сила [phantasmal force]</i> и <i>тишина [silence]</i> . Вы можете произнести выбранное заклинание один раз (Сл спасброска 15) без использования компонентов, и вы восстанавливаете возможность наложить это заклинание после продолжительного отдыха. Изъян: Вы больше не можете настраиваться на магические предметы.
4	Преимущество: Вы перестаете естественным образом стареть и также вы не можете состариться от эффектов магии. Изъян: Вы становитесь хрупким, как стекло, получая уязвимость к дробящему, колющему и рубящему урону, а дающие сопротивление или иммунитет к этим видам урона эффекты подавляются.
5	Изъян: Если Принцесса Полумрачного Стекла не будет освобождена из своей тюрьмы к моменту получения вами метки этого уровня, вы превратитесь в статую из твердого дымчато-серого стекла. Находясь в этом состоянии вы считаетесь Окаменевшим. Любая магия с помощью которой можно прекратить эффект окаменения восстанавливает вашу истинную форму до следующего рассвета, после чего вы опять становитесь стеклянной статуей.

Определение Силы Метки

Независимо от того, используют ли они свой собственный опыт и знания или получают информацию от мудрецов Крепости Свечей, персонажи могут определить силу поразившей их магии, узнав следующее:

- Любой из персонажей владеющий навыком Магия и изучивший письма поймёт, что такие заклинания как *развеять магию [dispel magic]*, *высшее восстановление [greater restoration]* и *снятие проклятия [remove curse]*, недостаточно сильны для снятия метки.
- С успешной проверкой Сл 18 Интеллекта (Магия) персонаж определит, что поразивший недуг будет прогрессировать, предоставляя при этом как положительные, так и отрицательные эффекты. (Предположив, что недостатки перевешивают преимущества персонажи будут правы, но нет никаких способов это проверить пока они не будут получены.)

Дознание в Крепости Свечей

Помня о том, что *Истории Писца* принёс им Рамилир, персонажи, вероятнее всего, спросят его о происхождении книги. Напуганный тем, что по ошибке выдал персонажам не ту книгу, послушник сделает все возможное, чтобы заглядеть свою вину.

Рамилир (человек, **обыватель**) - трудолюбивый, серьезный мужчина лет сорока пяти. Он очень гордится своей работой и крайне огорчен своей ошибкой. Послушник расскажет как *Истории Писца* попали в Крепость Свечей, про выдвинутое при этом условие никогда не открывать книгу, и что она пылилась на полках десятки лет вместе с другими опасными фолиантами. Рамилир предполагает, что собирая книги по нескольким запросам одновременно он по-видимому случайно прихватил *Истории Писца* вместо книги по другому запросу, а затем положил невостребованный фолиант к книгам для персонажей. Успешная проверка Сл 10 Мудрости (Проницательность) подтвердит, что в ошибке послушника не было злого умысла.

В ответ на любые предположения о появившейся на персонажах метки, Рамилир предлагает им поговорить с одним из Великих Чтецов Крепости Свечей: Телесом Ахвосте, специализирующимся на проклятиях учёном. Послушник организует эту встречу и проводит персонажей к Телесу через несколько часов.

В Поисках Больших Знаний

Когда персонажи пытаются узнать больше о постигшем их несчастье, они могут при этом использовать магию, такую как заклинания *общение* [*commune*], *предсказание* [*divination*] или *знание легенд* [*legend lore*]. Принцесса Полумрачного Стекла обладает способностью запутывать результаты подобных исследований.

Истории Писца. Задаваемые при помощи заклинаний *общение* и *предсказание* вопросы про книгу, дадут лишь полученную ранее в приключении информацию. Заклинание *знание легенд* принесет следующий ответ: «Ключом к тюрьме построенной самим заключенным являются его кандалы». Эта загадочная подсказка относится к тому, какие узы связывают Принцессу Полумрачного Стекла с книгой, даже если ей дозволено волшебным образом ставить метку на читателя книги и других находящихся поблизости личностей.

Принцесса Полумрачного Стекла. Заклинания *общение* и *предсказание* не принесут о Принцессе Полумрачного Стекла никакой информации, которая волшебным образом скрыла свою историю под другими именами. Когда персонажам позже в приключении станут известны имена "Нинтра Сиотта" и "Леди Ужасных Предзнаменований" и они используют их в своих вопросах, магия принесет соответствующий истине результат.

Заклинание *знание легенд* даст особенно загадочный результат по поводу принцессы: "Предзнаменования на стёклах, короны ужаса, три принцессы, призрачная леди, бессмертный искатель." В ответе упоминаются все известные титулы Нинтры Сиотты - Принцесса Полумрачного Стекла, Леди Ужасных Предзнаменований и Искательница Трех Корон.

Приют Красных Перьев. Когда персонажам станет известно название древней библиотеки под падшим городом Делимбийран, заклинания *общение* и *предсказание* не предоставят об этом месте никакой информации, потому что оно защищено от магии школы прорицания в результате побочного эффекта ритуала уз писца. *Знание легенд* принесет следующее: "Там, где когда-то были мечты о близости и отваге, три короны развели близких по сторонам, оставив благоразумие в глубинах. В них, называемых перьями, всё и произошло, и писец показал всем свою хитрость."

Великий Чтец Телес Ахвост

Телес Ахвост (человек, **архимаг**) - главный эксперт Крепости Свечей по проклятиям. Рожденный и выросший в магократическом обществе Халруаа, Телес всегда чувствовал себя комфортно в окружении магии, но он также понимает присущие ей опасности.

Если персонажи все еще не получили всю информацию из раздела "Определение Силы Метки", Ахвост может им её предоставить. Телес также может рассказать, что *Истории Писца* были доставлены в Крепость Свечей Мачилом Риллином, авантюристом из благородной семьи во Вратах Балдура. Телес не знает, что стало с Риллином, но если персонажи не задумываются о том, чтобы отправиться во Врата Балдура для допроса дворянина, Телес предлагает им это сделать.

На ваше усмотрение Телес может предложить персонажам оставаться с ними на связи после того как они покинут Крепость Свечей, оказывая поддержку и отвечая на их вопросы при помощи заклинания *послание* [*sending*].

Черта Характера. "Я жажду новых впечатлений, перспектив и способов объединения идей."

Идеал. "Боги скрыли великие истины по всему миру и поручили нам найти их."

Привязанность. "Халруаа всегда будет моим домом."

Слабость. "Дело не в том, что я рассказываю истории не по порядку. Просто иногда важно вернуться назад и объяснить все правильно."

ЗАГАДОЧНЫЙ СОН

После получения преимущества и изъяна метки писца 1-го уровня, персонажей посещает приходящий к ним во время отдыха, забытья или релаксации загадочный сон. Его видят даже не нуждающиеся во сне персонажи. Если персонажи отдыхают не одновременно, вы можете решить, что сон приходит только к первому из отдыхающих персонажей.

Зачитайте следующий текст только для тех игроков, чьи персонажи видели этот сон (желательно вне пределов слышимости тех игроков, чьи персонажи сон не видели). Если сон посещает сразу всех персонажей просто зачитайте текст:

Сон настолько яркий, как будто все происходит в реальности. Скрываясь в тени полуразрушенной башни от палящего солнца, вы наблюдаете как вдалеке огромная армия марширует по грязным фермерским полям. Вас охватывает желание укрыться от этой демонстрации силы, и вы быстро отступаете вглубь башни.

Внутри полуразрушенных стен башни вы обнаруживаете воткнутую в землю древком вниз рогатину, украшенную тремя коронами. На одном конце поперечины висит узкий серебряный обруч. На другом адамантиновая корона, которую можно носить поверх шлема. На наконечник одета украшенная изумрудами золотая корона. Вы чувствуете непреодолимое желание схватить одну из них - и сон заканчивается.

Внезапно обрывающийся сон должен выглядеть загадочным. Образы из сна будут наполняться смыслом по мере продвижения приключения.

Любой персонаж обладающий навыком История или успешно прошедший проверку Сл 15 Интеллекта (История) вспомнит, что серебряный обруч, адамантиновая корона и золотая корона были символами Фалорма, также известного как Царство Трех Корон. Это королевство пало от нашествия гоблиноидов почти девятьсот лет назад.

БЕСПОКОЙНОЕ ПУТЕШЕСТВИЕ

Отправятся ли персонажи по суше или телепортируются к Вратам Балдура, в любом случае они подвергаются атаке служащих Королеве Воздуха и Тьмы сил, которая жаждет завладеть книгой *Истории Писца*, чтобы получить контроль над Принцессой Полумрачного Стекла. Поскольку Королева Воздуха и Тьмы изгнала принцессу, наложившей на неё узы ритуал писца установил также связь и между королевой и книгой, а также между ней и всеми существами получившими проклятие от книги. Эта связь оборвалась, когда Мачил Риллин использовал заклинание *исполнение желаний* для освобождения от проклятия метки. Когда под действие метки писца попали персонажи эта связь активировалась снова и Королева Воздуха и Тьмы предположила, что отмеченные персонажи должны иметь книгу в своем распоряжении - и она хочет ее себе вернуть.

Приговоренная к Смерти

Агенты Королевы Воздуха и Тьмы отправляются на перехват группы верхом на четырех **фоморах**. В привязанных к спинам фоморов хатхи-хаудах едут четыре лесных эльфа волшебника (используйте статблок **дрюу мага**, убрав черту Чувствительности к солнечному свету). Нападение может произойти в любом месте. Слуги королевы с такой же вероятностью нападут на персонажей на людной улице, как и устроят засаду в пустынной местности. Все они фанатично преданы королеве и сражаются до конца.

Если персонажи берут в плен или подчиняют себе одного или нескольких атакующих, их верность Королеве Воздуха и Тьмы нельзя поколебать угрозами или запугиванием. Эффективный ролевой отыгрыш, магия либо успешная проверка Сл 18 Харизмы (Обман или Убеждение) позволят лишь персонажам убедить эльфов и фоморов в том, что они не представляют угрозы для Сумеречного Двора.

После того как они поверят персонажам, и особенно если персонажи согласятся (правдиво или нет) помочь королеве уничтожить Принцессу Полумрачного Стекла, эльфы и фоморы могут рассказать, что Королева Воздуха и Тьмы отправила их из Царства Фей с поручением убить отмеченных проклятием книги персонажей и забрать *Историю Писца*. Королева намерена покончить с идущей от принцессы угрозой, уничтожив книгу и всех, кто с ней связан.

Когда персонажи начинают расспрашивать их о Принцессе Полумрачного Стекла, эльфы говорят, что она была изгнана из Сумеречного Двора за измену Королеве Воздуха и Тьмы. Они знают, что *История Писца* связана с ритуалом, который заключил Принцессу Полумрачного Стекла во внепространственную тюрьму после ее изгнания, но они не знают, что ее тюрьмой и является книга.

Персонажи также могут использовать заклинание *разговор с мертвыми [speak with dead]*, чтобы узнать некоторые из вышеперечисленных сведений от павших в бою врагов.

Сокровище. У каждого волшебника на безымянном пальце левой руки одето кольцо из блестящего черного стекла (стоимостью 10 зм).

Остальные Враги

Если персонажи справятся с фоморами и эльфами, вы можете напасть на них другими преданными Королеве Воздуха и Тьмы существами. Соответствующие уровню сложности существа прислуживающие королеве могут состоять из **архимага** с телохранителем **смертельным слаадом**, двоих эльфов **вампилов**, бандой из четырех **наёмных убийц** или **взрослого зеленого дракона**. После того как первая группа не смогла победить персонажей, следующие противники могут некоторое время следовать за партией, наблюдая за передвижениями персонажей и пытаясь определить их план действий. Обитающие в тенях агенты королевы за несколько дней могут стать тревожащим фактором как для персонажей, так и для игроков.

Персонажи могут попытаться договориться с непокидающими тени агентами королевы фей. С подходящим под ситуацию отыгрышем или успешной проверкой Сл 20 Харизмы (Обман или Убеждение) они могут убедить агентов, что пытаются уничтожить книгу ради королевы, выиграв себе время для продолжения расследования.

Голос Принцессы

Когда персонажи попадают под проклятие метки писца, заключенная в *Истории Писца* магия связывает их с Принцессой Полумрачного Стекла. После первого нападения агентов Королевы Воздуха и Тьмы принцесса телепатически связывается с одним из персонажей по вашему выбору. См. в конце приключения ее статблок и советы по отыгрышу.

Не раскрывающая своего истинного имени принцесса, утверждает, что она единственная, кто может уничтожить Королеву Воздуха и Тьмы и освободить Сумеречный Двор от её тирании. По тембру и выбору слов становится понятно, что ненависть говорящей к королеве крайне глубока, так как она не может сдержать проскальзывающего в голосе презрения.

Принцесса настаивает на том, чтобы персонажи её освободили в обмен на то, что она снимет с них "проклятие писца". Персонажи не могут определить лживость\истинность её утверждений, так как она не более чем голос в их головах. Она утверждает, что ее удерживают в руинах, где Мачил Риллин нашел *Истории Писца* и говорит персонажам (правда), что не знает где находятся эти руины. (Зато ей известно, что привидение писца, которого звали Зириан, влечит своё существование там где была найдена книга и если персонажи уничтожат привидение Зириана это освободит её из ловушки в *Истории Писца*, но делиться этой информацией она не собирается.)

Если персонажам требуется дополнительный толчок к нужным ей действиям, принцесса предлагает немедленно наделить каждого из них следующими сверхъестественными чарами (см. *Руководство Мастера* для получения дополнительной информации о сверхъестественных чарах), которые она может наложить даже находясь в заключении.

Чары Полумрачного Стекла

Эти чары позволяют действием сколдовать заклинание *дребезгу [shatter]* (Сл спасброска 16) без использования компонентов. После короткого или продолжительного отдыха в следующий раз произнесения заклинания, вы также получаете временные очки здоровья, равные удвоенному бонусу мастерства. Как только чары будут использованы три раза, они исчезают.

ВРАТА БАЛДУРА

Город Врата Балдура находится примерно в 150 милях на север от Крепости Свечей. Возвышающийся над рекой Чионтар, он является одним из главных торговых центров на Побережье Мечей и пристанищем жадности, коррупции и значительных состояний.

Несколько действующих по отдельности организаций поддерживают во Вратах Балдура некое подобие порядка. Самая известная среди них - компания наемников Пламенный Кулак, которая не гнушаясь насилия держит в узде средний и низший городские классы. Богатая элита Врат Балдура, известная как старейшины-патриары, обычно придерживается построенного на возвышенности Верхнего Города. Расположенный ближе к реке Нижний Город, обитель среднего класса является местом застарелых классовых конфликтов. Самые же бедные горожане ютятся во Внешнем Городе, ряде убогих кварталов, расположенных за пределами городских стен.

Дом Риллинов

По прибытию во Врата Балдура персонажи могут навести справки о вышедшем в отставку авантюристе и патриаре Мачиле Риллине и узнают, что его дворянское поместье Дом Риллинов находится в Верхнем Городе. Также им станет известно, что Мачил умер десять лет назад (вскоре после того, как подарил *Истории Писца* Крепости Свечей), сколотив состояние как авантюрист, но растратив большую его часть перед смертью. Теперь Риллинов возглавляет его племянница Ивандре, которая только недавно начала восстанавливать прежнее положение своего семейства.

Статус персонажей как опытных искателей приключений означает, что им не составит труда проникнуть в Верхний Город, найти Дом Риллинов и договориться о встрече с Ивандре Риллин. Дворецкий Тарессон (человек, **обыватель**) встречает их у ворот и ставит в известность о их прибытии Ивандру. Если он увидит полученные от метки писца письма на их кожных покровах, Тарессон узнаёт метку, так как видел её на Мачиле Риллине и сразу же проводит персонажей к Ивандре.

Ивандре Риллин

Прикладывающая усилия для возрождения семьи Риллинов, Ивандре (человек, **ветеран**) - опытный боец с железной волей, а также восходящая политическая фигура Врат Балдура. Ее манера поведения профессионально резка. Ивандре с охотой идёт на контакт с любыми, кто, может поспособствовать продвижению ее семьи, но будет безжалостной к тем,



кто встанет на её пути. Как у бывшего члена Пламенного Кулака у Ивандре много друзей в компании наемников, которые будут только рады доставить неприятности персонажам ради неё.

Если на Ивандре нападут, в конце каждого её хода ей на помощь прибывают по 1к4 **охранника**, пока не появятся все двадцать.

Черта Характера. "Для решения сложных проблем есть всё решающий подход: разделяй и властвуй."

Идеал. "Клан Риллинов должен забыть про свои прошлые неудачи и вернуться к ценностям благородного поведения и трудолюбия."

Привязанность. "Моя семья на первом месте, в каждом моём слове и действии."

Слабость. "Я не могу скрыть своего презрения к лени или высокомерию других патриархов."

Что Знает Ивандре

Рассказывая о том, как ее дядя, Мачил, растратил состояние Риллинов Ивандре старается скрыть своё негодование. Вместо того, чтобы пустить заработанные во время его приключенческой карьеры ценности на нужды Врат Балдура и приумножая тем самым своё состояние, он продолжал жизнь наемника в поисках славы и трофеев по всему Побережью Мечей. Однако, за прошедшие годы Мачилу не удалось достигнуть ни одного и ни второго.

Ивандре известно, что Мачил обнаружил *Историю Писца* в склепе, глубоко под руинами Делимбийрана, столицы утраченного одноименного королевства, расположенной ранее недалеко от того места, где сейчас находится городишко Кинжальный Брод. Ивандре также известно, что ее дядя недолго страдал от магической болезни, вызывающей загадочные письмена на его коже, и которую он в конце концов преодолел, потратив остатки семейного состояния на заклинание *исполнение желаний [wish]*.

По уши в долгах и слегка потрясенный от впечатлений, Мачил был убит неизвестными нападавшими месяц спустя - Ивандре не сомневается, что это было связано с долгами. (На самом деле Мачила убили разыскивающие книгу агенты Королевы Воздуха и Тьмы.) Сопровождающие Мачила в последней экспедиции были обычными наемниками и Ивандре не знает, кто они и где их можно найти.

При соответствующем ситуации отыгрыше или после успешной проверки Сл 15 Харизмы (Убеждение) Ивандре сообщает персонажам, что имущество Мачила было сохранено после его смерти. Все ценное было распродано много лет назад, но осталось несколько "бесполезных журналов и писем". Она предлагает персонажам просмотреть вещи ее дяди в обмен на равную долю богатства, которое они могли бы заработать, воспользовавшись найденной в его старых заметках информацией.

Желающие использовать более скрытный подход к получению в поместье информации персонажи (или поругавшиеся с Ивандре), могут попытаться действовать через Тарессона или других слуг. При помощи взятки в размере не менее 100 зм в дополнение к надлежащему отыгрышу или успешной проверке Сл 15 Харизмы (Запугивание или Убеждение), Тарессона можно убедить предоставить персонажам доступ к имуществу Мачила.

Имущество Мачила

Находящийся в восточном крыле Дома Риллинов рабочий кабинет Мачила давно превратился в хранилище для ненужных семье вещей, но которые жалко выбрасывать.

Пыльная комната заставлена стопками старых книг, бочками со сломанным инструментом и оружием, ящиками без опознавательных знаков и полками с безделушками. Сквозь грязные стекла раскинувшийся за окном город еле виден.

Записи и дневники Мачила беспорядочно сложены в три стоящие в кабинете коробки. Тарессон остается с персонажами, наблюдая за их поисками. В найденных в коробках записях содержатся следующие фрагменты информации, относящиеся к *Истории Писца* и экспедиции Мачила к руинам Делимбийрана:

- На пергаментной карте с надписью "Делимбийран и окрестности" показаны несколько мест в надземных руинах. Сделанные на ней пометки на языке Эльфов, обозначают одно из мест как "Приют Красных Перьев". Почерк совпадает с тем, которым написан *Историю Писца*.
- Вырванные из неизвестного фолианта несколько листов с подробным описанием истории Делимбийрана и Фалорма. Также называемый Царством Трех Корон, Фалорм был одним из многих древних королевств на Севере. Когда Царство Трех Корон пало, на его месте возникло королевство Делимбийран.
- В один из фолиантов вложены написанные Мачилом заметки. В них говорится о искателе приключений ищущем «стекло полумрака», которое по его мнению является большой ценностью.
- В пачке старых счетов с пометкой «Просрочено» персонажи находят неподписанное и видимо так и неотправленное письмо Мачила со словами: «Моей семье. Простите мне моё тщеславие, которое отняло меня у вас и вскоре должно унести мою жизнь или душу. Честолюбие испортило мою любовь к вам. Я молюсь, чтобы кто-нибудь отомстил за зло, совершенное Нинтрой Сиоттой, Принцессой Полумрачного Стекла, Леди Ужасных Предзнаменований, Искательнице Трех Корон. Но вы не тратьте на это свои жизни. Писец связал ее в своем приюте и только там я смогу освободиться от нее, хотя уже слишком поздно». (Мачил написал письмо зная, что его преследуют агенты Сумеречного Двора, но был убит прежде, чем успел его отправить.)

- Старый пергамент поражён сухой гнилью и крошится в руках. В оставшемся после этого обрывке обнаруживаются сделанные рукой Мачила строки: «... лестница среди руин Делимбийрана уходящая глубоко вниз в Приют Красных Перьев. Стражи почти прикончили нас, прежде чем дверь была открыта. Боги, как я хочу...»

Персонажи могут взять или скопировать любой из документов, но Тарессон сделает запись о любых изъятых из комнаты предметах.

Любой, пробирающийся через завалы барахла в комнате персонаж, может сделать проверку Сл 15 Ловкости (Ловкость рук) и в случае успеха положить в карман подвернувшуюся под руку безделушку (определяется броском по таблице Безделушек в *Книге Игрока*). При неудаче персонаж сваливает на пол несколько пыльных предметов и получает строгий взгляд от Тарессона.

Злодеяния в Доме Риллинов

Если персонажи совершают убийство или другие преступления в Доме Риллинов, через 4к12 часов их выслеживает один из союзников Ивандре, **взрослый медный дракон** Хастарглирр и требует с них золота для возмещения ущерба и за заклинания *оживление* [*raise dead*].

ПРИУТ КРАСНЫХ ПЕРЬЕВ

С заметками Мачила и картой в руках персонажи готовы пройти путём покойного авантюриста к месту, где были им найдены *Истории Писца*: библиотеке с названием Приют Красных Перьев, скрытой под руинами Делимбийрана. Путешествие по суше от Врат Балдура или Крепости Свечей займет месяц, поэтому лучший способ действий персонажей-телепортироваться в Делимбийран или близлежащий город Кинжальный Брод. Если персонажам не хватает средств для *телепортации*, заклинание может на них наложить Телес Ахвост или ему известен обязанный ему некий заклинатель во Вратах Балдура, которого персонажи могут нанять для этой работы.

Исследуя Делимбийран

Руины города Делимбийран, расположенные в дневном переходе к северу от Кинжального Брода, когда-то были частью Фалорма, Царства Трёх Корон. Неоднократные нападения могущественных соседних племен в конце концов разрушили Фалорм и на его месте появилось меньшее размером королевство Делимбийран с одноименной столицей, но и оно в свою очередь было разрушено воинственными племенами гоблиноидов. За прошедшие с тех пор почти девять столетий на поверхности осталось лишь несколько частично разрушенных стен и арок, отмечающих местонахождение павшего города, но его подземные руины сохранились гораздо лучше.

Если вы еще не устроили очередное столкновение персонажам со следующими за ними агентами Королевы Воздуха и Тьмы, вскоре после того как они войдут в Делимбийран наступит самое подходящее для этого время. В противном случае в руинах на поверхности опасных обитателей не водится.

Используя карту Мачила, персонажи могут легко найти вход в Приют Красных Перьев.

На ваше усмотрение, среди руин Делимбийрана могут находиться и другие подземные комплексы вашей собственной разработки. Ранее не обнаруженные потайные люки могут скрывать за собой лестницы ведущие в давно забытые подвалы, склепы, оружейные склады, мастерские, посвященные божествам дварфов святилища, тюрьмы и туннели в Подземье. Внушающие страх существа, такие как арканалоты, бехолдеры и вампиры, чувствовали бы себя в таких местах как дома.

Вход в Приют

Вход в библиотеку представляет собой вертикальную, уходящую глубоко в скальную породу шахту с осыпающейся каменной лестницей, цепляющейся за ее голые серые стены. Успешная проверка Сл 14 Мудрости (Выживание) покажет, что по этому пути никто не спускался уже множество лет.

Манипуляции Тьмы

Когда персонажи готовятся приступить к исследованию Приюта Красных Перьев, Принцесса Полумрачного Стекла телепатически призывает их следовать по маршруту Мачила и уничтожить привидение Зириана-писца, которого она описывает как злую пешку королевы - ту самую пешку, которая прокляла партию своей меткой.

Если персонажи отказываются действовать согласно её пожеланиям, принцесса постоянно вступает в телепатический контакт то с одним, то с другим персонажем, призывая их пересмотреть свое решение, пока не стало слишком поздно. Она пытается убедить персонажей, что если они быстро не уничтожат привидение, метка писца уничтожит их. В то же время она использует связывающую ее узы с персонажами, чтобы получить инстинктивное представление об их действиях, хотя она не знает подробностей того, что они делают. "Уничтожь писца," зудит она, "и я избавлю тебя от его злой метки!" или "Единственный способ чтобы все кончилось хорошо, это помочь друг другу!"



Вход в Приют Красных Перьев

Приют, Особенности

В руинах библиотеки следующие особенности:

Полы, Стены и Потолки. Во всех областях кроме пещеры (зона Н7) полы, стены и потолки были сделаны из камня. Потолки высотой 30 футов за исключением зоны Н8, в которой потолок куполообразный с высотой 50 футов.

Свет. Если не указано иначе, освещение в областях библиотеки отсутствует.

Големы и Мумии. Каждая секция стен, отмеченная на карте буквой "G" или "M", указывает на местонахождение скрытого в состоянии стазиса каменного голема (G) или мумии (M). Заклинание *обнаружить магию* [detect magic] покажет ауру магии школы вызова, исходящую от таких участков стен. Когда это требуется согласно описанию, големы и мумии выбираются из стен и материализуются в подземелье. До тех пор они скрыты им нельзя нанести урон.

Приют, Локации

На карте Приюта Красных Перьев отмечены следующие места.

Н1. Глубокий Лестничный Колодец

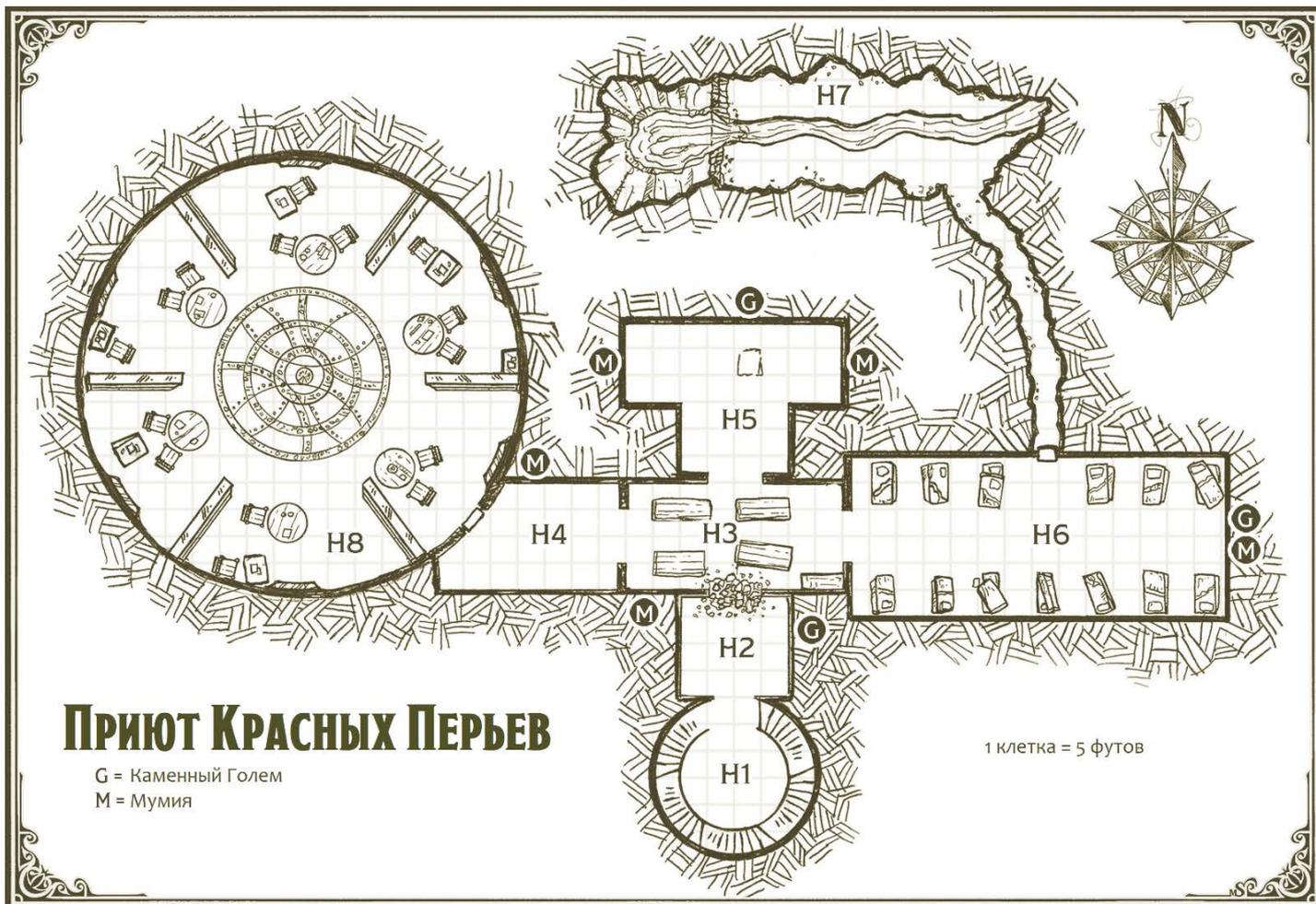
На стене у начала лестницы написано слово "ПРИЮТ" и нацарапано грубое изображение пера, оставленное Мачилом перед тем, как он спустился вниз.

Узкая винтовая лестница спускается на пятьдесят футов ниже от руин на поверхности. Потускневшая мозаика украшает стены лестничного колодца, изображая трудящихся вместе при создании Царства Трех Корон дварфов, эльфов и людей. В колодце попахивает гнилью, несколько вспугнутых птиц вылетают из шахты.

Птицы самые что ни на есть обычные. На отдельных секциях мозаики все ещё можно разобрать изображения серебряного обруча, адамантиновой короны и золотой короны из сна персонажей.

Спускаться по осыпающейся лестнице опасно и каждое делающее это существа должны сделать спасбросок Сл 14 Ловкости. При неудаче существо либо кувырывается вниз по лестнице, прежде чем сможет остановиться, либо переваливается через край и падает вниз на дно, получая 14 (4кб) дробящего урона в любом из вариантов.

Когда персонажи достигают дна, они видят открытый сводчатый арочный проход у основания лестницы. За этой аркой расположена зона Н2.



Н2. Обвалившийся Свод

По стенам помещения видны бегущие трещины и другие признаки нагрузки от веса пятидесяти футов земли и камня сверху, но пока стены держатся. Пол покрыт толстым слоем гнили и мусора, в котором видны кожаные доски, шедуха бесчисленных мертвых насекомых и части ржавого металла. Дверной проем в дальней стене обрушен и полностью перекрыт грудой обломков.

Хотя на первый взгляд область кажется опасной, дварф либо любой персонаж, имеющий опыт или связанные с обработкой камня навыки, может сказать, что пока здесь всё стабильно держится.

Десять лет назад, уходя, Мачил и его спутники разрушили арку в северной стене, заблокировав проход в библиотеку. Маленький размером персонаж может протиснуться через щели среди камней с успешной проверкой Сл 20 Ловкости, но остальным персонажам если они не смогут преодолеть барьер при помощи магии, придется заняться расчисткой завала вручную. За каждый час работы один персонаж должен сделать проверку Сл 15 Силы (Атлетика) или Интеллекта при использовании инструментов каменщика. При неудаче персонаж становится причиной небольшого камнепада и получает 7 (2к6) дробящего урона. После трех успешных проверок проход под аркой будет расчищен.

Н3. Средний Холл

Хотя пол в помещении покрыт слоем мусора и мертвыми насекомыми, мебель осталась практически нетронутой временем. Четыре больших стола, откидной столик у стены с чем-то похожим на чашки и две дюжины покрытых пылью стульев.

Смахивание пыли с мебели покажет, что все предметы изготовлены из хорошо пролакированного дерева. Половина поражена сухой гнилью, но остальные в хорошем состоянии. На откидном столике чайник и две дюжины чашек, покрытых алой глазурью.

Из помещения, бывшего когда-то конференц-залом и столовой выходят ещё три открытых арочных прохода шириной в 10 футов. Над западной аркой видна надпись "КАНДЕСКА" (см. зона Н4).

Сокровище. Чайный сервиз хрупкий, но его можно продать за 150 зм, если соблюдая осторожность вынести его из руин.

Н4. Читальный Зал

Помещение заполнено гнившими столами, стульями и попугаями. Равномерно расположенные по центру комнаты с востока на запад с потолка свисают три гладкие кристаллические полусферы диаметром в один фут.

В центре изогнутой стены на дальнем конце комнаты видна окованная сталью каменная дверь с вырезанными на ней символами.

Когда-то здесь трудились и преподавали ученые и гости библиотеки. Мебель похожа на мебель из зоны НЗ, за прошедшие столетия она осталась целой в относительно сухой среде приюта, но частично поражена сухой гнилью.

В помещении нет освещения, но если любое вошедшее в зал существо произнесет командное слово "кандеска", на потолке загораются три кристаллических полусферы наполняя комнату ярким светом. Полусферы снова темнеют, как только в комнате никого не остается.

Заколдованная Дверь. Дверь в центре изогнутой стены открывается утапливаясь в стену, но она запечатана мощной магией. Дверь герметична и снабжена пространственным замком, предотвращающим возможность телепортации через нее внутрь помещения. Замок неуязвим к любому урону и его магия не может быть рассеяна или отклонена ничем, кроме заклинания *исполнение желаний* [*wish*]. Для открытия двери требуется вставить в имеющиеся на ней три углубления три играющих роль ключей руны, находящиеся у каменных големов приюта (см. ниже). Любой персонаж с навыком Магия поймёт, что углубления похожи на очертания тайных символов и что в каждое из них должен быть вставлен предмет идентичной формы.

Когда персонаж впервые пытается нанести урон запечатанной двери или пытается её открыть при помощи проверок способностей и магии, а также если персонаж касается любого из углублений, из двери выходит призрачная фигура эльфа. (Когда персонажи пытаются снести дверь, нанося ей урон заклинанием, перейдите к подразделу "Открывание Двери". В последующей после этого битве со стражами убежища персонажи не будут понимать что происходит, но привидение писца Зириана может просветить их на этот счёт прямо во время битвы.)

Призрачный эльф сначала игнорирует персонажей и бродит по комнате, кивая и шевеля губами, как будто разговаривая с невидимыми людьми. Если персонажи пытаются взаимодействовать с привидением или после нескольких минут своих односторонних молчаливых приветствий, он наконец обращает на них внимание.

Писец Зириан. Призрачная фигура - это писец Зириан, архимаг, создавший Приют Красных Перьев для хранения накопленных в Фалорме знаний. Зириан (используйте статблок **привидения**) не атакует персонажей, если они не атакуют его первыми. Он исчезает, когда количество его очков здоровья уменьшится до 0, но связывающая его с этим местом магия заставляет его вновь сформироваться с полным запасом очков здоровья через 1 минуту, не зная при этом о каком-либо предыдущем взаимодействии с персонажами. Зириан может быть навсегда уничтожен после того как его очки здоровья снизятся до 0, существа хранители приюта были побеждены и перекрывающая доступ в зону Н8 дверь была открыта. (см. подразделы "Открывание Двери" и "Битва со Стражами" ниже для получения дополнительной информации.) Только когда это всё произойдёт, Зириан с пронзительным криком покинет мир.

Если персонажи с ходу нападают на Зириана, он сопротивляясь предупреждает их: "Ты не освободишь ее! Я буду защищать свободные народы мира от Принцессы Полумрачного Стекла до скончания веков!", но когда персонажи демонстрируют Зириану начертанную на них метку писца, привидение немедленно понимает, что произошло и становится к ним доброжелательным.

Зириан может заполнить любые пробелы в истории Принцессы Полумрачного Стекла, даже те о которых персонажи и не догадывались. Затем он расскажет, как незадолго до падения Фалорма Принцесса Полумрачного Стекла пыталась ниспровергнуть королевство и была связана с книгой *Истории Писца* могущественным ритуалом, созданным Зирианом. Привидение не может открыть запечатанную дверь в великую библиотеку (зона Н8), но Зириан может объяснить что для этого нужно сделать персонажам (см. ниже) и как они могут покончить с угрозой, исходящей от Нинтры Сиотты.

На протяжении всего взаимодействия персонажей с Зирианом Принцесса Полумрачного Стекла постоянно присутствует в их сознании, телепатически перемещаясь от персонажа к персонажу и отчаянно их предупреждая, что привидение лжет и что оно и существа-хранители должны быть уничтожены.

Открывание Двери. Целое поколение ученых приюта обязались защищать это место после своей смерти. Три каменных голема и бывшая учеными нежить (теперь мумии) удерживаются в магическом стазисе до тех пор, пока не будет выявлена угроза для библиотеки. Хозяевам приюта были известны ритуалы для получения хранящихся у големов ключей от заколдованной двери, позволяя им легко проходить в великую библиотеку. Теперь, когда они давно умерли, персонажам для получения ключей нужно будет победить объединенные силы стражей-хранителей библиотеки.

Зириан знает, что стражи будут призваны, когда любое наносящее урон заклинание нацеливается на дверь в зону Н8. Когда персонажи готовы привидение желает им удачи. Как только наносящее урон заклинание попадает в дверь, земля под ногами начинает дрожать, по приюту проносится порыв ледяного ветра и стражи библиотеки покидают своё стазис-состояние.

Битва со Стражами. Три каменных голема (имеющие вид коронованного дварфа ростом в 8 футов, коронованного эльфа высотой в 10 футов и коронованного человека высотой в 12 футов) являются стражами приюта. У каждого голема в грудь вставлена руна-ключ, подходящая к одному из углублений в двери к зоне Н8. К големам присоединяется фактически неограниченное количество бывшей учеными нежити, использующие статблок **мумии**, но с законо-нейтральным мировоззрением. Мумии ученых завернуты в погребальные саваны со светящимися на них пурпуром связующими рунами клятвы, что узнается любым персонажем с навыком Магия или История.

Когда начинается бой, по две мумии на каждого персонажа выходят из стазис-состояния в местах отмеченных на карте буквой "М". Когда половина этих мумий будет уничтожена, из стазиса выходят первый каменный голем и еще по одной мумии на каждого персонажа. Когда очки здоровья первого каменного голема уменьшатся до 0, его ключ-руна вываливается из его груди, и появляется второй каменный голем вместе с еще по одной мумией на каждого персонажа. Третий каменный голем появляется на 1 раунд позже, с ним ещё по две мумии на каждого персонажа. Снижение очков здоровья каждого голема до 0 позволяет персонажам заполучить его ключ-руну.

Стражи преследуют перемещающихся по библиотеке персонажей, но не продвигаются дальше зоны Н2, если персонажи поднимаются по лестнице и скрываются из виду.

Вы можете отрегулировать количество появляющихся мумий в зависимости от того, слишком ли легко или слишком тяжело приходится персонажам. Мумий становится всё больше и больше до тех пор, пока все три ключ-руны не будут вставлены в запечатанную дверь. В этот момент все оставшиеся мумии исчезают, возвращаясь обратно в стазис и дверь открывается.

Сокровище. Во время поиска в области с успешной проверкой Сл 15 Интеллекта (Расследование) персонаж находит свиток с заклинанием *призыв феи (spell scroll of conjure fey)*, оставшийся в отделении одного из пюпитров.

Н5. Фреска с Драконом

Пол в помещении покрыт грязью и разлагающимся мусором, воняет бесчисленными поколениями крыс. Выцветшая фреска на задней стене изображает нескольких волшебников из числа людей, эльфов и дварфов сражающихся с черным драконом.

Полы настолько замусорены, что представляют собой труднопроходимую местность. При поверхностном осмотре среди мусора заметны фрагменты хорошо обглоданных костей, успешная проверка Сл 15 Мудрости (Медицина) покажет что это кости гуманоидов. Это кости убитых более десятка лет назад стражами приюта неизвестных авантюристов.

Заклинание *обнаружить магию [detect magic]* покажет три магических ауры в помещении. Две из этих аур (одна магии школы прорицания и одна магии школы вызова) исходят от пары магических предметов, скрывающихся в тайнике под горами мусора в центре помещения (см. ниже "Сокровище"). Третья - аура школы магии преобразования и она исходит от железной волшебной палочки в северной стене (см. ниже "Фреска").

Фреска. Изучающие фреску на северной стене персонажи, замечают следующее:

- Дракон на фреске настолько велик в размерах, что не уступит реальному взрослому черному дракону, в одной из своих лап он сжимает небольшой сундук. Являющиеся частью фрески и сундук и дракон плоские изображения, но в сундучке просверлено глубокое отверстие диаметром в полдюйма.
- Волшебники, как и дракон, также выполнены в натуральную величину. Один из них держит в руках черную, длиною в фут, волшебную палочку. Она не является частью фрески; палочка настоящая и её, похоже, можно вынуть из фрески на стене.

Первое коснувшееся волшебной палочки существо активирует исходящее из неё заклинание *цепная молния [chain lightning]* (Сл спасброска 17) с целью на этом существе. После попадания в первое существо заряды случайно выбранным образом перенацеливаются на других существ в помещении. После активации заклинания волшебная палочка больше не представляет опасности и её можно вынуть из углубления.

Отверстие в полдюйма на фреске такой же глубиной, как и длина волшебной палочки. Если её вставить до упора в это отверстие, раздастся хорошо слышимый "щелчок", волшебная палочка фиксируется и дракон исчезает с фрески материализуясь в центре помещения. **Взрослый черный дракон**, Каустилансер, находился в ловушке фрески в течение сотен лет. Он не ссорится с персонажами, но нападет когда они нанесут ему урон или стоят на его пути. Если путь к выходу свободен, дракон топяя проходит через зоны Н3 и Н2, и взлетев по шахте зоны Н1 покидает подземелье.

Сокровище. Незакрепленную плитку, скрывающую под собой тайник, в центре помещения (в указанном на карте месте) можно поднять, но сначала ее необходимо найти под слоем грязи и мусора, проведя тщательный обыск с успешной проверкой Сл 18 Мудрости (Восприятие). Под ней находится углубление глубиной 3 фута и шириной 4 фута, в котором лежат три гнивших ящичка (пустые), несколько пустых стеклянных флаконов, *зелье силы огненного великана (potion of giant strength (fire))* и сложенная *мантия глаз (robe of eyes)*.

Н6. Спальная Комната

Повсюду по помещению расставлена гниющая деревянная мебель. Только три двухъярусные кровати остались целыми, хотя и они близки к разрушению от гнили.

Дверь в северной стене выломана, из нее поддувает несущий влагу сквозняк.

Когда-то здесь спали ученые и маги приюта. Пол покрыт скользкой плесенью и во время проходящего здесь боя каждое существо, передвигающееся более чем наполовину своей скорости во время своего хода, должно преуспеть в спасброске Сл 15 Ловкости или упасть ничком. Каменные големы при спасброске имеют автоматический успех.

Н7. Глубинный Ручей

Эта естественная пещера с гладкой поверхностью из-за водной эрозии даёт прохладу и влагу из-за брызг водопада четырех футов высотой от небольшого ручья, исчезающего в отверстии на противоположном конце пещеры. На полу растянулся скелет, его голова направлена в сторону ручья.

Подземный источник снабжал приют пресной водой. Скелет - это всё, что осталось от убитого стражами приюта авантюриста. Одежда и кожаные доспехи сгнили в клочья.

Сокровище. Осматривающий русло ручья персонаж находит в нём рог для питья из слоновой кости (500 зм) с позолоченным ободком, который принадлежал павшему авантюристу.

Н8. Большая Библиотека

За открывшейся дверью большой круглый пропылившийся зал, наполненный затхлым воздухом. Куполообразный, с декоративными вставками из кристаллических полос, потолок достигает высоты 50 футов в самой верхней своей точке, шесть высоких книжных стеллажей расставлены перпендикулярно изгибающимся стенам. Пространство между каждой парой стеллажей занято столом, партой писца и несколькими стульями. На стенах, по одному в каждом отделении висят шесть высоких оконных рам с дымчато-серым стеклом. В центре помещения на каменном полу начертан ритуальный круг диаметром в 30 футов.

Когда-то это была библиотека и скрипторий Приюта Красных Перьев. Она сохранилась в первозданном состоянии даже по прошествии более чем девяти столетий благодаря той же магии, что сохранила и заколдованную дверь. Вмонтированные в потолок кристаллические полосы волшебным образом излучают солнечный свет с поверхности прямо над приютом, не обращая внимания на погоду.

Оконные рамы из дымчатого-серого стекла на стенах шириной 5 футов и высотой в 8 футов. Их невозможно переместить и нанести им урон до тех пор, пока не будет завершён ритуал уничтожения Принцессы Полумрачного Стекла.

Внутри начертанного ритуального круга лежат полукругом огарки свечей, стопка неиспользованного пергамента, наполненная черными чернилами с серебряными вкраплениями чернильница и пунцового цвета перо.

Призыв Нинтры. Ритуал уничтожения Принцессы Полумрачного Стекла можно узнать у писца Зириана в зоне Н4. Первая часть ритуала призывает Нинтру, после чего нужно уменьшить её очки здоровья до 0. Вторая часть ритуала навсегда уничтожает Принцессу Полумрачного Стекла. Если персонажи по какой-то причине не разговаривают с Зирианом, то потратив час на поиск книг в библиотеке они обнаружат ссылки на ритуал, созданный Историей Писца и связанный с книгой Нинтры, и на вторую часть связанной с уничтожением злой архифеи.

Для начала персонаж с меткой писца должен встать в ритуальный круг, зажечь шесть свечей и назвать все имена принцессы: Нинтра Сиотта, Принцесса Полумрачного Стекла, Леди Ужасных Предзнаменований и Искательница Трёх Корон. Отмеченный меткой персонаж должен использовать лежащие в круге пергамент и чернила, чтобы письменно выразить свое намерение освободить Нинтру, после чего в круге появляется Принцесса Полумрачного Стекла и начинается бой.

Бой с Нинтрой. Когда её наконец-то освобождают от связывающих с *Историей Писца* уз **Нинтра** заходит в воле экстаза, а затем сразу же нападает. (Во время боя вы можете установить посредством заклинания *послание* связь между Телесом и персонажами сообщая ему, что *Истории Писца* вспыхнули всего несколько мгновений назад яркой вспышкой и выпустили из себя какую-то темную форму.) Даже если персонажи до сих пор играли роль помощников Нинтры, ее связь с ними через книгу позволяло принцессе знать о любом намерении её уничтожить и она говорит персонажам, что их предательство привело их к гибели.

Бонусным действием в первом раунде боя Нинтра призывает шесть воинов полумрачного стекла использующих статблок **гладиатора**. Каждый из них выходит из одной из настенных оконных рам в помещении и напоминает состоящего из дымчато-серого стекла эльфа. Когда очки здоровья одного из них уменьшаются до 0, он вдребезги разбивается и разлетающиеся осколки истаивают, превращаясь в пар в течении 1 раунда.

Находясь в библиотеке Нинтра использует её как свое логово с целью получения своих действий логова, но она не может использовать эти действия в других помещениях Приюта Красных Перьев.

Метка Писца. Когда начинается бой **Нинтра** знает какой уровень метки знака писца у каждого из персонажей. Если у какого-либо персонажа метка уже достигла 4-го уровня или когда бой для Нинтры складывается не в её пользу и ей требуется дополнительное преимущество, она может действием заставить такого персонажа сделать спасбросок Сл 20 Харизмы. При неудаче метка персонажа переходит на более высокий уровень.

Кончина Нинтры. Когда количество очков здоровья **Нинтры** уменьшается до 0, она падает на землю без сознания. Для завершения ритуала, персонаж с одним или несколькими уровнями метки писца должен погасить свечи, после чего Нинтра и История Писца превращаются в пепел. Полумрачные стекла в рамках теряют свою магию и разбиваются не нанося вреда, а метка писца исчезает со всех персонажей.

Если ритуал не будет завершён, она восстанавливает за 1 час все свои очки здоровья и израсходованные заклинания. В течение этого времени она иммунна к любому наносимому ей урону. После своего возвращения к жизни, Нинтра вызовет еще шесть воинов полумрачного стекла, натравляет их на персонажей, а сама пытается сбежать.

Сокровище. Любой персонаж во время поиска или сбора осколков полумрачного стекла с успешной проверкой Сл 18 Мудрости (Восприятие) или проверяющий осколки при помощи заклинания *обнаружить магию [detect magic]*, заметит

ауру магии школы ограждения вокруг одного из маленьких кусочков полумрачного стекла, действующий как *камень Йоун (восприятие) (Ioun stone (awareness))*.

В библиотеке насчитывается почти десять тысяч книг и они охватывают множество направлений, включая магию, историю и природу. Если персонажи захотят продать коллекцию, вы можете сами решить сколько она может стоить, но персонажи должны заработать на этой сделке не менее 50 000 зм. Такая награда может выглядеть как один или два очень редких магических предмета, небольшой замок, большой участок земли или морской галеры укомплектованной командой.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

После того, как Нинтра будет побеждена и персонажи освободятся от метки писца, приключение заканчивается несколькими вариантами.

Наследие Зириана

Кончина Нинтры освобождает Зириана от его клятвы не допустить ее возвращения, но привидение эльфа успевает задержаться в мире на достаточный отрезок времени, чтобы поблагодарить персонажей перед своим исчезновением.

Персонажи могут решить запечатать это место или обустроить в нём свою домашнюю базу-цитадель. Если происходит последнее, то новость о группе могущественных авантюристов обосновавшихся в руинах Делимбийрана, быстро распространится по Побережью Мечей. Другие группы могут заинтересоваться восстановлением величия павшего города или поиском погребенных под руинами других подземных комплексов, в которых можно обнаружить другие опасные тайны и магию.

Благосклонность Сумеречного Двора

После того как угроза со стороны Принцессы Полумрачного Стекла исчезает, персонажи привлекают к себе внимание Королевы Воздуха и Тьмы - хотят они этого внимания или нет. Хотя королева не считает себя в долгу перед смертными, если её попросят она может оказать им услугу или стать могущественным, но непредсказуемым союзником или покровителем.

Немного Приятного Чтения

Богатство собранных знаний большой библиотеки Приюта Красных Перьев представляет собой удивительную находку для ученых Крепости Свечей. Если персонажи предложат часть или всю коллекцию в виде пожертвования, они заработают благосклонность Первого Чтеца и всех Признанных, что даст толчок к развитию тесных, долговременных связей с крепостью-библиотекой.

К Вопросу о Драконах

Если персонажи причинили вред или убили союзника Дома Риллинов медного дракона Хастарглирра, другие драконы доброго мировоззрения могут выследить их и попытаться свести счеты.

В том случае, когда персонажи не стали мешать черному дракону Каустилансеру покинуть подземелье, он возвращается в свое старое логово на Болоте Ящеров (Lizard Marsh), что неподалеку от Кинжального Брода. Если персонажи, прежде чем отправиться в свое следующее приключение останутся на отдых в Кинжальном Броде, они могут снова столкнуться с черным драконом, когда тот перелетев городские стены и расположившись на крыше потребует дани от горожан.

НИНТРА СИОТТА, ПРИНЦЕССА ПОЛУМРАЧНОГО СТЕКЛА

Хаотично-злая архифея Нинтра Сиотта была давным-давно изгнана из Сумеречного Двора Королевой Воздуха и Тьмы. Нинтра известна на Фаэруне под тремя титулами: Принцесса Полумрачного Стекла, Леди Ужасных Предзнаменований и Искательница Трех Корон. Она выглядит как гуманоид из дымчато-серого стекла с ростом в 9 футов, окутанный пожирающим свет плащом тьмы.

Глаза Нинтры горят зеленым огнем, голос музыкален и обладает высоким тембром. Обман для нее естественен, но заточение в *Истории Писца* сделало ее нетерпеливой и склонной к телепатическим вспышкам ярости, выдающими ее жестокую натуру.

Черта Характера. "У меня нет терпения к тем, кто меньше меня... и все кругом меньше меня."

Идеал. "После того, как я уничтожу Королеву Воздуха и Тьмы за ее слабость и дерзость, я займу свое законное место во главе Сумеречного Двора."

Привязанность. "У меня много сторонников в Сумеречном Дворе, которые готовы целовать землю, по которой я хожу. Они заслуживают достойного их любви покровителя."

Слабость. "Почему я должна беспокоиться о планах других? Никто не сравнится со мной в хитрости."

НИНТРА СИОТТА

Большой, фея

Класс Доспеха 17

Очки здоровья 306 (36к10 + 108)

Скорость 40 фт., полёт 40 фт. (парение)

СИЛ 16 (+3) **ЛОВ** 24 (+7) **ТЕЛ** 16 (+3)

ИНТ 17 (+3) **МДР** 15 (+2) **ХАР** 24 (+7)

Спасброски Сил +8, Лов +12, Мдр +7

Навыки Обман +12, Проницательность +7, Восприятие +7

Иммунитет к состояниям Очарованный, Истощение, Ошеломлённый

Чувства истинное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 17

Языки Общий, Эльфов, Сильван

Ур.Опасности 16 (15000 опыта) **Бонус Мастерства** +5

Легендарное Сопротивление (3/День). Нинтра может засчитать успешным проваленный спасбросок.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Нинтра совершает две атаки.

Когти. Рукопашная атака оружием: +12 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 12 (2к4 + 7) колющий урон.

Ключья Тени. Дальнебойная атака заклинанием: +12 к попаданию, дистанция 120 фт., одна цель. Попадание: 10 (1к6 + 7) некротический урон и если целью является существо, оно должно преуспеть в спасброске Сл 20 Телосложения или будет отравлено до конца своего следующего хода.

Колдовство. Нинтра может произнести одно из следующих заклинаний, используя Харизму в качестве способности к заклинаниям (Сл спасброска 20) и не требуя при этом никаких материальных компонентов:

3/день каждое: *рассеивание магии* [*dispel magic*], *огонь феи* [*faerie fire*], *отражения* [*mirror image*]

Шторм Разбитых Стекол (Перезарядка 6). Нинтра нацеливается на видимую ей в пределах 60 футов от себя точку и создает сцентрированную на ней сферу радиусом в 20 футов из вращающихся стеклянных осколков. Каждое существо в сфере должно сделать спасбросок Сл 20 Ловкости, получая 28 (8к6) рубящего урона при неудаче или вдвое меньше урона при успехе. Если Нинтра тоже находится в области сферы, осколки не причиняют ей никакого вреда.

ЛЕГЕНДАРНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Нинтра может совершить 3 легендарных действия, на выбор из представленных ниже вариантов. За один раз можно использовать только одно легендарное действие, и только в конце хода другого существа. Нинтра восстанавливает использованные легендарные действия в начале своего хода.

Атака. Нинтра совершает одну атаку.

Шаги Феи. Нинтра телепортируется в видимое ей в пределах 30 футов от себя незанятое пространство.

Удары Тени (Стоит 2 Действия). Когда она находится на ярком или тусклом свете, Нинтра заставляет свою тень атаковать находящееся в пределах 10 футов от нее существо. Ее тень совершает две атаки когтями, каждая атака идентична атаке когтей Нинтры, за исключением того, что наносит психический урон вместо колющего.

ДЕЙСТВИЯ ЛОГОВА

При значении инициативы 20 (в случае ничьей проигрываем всем оппонентам) Нинтра может совершить действие логова, чтобы вызвать один из следующих эффектов; при этом она не может использовать один и тот же эффект два раунда подряд:

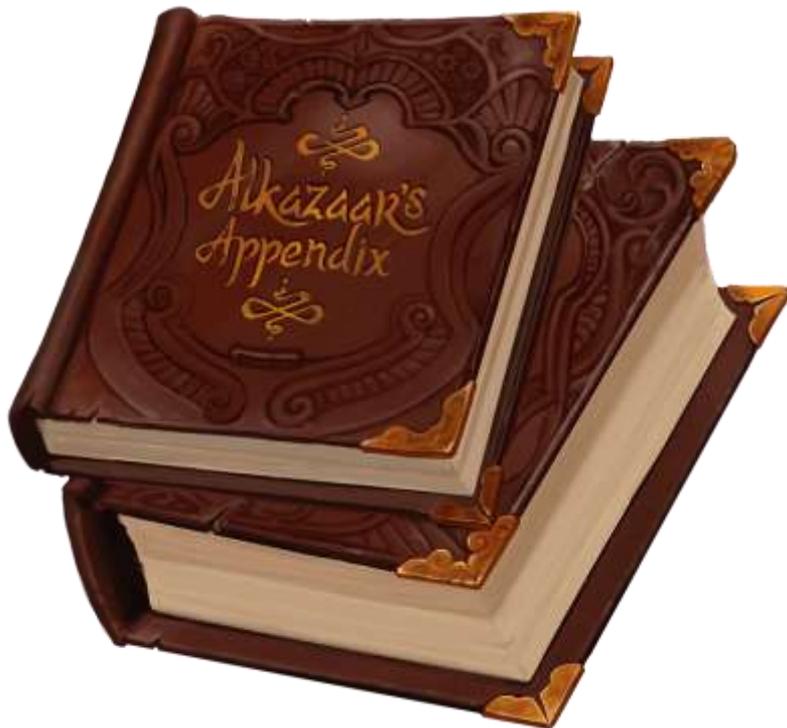
- Нинтра нацеливается на одну из рам с полумрачным стеклом в своем логове, заставляя стекло разлететься вдребезги. Каждое существо в пределах 20 футов от взрыва должно совершить спасбросок Сл 18 Ловкости, получая 13 (3к8) колющего урона при провале или половину этого урона при успехе. Осколки превращаются в пар, а при следующем значении инициативы 20 рама возвращается в изначальное состояние.
- Нинтра нацеливается на одну из рам с полумрачным стеклом в своем логове, ненадолго превращая ее в кружащийся вихрь. Одно существо по ее выбору в пределах 20 футов от рамы должно преуспеть в спасброске Сл 20 Силы или будет втянуто в вихрь получая 11 (2к10) некротического урона. Затем существо телепортируется в незанятое пространство в пределах 5 футов от другой рамы с полумрачным стеклом в логове Нинтры (определяется случайным образом).



Дополнение Алказаара

Приключение для персонажей 15 уровня
Автор сценария: Adam Lee Перевод - Ed_dy
Реализация идеи: Michele Carter & Christopher Perkins
Редактор: Michele Carter

Это приключение вращается вокруг тонкой книги под названием *Дополнение Алказаара*, привезенной в Крепость Свечей известным исследователем по имени Алказаар в 1363 ЛД, Году Виверны. Небольшая книжка является дополнением к более толстому фолианту под названием *Захватывающие Истории Алказаара*, в котором Алказаар описывал свои многочисленные героические подвиги. Он завещал обе книги Крепости Свечей, а также провёл перед Признанными серию живых выступлений, самолично рассказывая свои истории. Долгоживущие Признанные до сих пор их с любовью вспоминают и на протяжении многих лет передают эти истории более молодым адъютантам. Одна из них выделяется на фоне остальных, изумляя Признанных в Крепости Свечей и по сей день: это история о забытом големе, повествующая о приключении Алказаара, которое ему не удалось завершить. Именно эта история и представлена в *Дополнении Алказаара*.



КРАТКИЙ ОБЗОР ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Приключение начинается, когда персонажи читают в *Дополнении Алказаара* историю о забытом големе и обнаруживают в книге наполненный магией рисунок. Рисунок-портал может телепортировать искателей приключений к голему. Книга была найдена членами племени кочевников бедаинов, живущих в пустыне Анаурок. Бедаины решают, что им делать с големом и как возможно получить от него выгоду. Голем выглядит неактивным, но группа может выяснить как его активировать из книги. Разговаривая с бедаинами, авантюристы узнают о разрушенном пещерном комплексе, известном как Зал Радуг, в котором могут находиться подсказки к происхождению голема. Однако бедаины предупреждают, что пещерный комплекс находится на территории крайне опасного и смертоносного лилового червя.

Искатели приключений отправляются в Зал Радуг. После победы над червем они обнаруживают те самые подсказки, которые ведут их к лежащему в руинах городу Азумар. Им нужно пробраться сквозь развалины и обнаружить хранилище, в котором покоится сейчас владелец голема, принц Хамукаи.

В финальной схватке партия должна победить драколича Зикзокришку, после чего приказать голему открыть хранилище и завершить свою миссию - доставить тело принца в Элизиум.

ОБНАРУЖЕНИЕ КНИГ

Алказаар был очень известным авантюристом и рассказы о его смелых и невероятных открытиях можно услышать в любом уголке Фаэруна. Знание того, что полная коллекция приключений Алказаара находится в стенах Крепости Свечей, уже является достаточным основанием для авантюриста найти эту легендарную книгу и заняв уютный уголок с удовольствием почитать о приключениях Алказаара и его товарищей в подземельях. *Захватывающие Истории Алказаара* - довольно увесистый том, но в его меньшем размерах продолжении (*Дополнение Алказаара*) содержится интригующая история так и незаконченных Алказааром поисков.

Признанные Крепости Свечей могут привлечь внимание персонажей к *Дополнению Алказаара*, предоставив им книги (особенно если группа уже посещала Крепость Свечей раньше) в надежде, что они смогут завершить незаконченные поиски Алказаара и, возможно, раздобыть для библиотеки, согласно предположениям Алказаара охранявшийся големом, легендарный *Свиток Пустоты*.

Альтернативным вариантом может стать огр Малыш (см. "Малыш" в главе "Крепость Свечей"), который подойдя к персонажам во время их отдыха в Очаге отдаст им книги, решив, что они могут быть заинтригованы историей о забытом големе.

Описание Внешнего Вида Книг

Захватывающие Истории Алказаара - это потрёпанный фолиант в потрескавшемся кожаном переплете размерами восемь дюймов на десять дюймов и два дюйма толщиной. Тисненые золотые буквы названия роскошно украшают обложку. Внутри прекрасно выполненные иллюстрации в основном усатого красавца Алказаара в широкополой шляпе, развевающим от ветра камзоле, обтягивающих рейтузах и начищенных до блеска сапогах. Великолепно выглядящий, рядом со своими суровыми спутниками, исследователь всегда готов к новым приключениям в сказочно-причудливых царствах.

Дополнение Алказаара таких же размеров, что и старший собрат, кроме толщины едва достигающей полдюйма. При открытии между несколькими страницами хрустит песок. Внутри книги история о забытом големе с иллюстрациями каменного голема с ярко-синим сапфиром вместо сердца. Одна из этих иллюстраций и служит порталом в Анаурох (см. "Рисунок-Портал" ниже)

Забытый Голем

Прочитавшие историю о забытом големе в *Дополнении Алказаара* авантюристы, узнают следующие факты об одной незаконченной Алказааром экспедиции:

- Алказаар разыскивал *Свиток Пустоты*. Это было его последнее приключение перед выходом на покой.
- В пустыне Анаурох он наткнулся на блуждающего каменного голема. Алказаар предположил, что этот голем легендарный Сапфировый Страж, который, по слухам, был создан волшебниками-нетерезами для защиты одного из мифических *Свитков Пустоты* под надзором принца Хамукаи.
- Когда Алказаар упомянул про Хамукаи, голем узнал имя своего хозяина. С этого момента голем следовал за ним, повинаясь его приказам.
- Голем общался на языке жестов. Он казался потерянным и печальным.
- Алказаар встретил кочевников-бедайнов, рассказавших, что им известно место связанное с големом, но оно находится на территории лилового червя. Он последовал за проводниками-бедайнами, пока на них не обрушилась песчаная буря. Верблюды убежали, и, потерявший проводников и транспорт, Алказаар решил прекратить экспедицию.
- Прежде чем покинуть негостеприимную пустыню, Алказаар пометил голема магией в надежде, что сможет найти его снова.
- Он умоляет читателя отправиться в Анаурох и найти забытого голема, который может привести его к нахождению *Свитка Пустоты*.
- На последней странице книги изображение голема окружают загадочные символы. Если их расшифровать, то проявятся волшебные слова для активации портала на иллюстрации.

Рисунок-Портал

Окаймляющие изображение голема символы, скрывают превращающую иллюстрацию в портал магию, телепортирующую любого прикоснувшегося к portalу искателя приключений туда, где его ждет голем, благодаря сохранившимся на нём пометкам Алказаара.

На расшифровку символов уйдет около 1 часа их изучения. После этого персонаж будет знать магические слова, необходимые для активации портала.

Когда авантюрист активирует портал, он остается активным в течение 1 минуты, после чего опять становится обычной иллюстрацией. Любой, кто прикоснется к активированному portalу, мгновенно появляется в незанятом пространстве в пределах 50 футов от голема (см. "Прибытие в Анаурох").

ПРЕДЫСТОРИЯ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Давным-давно волшебники Нетерила для охраны одного из *Свитков Пустоты* создали внушительного каменного голема. Свитки Пустоты это подборка опаснейших свитков, на которых описывается магия и природа Плетения. Волшебники даровали голему сапфировое сердце и волшебным образом связали его с сапфиром в правой ладони его хозяина Хамукаи. Они поручили молодому принцу-волшебнику древней нации Анаурия охранять бесценный свиток. Сапфировое сердце позволяет Хамукаи и голему (вместе или порознь) открывать магически запечатанное хранилище, в котором хранится *Свиток Пустоты*.

Синий дракон Зикзокришка обнаружила местонахождение свитка и прибыла к хранилищу, готовая уничтожить всех и вся на своем пути. В последовавшей битве голем тяжело ранил Зикзокришку, но она поразила голема сверхъестественной магией, которая повредила его память и отшвырнула в Фаэрунские дали. Предположив, что его голем уничтожен, Хамукаи установил вокруг содержащего свиток хранилища щит, который можно открыть только заключенной в сапфире энергией. Слишком ослабевшая для продолжения сражения, Зикзокришка укувыляла залечивать свои раны. Но, уходя, она наложила могущественное Нетерезское проклятие: когда принц умрет, щит исчезнет, и свиток будет принадлежать ей.

Зная, что проклятие Зикзокришки определило его судьбу, Хамукаи принял решение вопреки воле своих горячо его любивших подданных. Принц приказал своим волшебникам провести ритуал, который будет поддерживать его на грани смерти на протяжении тысячелетий. Его магически поддерживаемая жизненная сила будет удерживать запечатывающий его в хранилище и защищающей *Свиток Пустоты* щит. Поскольку для открытия хранилища требуется либо сапфир его правой ладони, либо сапфировое сердце голема (которое, как он предполагал, было уничтожено вместе с големом), Хамукаи был уверен в сохранности свитка.

Зикзокришка вернулась с войском, намереваясь вырвать сапфир из принца. Разогнав население и превратив город принца Азумар в руины, она к своему ужасу обнаружила, что гробница принца неприступна. Завывая от ярости Зикзокришка узнала, что удерживающее принца живым заклинание помешает исполнению её проклятию ещё тысячи лет, далеко за пределы ее драконьей жизни. В своей жажде могущества она добилась превращения в драколича, чтобы ждать вечность окончания сроков действия заклинания, поддерживающего Хамукаи на грани смерти. Она знает, что его жизненная сила однажды рассеется, и хранилище станет открытым.

Пока она несла свою вахту, пустыня Анаурох поглотила город. Полагая, что голем и его сапфир уничтожены, Зикзокришка, свернувшись кольцом у входа в хранилище, лежит с терпеливостью нежити ожидая смерти принца. Она окружена своими приспешниками-нежитью и ревниво охраняет свое желание достичь божественности.

ПРИБЫТИЕ В АНАУРОХ

Творение устрашающей магии, древняя пустыня Анаурох скрывает под своими песками разрушенные города. Самые известные из них - затерянные города обрѣкших себя на эту участь жадной получения магического всемогущества, империи волшебников Нетерил.

Когда персонажи пройдут через портал, зачитайте следующее:

Солнце пустыни спит глаза, вы чувствуете, как зной пытается вытянуть каждую каплю влаги из вашего тела. Совершенно сухой воздух делает обжигающе горячим каждый вдох и отдает вкусом спекшейся земли.

Внизу, примерно в пятидесяти футах от вас, стоит верблюд в ожидании двух кочевников пустыни выкапывающих громадного каменного голема, наполовину зарывшегося в песок. Увлеченные своим занятием, они не замечают вашего появления.

Два кочевника пустыни (используйте статблок **разбойника**) родом из племени бедаинов. Их верблюда они кличут Старая Вонючка (ох, не зря). Кочевники обсуждают, что делать с големом, снедаемые любопытством по поводу его потенциальной ценности они боятся беспокоить любые предметы с происхождением от Нетерезов. Голем неподвижен, лишь тускло светятся его глаза.

Бедаины настороженно относятся к персонажам, пока им не понятны их намерения. Успешная проверка Сл 12 Харизмы быстро развеет их страхи и подозрения.

Бедаины

Это группа разрозненных кочевых племен в пустыне Анаурох, сотрудничающих друг с другом. Племена бедаинов различаются только тем, насколько дружелюбны или враждебны то или иное племя к чужакам. Но все бедаины соблюдают кодекс гостеприимства и чести и предоставляют кров, пищу (козий сыр и финики) и питье (крепкий чай или воду) любому оказавшемуся в пустыне, если только гости не окажутся недостойными такой доброты.

Проводники-бедаины знают что такое выжить в пустыне. Истории о разрушениях, произведенных магией нетерезов на Анаурохе, заставляют их опасаться волшебников и испытывать отвращение к магии, полагая, что она несёт только разрушение и гибель.

Все бедаины темноволосые, с оливковой кожей и карими глазами. Они носят свободные льняные халаты, называемые аба, накрывая его темным плащом под названием джеллаба. Среди оружия бедаины отдают предпочтение кинжалам и скимитарам, а некоторые для ловли добычи (маленьких антилоп и зайцев) используют орлов и соколов.

Бедаины говорят на Общем языке.

Пеш

Человек, кочевник (возраст 16 лет)

Пеш полон наивности молодости, но рассудителен в отношении сурового жизненного уклада Анауроха. Он быстро проникается уважением к добрым авантюристам (особенно если они предлагают подарки).

Черта Характера. "Я хочу изучить всё самое важное."

Идеал. "Жизнь - это приключение."

Привязанность. "Мой дедушка - мой лучший друг."

Слабость. "Иногда моё любопытство оказывается выше осторожности."



Шамир

Человек, кочевник (возраст 64 года)

Шамир - дедушка Пеша. Он осторожен и прагматичен, и у него доброе и благородное сердце. Являясь старейшиной племени бедайнов, он настороженно относится к использующим магию, и не гнушается их ругать, ссылаясь на глупость нетерезов и на то, как их высокомерие уничтожило некогда пышный и зеленый край.

Шамир осторожен и суеверен, но он также умен и любознателен. Нарисованный на груди голема синий круг и символы на торсе, подталкивают его к предположению, что это тот самый голем, о котором он слышал в детстве. Его бабушка рассказывала удивительную историю об иноземце Алказааре и забытом големе с сапфировым сердцем, который когда-то охранял могущественное сокровище. Шамир пришёл к выводу, что это тот самый голем. Бабушка была среди проводников пытавшихся отвести Алказаара к пещерам Харууна, но созданная диким джинни песчаная буря отбросила их назад. Среди пещер Харууна, есть одна называемая Залом Радуги и покрытая красочными изображениями, на некоторых из которых нарисован голем.

Шамиру также известна история про Хамукаи и его каменного голема и он может поделиться с персонажами её подробностями по мере необходимости.

Черта Характера. "Знаю я много о древней истории Нетерила."

Идеал. "Хочу знать, что знали мои предки."

Привязанность. "Мой внук Пеш - это моя жизнь."

Слабость. "Думаю я, что магия - это ведущая к гибели дорога."

Голем

Бедайны позволяют персонажам осмотреть 14-футового ростом **каменного голема**, известного как Сапфировый Страж. У него следующие особенности и режимы действий:

- Голем понимает Общий язык, но не говорит.
- Он может открыть запечатанное хранилище, где покоится принц (см. зона V3).
- Голем остается в небоевом режиме, если только не будет атакован первым.

Сапфир

Находящийся в груди голема сапфир спрятан за каменным диском диаметром 8 дюймов. На внешней поверхности диска начертан синий круг, с исходящими от него словно лучи солнца восемью золотыми лучами.

Только когда голем получит команду использовать свою силу от кого-то, чьим командам он подчиняется (см. "Привлечение Внимания Голема" ниже) можно будет демонтировать диск и увидеть светящийся сапфир, иначе он остаётся скрытым от глаз. Диаметр драгоценного камня 6 дюймов и у него следующие свойства:

- Он неразрушим до тех пор, пока голем не завершит свою миссию.
- Сапфир имеет 3 заряда. Действием, голем может потратить 1 заряд на *развеивание магии [dispel magic]* (как заклинание 9-го уровня) сапфиром, используя Телосложение в качестве способности к заклинаниям. Сапфир перестает светиться когда будут израсходованы все его заряды, но ежедневно на рассвете он восстанавливает 1к3 израсходованных заряда и снова начинает светиться, когда у него есть 1 или более зарядов.
- Голем атакует любого, кто пытается удалить сапфир стоимостью 25 000 зм.

Привлечение Внимания Голема

Голем сильно подаётся вперёд, когда персонажи упоминают про Хамукаи. После произношения имени принца каменное лицо голема со скрежетом меняется на довольное выражение и загораются ярко глаза. После чего он привязывается к упомянутому это имя персонажу и будет следовать за ним, подчиняясь его командам.

Также его активизируют попытки добраться и вытащить сапфир из груди, но он не слишком жалуется воров. Если не остановится его провоцировать, то он будет сражаться насмерть.

Что Думают Пеш и Шамир

Пеш и Шамир крайне подозрительны и впечатлены пробуждением голема. Пеш, в частности, считает голема самой крутой вещью после нарезанного ломтиками козьего сыра и хочет узнать о нем все. Шамир считает, что голем бесценен и должен привести к большим сокровищам. Оба жаждут отправиться на их поиски и предлагают проводить искателей приключений к пещерам Харуун. Шамир не забывает напомнить персонажам, что этот район - территория лилового червя.

Ролевой Отыгрыш Голема

В выражении своих чувств голем использует различные выразительные позы, подобно чудовищу Франкенштейна. Персонажи могут определить намерения голема по его жестам и языку тела. Голем чешет в затылке, когда смущен, оживает, когда возбужден, и опускает плечи, когда теряет надежду на удачу.

Также он использует уникальный язык жестов, разработанный его хозяином Хамукаи. Любой персонаж, проводящий 1 час в наблюдении как голем применяет этот язык жестов, может с успешной проверкой Сл 20 Мудрости (Проницательность), выучить достаточно количество жестов для общения с големом на базовом уровне. Не прошедший проверку персонаж, может её повторить потратив еще час на наблюдение.

Память голема повреждена, он хочет вернуться к своему хозяину, принцу Хамукаи. У него смутные впечатления о своем прошлом. Голем может, на ваш выбор, быть как коммуникативным, так и некомуникабельным.

Сохранение Голема

Для целей сюжета приключения голем или его сапфир должны достичь зоны V3, чтобы открыть хранилище. Увидев возвратившегося голема, Зикзокришка не может сдержать своего ликования и пытается уничтожить голема, чтобы открыть при помощи сапфира хранилище и украсть из него *Свиток Пустоты*. Если драколич потерпит поражение, голем воссоединится со своим хозяином и завершает свою миссию по доставке тела Хамукаи и *Свитка Пустоты* в Элизиум.

В течение путешествия голем может столкнуться со смертельными врагами и опасностями. Если его очки здоровья снижаются до 0, голем стабилизируется и падает, но не уничтожается. Он не делает спасбросков от смерти, и его можно оживить и исправить с помощью исцеляющей магии. В том случае, когда у него станет 0 очков здоровья после удара заклинания *распад [disintegrate]* или подобной магией, голем уничтожается, но сапфир остается целым.

ПУТЕШЕСТВИЕ ПО ПУСТЫНЕ АНАУРОХ

Из-за связанной с магией историей Анаурох - это нечто большее, чем бесплодная пустошь с враждебным пустынным климатом для путешественников. В Анаурохе немало затерянных городов, свирепых монстров и множества других проявлений потусторонних миров.

Передвигаться по пустыне днем крайне не рекомендуется. Используйте правила экстремальной жары в *Руководстве Мастера* для дневных путешествий по пустыне.

Лучше всего передвигаться по пустыне в ночной прохладе, но исследователям следует остерегаться охотящихся за добычей ночных существ.

Бедайны путешествуют по пересекающим Анаурох древним дорогам и тропам, в основном по ночам. Некоторые из этих путей не имеют на земле ориентиров, и бедайнам приходится ориентироваться по ночным звездам. Группы бедайнов могут быть перевозчиками товаров торговцами, ищущими средства пропитания разведчиками, или бандитами

надеющимися напасть на пытающиеся сократить свой путь через пустыню торговые караваны, вместо того чтобы её обогнуть.

Кочевники могут послужить проводниками заблудившимся в пустыне персонажам и обеспечивать едой и водой авантюристов, если они будут в ней отчаянно нуждаться.

Столкновения в Пустыне

Если игроки излишне непоседливы или рвутся в бой, используйте для них ниже представленные столкновения. Пеш и Шамир избегают боя и изо всех сил стараются держаться подальше от опасностей.

Блуждающие Монстры

- Персонажи натываются на трех **циклопов**, ссорящихся друг с другом в поисках пропитания. В своём логове неподалеку, пещере в виде трещины в выступающем из песков гранитном утёсе они держат узников - связанных бедаинов.
- Два **ракшаса**, маскирующиеся под кочевников-бедаинов, Имуре и Сиккат, предлагают провести группу на отдых в волшебный оазис. Ракшасы атакуют персонажей, как только они потеряют бдительность.

Каменный Андросфинкс

Персонажи обнаруживают среди песков присевшего на гранитном постаменте сфинкса. Вокруг постаumenta наполовину зарытые в песок лежат выбеленные кости гуманоидов.

Любой коснувшийся сфинкса персонаж получит от него телепатически следующую загадку:

*Язык мой раздвоен как у змеи,
Я зажигаю под грома раскаты.
Каждым ударом бурю терзая
Рву клочья тьмы.
Что я такое?*

Ответ на загадку - молния. Первый из правильно ответивших на загадку персонажей, прикоснувшись к сфинксу, получает устойчивость к урону электричеством в течение 10 дней. При неправильном ответе, статуя превращается в **андросфинкса** и нападает на партию. В случае дальнейшей победы сфинкс возвращается на свой пьедестал и возвращается к своему изначальному неживому состоянию. Он превращается в пыль, если его очки здоровья будут уменьшены до 0.

Голос Нетерила

Когда искатели приключений преодолевают очередные дюны, над пустыней взывает холодный ветер. Вой ветра скоро превращается в тоскливые крики, словно исходящие от истерзанных душ. Кочевники-бедаины верят, что это голоса злых колдунов, терпящих вечное наказание за то, что бросили вызов богам и обрекли на гибель свою землю. Для бедаинов ветер - дурное предзнаменование.

ПРИБЫТИЕ В ХАРУУН

Харуун представлял собой комплекс естественных пещер в стене одной из скал извилистого лабиринта каньонов. Сбежавшие из Азумара много лет назад во время его разрушения, устроили в этой области убежище. Со временем они вырезали и расписали в скале истории своего принца, голема, битвы и хранилища, в котором находится *Свиток Пустоты*.

За последние пять столетий все пещеры, кроме одной, превратились в руины, из-за того что пещеры заинтересовали устроившегося здесь лилового червя. От старого пещерного комплекса осталась лишь небольшая часть - Зал Радуг.

Когда персонажи придут, зачитайте следующее:

В окружающем вас ландшафте видны оставленные лиловым червём отметины, когда он прокладывал свои заполненные обломками туннели и в конце концов обрушил весь пещерный комплекс. Одна из скальных трещин выглядит как вход в неразрушенную пещеру. Вокруг неё, несколько засыпанных щебнем ям диаметром в 15 футов, что ясно указывает на присутствии поблизости лилового червя. Над головой кружат стервятники, словно предвкусывая скорую порцию объедков.

По мере исследования искателями приключений области, время от времени они ощущают дрожание земли вызванное движущимся под поверхностью червём. Градус напряжения поднимается, когда персонажи создают какой-либо шум во время исследования пещер, поскольку хорошо известно, что лиловые черви ощущают вибрацию земли.

На карте Харууна отмечены следующие места. Если не указано иначе, все туннели прорыты в песчанике, неосвещены и их высота 12 футов.

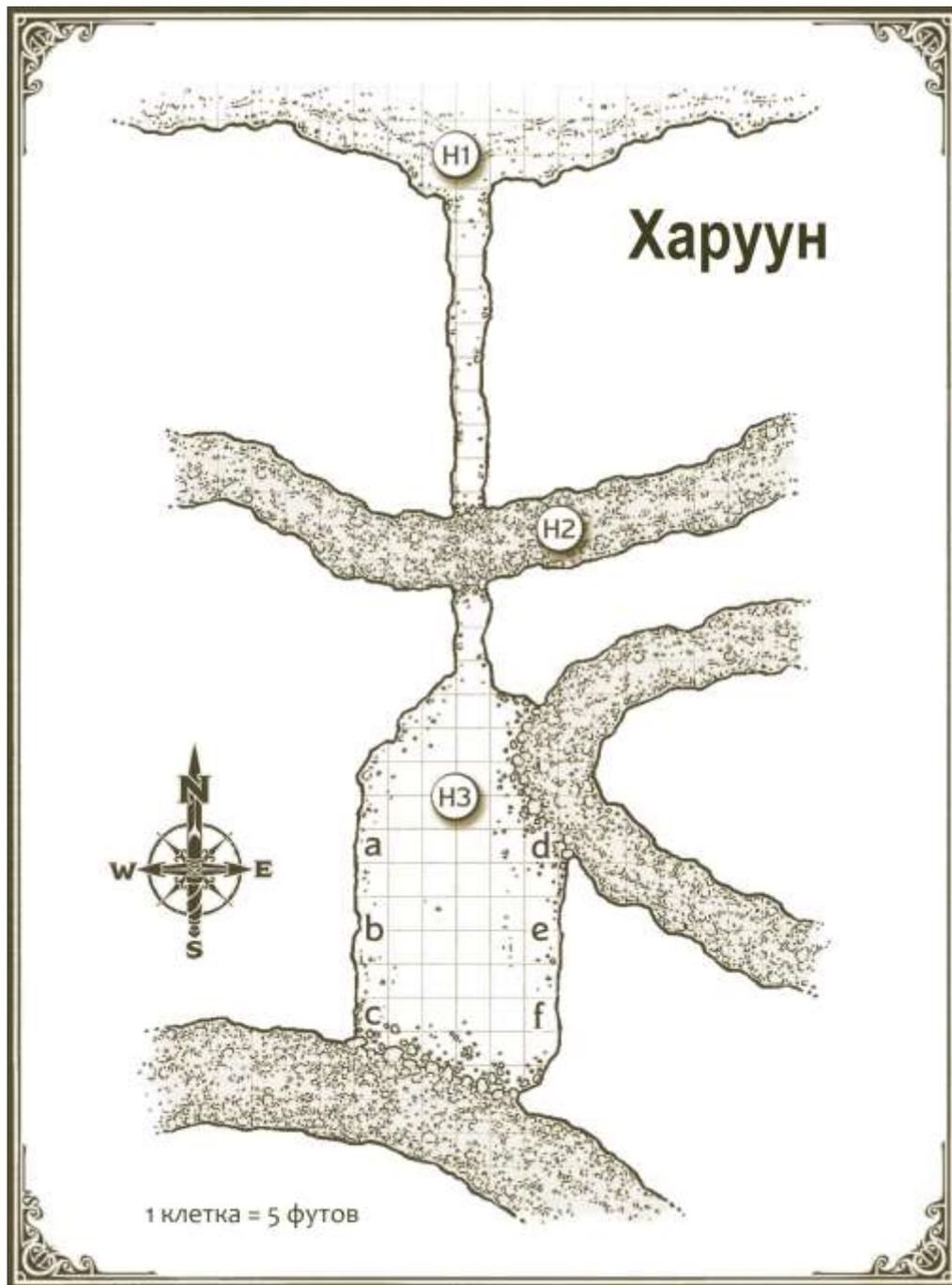
Н1. Вход в Пещеру

При приближении персонажей ко входу, в ноздри им ударяет ужасная вонь. Любой из бедаинов путешествующий с партией хватается за оружие и мрачно замечает: "Дерьмо червя. Продвигайтесь осторожно."

Войдя в начинающуюся пещеру, персонажи видят, что на высеченных в камне стенах висят пустые канделябры, на полу лежат осыпавшиеся куски отделочного гипса когда-то применявшегося для изображений сцен и стенной росписи. Повсюду валяются издавая едкий запах длинные, тягучие, похожие на эластичные лоснящиеся трубки, кучки навоза лилового червя.

Сокровище

Потратившее 5 минут на копание в навозе червя существо, может сделать бросок по таблице Ценностей в Дерьме. После нахождения ценности, исключите запись о ней из таблицы.



ЦЕННОСТИ В ДЕРЬМЕ

к4 Сокровище

1	Два огненных опала (по 1000 зм каждый)
2	Живой щит (<i>animated shield</i>)
3	Полные дерьма латы dwarфов (<i>dwarven plate</i>)
4	Ярко сверкающее кольцо сопротивления (<i>ring of resistance</i>), кислота

Н2. Засыпанный Щербнем Участок

Щебень из очередного проложенного лиловым червём прохода блокируют туннель. Каменные обломки почти достигают потолка и взобравшийся на их вершину персонаж увидит в щель, что туннель продолжается с другой стороны прохода, но передвигаться нужно осторожно, иначе щебень может осыпаться и предупредить червя о вашем присутствии.

Удаление достаточного количества обломков для того, чтобы позволить Маленькому или Среднему размером гуманоиду пролезть сквозь получившуюся дыру, занимает у одного персонажа около часа, но производимый при этом шум может привлечь внимание голодного лилового червя. Чтобы избежать с ним встречи, тот, кто расчищает завал, должен преуспеть в двух проверках Сл 15 Ловкости или Силы. Неудача в любой из проверок приводит к тому, что с высоты падает вниз большой валун или персонаж поскользывается и вызывает водопад из щебня, вибрацией предупреждая о себе червя.

Как только будет расчищен проход, щебень начинает считаться труднопроходимой местностью.

Атака Лилового Червя

Всякий раз, когда наступает подходящее время (а неподходящим оно не бывает никогда), из земли вывинчивается **лиловый червь** и нападает на партию. Это может произойти в любом месте пещеры и в любое время.

НЗ. Зал Радуг

Туннель приводит в пещеру длиной в пятьдесят футов, шириной в тридцать и высотой в двадцать. Под потолком попискивают летучие мыши, на полу воняют их экскременты. В глубине пещеры видно, что стены украшены красочными фресками.

Избежавшие гнева Зикзокришки волшебники, использовали эту пещеру как скрипториум и архив. Сейчас здесь остались только обглоданные личинками жуков и выбеленные временем останки деревянных подмостков, скамей и столов. В дальнем конце пещеры, частично прикрытые обломками щебня от прохода лилового червя можно обнаружить след от разводимого для приготовления пищи кострища и инвентаря.

Ярко окрашенные фрески целы и став целью для заклинания *обнаружить магию* [detect magic] или подобной магии в них начинают светиться применяемые при их создании волшебные чернила

Любой идущий с партией бедайн вертит головой от изумления разглядывая фрески, так как их существование доказывает, что легенды о разрушенном драконом городе, правдивы. Шамир говорит, что знает про одно проклятое место в пустыне, которое очень похоже на изображенный на фреске F разрушенный город и готов отвести туда партию.

Голем, увидев фрески, выглядит сбитым с толку и несколько растерянным, пытается вспомнить образы из своей повредившейся памяти.

Каждая из фресок размером 10 на 10 футов и снабжена подписью на языке Драконов. Ниже даны описания представленных изображений.

Фреска А

На фреске изображены три волшебника в необычных шляпах с помощью магии оживляющих каменного голема. У каменного голема в груди сияет ярко-синий сапфир. Каждое изображение волшебника подписано древним шрифтом, под сценой выгравирована надпись большего размера.

Имена трех волшебников переводятся как Абзин, Каалин и Шариса. Надпись гласит: "Союз Трех создает Сапфирового Стража."

Фреска В

На этой фреске изображение трех волшебников в необычных шляпах, демонстрирующих каменного голема одетому в королевские одежды молодому человеку. Один из волшебников срачивает осколок сапфира с правой ладонью юноши. Молодой человек подписан буквами старинного шрифта, под сценой выгравирована надпись большего размера.

Имя юноши переводится как принц Хамукаи из Азумара. Надпись гласит: "Здесь Сапфировый Страж был связан волшебником с принцем Хамукаи из Азумара."

Фреска С

На этой фреске изображены голем и принц, помещающие золотой цилиндр в хранилище со сверкающими звездами на его своде. Луч голубого света исходит из драгоценного камня в груди голема. Внизу выгравирована большая надпись.

Надпись гласит: "Здесь, по приказу Хамукаи, Сапфировый Страж открывает Звездный Свод, чтобы спрятать и защитить Свиток Пустоты."

Фреска D

На фреске изображена битва между молодым человеком с вживленным в правую ладонь синим камнем, и синим драконом и его армией монстров и людей. Дракона удалось ранить в один глаз. Молодого человека сопровождают три волшебника в необычных шляпах. В ответ дракон поразил голема ударом темной энергии, которая вышвырнула его через трещину в небо. Дракон снабжен надписью.

Имя дракона переводится как Зикзокришка. Надпись гласит: "Здесь Сапфировый Страж был уничтожен в страшной битве с драконом Зикзокришкой, которая прокляла Хамукаи."

Фреска E

На этой фреске молодой человек лежит погребенный в саркофаге вместе с исписанным символами золотым цилиндром. Три волшебника в своих необычных шляпах накладывают заклинания на закрывающего глаза молодого человека. Вокруг толпятся провожающие. Маленькие буквы старинного шрифта подписывают участвующих в сценке, ниже выравнирована надпись большего размера.

Маленькие буквы переводятся как Принц Хамукаи из Азумара и три волшебника Абзин, Каалин и Шариса. Большая надпись гласит: "Здесь Хамукаи уходит в объятья вечного сна, чтобы не дать исполниться проклятию дракона, и запечатывает себя во сне вместе со Свитком Пустоты."

Фреска F

Фреска изображает разрушение города и учиненное в нем кровопролитие в результате нападения на него одноглазого синего дракона и его орды монстров. Синий дракон стоит на вершине мастабы (гробницы), внутри которой сверкает окруженный магической аурой звездный свод. В склепе в саркофаге лежит молодой человек. На левой стороне фрески три волшебника в необычных шляпах убегают к далёким пещерам. Надпись под фреской сопровождается схематичной картой.

Надпись гласит: "Дракон вернулся, чтобы уничтожить город Азумар и открыть гробницу принца Хамукаи, оставшиеся в живых сбегают в Харуун."

На схематической карте указано расположение города Азумар относительно пещер Харуун. Чтобы правильно её использовать требуется успешная проверка Сл 14 Мудрости (Выживание). Если с партией есть сопровождающие их бедаины, проверка проходит автоматически.

ПУТЕШЕСТВИЕ К НЕКРОПОЛЮ

Осмотрев фрески в Зале Радуг персонажи поймут, что их следующий пункт назначения лежащий в руинах город Азумар, являющийся теперь некрополем под контролем Зикзокришки. Любой проводник-бедайн знает историю о городе Азумаре, который был разрушен жестоким драконом. Бедаины также знают о вечно бушующей там песчаной буре и верят, что в проклятом городе нет ничего, кроме смерти и несчастья.

Необязательное Столкновение

Если персонажи с трудом справляются с трудностями или вы беспокоитесь об их способности победить драколича в конце приключения, это столкновение добавляет возможность для их выручки из разряда "вот и кавалерия пожаловала", когда они столкнутся с серьезными неприятностями. Вы также можете использовать столкновение как просто приятное происшествие.

По мере того, как персонажи продвигаются от пещер Харуун к некрополю, вы можете устроить это столкновение на их пути. Путешествие до Азумара занимает несколько суток, и ночами у костра проводник-бедайн рассказывает ужасающие истории о проклятом городе.

Сухопутная Драко черепаха Огрул

Если вы решили использовать это столкновение, зачитайте следующее:

Вы поднимаетесь на вершину дюны и видите невдалеке вертикальное обнажение породы в виде скального утёса с небольшими пещерками по всей его поверхности. Десятки крошечных гуманоидных существ бросаются обратно в пещеры, почувствовав ваше присутствие.

Крошечные существа - это обитающие в пустыне **чвинга** (см. статблок в конце приключения), живущие в крошечных, построенных на панцире гигантской драко черепахи пещерках. Если персонажи приближаются к утёсу земля у них под ногами начинает ходить ходуном и драко черепаха подняв свою массивную голову из песка, обращается к ним спрашивая про их намерения.

Используйте для Огрул статблок **драко черепахи** со следующими изменениями:

- Говорит на языке Драконов и Терран.
- У него нет скорости плавания и особенности Амфибия.
- Дыхательное оружие: выдыхает 60-футовый конус плотного песка вместо пара, наносящий рубящий урон вместо урона огнём.

На протяжении тысячелетий Огрул прикован к этому месту магическими цепями пленившего его жестокого нетерезского волшебника. Когда город вокруг него был всеми заброшен, Огрул оставили умирать. Группа чвинга наткнулась на мега-черепаху и понемногу приносила ей пищу и воду, чтобы поддерживать в ней жизнь. Со временем

между чвинга и Огрул установились симбиотические отношения - он защищал их и обеспечивал им дом, а они помогали ему выжить.

Помочь Огрул. Успешная проверка Сл 20 Интеллекта (Магия) покажет, что связывающие Огрул цепи, можно разорвать с помощью успешного заклинания *развеять магию [dispel magic]* (Сл 19).

Также согласно приказу для развеивания магии во вспышке синего цвета своё сапфировое сердце может использовать голем. Если игроки не догадываются, что голем может развеивать магию, для того чтобы им стало об этом известно, вы можете заставить голема развеять магию автоматически.

В случае освобождения Огрул выражает свою огромную благодарность и страстно желает вернуть себе территорию своих предков. Самые храбрые чвинга выходят из пещер, чтобы одарить своими чарами каждого из персонажей.

НЕКРОПОЛЬ АЗУМАР

Союз волшебников тайно использовал небольшой нетерезский город Азумар, чтобы поместить один из Свитков Пустоты под мастабой, которую они построили недалеко от его центра. Тысячи лет назад город превратился в руины и теперь окружен песчаными дюнами, которые частично скрывают его внешние стены и здания. Никакие строения на поверхности, кроме мастабы, неразрушенными не остались.

Место похоже на кладбище, на котором битва и пески времени уничтожили город и его население. Жуткая тишина, если не считать шипящего свиста песчаной бури вдалеке. Несмотря на тишину, персонажи не могут избавиться от ощущения, что за ними наблюдают (хотя город явно заброшен).

Когда персонажи входят в некрополь, зачитайте следующий текст:

Вы видите перед собой лежащий в руинах город. Обеленные временем обломки некогда величественных каменных зданий торчат из пустыни словно гнилые зубы. Выныривая из-под вездесущего песка, остатки древних улиц петляют вокруг обвалившихся стен и сквозь обломки рухнувших зданий. Впереди в центре разрушенного города вы видите и слышите кружащуюся на месте песчаную бурю, выглядящую как огромный клокочущий купол собора.

Голем указывает на песчаную бурю и, похоже не понимает, что делать дальше.

Исследование Некрополя

Когда персонажи начнут исследовать некрополь, для поддержания напряжения не забывайте напоминать что по мере приближения к центру опустошение, запах раскаленного песка и шипение песчаной бури всё увеличивается в объеме. За исключением мастабы (см. зона V1), некрополь состоит из выступающих из песков ряда разрушенных каменных стен и открытых завывающим ветрам участков мощеных улиц. Беснующую песчаную бурю в ее центре можно видеть и слышать из любой точки некрополя.

В некрополе можно обнаружить захороненные сокровища. Потративший час на поиски персонаж и преуспевший в проверке Сл 20 Интеллекта (Расследование), находит какое-либо сокровище, определяемое броском по таблице Сокровищница: Показатель Опасности 5-10 в *Руководстве Мастера*. Всего можно найти до четырех таких кладов.

Для дополнительного нагнетания обстановки, вы можете использовать одно из следующих столкновений.

Руки Мертвецов

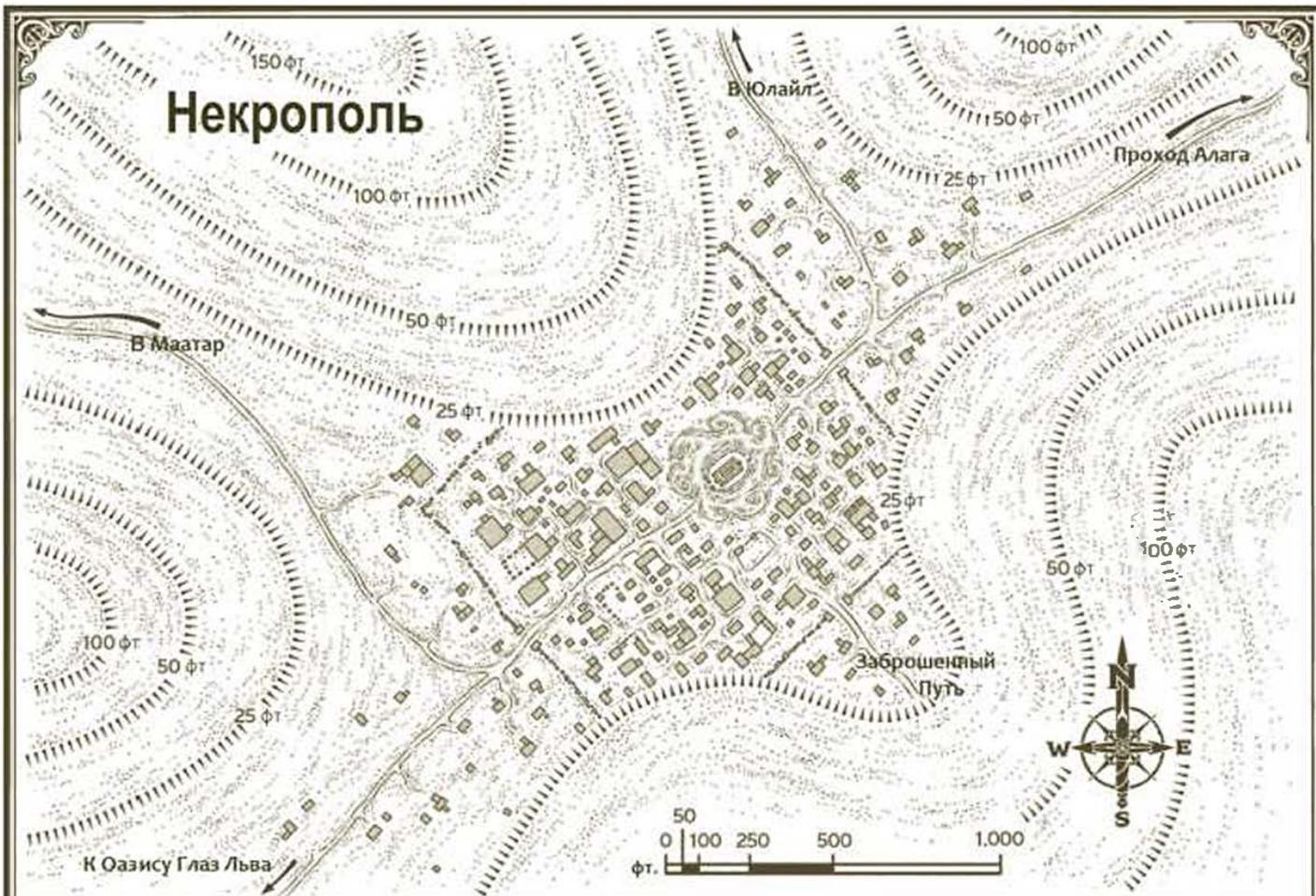
Площадь в 20 квадратных футов под персонажами взрывается сотнями скелетообразных рук, пытающихся схватить их и утащить вниз в песок.

Каждый персонаж должен преуспеть в спасброске Сл 17 Ловкости или станет Схваченным железной хваткой 1к4 + 1 скелетообразных рук вылезших из песка. Каждая рука имеет КД 13 и 10 очков здоровья. Они пытаются затащить захваченного персонажа под землю (используйте правила зыбучих песков в *Руководстве Мастера*). Только после того, как все держащие персонажа руки будут уничтожены, этот персонаж сможет выбраться из песка сам или быть вытащенным другими.

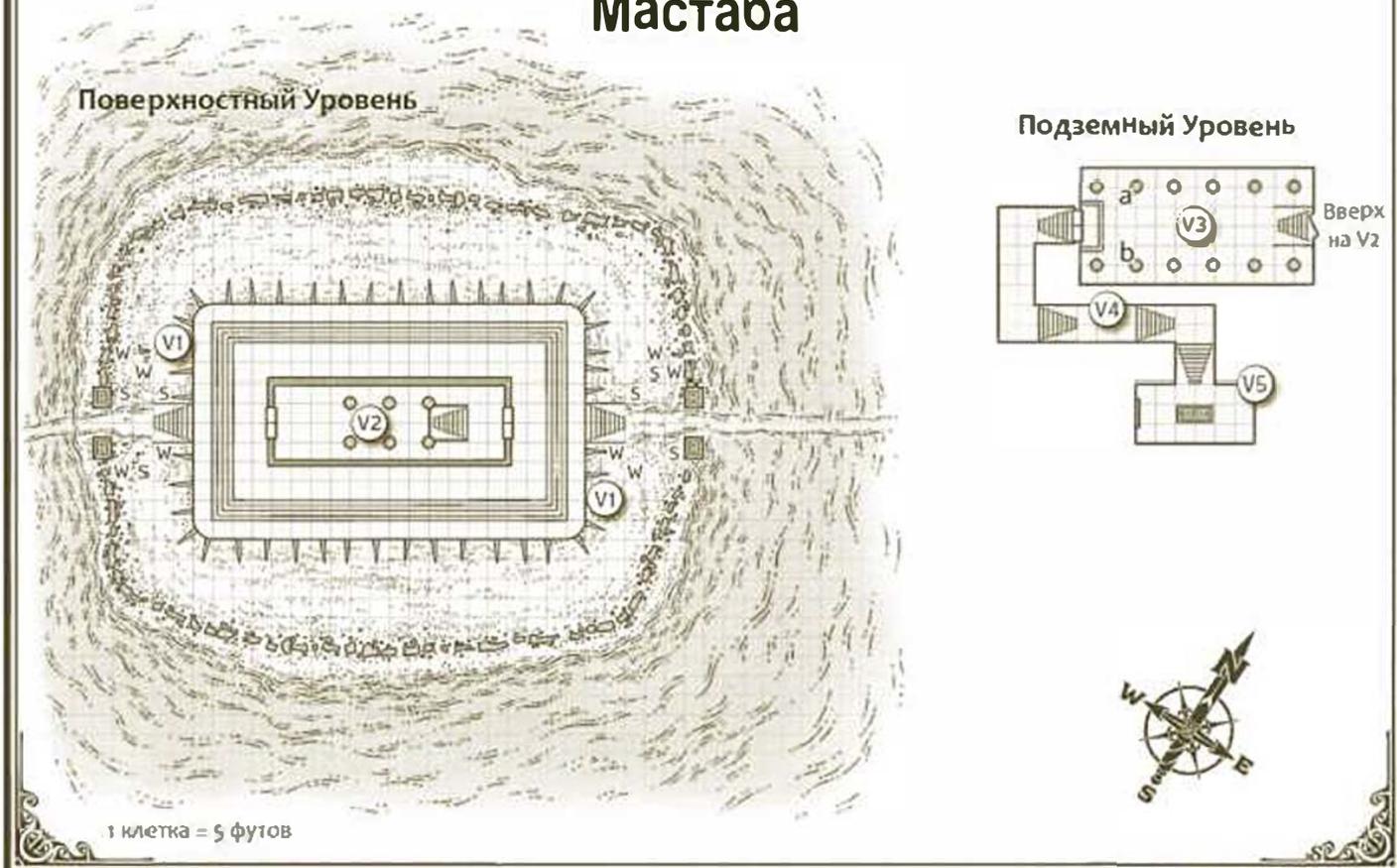
Союз Трех

Партия натывается на три парящих в руинах **пламенных черепа**, каждый из которых носит необычную и сильно потрепанную шляпу. С успехом в проверке Сл 15 Интеллекта (Расследование) персонаж вспоминает эти самые шляпы на изображенных в Зале Радуг волшебниках на фресках. (Один или несколько игроков могут это помнить, даже если этого не помнят их персонажи.) Пламенные черепа поражаются увидев искателей приключений и начинают спрашивать друг друга о том, что делать с этими странными посетителями.

Это останки Союза Трех, верных принцу Хамукаи нетерезских волшебников. Основав убежище в пещерах Харуун, они поклялись вернуться в Азумар чтобы победить Зикзокришку и стали оттачивать свою магию. Когда они вернулись, то, к своему ужасу, обнаружили, что Зикзокришка превратилась в драколича, став еще более могущественным чем была ранее. Они были побеждены, превращены драколичом в пламенные черепа и получили приказ вечно охранять ее некрополь. Хотя их умы искажены нынешним состоянием, если персонажи пытаются наладить контакт с пламенными



Мастаба



черепами (например, называя их имена и взывая к их верности принцу) они могут встать на их сторону. Чтобы это произошло персонаж должен преуспеть в проверке Сл 20 Харизмы (Убеждение). Проверки на Харизму (Обман или Запугивание) на них не действуют.

Если персонажи противостоят пламенным черепам или не могут наладить с ними контакт, черепа либо атакуют, либо улетают, чтобы предупредить Хелмдара, скелета штормового великана в зоне V1.

Волшебная Песчаная Буря

Купол из вихрящегося песка покрывает мастабу (гробницу Хамукаи) в самом сердце некрополя. Это проявление стихии создала Зикзокришка, чтобы не подпустить никого к гробнице пока она не получит *Свиток Пустоты*.

Когда авантюристы доберутся к внешнему краю песчаной бури, зачитайте:

Вы видите перед собой куполообразную песчаную бурю шириной в четыреста футов. Вспышки пурпурных молний прорезают беснующийся шторм под оглушающий шум песка. Земля внизу усыяна очищенными до блеска костями, камни близлежащих развалин от неперестающего ни на миг ветра стали похожи на пемзу.

Купол клубящегося песка в толщину 80 футов. Особенности песчаной бури следующие:

- Любое входящее в песчаную бурю впервые за ход существо или начинающее в ней свой ход, получает 55 (10к10) рубящего урона.
- Существа в песчаной буре ослеплены.

Развеивающая магия сердца голема создает на 1 минуту сквозь песчаную бурю туннель шириной 20 футов и высотой 20 футов.

Тем, кому удастся преодолеть песчаную бурю, выходят к разрушенной стене окружающую мастабу, в которой и находится хранилище. Следующие места отмечены на карте мастабы.

V1. Мастаба

Усеченная пирамида-гробница (мастаба) представляет собой 20-футовый высоты плоский холм, построенный из 50 - 80-тонных мегалитов с мавзолеем на своей вершине. Окружающая мастабу разрушенная каменная стена является единственным строением, все еще оставшимся в этой области.

На каменному полу внутри останков стены песок лежит глубокими наносами. В отмеченных на карте местах в песчаных кучах на каждом конце мастабы скрываются три **гигантских скорпиона** (метка S) и четыре **умертвия** (метка W), готовые напасть на любого поднимающегося по ближайшим ступеням. Умертвия, приближаясь, хриплым хором скандируют слово на языке Нетерезов ("Мясо!"). Если на обоих концах мастабы вспыхивают бои, **скелет штормового великана** (см. сопутствующий статблок), дремлющий на вершине мавзолея, пробуждается и присоединяется к бою.

Штормовой великан, Хелмдар, когда-то был отправлен на поиски и уничтожение двух воров ледяных великанов, которые украли *рог взрыва (horn of blasting)* у короля штормовых великанов. Хелмдар выполнил свою миссию, но был убит Зикзокришкой и превращен в рабскую нежить для охраны ее логова.

Сокровище

Рог взрыва висит на спине великана и его размеры соответствуют размерам штормового великана. Однако, он волшебным образом изменяется для того, чтобы поместиться в руках своего нового владельца.

СКЕЛЕТ ШТОРМОВОГО ВЕЛИКАНА

Огромный, нежить

Класс Доспеха 13 (остатки доспехов)

Очки здоровья 204 (24к12 + 48)

Скорость 50 фт.

СИЛ 29 (+9) **ЛОВ** 14 (+2) **ТЕЛ** 15 (+2)

ИНТ 3 (-4) **МДР** 8 (-1) **ХАР** 1 (-5)

Спасброски Сил +14, Тел +7

Навыки Восприятие +4

Уязвимость к урону дробящий

Спротивление к урону холод

Иммунитет к урону электрический, яд, звук

Иммунитет к состояниям Истощение, Отравленный

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 14

Языки —

Ур.Опасности 16 (15000 опыта) **Бонус Мастерства** +5

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Скелет великана совершает две атаки своим двуручным мечом или кидает два камня.

Двуручный Меч. Рукопашная атака оружием: +14 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. **Попадание:** 30 (6к6 + 9) рубящий урон плюс 18 (4к8) некротический урон.

Камень. Дальнебойная атака оружием: +14 к попаданию, досягаемость 60/240 фт., одна цель. **Попадание:** 35 (4к12 + 9) дробящий урон.

Удар Молнии (Перезарядка 5-6). Великан бросает магическую молнию в точку, которую может видеть в радиусе 500 футов от себя. Каждое существо в пределах 10 футов от этой точки должно сделать спасбросок Сл 15 Ловкости, получая 54 (12к8) урона электричеством при неудаче или вдвое меньше урона при успехе.

V2. Мавзолей

Оба противоположных входа в сооружение заперты каменными двойными дверями. Для вскрытия каждой двойной двери требуется успешная проверка Сл 15 Ловкости с использованием воровских инструментов. Двери также можно открыть заклинанием *открыть [knock]* или подобной магией. Персонажи также могут попытаться их разбить, у дверей КД 17, 100 очков прочности и иммунитет к яду и психическому урону.

Если **скелет штормового великана** (см. зона V1) не был разбужен ранее, он пробуждается и атакует, как только откроется любая из двойных дверей. Когда персонажи откроют двери, зачитайте следующее:

Перед вами длиной в шестьдесят футов и шириной двадцать футов зал с колоннами, ярко освещенный факелами в настенных канделябрах. Резные цветочные мотивы на колоннах поблекли, а стены покрыты потрескавшимися и осыпающимися картинами о фермерской жизни. Каменная лестница ведет вниз.

Факелы, освещающие зал гаснут, если их вынуть из канделябров. Каменная лестница спускается на 60 футов и заканчивается у входа в зону V3.

V3. Вестибюль с Драколичем

Спускающаяся лестница приводит в освещенный вставленными в стены и колонны голубыми кристаллами холл шириной в тридцать футов и длиной шестьдесят футов. На противоположном конце перед известняковой дверью возвышается, исписанной тускло светящимися символами и глифами помост. Каркас двери выполнен из встроженных в стену кристаллизованных костей дракона с распростертыми крыльями.

Взрослый синий драколич Зикзокришка охраняет вход в хранилище. Она лежит вплотную к стене и потолку над противоположной дверью, поэтому выглядит издали как её украшение. Внимательно присмотревшись к кристаллическим образованиям скелета персонаж, может увидеть, что у дракона не хватает одного глаза (напоминание про фрески в Зале Радуг).

Отыгрыш за Дракона

Вид **голема**, который, как она думала, был уничтожен, наполняет **Зикзокришку** ликованием, потому что сапфир в его груди - ключ к открытию хранилища и её долгое бдение подошло к концу. Она приказывает персонажам использовать голема для открытия двери и также может попытаться сторговаться с ними, предлагая сокровище из своего клада (см. ниже) или могущество, как только она получит *Свиток Пустоты*.

Действия Логова. При значении инициативы 20 (в случае ничьей проигрываем всем оппонентам) всякий раз, когда она находится в зоне V3, Зикзокришка может совершать действия логова, чтобы вызвать один из следующих эффектов, при этом она не может использовать один и тот же эффект два раунда подряд:

- Над одним существом, которое может видеть драколич, обрушивается часть потолка. Существо должно преуспеть в спасброске Сл 15 Ловкости, иначе получит 21 (6к6) дробящего урона, будет сбито с ног и погребено под обломками. Погребенное существо считается Удержанным и не может встать. Действием, существо может попытаться выбраться само или вытащить из обломков другое существо, выполнив успешную проверку Сл 10 Силы (Атлетика).
- Возникает вихрь песка сферой радиусом в 20 футов с центром в точке, которую драколич может видеть в пределах 60 футов от него. Вихрь огибает углы и каждое существо в нём должно преуспеть в спасброске Сл 15 Телосложения, иначе будет ослеплено на 1 минуту. Существо может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая действующий эффект при успехе.
- Драколич выбирает две находящихся на твердой поверхности точки, которые он может видеть и создает между ними линию из искрящихся молний шириной в 5 футов. Две точки должны быть в пределах 60 футов от драколича и 60 футов друг от друга. Каждое существо в этой линии должно преуспеть в спасброске Сл 15 Ловкости, иначе получит 10 (3к6) урона электричеством.

Зикзокришка Выигрывает. Единственная забота Зикзокришки - это прибрать к своим когтям *Свиток Пустоты*. Во время встречи с персонажами она торгуется с ними или угрожает заставить их использовать сапфировое сердце голема, чтобы открыть дверь в хранилище.

Когда бой складывается для персонажей плохо и они помогли ранее Огрул, **дракочерепаха** может разрывая масштабу своими когтями прийти на помощь своим спасителям.

Зикзокришка Проигрывает. Если очки здоровья Зикзокришки уменьшатся до 50 и меньше, она попытается сбежать. Если это ей не удастся, она умоляет о пощаде лживо предлагая взамен все блага легендарной нетерезской силы (вечной жизни, богатства за пределами воображения, мастерства в магии) чтобы отсрочить свою кончину или выиграть время для побега. Когда уговоры терпят неудачу, она сражается насмерть, проклиная персонажей и говоря им, что выследит их и если персонажи не найдут и не уничтожат её филакерию, драколич выполнит свою угрозу (см. "Филактерия Зикзокришки" в конце приключения).

Клады с Сокровищами

Зикзокришка разделила свою сокровищницу на два отдельных клада (обозначенных на карте "а" и "b") и тщательно закопала их под каменными плитами пола. Успешная проверка Сл 17 Интеллекта (Расследование) или Мудрости (Восприятие) поможет обнаружить сокровища, или их можно найти потратив на обыск вестибюля не менее 30 минут.

СОКРОВИЩНИЦА А

4,450 эм., 370 пм., свиток с заклинанием исполнение желаний (*spell scroll of wish*), волшебная палочка превращения (*wand of polymorph*)

СОКРОВИЩНИЦА В

1240 эм., посох иссушения (*staff of withering*), длинный лук +2 (+2 longbow), окаменевший чвинга, который при прикосновении оживляется и накладывает действием на своего освободителя Волшебный Дар

Запечатанная Дверь

Проход в зону V4 заблокирован запечатанной нетерезской магией двойной дверью. Единственный способ её преодолеть - это использовать сапфир голема. Только свойство драгоценного камня *развеять магию* разблокирует дверь разрушая заклинание. Другой возможности достичь зон V4 и V5 не существует.

Связанный с големом персонаж, может приказать ему использовать свой сапфир для взлома печатей и открытия дверей.

Когда голему будет приказано открыть двери, зачитайте вслух следующий текст, чтобы описать происходящее:

Грудь голема расходится, открывая своё сапфировое сердце. Из камня вырывается голубой свет и ударяет в двойную дверь. Символы на дверях начинают светиться голубым, кругом всё сотрясается и наполняется треском магической энергии. Со стоном и скрежетом камня о камень двери открываются впервые за многие-многие века.

V4. Коридор Достижений

Стены вдоль коридора с идущими вниз лестничными пролетами отображают совершенные принцем во время жизни деянья. Штукатурка и изображения на ней в идеальном состоянии. На сценах изображается как он заботится о благосостоянии своего народа и о делах города, читает книги, влюбляется и возделывает свой сад.

Примерно на полпути вниз по лестницам начинаются изображения погребения принца, заклинания, наложенного волшебниками Нетерила, запечатывания принца в саркофаге со *Свитком Пустоты*, возвращения Зикзокришки и уничтожения Азумара. Когда голем смотрит на эти фрески, из его глаз начинает сочиться песок.

Ближе к зоне V5 на стенах изображены совсем недавние события: путешествие персонажей из Крепости Свечей, их первая встреча с големом, их приключения на пути через пустыню Анаурок, исследование пещер Харуун и столкновение с Зикзокришкой. На последнем изображении персонажи стоят перед дверями в гробницу принца в точном соответствии с позициями, которые они все занимают и в мельчайших деталях.

V5. Хранилище

Когда группа доберется до хранилища, зачитайте вслух следующий текст:

В центре просторной гробницы стоит покрытый глифами каменный саркофаг. Потолок украшают магическим образом светящиеся звезды. На западной стене в каменной покрытой символами раме вырезана бегущая среди холмов река.

Изображение реки - это портал в Элизиум, который активируется входящим в хранилище големом. Когда это происходит, зачитайте вслух следующий текст:

На големе появляется разгорающийся глиф, и в то же время медленно оживает изображение на западной стене. Вырезанная река начинает течь, цветущие растения у реки наливаются красками и начинают колыхаться на легком ветру. Каменная рама выглядит как портал в это прекрасное место.

Каменный голем оборачивается и смотрит на связанного с ним члена партии, как будто ожидая его следующей команды.

Саркофаг высотой 5 футов покрыт заговорами нетерезов, которые тысячелетиями удерживали принца в подвешенном между жизнью и смертью состоянии. Если саркофаг вскроют, удерживающее принца в живых заклинание не сработает и в течение нескольких секунд его тело превращается в пыль.

Портал односторонний и ведёт на план Элизиум. Нанесенные по раме символы складываются в надпись на языке Драконов: "Пусть Хамукаи найдет свой путь в Элизиум и обретёт вечный покой своей великой жертвой."



Принц Хамукаи

Сокровище

Внутри саркофага находятся следующие ценности:

- *Свиток Пустоты Азумара* (см. ниже описание предмета) внутри обернутого в лист золота (500 зм) деревянного тубуса длиной 24 дюйма и диаметром 5 дюймов. Сам свиток представляет собой тонкий лист чеканной меди с выгравированными на нём буквами языка Драконов
- Золотые погребальные предметы завернутые в саван принца (2,500 зм)
- Платиновая погребальная маска (5000 зм)
- Осколок сапфира из правой ладони принца (250 зм)
- Мемуары принца, в которых рассказывается легенда появления и риски владения Свитка Пустоты Азумара

Свиток Пустоты Азумара

Свиток, легендарный

В отличие от большинства свитков, *Свиток Пустоты Азумара* не является расходным магическим предметом. Чтобы попытаться понять содержимое свитка требуется 30 дней сосредоточенного изучения (по крайней мере 8 часов в день). После завершения этого исследования нужно пройти проверку *Сл 25 Интеллекта (Магия)*. Если проверка не удалась, вы получаете 16к10 психического урона, и можете повторить попытку проверки еще через 30 дней сосредоточенного изучения.

После успеха в проверке, вы получаете следующие преимущества:

- Ваш показатель Интеллекта увеличивается на 2, максимум до 22. Как только вы получаете это преимущество, вы не сможете больше использовать свиток для повторного увеличения показателя.
- Вы получаете преимущество при спасбросках против заклинаний и других магических эффектов.

После получения преимуществ свитка, в пределах 60 футов от вас в незанятом пространстве магическим образом появляется каменный голем и действует как ваш союзник. В случае вашей гибели голем превращается в пыль.

ЧТО ДАЛЬШЕ?

Приключение может закончиться одним из следующих способов.

Открытие Саркофага. В этом случае развития событий тело принца за несколько секунд состаривается на тысячи лет и рассыпается в пыль, оставляя лишь нетронутыми его сокровища (включая *Свиток Пустоты Азумара*). Если **голем** в этот момент активен, он содрогается и падает на колени, его сапфировое сердце трескается с громким хлопком (делая его бесполезным), и голем также превращается в пыль.

Пусть Голем Сделает Свое Дело. Если **голему** позволят сделать то для чего он был создан, он заталкивает запечатанный саркофаг принца через портал в Элизиум. Три солара встречают голема на другой стороне, открывают саркофаг, приветствуют принца в загробной жизни и забирают у него на хранение *Свиток Пустоты Азумара*.

Возрождение Принца. Принц, **архимаг**, человек, но только заклинание *исполнение желаний* [wish] может сохранить ему жизнь после открытия саркофага. Если заклинание используется для того, чтобы предотвратить превращение принца в пыль или воскресить его после того, как он обратится в пыль, он будет от души благодарен персонажам. Принц обнимает своего **голема**, когда тот склоняется перед ним с льющимся от радости момента из его глаз песком. Принц говорит на Общем языке и предлагает персонажам все сокровища из своего саркофага, за исключением своих мемуаров, сапфирового осколка и *Свитка Пустоты Азумара*. Затем, не колеблясь, он уходит вместе с големом на Элизиум, прихватив с собой мемуары и *Свиток Пустоты*.

Свиток Пустоты Получает Зикзокришка

Если **Зикзокришка** заключает с партией сделку или её побеждает, она вырывает сапфир из груди **голема** и убивает его. Затем бросается к саркофагу и ломает печати, превращая принца в пыль. После чего маниакально смеясь хватая *Свиток Пустоты Азумара*. Мастерство драколича в магии и её злой дух позволяют ей получить доступ к более темным аспектам *Свитка Пустоты Азумара*, небо над Анаурохом становится чёрным и она основывает своё царство ужаса и тьмы над пустыней. Зикзокришка правит южной частью Анауроха из своего логова с жестокостью и злобой. Её присутствие мешает караванам пересекать пустыню, и она поработает племена бедайнов или превращает их в рабскую нежить для службы её прихотям.

Паладины, члены праведных орденов и Арфисты по всему Фаэруну реагируют на катастрофу началом совместной кампании для победы над драколичем и уничтожением *Свитка Пустоты Азумара*.

Филактерия Зикзокришки

Зикзокришка спрятала свою филактерию глубоко в Шпилях Ятагана (Scimitar Spires), горной цепи к востоку от некрополя Азумара. Если персонажи её побеждают, Зикзокришка использует свою филактерию для рематериализации, давным-давно подготовив труп дракона для своего духа по возвращению в филактерию. Она неустанно будет разыскивать персонажей используя всю свою злую изобретательность, чтобы вернуть себе *Свиток Пустоты Азумара*. Это личная вендетта Зикзокришки, и они останутся целями её ярости, даже если у них не будет *Свитка Пустоты*.

ЧВИНГА

Чвинга - это обитающие по всему Фаэруну крошечные стихийные духи. Эти нежные создания по своей натуре являются скромными хранителями природы. Чвинга живут в растениях, скалах и реках вдали от цивилизации. Крайне застенчивые, чвинга предпочитают оставаться незамеченными.

Хотя нет двух совершенно одинаковых чвинга, все они напоминают 6-дюймовые анимированные куклы со странными масками, тонкими конечностями и всклокоченными волосами. Чвинга делают ярче и пышнее окружающую природу, украшая свои норы разноцветными камнями и растениями.



ЧВИНГА

Крошечный, элементарь

Класс Доспеха 15

Очки здоровья 5 (2к4)

Скорость 20 фт., взбирание 20 фт., плавание 20 фт.

СИЛ 1 (-5) **ЛОВ** 20 (+5) **ТЕЛ** 10 (+0)

ИНТ 14 (+2) **МДР** 16 (+3) **ХАР** 16 (+3)

Навыки Акробатика +7, Восприятие +7, Скрытность +7

Чувства слепое зрение 60 фт., пассивное Восприятие 17

Языки —

Ур.Опасности 0 (10 опыта)

Увёртливость. Когда чвинга подвергается действию эффекта, позволяющего совершить спасбросок Ловкости, чтобы получить только половину урона, чвинга вместо этого не получает урон, если преуспеет в спасброске, и получит лишь половину урона, если провалит спасбросок.

Стихийная Натура. Чвинга не нужен воздух, еда, питьё и сон. Когда чвинга умирает, он превращается в горсть цветочных лепестков, облако пыльцы, каменную статуэтку, напоминающую её прежнюю «я», гладкий каменный шарик или лужицу пресной воды.

ДЕЙСТВИЯ

Волшебный Дар (1/день). Чвинга нацеливается на гуманоида в пределах 5 фт. от себя, которого он может видеть. Цель получает сверхъестественный дар, по выбору Мастера. Более подробную информацию о сверхъестественных дарах см. *Руководство Мастера*.

Естественное Укрытие. Чвинга волшебным образом укрывается внутри скалы, живого растения или природного источника пресной воды, находясь с ним в одном пространстве. Чвинга не может быть атакован какой-либо атакой, заклинанием или другим эффектом, пока находится внутри этого убежища, и укрытие не ухудшает слепое зрение чвинга. Покинуть укрытие чвинга может использовав действие. Если его убежище будет разрушено, чвинга принудительно вываливается из укрытия и появляется в пространстве, где раньше находилось укрытие, но при этом сам чвинга остаётся невредим.

Колдовство. Чвинга может сколдовать одно из следующих заклинаний без использования материальных или вербальных компонентов:

Неограниченно: *искусство друидов* [*druidcraft*], *указание* [*guidance*], *бесследное передвижение* [*pass without trace*], *сопротивление* [*resistance*]

Увлечение Гуманоидами. Чвинга избегает большинства других существ, но они находят атрибуты цивилизации увлекательными. Для них существа, которые носят доспехи, оружие, используют инструменты и готовят пищу – большая загадка. Когда чвинга сталкивается с одним или несколькими гуманоидами, его любопытство иногда завладевает им, и оно недолго следует за этими существами, чтобы наблюдать за ними. Если он испытывает симпатию к определенному гуманоиду, то чвинга может ему помогать или даже дать волшебный дар перед тем как уйти. Особенности, которые привлекают чвинга к гуманоидам различны. В некоторых случаях чвинга может просто понравится его походка, или как гуманоид причёсывается. В других случаях он может поражаться способностью гуманоида играть музыку или съесть громадное количество пищи.

Обитающие в пустыне чвинга, могут наделить следующими дополнительными сверхъестественными дарами:

Чары Миража. Эти чары позволяют вам действием наложить заклинание *мираж* [*hallucinatory terrain*] (Сл спасброска 15). После их использования эти чары более вам недоступны.

Чары Водоноса. Эти чары позволяют вам создать до 1 галлона пресной воды, которая заполняет один или несколько пустых контейнеров, находящихся в вашем распоряжении. Вы можете делать это до трех раз в день в течение 10 дней, после чего эти чары станут более вам недоступны.

ЗАНТОРИЯ

Приключение для персонажей 16 уровня Перевод - Ed_dy
Автор сценария: Toni Winslow-Brill Редактор: Kim Mohan
Реализация идеи: Bill Benham & Christopher Perkins



Побережье Мечей опустошает распространяемая грибными спорами смертельная инфекция, называемая сапротрофной чумой. Болезнь поражает не только зверей и гуманоидов, но и уничтожает посевы и запасы продовольствия, вызывая голод и болезни в эпических масштабах. Религиозные лидеры и гражданская власть не в состоянии сдержать волну сапротрофной чумы, и даже заклинание *исполнение желаний [wish]* не может остановить заразу, настолько широко она распространилась.

Тайна появления чумы связана с поисками обезумевшего друида Зантории процесса достижения становления личем и распространившейся во время этого процесса заразы. Обычно личи содержат свои души в неодушевленных предметах, но Зантория нашла способ поместить её в живое существо.

НАЧАЛО ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Начиная приключение зачитайте для игроков следующий текст:

Переносимая спорами грибов чума опустошает Побережье Мечей, быстро распространяясь от одного поселения к другому. Хотя магия доказала свою эффективность в избавлении людей от споровой инфекции, чума распространяется слишком быстро, чтобы ее можно было сдержать. Заразившихся существ трясет в лихорадке и на них прорастает вызывающая отвращение липкая грибковая короста, после чего они теряют свою самонезависимость и начинают действовать как зомби выделяя при этом споры, заражающие других животных и гуманоидов. В конечном счёте чума превращает всех зараженных её существ и продукты питания в грязные лужи липкой слизи.

Зараженные чумой гуманоиды снова и снова без какой-либо видимой причины твердят слово "Зантория", прежде чем, наконец, их не заберет смерть. Вам стало известно, что в библиотеке Крепости Свечей есть книга с таким названием и возможно в ней содержится информация, которая сможет помочь вам остановить сапротрофную чуму до того, как она охватит все деревни, города и поселения Фаэруна.

Зантория была могущественным друидом, преобразовав себя в **лишай-лича** (описание нового монстра см. в конце приключения). Личи обычно используют для филиактерии неодушевленные предметы, но Зантория нашла способ поместить свою душу в живого спрайта по имени Громокрыл. Изначально она занималась решением проблемы каким образом покончить с неестественной жизнью нежити, но в итоге когда её поразило безумие исследования Зантории вывернулись наизнанку отправив друида к мраку. В книге *Зантория* рассказывается о ее погружении в безумие.

Сапротрофная Чума

Исследования Зантории процесса достижения становления личем и создание ею живой филиактерии привели к появлению чумы, распространившейся по всему Побережью Мечей. Любой зверь или гуманоид, приближающийся на расстояние 10 футов к существу, зараженному сапротрофной чумой, должен преуспеть в спасброске Сл 20 Телосложения или тоже будет заражен. При успехе существо обретает на 24 часа иммунитет к чуме и получает автоматический успех при сделанных за это время спасбросках против чумы.

В случае провала существо испытывает первые симптомы (боли в теле, тошноту, невнятную речь и неконтролируемое слюнотечение) болезни через 1к4 часа и получит 1 уровень истощения. Каждые 24 часа после этого существо автоматически получает новый уровень истощения. Любое погибшее из-за сапротрофной чумы существо, превращается в лишенную жизни пурпурно-красную слизь.

Существо, зараженное сапротрофной чумой в течение по крайней мере 24 часов, начинает вести себя словно зомби и похоже не осознает окружающее, поскольку на его теле, голове и конечностях прорастает грибковая короста. При этом оно испытывает непреодолимое желание находиться рядом с группами неинфицированных существ для распространения несущей ею заразы. Всё это время инфицированные гуманоиды постоянно произносят слово "Зантория", не понимая, что оно означает. Такое поведение является результатом развития мицелия, тонких разветвленных споровых нитей, образующих слабую связь между Занторией и зараженными чумой гуманоидами.

Продукты питания, которые подвергаются воздействию спор чумы, разлагаются или прокисают в течение 2х12 часов, оставляя после себя зловещую пурпурно-красную массу слизневых грибов. Употребление зараженной пищи требует проведения спасброска, как указано выше.

Любая излечивающая болезни магия может избавить существо от сапротрофной чумы. Инфекцию в продуктах питания уничтожает заклинание *очищение пищи и питья* [purify food and drink].

ОБНАРУЖЕНИЕ КНИГИ

По прибытии в Крепость Свечей персонажи могут нанять гида Признанных, который поможет им найти книгу *Зантория*. Это поручение персонажей привлечет к ним внимание Зелит Легколист, одной из мудрецов Крепости Свечей и главного эксперта по Зантории - как самой книги, так и по ее таинственному автору:

Нанятый вами гид не вернулся, а вместо него вас встречает лесной эльф с каштановыми волосами в мантии. В руках она держит книгу, настолько заросшую лишайником, что ее обложка едва закрывается вокруг сморщенных страниц. "Я слышала, что ты ищешь это", - говорит она с теплой, яркой улыбкой. "Меня зовут Зелит Легколист. Я главный эксперт в Крепости Свечей по этой книге и ее автору."

Несколько месяцев назад Зелит Легколист (нейтрально-добрая, лесной эльф, **мудрец**; см. статблок в главе "Крепость Свечей") присоединилась к Признанным, используя книгу в качестве своего входного дара для библиотеки. Она нашла её в заброшенной сумке рядом с уединенной пещерной системой под названием Ликортский Массив, известный среди друидов изобилием редких грибов. Предположив, что книга потеряна Зелит забрала её себе.

Тихая и скромная, Зелит сконцентрирована на обучении новых послушников и заботе о нуждающихся, но ей известно о передаваемой спорами грибов чуме, распространяющейся как лесной пожар вверх и вниз по Побережью Мечей. Она ожидала, что кто-нибудь появится в крепости в поисках книги.

Зелит позволяет персонажам ознакомиться с содержанием книги и уверяет их, что это безопасно. (Покрывающий книгу лишайник не представляет никакой опасности.) Она также делится с персонажами следующей информацией:

- Зантория была друидом Сильвануса (бога дикой природы), и её лесному дому угрожало нашествие нежити. Изучая грибы и лишайники, Зантория надеялась создать оружие, которое могло бы защитить ее лес от неживых захватчиков.
- В какой-то момент своих исследований Зантория стала больше интересоваться созданием защиты от самой смерти, а затем, наконец, её заинтересовал вопрос как становятся личем
- Согласно книге, Зантория так и не обнаружила источник вторжения нежити, который подтолкнул ее к первоначальным исследованиям.

Зелит не знает, что послужило причиной безумства Зантории. Если её спросить о сапротрофной чуме, Зелит предположит, что информация из книги возможно сможет помочь предотвратить её дальнейшее распространение.

Зелит позволяет персонажам пользоваться книгой столько времени, сколько им нужно. Когда они узнают из неё всё что им требуется, она вернет книгу в хранилище.

Описание Внешнего Вида Книги

Потемневшие страницы книги распухли и сморщились из-за воздействия влаги. Осыпающийся клочками желтый лишайник скрывает название на обложке, делая его неразборчивым. Когда книгу открывают в воздух взлетает облачко безвредных спор. Имея размеры в восемь с половиной дюймов в высоту и пять дюймов в ширину, она была внесена в каталоги как *Зантория*, названная в честь автора, который указан внутри этого труда.

На Стыке Двух Миров

Зантория написана на Общем и начинается с набора научных статей о симбиотической связи в природе, прежде чем перерасти в запутанные рассуждения о достоинствах и сходстве жизни и смерти. В ней записаны многочисленные эксперименты автора, как естественные, так и не очень. Одно из наиболее тщательных исследований подробно расписывает жизненный цикл червеобразного паразита, который проникает в различные виды ос, подчиняет себе их двигательные функции, но при этом носит их все еще живые тела в качестве маскировки для того, чтобы заражать паразитами других ос.

В итоге на основании этого исследования, Зантория нашла способ связать свою душу с жизненной силой другого существа и тем самым неестественным образом продлить свою собственную жизнь, превратив по существу другое существо в филакерию.

Внимательно изучившие *Занторию* персонажи, узнают из неё следующую дополнительную информацию:

- Напуганная наплывом вторгшейся в её лес возле Ликортского Массива нежити Зантория искала способ остановить их распространение и сохранить то, что она считала естественным порядком вещей.
- Большая часть книги посвящена изучению обычных симбиотических связей в природе.
- Автор потратила немало времени на изучение нежити в надежде получить представление об их действиях и выяснить, откуда они могли взяться.

- По мере того, как автора охватывает безумие, текст превращается в малопонятные отрывки, многие из которых намекают на желание Зантории объединить естество жизни и нежизни.
- В конце книги записано несколько неудачных попыток Зантории продлить свою жизнь с помощью процесса, похожего на превращение в лича. Присутствуют несколько рисунков препарированных животных и гуманоидов, наряду с размышлениями о жизнеспособности экспериментов над фей-существами.
- Чем ближе к концу книги тем более мрачными становятся наброски рисунков и заметки на полях. По несколько раз встречаются термины «Микорджи? Шедакла?» и «Леди Лишайников». Кроме того, число 222 часто встречается во второй половине книги без всяких на то объяснений.

На содержащейся в книге карте персонажи смогут найти лес в котором находится Ликортский Массив. Если один или несколько персонажей основываясь на месторасположении леса попытаются свести вместе полученные знания о вспышке чумы, успешная проверка Сл 20 Мудрости (Проницательность) позволит им с уверенностью предположить, что именно там и находился первоначальный источник распространения заразы.

Зелит не знает значения слов "Микорджи" и "Шедакла", ровно как и значения числа 222. Если у персонажей есть опыт борьбы с демонами или относящиеся к слоям Бездны знания, вы можете позволить им сделать общую проверку Интеллекта (Магия). При результате проверки 20 и более, персонажи вспоминают, что 222-й слой Бездны известен как Шедакла и иногда называется Микорджи. С результатом 25 и выше персонажи также вспомнят, что этот слой является домом для двух Демонических Лордов: Джуиблекса, Демонического Принца Слизи, и Заггтмой, Демонической Королевы Грибов.

ЛИКОРТСКИЙ МАССИВ

Этот природный пещерный комплекс образовался за счёт эрозии и содержит широкий спектр лишайников, плесени и грибов - идеальное место для исследований Зантории. Хотя она работала над тем, чтобы сделать его пригодным для жилья, всё в нём пришло в упадок отражая растущее безумие друида.

Особенности Массива

В составляющих Ликортский Массив пещерах, имеется несколько общих кратко представленных натуральных особенностей:

Свет. Комплекс тускло освещен колониями растущих на стенах биолюминесцентных грибов.

Грибы. Потолки, стены, полы, всё вокруг покрыто растущими повсюду грибами.

Проходы. Пещеры и туннели из необработанного камня. Потолки повсюду достигают 20 футов в высоту, если не указано иначе.

Безумие Заггтмой

Определенные эффекты в пределах Ликортского Массива могут поразить персонажей безумием, вызванным влиянием Заггтмой. Заклинание *высшее восстановление [greater restoration]* и более мощная магия избавит персонажа от безумия, которое в противном случае будет длиться до тех пор, пока не будет излечено. Безумие наделяет персонажа новой слабостью, которая подавляет любую ранее приобретенную черту характера. Для её определения сделайте бросок по таблице Безумие Заггтмой.

БЕЗУМИЕ ЗАГГТМОЙ

к100	Слабость (длится пока не будет вылечена)
1-20	"Вокруг себя я вижу образы, невидимые для остальных."
21-40	"Я периодически впадаю в кататоническое состояние, подолгу смотря вдаль невидящим взглядом."
41-60	"Я вижу измененную версию реальности, и мое сознание убеждает себя в том, что она истинна, даже несмотря на то, что многочисленные доказательства утверждают обратное."
61-80	"Мое сознание постепенно ускользает от меня, а интеллект притупляется."
81-00	"Я постоянно чешусь от невидимых грибковых инфекций."

Ликортский Массив, Локации

На карте пещерного комплекса отмечены следующие места.

L1. Вход

Впереди, под пологом леса манит к себе темный вход в пещеру. Заросли зеленого, коричневого и серого лишайника прикрывают вход в пещеру, небольшой ручей течет в зияющую темноту.

Персонаж, имеющий наивысшее значение пассивной Мудрости (Восприятие), слышит слабый плач доносящийся от небольшого каменного пьедестала. Пройдя к источнику звуков, обнаруживается крошечная крылатая фигурка, обхватившая голову руками. Это **спрайт** Громокрыл. Она немедленно тянется к дружелюбным по отношению к ней персонажам.

Громокрыл печально смотрит на авантюристов и громко сопит пуская сопливые пузыри своим крошечным носом. Если кто-то добр к ней, она говорит ему следующее:

- Раньше она жила здесь со своими друзьями, Занторией и Цветущим Зайкой. Зантория - друид Сильвануса, а Цветущий Зайка - желтый волшебный дракончик.
- Зантория провела на ней какой-то ужасный эксперимент. Было очень больно, но ей как-то удалось сбежать. Она порхала в темноте, пока не достигла входа в пещеры. С тех пор она сидит здесь, грустит и скучает по Цветущему Зайке.
- Громокрыл неизвестны понятия направления и времени. Любые вопросы, касающиеся подобных тем, просто сбивают ее с толку.

Первого коснувшегося Громокрыл персонажа, посещает видение в образе женщины-полуэльфа в тонкой накидке, сделанной из нитей мицелия. Это краткое видение сопровождается мгновенным чувством сильной тоски и голода и происходит только один раз.

Громокрыл была другом Зантории, пока разум друида не искажился под влиянием Заггтмой, заставив Занторию проводить ужасные эксперименты на живых существах. Громокрыл одна из последних жертв опытов Зантории. Спрайт выглядит живой, но она подвержена эффектам изгоняющим нежить.

Громокрыл нельзя причинить вред, если она сама этого не захочет. Это особенность действует до тех пор, пока она является живо филиakterией Зантории. Оружие и наносящие урон эффекты просто проходят сквозь нее, как будто это обычная иллюзия.

Спрайт сопровождает исследующих Ликортский Массив персонажей, предоставляя им дополнительную информацию, которую она "помнит", если им потребуются подсказки. Громокрыл не может вспомнить дома Зантория или нет, но она и не помнит, чтобы видела друида за пределами пещерного комплекса. Поскольку Зантория свободно перемещается по Ликортскому Массиву, по словам Громокрыл она может быть где угодно на его территории.

Черта Характера. "Я очень эмоциональна."

Идеал. "Живые существа должны быть свободными от атрибутов цивилизации."

Привязанность. "Я всегда стараюсь помочь своим друзьям."

Слабость. "Я такая рассеянная. Я забываю важные частички информации, пока что-то не напоминает мне про них."



L2. Альков Алхимика

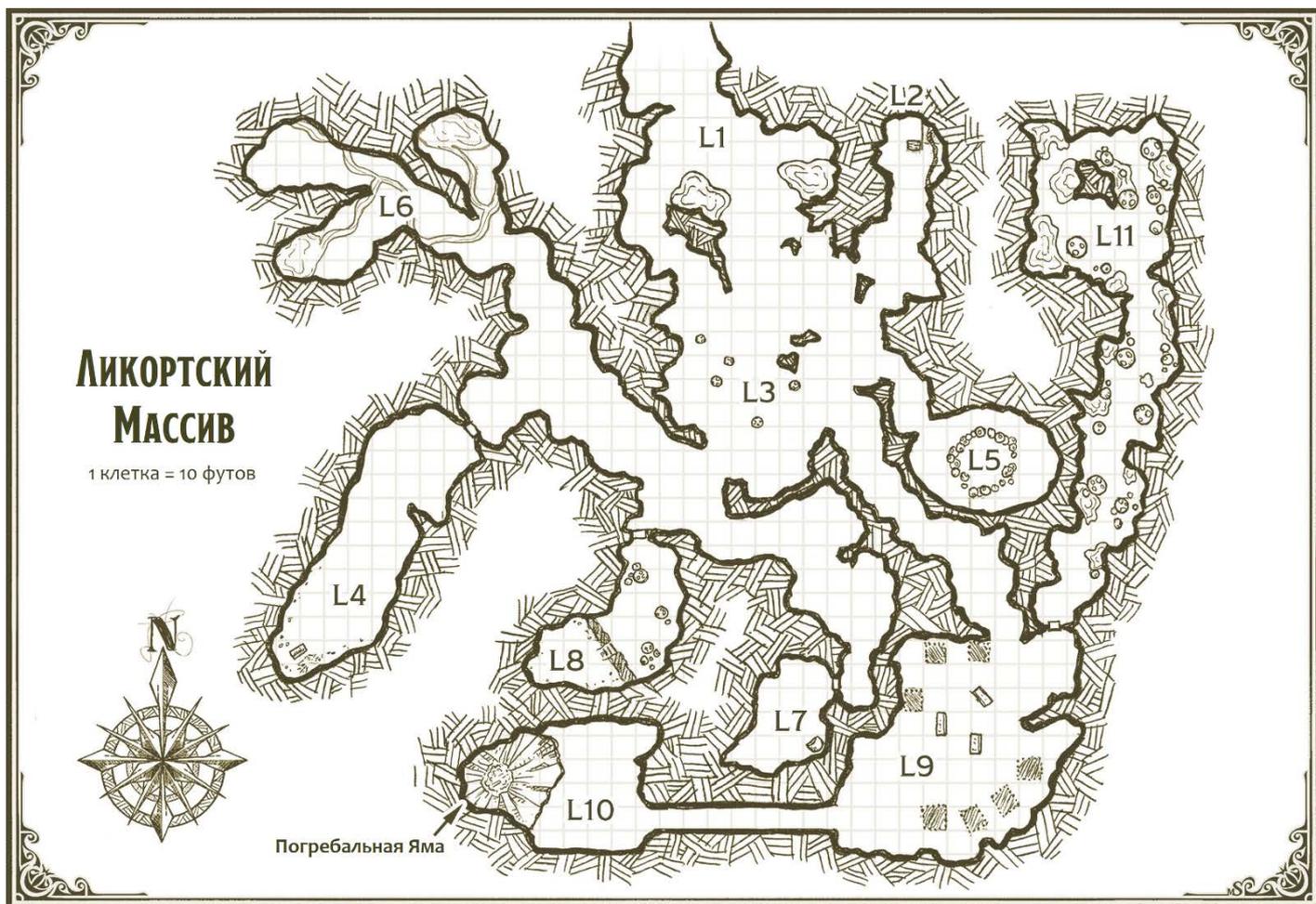
В этой пещере всё покрыто паутиной и плесенью. У дальней стены полустгнившийся деревянный стол и несколько полок над ним. Повсюду разбросаны стеклянные банки, ступка и пестик, а также различные другие алхимические принадлежности.

Сокровище. Хотя большинство банок разбиты, некоторые из них в довольно хорошем состоянии. Тщательный осмотр принесёт *зелье исцеления (высшее) (potion of healing (superior))* и заплесневелую записную книжку с инструкциями по приготовлению *зелья долголетия (potion of longevity)* из грибов и пинты крови архифеи полученной в течение последних 24 часов. Почерк в записной книжке совпадает с почерком в Зантории.

Для работы с рецептами по приготовления зелий из записной книжки, требуется набор алхимика и вышеупомянутый ингредиент. Процесс занимает 1 час, в конце которого зельевар делает проверку Сл 30 Интеллекта (Магия), при успехе которой создается *зелье долголетия*. При неудаче зелье тоже создается, но теряет свою силу через 10 минут; при проверке, которая завершается неудачей на 5 или более единиц, зельевар к тому же стареет на 4к10 лет.

L3. Пещера Душ

Склизлые плодоножки фиолетовых грибов высотой с человека заполнили пещеру. Нити мицелия спускаются с куполообразного потолка пещеры, мягко пульсируя лиловым сиянием. Две гуманоидные фигуры висят опутанные и пронзенные нитями в десяти футах над полом пещеры.



Пещера была создана Занторией для проведения новых опытов, когда она становилась всё более безумной. В частности, Зантория обнаружила, что может общаться с другими существами, если заразить их ее спорами, и хотела понять как действует этот процесс.

Подвешенные Субъекты. Существа опутанные мицелием когда-то были человеком Конрадом и орком Ругга Двуглавым. Теперь они слились с грибной сетью и составляют нечто совершенно иное. И Конрад и Ругга постоянно страдают и они могут телепатически общаться на расстоянии до 60 футов. Их сообщения состоят из просьб извинить их от мучений. Это можно сделать, освободив обоих существ от мицелия или уничтожив удерживающий их мицелий. В любом случае это означает их гибель.

С ножом в руках или другим предметом с маленьким лезвием персонаж может действием попытаться срезать нити мицелия с субъекта с успешной проверкой Сл 20 Силы (Атлетика). При неудаче персонаж получает 20 (4к8) некротического урона и взбудораживает мицелий; сделайте бросок к6 по таблице Эффекты Мицелия. Грибы-существа и зараженные сапротрофной чумой иммунны к этим эффектам и не являются их целью.

Опасности Мицелия. В пещере прячутся трое грибов-слуг Зантории, каждый из которых неотличим от растущих повсюду грибных плодоножек. Они попытаются уничтожить незваных гостей. Для одного из грибов-слуг используйте статблок **лорда-мумии**, исключив действия логова и местные эффекты и заменив всё действующее на основе песка на споры. Для двух оставшихся используйте статблок **врока**.

Атакуя Мицелий. Если партия решила уничтожить мицелий, относитесь к нему как к Огромному размером объекту с КД 16, 300 очками прочности, порогом урона 10 и иммунитетом к урону кислотой и ядом. Каждый раз, когда сети мицелия наносится урон, возникает случайный эффект, определяемый путем броска по таблице Эффекты Мицелия.

ЭФФЕКТЫ МИЦЕЛИЯ

к6	Эффект
1-2	Мицелий ударяет в ответ совершая рукопашную атаку оружием против цели по выбору Мастера: +10 к попаданию, досягаемость 60 футов, одно существо. <i>Попадание:</i> 24 (6к6 + 3) урона кислотой.
3-4	Споры заполняют сферу радиусом 20 футов, сцентрированную в точке пещеры выбранной Мастером. Существа в этой области должны сделать спасбросок Сл 16 Телосложения получая 55 (10к10) урона ядом и становясь Отравленным в течение 1 часа при неудаче и получая вдвое меньше урона и не отравляясь при успехе.
5-6	Сферу радиусом в 20 футов, сцентрированную в точке пещеры выбранной Мастером заполняет психическая энергия. Каждое существо в этой области должно преуспеть в спасброске Сл 16 Интеллекта или получить 31 (4к12 + 5) психического урона и стать Ошеломленным в течение 1 минуты. Цель может повторить спасбросок в конце каждого своего хода, заканчивая ошеломленное состояние в случае успеха.

Если сеть мицелия будет уничтожена, пещера охватывается обратной психической реакцией. Присутствующие видят бесконечный лес грибов размером с башню, бегущую между ними женщину со священным символом Сильвануса, оглушительно вскрикивающую от боли и плачущую липкими, охристыми слезами. Каждое существо в пещере должно преуспеть в спасброске Сл 16 Мудрости или получить 44 (8к10) психического урона. Громокрыл невосприимчива к этим видениям.

L4. Заплесневевшая Спальня

В пещеру ведет незапертая деревянная дверь.

Внутри пещеры пахнет всеми видами плесени. Нежные белые побеги лозы с блестящими фиолетовыми цветами покрывают часть стен и пола. В дальнем углу большой ветхий соломенный тюфяк, рядом с ним сломанный дубовый стол.

Раньше здесь была спальня Зантории, но после своего превращения в лишай-лича, она больше в ней не нуждается. В дальней части пещеры притаился странно свернувшийся белый ядовитый плющ в виде единственного выпуклого глаза (используйте статблок **тирана смерти**, исключив действия логова и местные эффекты). В центре пещеры рывком поднимается покрытый плесенью скелет, одетый в доспехи из кальцинированного лишайника и покрытый грибковой коростой (используйте статблок **рыцаря смерти**).

Побеги Белой Лозы. Когда один или несколько персонажей входят в эту пещеру, побеги белой, цепляющиеся за стены лозы, начинают дрожать, фиолетовые цветы широко распускаются и распространяют по пещере сладкий аромат. Каждый персонаж в пещере должен преуспеть в спасброске Сл 18 Телосложения или упасть без сознания. Персонажи иммунные к усыпляющим эффектам, автоматически преуспевают в спасброске. Бессознательного персонажа опутывают побеги лозы, он становится Удерживаемым и получает 66 (12к10) колющего урона в начале каждого своего хода до тех пор, пока не будет удерживаться таким образом.

Персонажи могут убить побеги лозы, атакуя их главное корневище в центре пещеры. Рассматривайте корень как неподвижный, Среднего размера объект с КД 15 и 100 очками прочности. Когда очки прочности корневища уменьшатся корень до 0, побеги лозы умирая выпускают споры в воздух. Эти споры прикрепляются ко всем находящимся в пещере существам не оказывая никаких вредных эффектов, пока покрытые ими не столкнутся лицом к лицу с Занторией (см. зона L11, за исключением тех, кто потратил время на то, чтобы смыть их с себя водой).

Развитие Событий. Если у персонажей возникают проблемы с пониманием что теперь представляет из себя Зантория, это хороший момент для того, чтобы Громокрыл напомнила им, что и над ней тоже Зантория проводила подобные эксперименты.

ПЕРЕКРЕСТОК ФЕЙ



L5. Круг Фей

В центре овальной пещеры растут по ровной окружности яркие грибы высотой от трех до восьми футов. В воздухе сильно пахнет грибной плесенью.

Круг из грибов в центре пещеры - это перекресток фей. Именно через эти ворота здесь появились Громокрыл и Цветущий Зайка ещё до того как был испорчен заражением.

Искаженный заразой круг влияет на самочувствие Громокрыл, ей нездоровится и она с грустью отворачивается от него. Громокрыл предупреждает находящихся рядом с кругом, чтобы они держались от него подальше, говоря, что с ним что-то не так, и он больше не ведет к её дому. Любой, кто игнорирует ее предупреждение и заходит в круг чтобы попытаться использовать его, получает следующее видение:

Пещера исчезает, на ее месте появляется поле, устланное губчатым мхом и покрытое лужицами ила. Вдалеке возвышается исполинских размеров дворец, построенный из гигантских грибов с соединяющими их мостами. С неба мягко осыпается облако спор, покрывая тонким слоем все вокруг.

Стоящее перед вами на фоне дворца высокое существо манит вас своей улыбкой. Верхняя половина ее тела смутно напоминает гуманоида. Из её лба прорастают четыре длинных волокнистых усика, каким-то образом усиливая ее отвратительную до неотразимости красоту. Нижняя половина тела представляет собой массу извивающихся, пульсирующих щупалец, покрытых грибковой коростой, напоминающей ужасающее платье.

Фигура в видении - Заггтмой, на заднем плане ее Дворец Грибов. Любой, кого посещает это видение, становится страдающим безумием Заггтмой (см. "Безумие Заггтмой" выше в приключении).

Видение быстротечно и пережившие его персонажи по его окончанию оказываются снова внутри круга фей.

L6. Подзатопленная Пещера

В пещере находится большой бассейн со стоячей водой. Соцветия светящихся зеленых водорослей дрейфуют по его поверхности, в воде резвятся крошечные белые биолюминесцентные рыбки.

Слой плавающих в воде водорослей утолщается с одного края бассейна, на другом краю из впадающего в бассейн подземного родника поднимаются крошечные пузырьки воздуха. Крошечные рыбки плавают под водорослями, время от времени выныривая на поверхность, чтобы полакомиться водяными жуками.

Питье воды из бассейна или купание в нём не несет никаких вредных последствий. С успешной проверкой Сл 16 Мудрости (Восприятие) персонаж находит выгравированное на одной из стен изображение дубового листа - символа Сильвануса. Это безопасное место для отдыха.

L7. Кухня

Очередная незапертая деревянная дверь приводит в эту пещеру. Дверь покрыта разновидностью желтой плесени (см. "Желтая плесень" в *Руководстве Мастера*). Любой открывающий или иным образом потревоживший дверь злоумышленник, заставляет плесень высвободить свои споры.

Выложенная из камня печь в пещере наводит на мысль, что когда-то здесь была кухня. Кастрюли и сковородки валяются в углу на полу, как будто кто-то хотел их собрать. Кругом разбросаны кухонные принадлежности, большинство из них погнуты и деформированы. Открытые пакеты со специями лежат на полках, повсюду виден крысиный помет.

Кастрюли и сковородки заржавели, у многих отломаны ручки. Погнутая посуда ломается, если кто-то пытается ее починить, а специи и другие разложенные по пещере ингредиенты заражены плесенью и полны насекомых. Громокрыл тоскливо оглядывает кухню и повсхлипывая печалится о потери той Зантории, которую она помнит до её безумства.

Напоминание о Прошлом. При обыске помещения под грудой мусора обнаруживается обвернутая промасленной тканью книга рецептов. Успешная проверка Сл 15 Интеллекта (Расследование) укажет, что почерк очень похож на более старые записи Зантории. Сохранившийся дубовый листик служит закладкой, на полях нарисованы эскизы с Громокрыл и Цветущим Зайкой. См.зону L11 для получения дополнительной информации о том, как просмотр этой книги влияет на Занторию.

L8. Пещера Медитаций

В пещеру ведёт ещё одна незапертая деревянная дверь.

Воздух в двухступенчатой пещере тяжелый, пахнет гнилью. Кучки ярких грибов усеивают верхнюю террасу, в центре которой находится узкая каменная лестница, ведущая вниз в нижнюю часть пещеры стены которой украшены фресками с изображением животных и волшебных существ среди растущих грибов.

Здесь Зантория предавалась медитациям и релаксации. Покрывающие стены фрески в нижней части пещеры в действительности вызывают ощущение тревоги; их цвета, текстура и узоры вызывают отвращение. Любой потративший время на изучение фресок персонаж с успешной проверкой Сл 20 Интеллекта (Религия), обнаружит в них коварно

вписанную символику, связанную с поклонением Заггтмой. Преуспевший в этой проверке персонаж, должен затем преуспеть в спасброске Сл 16 Харизмы или будет поражен безумием Заггтмой (см. "Безумие Заггтмой" ранее в приключении).

Обыск пещеры даст несколько пергаментов с подробным описанием исследований Шедаклы, 222-го слоя Бездны. Являющийся зловонной пустошью грибов и слизей этот слой - место средоточения силы Заггтмой.

L9. Пещера Опытов

Достигнув этой области Громокрыл начинает дрожать от страха. Она не может вспомнить, почему именно это место так её пугает и чтобы убедить её войти в пещеру потребуется нежно её уговорить.

Воздух в пещере наполнен зловонием разлагающей плоти. В окружении ржавых железных камер-клеток стоят несколько каменных столов, покрытых подозрительно красными пятнами. Слой серого тумана толщиной в два фута скрывает пол, два огромных рептилиевидных существа с двенадцатью ногами ползают по сырому потолку.

Ползающие по потолку существа - это два **бехира**. Когда они режут открыв пасти или выпускают свое молниеносное дыхание, можно увидеть извивающихся в этих пастях тысячах серых паразитических кровяных червей.

Любое существо, проглоченное зараженным паразитами бехиром, должно преуспеть в спасброске Сл 19 Телосложения в начале каждого хода бехира или станет поглощено кровяными паразитами, получая 36 (8к8) некротического урона при неудаче и вдвое меньше урона при успехе. (Этот урон идёт в дополнение к урону, полученному от пищеварительной кислоты бехира.) Если бехир станет целью для удаляющей болезни магии, это убьёт всех его кровяных паразитов.

Туман. Укрывающая пол туманная дымка толщиной в 2 фута ограничена этой пещерой. Любое существо или объект, полностью находящийся в туманной дымке будет сильно затемнен.

Бехиры избегают тумана ползая по стенам и потолку. Когда существо впервые входит в туман во время своего хода или начинает в нём свой ход, оно должно преуспеть в спасброске Сл 16 Телосложения или получит 1 уровень истощения. Существо, сделавшее успешный спасбросок против эффектов тумана, становится иммунным к нему в течение последующих 24 часов (уже полученные уровни истощения не удаляются).

Когда Громокрыл видит, как один или несколько членов партии борются с последствиями тумана, она преодолевает свой страх перед пещерой и влетает в нее порхая над туманом и избегая контакта с ним. Запульсировав силой магии, она сдувает туман, прежде чем рухнуть на пол и придя в себя через 1 минуту лишь смутно помнит о том, что она сделала. Заклинание *порыв ветра* [*gust of wind*] или аналогичная магия также рассеивает туман, возвращающийся через 10 минут.

Клетки. В клетках содержатся последствия неудачных экспериментов Зантории, которые она оставила умирать и гнить:

- Гниющий труп выглядящий похожим на ускользящего зверя, но у него слишком много щупалец и конечностей.
- Пожелтевший скелет крошечного размером дракона с двумя головами и сгнившей плотью. Остатки лежат в неестественной позе, крылья распростерты, как будто он испытывал невероятные мучения. Это останки желтого волшебного дракончика Цветущего Зайки.
- Остатки одетого в яркую, но изодранную одежду скелета спрайта. Его полупрозрачные крылья сморщены и рассыпаются при малейшем прикосновении.
- Гниющие и изуродованные останки четырех гоблинов и двух лесных эльфов.

Развитие Событий. Любой прикоснувшийся к останкам Цветущего Зайки, переживает калейдоскоп видения: смотрящие друг другу в глаза лихорадочного вида полуэльфийка с длинными светлыми волосами (Зантория) и заходящаяся криком Громокрыл в центре рунического круга.

Сокровище. После того как бехиры-нежить будут повержены, тщательно обыскивающие пещеру персонажи, найдут *посох леса* (*staff of the woodlands*) Зантории, лежащий в нише по восточной стене. Посох полностью заряжен.

L10. Погребальная Яма

В зияющей воронке пещере стоит густой запах смерти. Пол наклонный в сторону дыры с лежащими на краях трупами и растущими сочащимися грибковыми наростами. Со стен и потолка в этом отвратительном месте свисают ампутированные части различных существ.

Именно здесь Зантория избавляется от результатов своих неудачных экспериментов или чего-то еще, что ей не понравилось. В яме обитает связанная волей Зантории **лиловый червь**, поглощающий все, что будет в неё сброшено.

Во Время Хода Червя. Как только персонажи входят, червь с грохотом вылезает и пытается всех поглотить. В конце хода каждого персонажа бросьте к4 и обратитесь к таблице Эффекты Погребального Червя, чтобы узнать, с какой дополнительной опасностью от червя сталкивается партия.

ЭФФЕКТЫ ПОГРЕБАЛЬНОГО ЧЕРВЯ

к4	Эффект
1	Червь раскидывает полчище оторвавшихся от стен частей тел. Рассматривайте пол пещеры как труднопроходимую местность для существ Среднего и меньше размеров до следующего хода червя.
2	Червь изрыгает 30-футовым конусом густки гниющей плоти. Каждое существо в конусе должно сделать спасбросок Сл 16 Телосложения получая 55 (10к10) урона ядом и становясь Отравленным в течение 1 часа при неудаче и вдвое меньше урона и не отравляется при успехе.
3	Червь впадает в ярость. Каждое Большое размером и меньше существо в пещере должно преуспеть в спасброске Сл 16 Ловкости или подтаскивается на 20 футов ближе к краю ямы. Если при этом передвижение существо окажется в пределах ямы, оно получает 35 (10к6) дробящего урона при падении в неё с высоты 100 футов.
4	Дополнительных эффектов нет

Сокровище. В глотке лилового червя застрял изумруд размером с голову полурослика (стоимостью 25 000 зм), который можно обнаружить при поиске после убийства червя.

L11. Роца Ужасов Зантории

Вход в пещеру закрывает незапертая деревянная дверь. Дверь покрыта разновидностью коричневой плесени (см. "Коричневая плесень" в *Руководстве Мастера*). Любой открывающий или иным образом потревоживший дверь злоумышленник, заставляет плесень высвободить свои споры.

В области преобладает запах разлагающейся растительности. Существа всех форм и размеров частично погребены в грибковой коросте, напоминая ужасающий ботанический сад. Над головой возвышаются древние грибы величиной с дерева, пол покрыт лужами вонючей слизи.

Споры из зоны L4 прошли к моменту появления здесь персонажей инкубационный период. Любое осыпанное спорами существо и не смывшее их, теперь подвергается их полному воздействию. В начале своего первого хода после прибытия сюда существо должно сделать спасбросок Сл 20 Телосложения, получая 50 ед некротического урона при неудаче и вдвое меньше урона при успехе.

Когда персонажи доберутся до северной части роцы, зачитайте:

Туннель приводит в тупиковую пещеру с упирающимся в потолок естественного происхождения каменным столбом. Пещера заросла грибом и грибами размером с дерево, повсюду множество луж слизи.

Под одним из гигантских грибов фигура в мантии ожесточенно занимается вивисекцией распростертого на покрытом мхом столе оленя. В десяти футах от неё в железной клетке возбужденно подпрыгивает крылатый малыш раскачивая клетку, чтобы лучше видеть над чем работает фигура в мантии. Он не боится, кажется любопытным, чист и похоже не страдает от голода. Обращаясь к фигуре в мантии он называет ее Занторией и просит показать ему, что она там делает, а то ему скучно.

Зантория, **лишай-лич** (см. статблок в конце приключения), чувствует подходящих персонажей и криво улыбается им. Как только она это делает, фигурка малыша в клетке резко застывает и его тело превращается в сухую оболочку. Кража жизненной силы существа-феи позволяет ей немедленно и незаметно сколдовать заклинание *преграда жизни* [*antilife shell*]. Она продолжает концентрироваться на заклинании не отрываясь от своего ужасного занятия.

Ранее Зантория была полуэльфом друидом Сильвануса и маленький символ Сильвануса до сих пор висит у нее на шее. К несчастью для самой себя, она впала в безумие и ее исследования были искажены происками Заггтмой. Она начала проводить жуткие опыты над живыми существами, пытаясь найти способы преодолеть пропасть между жизнью и смертью. В конечном счете она перенесла эксперименты на себя, трансформировавшись в порочного лишай-лича.

Зантории довольно одиноко и она готова поговорить с вошедшей в её роцу партией, хотя ее нельзя убедить прекратить ставить свои опыты. Она знала о присутствии персонажей ещё с тех пор, как они впервые вошли в Ликортский Массив и с нетерпением ждала когда они до неё доберутся.

К тому времени когда персонажи появятся в её друидской роце и лаборатории Зантория успела хорошо подготовиться к их встрече. Она призвала служащего ей **нальфешни** Данджака, являющегося эмиссаром Заггтмой. Демон, покрытый коростой и оплетенный буйной смесью плесени, лишайников и грибов, прячется в глубине пещеры ожидая приказов Зантории. Кроме того, поблизости затаился гниющий зараженный **треант**, готовый защитить свою хозяйку. Треант не может использовать свое действие Оживление Деревьев, так как здесь нет никаких других деревьев. В дополнение к треанту, в роце парят четыре невидимых **блуждающих огонька**, готовые использовать свою способность Истребление Жизни на павших в бою, но ещё находящихся в стабильном состоянии авантюристов.

Факторы Окружающей Среды. Роца Зантории и ведущий к ней из зоны L9 туннель защищены от магических путешествий существ, отличных от Зантории. Такие существа не могут телепортироваться в эту область или из нее, а также использовать планарные путешествия, чтобы войти в нее или покинуть ее. Эффекты, позволяющие телепортацию или планарное перемещение, действуют только если начальная точка и пункт назначения находятся в пределах этой области.

Напоминание о Прошлом. Показ Зантории книги рецептов из зоны L7 пробуждает её давно дремлющие воспоминания о предыдущей жизни и побуждает не предпринимать никаких действий, легендарных действий или действий логова до конца ее следующего хода. Книга воздействует на Занторию таким образом только один раз.

ПОБЕДА НАД ЗАНТОРИЕЙ

Как только Зантория будет побеждена, персонажи находят последние несколько страниц ее заметок среди ее вещей. Они подробно описывают ее растущую одержимость нежитью и ее успех в превращении Громокрыл в свою филиakterию.

Получив информацию о филиakterии Зантории, персонажам предстоит нелегкая задача убедить Громокрыл отказаться от своей жизни, чтобы уничтожить лишай-лича раз и навсегда. Вот некоторые из вариантов, которыми персонажи могут убедить Громокрыл пожертвовать собой ради большего блага:

- Пообещать воскресить из мертвых её друга, волшебного дракончика Цветущего Зайку.
- Пообещать завершить первоначальную миссию Зантории по избавлению окружающего леса от нежити.
- Уничтожить книгу *Зантория*, чтобы процесс создания лишай-лича никогда не мог быть воспроизведен кем-либо еще.

Убедить Громокрыл отказаться от своей жизни следует с помощью ролевого отыгрыша, а не проверок способностей, хотя вы можете потребовать от персонажей преуспеть в групповой проверке Сл 15 Харизмы (Убеждение), если требуемое от партии окажется слишком трудной для них ролевой задачей. Если Громокрыл удастся убедить пожертвовать собой, она глубоко вздыхает, взлетает и целует каждого персонажа в лоб - даже тех, кто ей не нравится. Наконец, она подлетает к персонажу с которым у нее установилась самая сильная связь, ложится в его раскрытые ладони слегка дрожа от страха смерти. Вернуть обратно к жизни Громокрыл невозможно.

Если же искателям приключений не удастся убедить Громокрыл отказаться от своей жизни, она став *невидимой* и покидает пещерный комплекс, укрываясь в окружающем лесу. Зантория возрождается через 1к10 дней, появляясь рядом с Громокрыл. Возродившийся лишай-лич перебирается в другое логово для возобновления своих исследований, чума продолжает опустошать Фаэрун.

По возвращению персонажей в Крепость Свечей, они обнаружат, что Зелит жаждет услышать рассказ об их душераздирающих впечатлениях. Когда персонажи сообщают ей о том, что Зантория была уничтожена, Зелит благодарит их за то, что они смогли положить конец безумному друиду и предоставили ей последний отдых, которого она заслужила.

Уничтожение Зантории и ее филиakterии останавливает распространение сапротрофной чумы. Зараженные чумой существа продолжают страдать от ее последствий, но больше не бубнят постоянно "Зантория", поскольку связь мицелия с лишай-личом стала потеряна. Более того, их споры больше не несут заразу.



ЛИШАЙ-ЛИЧ

Лишай-личи - это ставшие нежитью могущественные друиды.

Лишай-лич выглядит как заросший грибами и похожим на кору лишайником скелет. Там где была грудь, у лишай-лича извиваются побеги лозы источающие вязкую и ядовитую черную жидкость.

ЛИШАЙ-ЛИЧ

Средний, нежить

Класс Доспеха 20 (естественный доспех)

Очки здоровья 225 (30к8 + 90)

Скорость 30 фт.

СИЛ 11 (+0) **ЛОВ** 16 (+3) **ТЕЛ** 16 (+3)

ИНТ 14 (+2) **МДР** 20 (+5) **ХАР** 16 (+3)

Спасброски Тел +9, Инт +8, Мдр +11, Хар +9

Навыки Медицина+11, Природа +14, Восприятие +11,

Выживание +11

Сопротивление к урону холод, некротический

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состояниям Очарованный, Истощение,

Испуганный, Парализованный, Отравленный, Ошеломлённый

Чувства истинное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 21

Языки Общий, Друидов, Сильван

Ур.Опасности 18 (20000 опыта) **Бонус Мастерства** +6

Легендарное Сопротивление (3 /День). Лишай-лич может засчитать успешным проваленный спасбросок.

Восстановление. Если у лишай-лича есть филактерия, через 1к10 дней после своего уничтожения он получает новое тело, восстанавливает все очки здоровья и снова становится активным. Новое тело появляется в пределах 5 футов от филактерии.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Лишай-лич совершает четыре атаки.

Ядовитое Прикосновение. *Рукопашная атака оружием:* +9 к попаданию, досягаемость 10 фт., одно существо. *Попадание:* 17 (5к6) урона ядом, и цель должна преуспеть в спасброске Сл 19 Телосложения или будет Отравленной в течение 1 минуты. Цель может повторить спасбросок в конце каждого своего хода, завершая действие эффекта на себя в случае успеха.

Иссушение. *Дальнобойная атака заклинанием:* +9 к попаданию, дистанция 60 фт., одна цель. *Попадание:* 14 (4к6) некротический урон.

Огненная Буря (7-й ур заклинания; 1/день). В выбранных лишай-личем до десяти кубов с длиной ребра 10 фт., начинается огненная буря. Каждый куб должен находиться в пределах 150 футов от лишай-лича, занимать видимое им пространство и каждый куб должен иметь хотя бы одну общую грань с другим кубом. Все существа в этой области должны совершить спасбросок Сл 19 Ловкости, получая 38(7к10) урона огнём при неудаче и вдвое меньше урона при успехе. Огонь воспламеняет горючие предметы в области, которые никто не несёт и не носит. Если лишай-лич пожелает, растения не будут затронуты этим заклинанием

Колдовство. Лишай-лич произносит одно из следующих заклинаний, используя Мудрость в качестве способности к заклинаниям (Сл спасброска 19):

Неограниченно: *искусство друидов* [druidcraft]

3/день каждое: *обнаружение магии* [detect magic], *туманное облако* [fog cloud], *бесследное передвижение* [pass without trace]

1/день каждое: *преграда жизни* [antilife shell], *рассеивание магии* [dispel magic], *разговор с растениями* [speak with plants], *путешествие через растения* [transport via plants]

ЛЕГЕНДАРНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Лишай-лич может совершить 3 легендарных действия, выбирая из представленных ниже вариантов. За один раз можно использовать только одно легендарное действие, и только в конце хода другого существа. Лишай-лич восстанавливает использованные легендарные действия в начале своего хода.

Атака. Лишай-лич совершает атаку.

Ядовитый Укол (Стоит 2 Действия). Лишай-лич нацеливается на одно Отравленное существо, которое он может видеть в пределах 30 футов от себя. Цель должна преуспеть в спасброске Сл 19 Телосложения или упасть без сознания до тех пор, пока не закончится её Отравленное состояние.

Подрыв Жизни (Стоит 2 Действия). Лишай-лич нацеливается на одно существо, которое он может видеть в пределах 30 футов от себя. Цель должна преуспеть в спасброске Сл 19 Телосложения или получит 11(2к10) некротического урона и лишай-лич восстановит количество очков здоровья, равное количеству полученного существом урона.

ДЕЙСТВИЯ ЛОГОВА

При значении инициативы «20» (в случае ничьей проигрывает всем конкурентам) лишай-лич может совершить действие логова, чтобы вызвать один из следующих эффектов:

- Ядовитые споры заполняют видимый лишай-личем в пределах 120 футов от себя 10-футовый куб. Любое входящее впервые в облако спор во время своего хода существо или начинающее в нём свой ход, должно преуспеть в спасброске Сл 19 Телосложения или станет Отравленным до конца своего следующего хода. Облако спор держится в кубе 1 минуту или пока его не разгонит сильный ветер.
- Лишай-лич повелевает силами своей искаженной рощи, создавая **ползающую насыпь** появляющуюся в незанятом пространстве в пределах 30 футов от лишай-лича и действующую по собственному счету инициативы подчиняясь приказам лишай-лича. Ползающая насыпь погибает через 1 час или когда лишай-лич снова использует это действие логова.
- Гнилые корни и лоза волшебным образом прорываются из земли с центром в точке с радиусом в 20 футов, которую лишай-лич может видеть в пределах 120 футов от себя. Лишай-лич не подвержен влиянию корней и лозы, для всех остальных существ эта область становится труднопроходимой местностью, и каждое существо в области должно преуспеть в спасброске Сл 19 Силы, или станет Удерживаемым корнями. Действием, существо может попытаться освободить себя или другое существо в пределах своей досягаемости, выполнив успешную проверку Сл 19 Силы (Атлетика). Корни и лоза увядают, когда лишай-лич снова использует это действие логова или когда он погибает.

ХРАЯЩИЕ СВОИ СЕКРЕТЫ ПРЕВОСХОДНЫЕ КНИГИ

Крепость Свечей манит к себе ученых мужей, словно привлекающее мотыльков пламя костра. Историки, мудрецы и другие жаждущие знаний, стекаются в эту крепость-библиотеку, чтобы ознакомиться с ее обширной коллекцией книг, в которых возможно находятся ответы на тайны, которые не дают им покоя. Многие из этих книг содержат и свои собственные тайны - каждая из них является дверью к приключениям. Осмелишься ли ты переступить этот порог?

Секреты Крепости Свечей - это сборник из семнадцати коротких, автономных приключений D&D, предназначенных для персонажей 1-16 уровня. Каждое приключение начинается с открытия книги, и каждая книга - это ключ к двери, за которой ждут опасность и слава. Эти приключения могут быть запущены как односеансовая игра, подключены к текущей кампании в Забытых Королевствах или адаптированы для других сеттингов. К книге также прилагается карта-плакат крепости и подробное описание Крепости Свечей и её обитателей.

Для использования с книгами пятой редакции
*Книга Ирока, Бестиарий,
Руководство Мастера.*



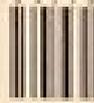
DUNGEONSANDDRAGONS.COM



ISBN: 978-0-7643-6722-3



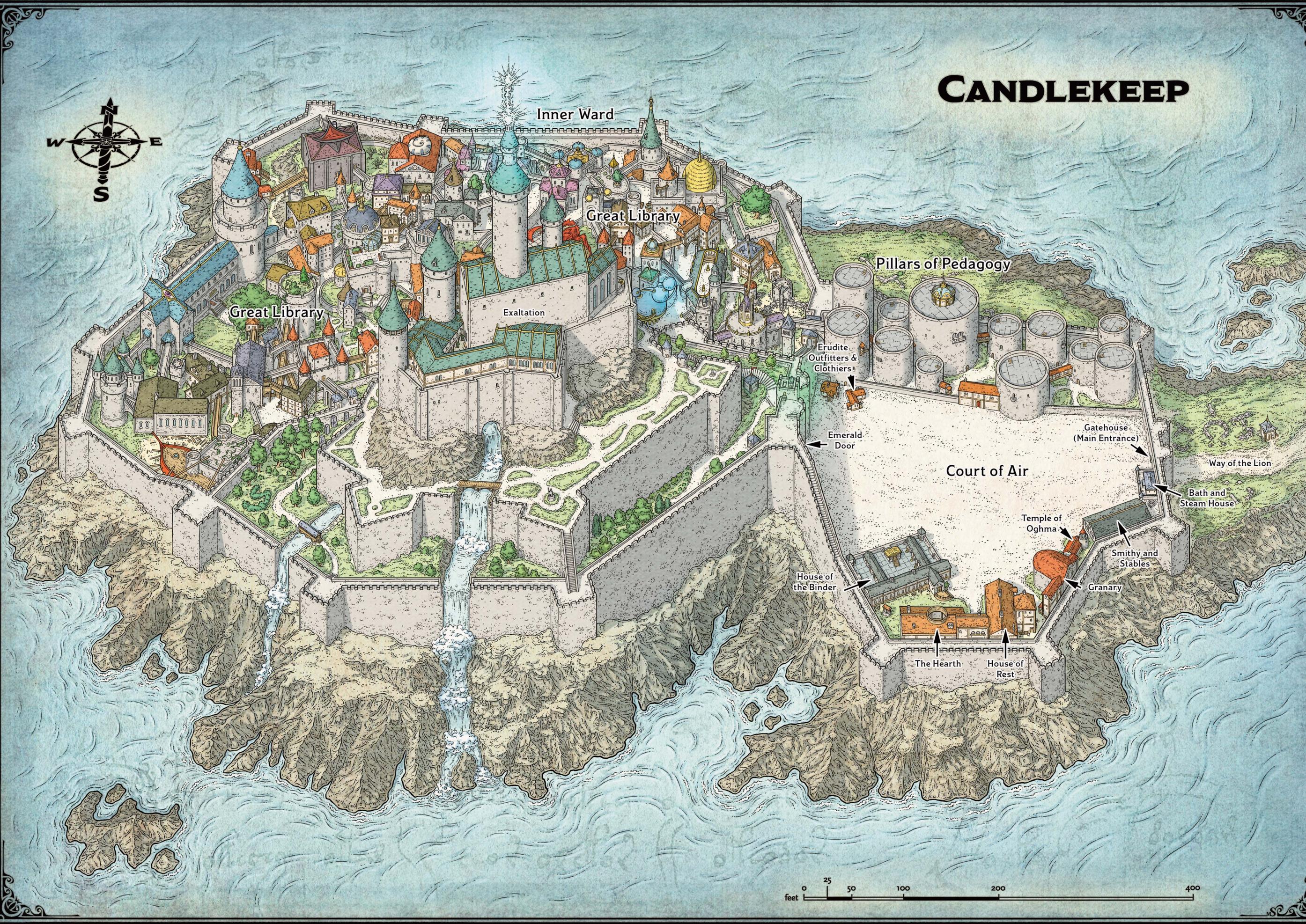
5 4995



EAN

Sug. Retail: US \$49.95 CAN \$65.95
Printed in USA. C82780000

CANDLEKEEP



Inner Ward

Great Library

Great Library

Exaltation

Pillars of Pedagogy

Erudite
Outfitters &
Clothiers

Emerald
Door

Gatehouse
(Main Entrance)

Way of the Lion

Bath and
Steam House

Court of Air

Temple of
Oghma

Smithy and
Stables

Granary

House of
the Binder

The Hearth

House of
Rest

