



СПУСК В ЧЕЛИМБЕР

Глубоко в болоте Челимбер лежат руины башни великого волшебника. ВИДЯЩАЯ раздобыла информацию, которую она передаёт через своего эmissара Хсинга, что глубоко под болотом в развалинах старой башни хранятся знания древней магии. Возможно, это то, что поможет Парнасту сопротивляться натиску Злого Фруула и его армии!

Двухчасовое приключение для персонажей 1–4 уровня



CLAIRE HOFFMAN

Автор приключения

Код приключения: DDAL05-07

Версия: 1.1

Версия перевода: 1.3



Development and Editing: Claire Hoffman, Travis Woodall **Organized Play:** Chris Lindsay

D&D Adventurers League Wizards Team: Adam Lee, Chris Lindsay, Mike Mearls, Matt Sernett

D&D Adventurers League Administrators: Robert Adducci, Bill Benham, Travis Woodall, Claire Hoffman, Greg Marks, Alan Patrick

Перевод: Poletaew, Yuriy Ovodov

Вычитка: Maia Everett, Андрей Паньшин, J100porom

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Forgotten Realms, the dragon ampersand, *Player's Handbook*, *Monster Manual*, *Dungeon Master's Guide*, D&D Adventurers League, all other Wizards of the Coast product names, and their respective logos are trademarks of Wizards of the Coast in the USA and other countries. All characters and their distinctive likenesses are property of Wizards of the Coast. This material is protected under the copyright laws of the United States of America. Any reproduction or unauthorized use of the material or artwork contained herein is prohibited without the express written permission of Wizards of the Coast.

©2016 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Manufactured by Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont, CH. Represented by Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET, UK

ВВЕДЕНИЕ

Добро пожаловать в приключение «Спуск в Челимбер», часть официальной системы организованных игр в рамках Лиги Искателей Приключений D&D сезона *Гром Штормового Короля*.

Это приключение предназначено для **трёх-семи персонажей 1–4 уровня** и оптимизировано для **пяти персонажей 3 уровня**.

Приключение начинается в болоте Челимбер и происходит после событий предыдущего приключения «Под зловонным Челимбером».

Лига Искателей Приключений D&D

Лига Искателей Приключений D&D – это официальная система организованных игр DUNGEONS & DRAGONS®. Игроки могут создавать персонажей и принимать участие в любых приключениях, объявленных частью Лиги Искателей Приключений D&D. Во время приключений игроки записывают опыт, сокровища и прочие награды своих персонажей и могут брать этих персонажей в любые приключения, которые продолжают их историю.

Для получения дополнительной информации об играх Лиги Искателей Приключений D&D, посетите домашнюю страницу Лиги Искателей Приключений D&D по адресу:

www.dndadventurersleague.org

ПОДГОТОВКА ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Перед проведением этого приключения для группы игроков, как Мастер, вы должны подготовиться:

- Убедитесь, что у вас есть самая свежая версия *Базовых правил D&D* или *Книги игрока*.
- Прочитайте приключение, сделайте заметки о том, что вы хотели бы выделить или напомнить себе во время проведения приключения, например, о способе изобразить НИП или тактику, которую вы хотели бы использовать в бою.
- Ознакомьтесь с характеристиками чудовищ в приложении.
- Подготовьте всё, что потребуется вам для проведения игры, такое как карточки для записей, ширма Мастера, миниатюры, поля сражений, и т.п.
- Если вы заранее знаете состав группы, можете сразу внести изменения, указанные в тексте приключения.

ПЕРЕД ИГРОЙ

Попросите игроков предоставить вам следующую информацию о персонаже:

- Имя персонажа и его уровень
- Расу и класс персонажа

- Пассивную Мудрость (Восприятие) — это самая часто используемая пассивная проверка характеристики
- Все примечательные характеристики, определяемые приключением (такие как предыстория, особенности, недостатки, и так далее)

Убедитесь, что у всех игроков есть официальные журналы приключений для их персонажей (или возьмите их у организаторов). Игрок заполняет название приключения, номер собрания, дату, а также ваше имя и номер DCI (если он есть). Кроме того, игрок заполняет начальные значения опыта, золота, простоя, славы и количество постоянных магических предметов. Остальные значения и заметки он заполнит в конце сессии. Каждый игрок сам отвечает за ведение подробного журнала приключений.

Если у вас есть время или необходимость, вы можете быстро просмотреть листы персонажей, чтобы убедиться, что всё в порядке. Если вы видите волшебные предметы, очень редкие предметы или необычные характеристики, вы можете попросить игроков предоставить необходимое подтверждение правомерности. Если они не смогут предоставить доказательств, вы можете запретить использование данных предметов или попросить их использовать стандартный набор характеристик. Ссылайтесь на *Руководство игрока Лиги Искателей Приключений D&D*.

Если игроки хотят потратить дни простоя и сейчас у вас начало приключения или эпизода, они могут объявить свое занятие и потратить дни прямо сейчас. Кроме того, они могут сделать это в конце приключения или эпизода. Игроки должны выбрать до начала приключения заклинания своих персонажей и прочие опции на день, если только в приключении не сказано обратное. Не стесняйтесь зачитывать описание приключения, чтобы помочь игрокам понять, с чем они могут столкнуться.

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

По тексту приключения вы можете найти врезки, помогающие настроить его для большой/маленькой группы и персонажей большего/меньшего уровня.

Практически всегда это касается только боевых сцен. Эти корректировки не являются обязательными, и вы не обязаны следовать им — они являются рекомендациями, предоставленными для руководства и удобства.

Это приключение **оптимизировано для группы из пяти персонажей 3-го уровня**. Чтобы выяснить, нужно ли вам корректировать приключение, выполните следующие действия:

- Сложите суммарные уровни всех персонажей.
- Разделите общую сумму на количество персонажей.
- Дробную часть 0,5 и выше округлите в боль-

шую сторону; дробную часть меньше 0,5 округлите в меньшую сторону.

Теперь вы определили **средний уровень отряда (СУО)** для приключения. Чтобы определить силу отряда для этого приключения, обратитесь к следующей таблице.

ОПРЕДЕЛЕНИЕ СИЛЫ ОТРЯДА

Состав отряда	Сила отряда
3–4 персонажа, СУО меньше	Очень слабый
3–4 персонажа, СУО равен	Слабый
3–4 персонажа, СУО больше	Средний
5 персонажей, СУО меньше	Слабый
5 персонажей, СУО равен	Средний
5 персонажей, СУО больше	Сильный
6–7 персонажей, СУО меньше	Средний
6–7 персонажей, СУО равен	Сильный
6–7 персонажей, СУО больше	Очень сильный

Средняя сила отряда указывает на отсутствие необходимости корректировать приключение. Каждая врезка отдельно указывает, следует ли что-то менять в зависимости от силы отряда. Если для отряда вашей силы рекомендаций нет, вам не нужно вносить никакие изменения.

ПРОВЕДЕНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Будучи Мастером подземелий на собрании, вы отвечаете за получение игроками удовольствия от игры. Вы помогаете направлять повествование и оживляете слова с этих страниц. Результаты интересных игровых собраний могут пересказываться ещё долго после окончания игры. Всегда следуйте этому золотому правилу Мастера:

Принимайте решения, которые усиливают удовольствие от приключения, когда это возможно.

Для того, чтобы следовать этому золотому правилу, помните следующее:

Вы наделены властью. Вы принимаете решения о том, как группа взаимодействует с НИП и окружением в рамках этого приключения. Нет ничего страшного в том, чтобы вносить значительные изменения или заниматься импровизацией, пока вы сохраняете первоначальный дух написанного.

Создавайте вызовы своим игрокам. Непреодолимые трудности делают игру разочаровывающей, но и от отсутствия вызовов становится скучно. Оцените опыт игроков, попробуйте почувствовать (или спросите), что им нравится в игре, и попробуйте дать каждому из них то, ради чего они играют в D&D. Каждый должен иметь возможность проявить себя.

Следите за временем. Избегайте задержек, потому что игра в такие моменты теряет движущую силу. Но в то же время убедитесь, что игра не за-

кончится слишком рано; предоставьте игрокам полноценный опыт от игры. Попробуйте предугадать, сколько будет длиться игра, и скорректируйте темп в нужную сторону.

Приключение должно развиваться. Когда игра начинает увязать, не стесняйтесь давать намеки и подсказки своим игрокам, чтобы они могли попытаться решить головоломки, участвовать в боях и отыгрыше, не слишком расстраиваясь из-за недостатка информации. Это дает игрокам «маленькие победы» для превращения догадок в правильные решения. *Руководство мастера* содержит больше информации об искусстве проведения игры D&D.

УСЛУГИ ЗАКЛИНАТЕЛЕЙ

В любом поселении с размером как минимум с небольшой городок можно найти услуги заклинателей. Персонажи должны иметь возможность добраться до поселения, чтобы получить эти услуги.

Обычно доступные услуги заклинателей включают в себя лечащие и восстанавливающие заклинания, а также заклинания для получения информации. Прочие доступные услуги могут определяться приключением. Количество заклинаний, доступных в качестве услуги, ограничено **максимум тремя в день**, если не сказано иного.

УСЛУГИ ЗАКЛИНАТЕЛЕЙ

Заклинание	Стоимость
Лечение ран (1-й уровень)	10 зм
Опознание	20 зм
Малое восстановление	40 зм
Молебн лечения (2-й уровень)	40 зм
Снятие проклятия	90 зм
Разговор с мертвыми	90 зм
Предсказание	210 зм
Высшее восстановление	450 зм
Оживление	1 250 зм
Воскрешение*	3 000 зм
Истинное воскрешение*	50 000 зм

* Эти заклинания требуют дополнительных затрат времени простоя (150 для *воскрешения* и 350 для *истинного воскрешения*). Эта стоимость может быть уменьшена на 50 дней для каждого ранга фракции выше 1, которым обладает персонаж. Это время простоя тратится на общественные работы для церкви, которая предоставила запрашиваемое заклинание. Предыстория послушника НЕ уменьшает стоимость в зм или днях простоя любого из этих заклинаний.

ПРЕДЫСТОРИЯ ПОСЛУШНИКА

Персонаж с предысторией «послушник», обращающийся за услугами заклинателей в храм своей веры, получает одно заклинание в день из таблицы «Услуги заклинателей» бесплатно. Оплачивается только базовая стоимость использованных материальных компонентов, если они есть.

Послушники могут обращаться за услугами заклинателей в трёх городах и вокруг них следующим образом:

Парнаст (этап 1). Майлики

Стэгвик (этап 2). Чонтия

Берегост (этап 3). Латандер, Вокин

СМЕРТЬ И ВОССТАНОВЛЕНИЕ

Иногда случаются неприятности, и персонажи умирают. По завершению собрания персонажи могут сильно измениться, и вот правила, описывающие, какие плохие вещи могут произойти с ними.

СМЕРТЬ

У персонажа, умершего во время приключения, есть несколько вариантов в конце собрания (или при возвращении в цивилизованные места), если ни у кого в отряде нет доступа к заклинаниям *оживление*, *возрождение* или аналогичной магии. Персонаж, на которого накладывали заклинание *оживление*, получает штрафы, пока не окончатся все длительные отдыхи приключения. Кроме того, каждый день простоя, потраченный после оживления, уменьшает штраф за броски атаки, спасброски и проверки характеристик на 1, в дополнение к любым другим преимуществам, которые может обеспечить активность во время простоя.

Создание нового персонажа 1-го уровня. Если мертвый персонаж не желает или не может использовать ни один из прочих вариантов, игрок создает нового персонажа. Новый персонаж не имеет никаких предметов или наград, которыми обладал мертвый персонаж.

Мёртвый персонаж платит за оживление. Если тело персонажа можно восстановить (оно не лишено каких-либо жизненно важных органов и в основном цело), и игрок хотел бы, чтобы персонаж был возвращен к жизни, отряд может вернуть тело обратно в цивилизованные места и из средств мертвого персонажа оплатить заклинание *оживление*. В такой ситуации заклинание

оживление будет стоить 1250 зм.

Отряд оплачивает оживление. То же что и предыдущий пункт, за исключением того, что часть или все 1250 зм за заклинание *оживление* оплачивает отряд в конце сессии. Другие персонажи не обязаны тратить свои средства, чтобы вернуть мертвого члена отряда.

Помощь фракции. Если уровень персонажа от 1 до 4, и он состоит в одной из фракций, то его тело можно вернуть в цивилизованные места, а представитель его фракции организует для него заклинание *оживление*. Однако персонаж, оживлённый таким способом, теряет опыт и все награды за прошедшее собрание (даже те, что он успел получить на этом собрании перед смертью), и уже не может переиграть этот эпизод или приключение этим же персонажем. Когда персонаж достигнет 5 уровня, эта опция станет недоступна.

ПРЕДЫСТОРИЯ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Много веков назад один волшебник построил башню на вершине утеса за одну ночь. За это он получил прозвище Волшебник Скалы. Это привело в ярость богатого землевладельца по имени Челимбер, который владел обширными территориями на равнине, простиравшейся к западу и востоку от утёса. Со временем вражда только усилилась, и Челимбер нанял другого волшебника, по имени Таскор Ужасный, чтобы сразиться с высокой, испортившим ему виды своей башней и, возможно, оспаривающим его власть.

Завязалась битва, которая закончилась исчезновением обоих волшебников. К несчастью, Волшебник Скалы собирался добавить водопад к своему комплексу, и огромное количество водных элементарей освободились после его смерти. Они затопили землю и создали область, известную сегодня как болото Челимбер. Много воды утекло после тех катастрофических событий, и башня, которая когда-то стояла высоко на скале, теперь погружена в болото. На поверхности можно увидеть лишь то, что некогда было ее вершиной. Только древняя стихийная магия земли, воплощенная в горгульях этой башни, удерживает её от разрушения водой и временем.

Многие пытались найти руины башни на протяжении веков, но только недавно информация, которая намекает на её местоположение, попала в руки той, что известна как ВИДЯЩАЯ. Осматривая местность, она обнаружила, что искатели приключений нашли точное местоположение башни (эти события происходят в DDAL05-06 *Под зловонным Челимбером*). Она посылает Хсинга поручить искателям приключений найти книги и свитки древней магии, возможно находящиеся там.

Место найдено, и теперь всё зависит от персонажей, которые должны найти путь и обнаружить все древние знания, хранящиеся там.

Волшебник Скалы был искусен в элементарной

магии и, как известно, ценил магические знания больше всего остального. Он также знал, что у него есть враги, а потому его башня полна различных ловушек.

Помимо расходов на магические эксперименты и личную оборону, большая часть его оставшегося богатства хранилась в библиотеке в виде редких книг.

ОБЗОР ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Это приключение разбито на три части: Вход в башню, исследование уровня капеллы и уровня лаборатории. Конструкция башни такова, что она ограничивает количество путей, которыми могут пройти персонажи, и, как мы надеемся, позволит вам плавно подготовить и выстроить финальный бой.

Часть 1. Вход. Эта часть включает в себя исследование и решение головоломок. У персонажей есть некий «ключ», который позволит им попасть в башню. Как только этот «ключ» поместят в нужное место, откроется проход на лестницу, но далее персонажи должны будут разгадать головоломку, чтобы пройти дальше. При неудаче откроется другой путь в башню.

Часть 2. Капелла. Здесь героев ждут дополнительные ловушки и, возможно, сражение. Кроме того, есть подсказки про препятствия на следующем, более низком уровне. Возможное взаимодействие с немногими оставшимися горгульями и каменными мефитами может обеспечить боевое столкновение.

Часть 3. Библиотека и лаборатория. Информация из часовни помогает безопасно пройти комнаты призыва стихий (волшебный предмет получен). В лаборатории есть ловушки. Библиотека охраняется умертвием и помощниками (скелетами).

СКОЛЬКО ВРЕМЕНИ ЭТО ЗАЙМЕТ?

Прохождение может занять совершенно разное время, в зависимости как от знаний игрока, так и от знаний/способностей персонажа. Ошибки также могут удлинять игровое время. Игра в это приключение сразу после игры в DDAL5-06 *Под зловонным Челимбером* также экономит время. В идеале:

«Вход» в секцию должен занять не более 20 минут, уровень капеллы — не более 40 минут, лаборатория и библиотека — 45 минут, и на завершение задания — 15 минут.

ЗАЦЕПКИ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

В идеале персонажи только что участвовали в DDAL5-06 *Под зловонным Челимбером*. Если это так, то приключение начинается на месте и там же должен быть амулет, который носила Мамочка. На амулете есть изображение руны



«Штайн» (руна камня) и небольшие отверстия в каждом углу. Если запустить это приключение сразу после предыдущего, то персонажи должны совершить продолжительный отдых либо до, либо после общения с Хсингом.

Вскоре после того, как вы победили ведьму, известную как «Мамочка», и её «мальчиков»-полуогров, свистящий звук возвещает о прибытии золотого псевдодракона с молочно-белыми глазами.

«Приветствую и поздравляю! ВИДЯЩАЯ считает, что вы нашли давно искомое место — башню Волшебника Скалы. Она хочет попросить вас исследовать башню. Её интересует хранилище знаний, которое, по слухам, у него было. Если вы добудете эти манускрипты о древних формах магии, мы щедро вам заплатим».

Дополнительная информация, которую получают персонажи:

- Волшебник, хозяин этой башни, как известно, был, по меньшей мере, мастером земляных и водных элементарей;
- Считается, что он работал со всеми элементами;
- У него была репутация почитателя Мистры и Огмы;
- ВИДЯЩАЯ надеется, что информация, содержащаяся в этих древних рукописях, поможет ей защитить Парнаст от Злого Фруула.

Если есть кто-нибудь, кто является членом арфистов, Хсинг протягивает ему запечатанный конверт. Официальное письмо информирует о характере задания их фракции.

«Я не могу делать всё за вас, я и так уже пропускаю время дневного сна. Вот это место. Ваша работа — войти. Выходить с одной жалкой книгой заклинаний — неприемлемо. Используйте найденный амулет. Я слышу, как ВИДЯЩАЯ зовет меня», — и с этими словами он, по-видимому, телепортируется прочь.

ОТЫГРЫШ ХСИНГА

Хсинг живёт уже очень, очень долго. Он ищет обладающих проницательностью и прямоотой, однако сам он рассеян и говорит загадками. Хсинг довольно ленив и предпочитает лежать, свернувшись на чьих-нибудь плечах. Хотя он и слеп, он смог развить слух и обоняние, которые помогают ему ориентироваться. Слепоту Хсинга вылечить невозможно, так как это подарок от самого Ио.

Цитата: «Хр-р-р-р-р-р...»

Задание фракции (Арфисты). Заботясь о безопасности Парнаста, Арфисты обеспокоены концентрацией всех этих знаний в одних руках. Арфистам поручено лично забрать несколько свитков или книг.

С этой целью членам фракции на время путешествия предоставляется сумка хранения, если у них нет такой или чего-то подобного.

ВАЖНО: Если персонаж ещё не закончил задание Изумрудного Анклава из предыдущего приклю-

чения, он всё ещё может завершить его.

Если персонажи не играли «Под зловонным челимбером»

Хсинг позаботился о том, чтобы вы не сделали ни одного неверного шага на пути к этому отдаленному месту на болоте. О, ваши ноги, конечно, промокли, и насекомые умудрялись забираться в неудобные места, но зато он привёл вас прямо к этому странному острову. Падальщики пиروвали на трупах, и к болотной вони добавился запах гниющей плоти.

«Я не смогу сделать всё за вас, я и так уже пропускаю время дневного сна. Вот это место. Ваша работа — войти. Выходить с одной жалкой книгой заклинаний — неприемлемо. Используйте амулет, найденный предыдущей группой. Я слышу, как ВИДЯЩАЯ зовет меня», — и с этими словами он, по-видимому, телепортируется прочь.

Персонажи находятся посреди болота, на острове, где по обеим сторонам видны развалины хижин подходящего для полуогров размера. В большой провал, окружённый бритвенной лозой, можно попасть по одному из двух грязных и деревянных пандусов.

Любая из следующих зацепок может оправдать присутствие отряда на болоте Челимбер.

Рунная магия. Персонажи, интересующиеся утраченными магическими знаниями или связанные с Арфистами, могут быть заинтересованы в руинах по той же причине, что и Злой Фруул: затонувшие остатки башни волшебника, по слухам, хранят в себе мощную магию и забытые заклинания.

Задание фракции: Арфисты. Заботясь о безопасности Парнаста, Арфисты обеспокоены концентрацией всех этих знаний в одних руках. Они просят любого члена фракции лично забрать, если это возможно, несколько свитков или книг, и на время предоставляют ему *сумку хранения*, если у персонажа ещё нет такой или чего-то подобного. По крайней мере, они просят, чтобы персонаж сделал копии или помогал в этом.

Кроме того, перед тем, как персонажи покинут Парнаст, Хсинг, фамилляр ВИДЯЩЕЙ, рассказывает им следующее:

- Обнаружив местонахождение того, что осталось от башни Волшебника Скалы, группа должна найти способ проникнуть в неё и добыть магические тексты, которые, предположительно, там есть.
- Хсинг снабжает персонажей квадратным каменным амулетом, на котором выгравирована единственная руна (см. «Зацепки приключения» выше). Он не уверен, для чего нужен этот амулет, но утверждает, что он был недавно найден в руинах башни.
- Легенда гласит, что, как почитатель Мистры и Огмы, Волшебник Скалы имел обширную библиотеку.

- Он также показал своё мастерство во владении по крайней мере двумя стихиями: земли и воды, иначе болота бы не существовало.
- Башня была возведена за одну ночь.
- Он готовился добавить водопад, когда его вызвал на дуэль Таскор Ужасный (которого нанял Челимбер, барон этой местности).
- Он погиб в поединке, и все призванные им водные элементали вышли из-под контроля, а их количество и мощь были таковы, что образовалось болото.
- Если персонажи вернутся с древними текстами, а не с простой книгой заклинаний, им заплатят 150 зм.
- ВИДЯЩАЯ считает, что тексты содержат ключ к созданию обороны города от холмовых великанов.

Часть 1. Попасть внутрь — полovina веселья...?

Приключение начинается с того, что герои прибывают на заболоченный остров глубоко в болоте Челимбер. Здесь они находят заброшенные развалины лагеря полуогров и карги, которая была их предводительницей. Зона внимания - провал на острове.

Провал

Широкий каменный фундамент обрамляет этот провал, придавая ему приблизительно квадратную форму. Края фундамента сильно выветрены, но выглядят зубчатыми, как стены зубчатой стены, что делает каменный каркас менее похожим на фундамент и более похожим на вершину башни.

Дно этого провала — древний, но хорошо уложенный камень, покрытый тонким слоем болотной воды. В северо-западном углу провала находится сильно потрёпанная статуя. Большой стол на юго-востоке покрыт грязными мехами и рванными шелками, представляя собой бедную имитацию роскошной кровати.

Два широких пандуса из брёвен и земли ведут в провал с севера и юга.

Поиск пути в башню требует, чтобы персонажи детально исследовали провал. Пассивной проверки способностей или быстрого осмотра может быть недостаточно, чтобы найти необходимые подсказки. Чем больше времени тратится на просмотр определенного раздела или выполнение задания, тем ниже Сл, или вы можете предоставить преимущество, основанное на описании действий персонажа, которое даёт игрок. Поощряйте инновации и нестандартное мышление — старайтесь не сводить игру к исключительно броскам костей.

Успешные проверки Интеллекта (Магия) и *обнаружение магии* могут выявить старые, затянувшиеся ауры ограждения. Магия здесь очень древняя и сильно отличается от того, что обычно встречается в современных сооружениях. Поиск ловушек не даёт внятных результатов, по крайней мере, к удовлетворению некоторых игроков. Здесь есть ловушка, но запускаящее её устройство только отчасти магическое, а сама ловушка механическая. Чтобы добиться успеха, не запуская ловушку, им нужно найти рычаг. После того, как он будет сдвинут, «дверной замок» в столе открывается, как очевидное место для размещения амулета. После того, как амулет вставлен, открывается лестница, ведущая в башню под болотом.

Пассивные проверки

Пассивная проверка — это особый вид проверки способностей, который не включает в себя никаких бросков. Такая проверка может представлять собой средний

результат для задачи, выполняемой неоднократно, например, поиск потайных дверей снова и снова, или может использоваться, когда Мастер хочет тайно определить, преуспеют ли персонажи в чём-то, не бросая кости, например, заметив спрятавшегося монстра. Вот как определить значение пассивной проверки персонажа:

10 + все применимые модификаторы, которые обычно применяются к проверке

Если персонаж имеет преимущество на проверку, добавьте 5. При помехе вычитите 5. Игра учитывает суммарный результат пассивной проверки.

Например, если персонаж 1-го уровня имеет Мудрость 15 и владение навыком Восприятие, его/её пассивная Мудрость (Восприятие) равна 14.

Общие свойства

Окружение в провале имеет следующие особенности.

Освещение. Края провала находятся в тени в зависимости от времени суток. Утром тени глубоки у восточного края (где находится стол), а днем тени глубже на противоположной стороне. Тени не простираются дальше чем на десять футов, если только это не раннее утро или поздний закат. Такие темные области являются слабо освещённой местностью, как и вся область ночью, при свете луны. Независимо от времени суток, тонкая дымка над землёй ограничивает видимость до 100 футов.

Пол. Пол каменный, но большая его часть покрыта грязью, болотной жижей и прочей мерзостью.

Бритвенная лоза: Это опасное растение растёт большими группами по обе стороны от провала. Теоретически персонажи могут избежать контакта с лозой, и вполне возможно, что, если они играли в предыдущее приключение, то уже уничтожили заросли частично или полностью.

Бритвенная лоза

Бритвенная лоза — это растение, которое растёт в диких зарослях и на заборах. Она также цепляется за стены зданий и другие поверхности, как плющ. Стена высотой 10 футов, шириной 10 футов и толщиной 5 футов представляет собой живую изгородь из бритвенной лозы и имеет КБ 11, 25 хитов и иммунитет к дробящему, колющему и психическому урону.

Когда существо вступает в прямой контакт с бритвенной лозой в начале своего хода, оно должно преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 10 иначе получит 5 (1к10) рубящего урона от лезвиоподобных шипов бритвенной лозы.

Звуки. Болото наполнено жужжанием насекомых и плеском воды о берега острова.

Запах. К запаху гниющей растительности, распространённому по всему болоту Челимбера, добавляется ужасный запах полуогров; он всё ещё пропитывает остров, хотя их здесь уже нет.

Стены. Стены провала, по-видимому, представляют собой каменные зубцы, это может подтвердить удаление грязи и мха с них, что откроет каменную кладку.

Статуя. Чтобы определить, что представляет собой эта покрытая грязью и мхом статуя в северо-западном углу провала, необходимо очистить её, в идеале, не повредив нижнюю часть статуи. Инструменты, такие как инструменты каменщика, сапожника или ювелира и тому подобные, могут ускорить этот процесс. Это должно напоминать работу археологов, очищающих что-то, погребённое в тяжелой влажной грязи. В крайнем случае, однако, может подойти и шахтёрская кирка или даже кинжал. При желании назначьте проверки способностей в соответствии с тематикой. В конце концов герои обнаруживают, что статуя изображает горгулью. У основания статуи вырезана фраза «Земля тверда, защищая всех». Ниже выгравирована руна Штайн (руна камня).



Персонаж, осматривающий статую, который успешно проходит проверку Интеллекта (Расследование) со Сл 11, обнаруживает, что рука статуи является рычагом. Дальнейшее изучение статуи не позволяет понять, что произойдёт, если потянуть за рычаг. Если потянуть за рычаг, стол «откроется».

Стол. Эта каменная плита покрыта грязными шелками и мехами, напоминая грубую имитацию роскошной кровати. Ножки этого стола вплавлены в камень под ним. Если шелка и меха убраны, персонаж, который успешно выполняет проверку Интеллекта (Расследование) со Сл 15, может обнаружить, что столешница на самом деле не является цельной; очень тонкие линии указывают, что часть её может быть сдвинута или открыта, но защелка или способ её активации не видны на столе.

Пол: убрав немного грязи, можно ясно увидеть, что пол состоит из обработанного камня. Поступивание по полу не выявляет никаких слабостей или ниш. Всё звучит одинаково, за исключением десятифутового пространства вокруг стола. Там звук другой. Успешная проверка Интеллекта (Расследование) со Сл 15 показывает, что, хотя это тот же камень, он может быть не таким толстым. Это крышка для цистерны (см. карту). По причинам, ныне неизвестным, в башне была большая крытая цистерна. Она полна свежей воды.

Лестница и потайная дверь

Чтобы открыть вход в башню, амулет с руной Штайн нужно поместить в углубление в столе. Это может произойти только в том случае, если персонажи потянут рычаг статуи. После того, как руна вставлена, с одной стороны стола открывается лестница. Она спускается примерно на 25

футов к площадке.

Площадка

Лестница шириной 5 футов огибает центральную шахту и заканчивается лестничной площадкой. Очевидного дверного прохода нет, но на стене прямо перед ними начертано следующее:

*Не будь безверным
Божественные Магия и Знание
Представлены не в силе или сфере
Но в именах Возрастающих*

Также там есть символы, которые описаны в **Раздаточном материале 1**. Заглавные слова в приведенной выше строфе являются намеками на то, что символы представляют богов, связанных с магией или знанием, и что плитки должны быть расположены так, чтобы имена были в алфавитном порядке.

- Правильный порядок — слева направо — это:

1. **Азут.** Человеческая рука, палец направлен вверх.
2. **Денеир.** Одинокое горящая свеча.
3. **Мистра.** Семиконечная звезда.
4. **Огма.** Простой пустой свиток.

- Символы находятся на плитках внутри области, достаточно большой, чтобы они могли скользить.
- Первые три символа (Азут, Денеир и Огма) достаточно распространены, чтобы персонажи узнали их без проверки, но символ Мистры довольно стар и требует проверки Интеллекта (Религия) со Сл 15 для опознания. Жрецы и паладины Мистры автоматически преуспевают в этой проверке.

Если персонажи отвечают неправильно, глиф призывает камень шириной 3 фута на вершине лестницы. Персонажи слышат, как камень грохочет и разбивается, когда он скатывается вниз по лестнице и врезается в стену рядом с потайной дверью. Каждый персонаж на пути камня получает 5 (1к10) дробящего урона. Успешный спасбросок Ловкости со Сл 11 снижает урон наполовину. Камень разбивается о стену у подножия лестницы.

Ловушка автоматически перезаряжается. Однако после двух неудачных попыток камни повреждают дверь, ведущую на уровень капеллы, настолько, что персонажи могут просто толкнуть её, без необходимости дальше решать головоломку.

Продвижение

Если они дадут правильный ответ, потайная дверь распахнётся. В противном случае, если персонажи дважды дадут неверный ответ, падающие камни повредят её достаточно, чтобы просто

толкнуть и открыть её. Переходите к части 2. Капелла ниже.

Награда опытом

Если персонажи решат головоломку с дверью, дайте каждому по 25 опыта.

Часть 2. Капелла

Ловушки на этом уровне предназначены для отпугивания воров, и поэтому их можно легко избежать. Достижения этого уровня включают в себя: получение ключей в святилище стихий, ответ на вопрос, почему башня всё ещё цела (горгульи) и поиск пути к лестнице вниз. Они также могут получить два свитка на этом уровне.

Общие свойства

Этот уровень башни имеет следующие общие свойства:

Освещение. Хрустальные шары, закреплённые на потолке, светятся ярким волшебным светом по всему уровню. Извлечение шаров разрушает эту магию.

Полы. Каменные полы покрыты толстым слоем пыли, а в некоторых местах возвышаются какие-то кучки. Эти кучки — остатки предметов, которые сгнили, поэтому невозможно сказать, какими они были когда-то. Если не указано иное, в пыли нет никаких следов.

Воздух. Как и в большинстве подземных мест, здесь прохладно. Удивительно, однако, что воздух здесь немного спёртый и сухой. Кроме того, здесь явно нет насекомых, в отличие от болот выше, и вездесущая паутина, обычно присущая руинам, странным образом отсутствует.

Предметы. Всё на этом уровне, кажется, сделано из камня. Большинство обыденных вещей превратились в маленькие кучки покрытого пылью мусора. Чешуйки краски на статуях указывают на то, что некоторые из них некогда были частично или полностью окрашены.

Драгоценные камни. Каждый из драгоценных камней в святилищах на этом уровне защищён ловушкой, и, помимо возможных ловушек, любые потенциальные воры должны быть готовы сломать статую, чтобы извлечь драгоценный камень.

Лестничная площадка

Площадка заканчивается единственной дверью, которая ведет на уровень капеллы.

Тайная лестница

Есть потайные двери, которые ведут вниз по лестнице на уровень лаборатории. Одна из этих дверей находится здесь, на лестничной площадке, рядом с дверью на уровень капеллы. Ещё одна — в святилище Денеира, а последняя — в комнате, где живут горгульи. Потайная дверь на лестничной площадке спрятана лучше остальных и требуется успешная проверка Мудрости (Восприятие) со Сл 30, чтобы её обнаружить.

А. Святилище Мистры

Стена распаивается, открывая комнату высотой 30 футов и шириной 25 футов. Арки слева и справа открыва-

ют вид на комнаты за ними. Прямо напротив входа над невысокой колонной парит радужный блуждающий огонек. На вершине колонны стоит чаша для подношений, а за ней — фреска, изображающая голубую семиконечную звезду. Стены покрыты фресками, изображающими женщину, совершающую магические подвиги.

Фрески изображают различные способы проявления Мистры в прошлом, а также её аватар. Радужный блуждающий огонёк также является одним из её ранних проявлений; в остальном это безвредная иллюзия.

По обе стороны колонны лежат груды досок, которые могут быть остатками столов, но они рассыпаются, если их пытаться поднять.

Ловушка с ядовитым газом

В чаше находится радужный турмалин. Турмалин намертво прикреплён к чаше небольшой каплей *превосходного клея* [sovereign glue]. Чтобы вынуть драгоценный камень нужно либо растворить клей, либо разрушить чашу, в которой находится ловушка с **ядовитым газом**.

Отключение ловушки. Турмалин может быть вынут из чаши только путём предварительного удаления *превосходного клея* — это требует *универсального растворителя*, *масла эфирности* или заклинания *исполнение желаний*. Поскольку чаша и драгоценный камень неразрывно связаны, если исключить проявление смекалки, то достать драгоценный камень получится, только если разбить чашу, которая прикреплена к столбу.

Срабатывание ловушки. Ловушка срабатывает, если чаша или столб сломаны.

Эффект. Срабатывание ловушки вызывает выброс ядовитого газа из колонны под чашей. Любое существо в пределах 5 футов от чаши должно немедленно преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 13 или получить 7 (2к6) урона ядом. Газ продолжает вытекать из чаши в течение двух последующих раундов, и любое существо, входящее или начинающее свой ход в пределах 5 футов от чаши, должно повторить этот спасбросок или получить урон. В конце третьего раунда потоки ядовитого газа прекращаются.

Сокровища

Из-за клея и кусочков разбитой чаши, прилипших к нему, турмалин стоит всего 10 зм.

Награда опытом

Если персонажи отключат ловушку или оставят алтарь в покое, дайте каждому персонажу 25 опыта.

В. Святилище Азута

Проходя через арку в эту комнату, вы видите фреску, изображающую человеческую руку с указательным пальцем, направленным вверх. У южной стены стоит

статуя бородатого старика, любовно сжимающего обеими руками посох с топазовым наконечником.

Проверка Интеллекта (Религия) со Сл 11 помогает распознать в шестифутовой статуе Азута, держащего посох, который в полтора раза выше него и увенчан большим круглым топазом. Он тоже охраняется ловушкой.

ШОКИРУЮЩЕЕ КОВАРСТВО ЛОВУШЕК

Персонаж, преуспевающий в проверке Мудрости (Восприятие) со Сл 15, замечает медные провода, соединяющие руки с посохом. Этих медных проводов достаточно, чтобы **неприятно шокировать** любого, кто прикоснется к посоху или драгоценному камню.

Отключение ловушки. Эту ловушку можно отключить, если разорвать соединение проводов. Это требует набора воровских инструментов и успешной проверки Ловкости со Сл 15.

Срабатывание ловушки. Любой, кто прикасается к посоху или драгоценному камню, предварительно не отключив ловушку, активирует её.

Эффект. Любое существо, прикасающееся к посоху или топазу, должно преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 13 или получить урон электричеством 7 (2к6).

СОКРОВИЩА

При успешном извлечении топаз стоит 10 зм.

НАГРАДА ОПЫТОМ

Если персонажи отключат ловушку или оставят алтарь в покое, дайте каждому по 25 опыта.

С. СВАТИЛИЩЕ ДЕНЕИРА

Эта комната проходная, проход из неё ведёт в следующее святилище. Стены же этого святилища покрыты всевозможными глифами и письменами, некоторые из которых — на мёртвых языках. Статуя изображает лысеющего человека, облаченного в пышные одежды, покрытые глифами, стоящего у письменного стола с пером и изящной чернильницей. В руках он держит несколько свитков.

Успешная проверка Интеллекта (Религия) со Сл 11 показывает, что это святилище посвящено Денеиру. Персонаж, преуспевший в проверке Интеллекта (Магия) со Сл 13, распознает некоторые глифы на стене как руны великанов. Персонажи, которые владеют Великаньим, автоматически преуспевают в этой проверке.

ЛОВУШКА С ЯДОВИТЫМ ГАЗОМ

Чернильница сделана из цельного куска агата. Успешная проверка Интеллекта (Расследование) со Сл 15 помогает обнаружить несколько крошечных отверстий, из которых выделяется концентрированная доза **ядовитого газа злобы**.

Отключение ловушки. Ловушку можно отключить, наложив на агат **рассеивание магии** или аналогичное заклинание.

Кроме того, персонаж с набором воровских инструментов может попытаться отключить ловушку с помощью проверки Ловкости со Сл 17. Персонаж, задерживающий дыхание (см. Эффект ниже), совершает эту проверку с помехой.

Срабатывание ловушки. Прикосновение к камню запускает ловушку.

Эффект. Существа в радиусе 10 футов от чернильницы должны преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 13 или станут отравленными на 1к4 часов. Будучи отравленным, существо ослеплено. Существо может задержать дыхание, чтобы не вдыхать яд. В то время как оно совершает проверку на отключение ловушки с помехой, спасбросок, сделанный, чтобы избежать яда, совершается с преимуществом.

ПОТАЙНАЯ ДВЕРЬ

В стене напротив статуи есть потайная дверь. Персонаж, преуспевающий в проверке Мудрости (Восприятие) со Сл 20, замечает её контур. Дверь на лестничную площадку не скрыта от тех, кто находится в коридоре, как и дверь из комнаты горгульи.

ПРОДВИЖЕНИЕ

Если ни один из персонажей не берёт камень, они слышат мягкий хлопок, когда покидают комнату. Любой персонаж, оглядываясь назад, видит свиток, лежащий на земле у основания статуи. Кажется, из кучи свитков, которые держит статуя, ничего не пропало. Это **свиток заклинаний** (см. Сокровища, ниже).

СОКРОВИЩА

Если персонажи почтительны, Денеир дарит им **свиток языков**. Если персонажи берут кусок агата, то он стоит 10 зм.

НАГРАДА ОПЫТОМ

Если персонажи отключат ловушку или оставят алтарь в покое (и впоследствии будут вознаграждены свитком), дайте каждому персонажу 25 опыта.

Д. СВАТИЛИЩЕ ОГМЫ

Стены этой комнаты демонстрируют различные способы сохранения знаний, включая вырезание каменных табличек, изготовление бумаги и переплёт книг. Также показаны люди различных рас и полов, получающие знания опытным путём или распространяющие их.

Статуя здесь изображает не гуманоида, а письменный стол с чистым открытым фолиантом, чернильницу с пером и большое бриллиантовое пресс-папье.

Успешная проверка Мудрости (Восприятие) со Сл 15 выявляет прожилки меди, идущие по всему полу. Эта проверка выполняется с преимуществом, если пол очищается от пыли перед тем, как на него наступают (этот пол сильно отличается от пола в других святилищах).

Ловушка заданной иллюзии

Заданная иллюзия запускается для персонажей, входящих в эту комнату. Прочитайте вслух или перескажите:

Неожиданно перо статуи поднимается и парит в воздухе рядом с раскрытым фолиантом.

Глубокий, бестелесный голос говорит: «Каждый должен поделиться знанием, к всеобщему благу».

Персонажи возле стола замечают, что чернила в чернильнице не засохли, но перо настоящее, а не каменное. Весь комплект представляет собой активирующий механизм для ловушки **электрического пола**.

Отключение ловушки. Чтобы обезвредить ловушку, каждое существо в комнате должно положить кусочек мудрости или знания, записав его пером на каменном фолианте. После того, как текст написан, чернила просачиваются в камень и исчезают (просто написание ругательств не считается, но что-то вроде «группа не должна разделяться» зачтётся).

Если все персонажи пишут что-то, не прикасаясь к бриллианту, снова раздаётся голос: «Дар знаний, данный бескорыстно, благословен». Страница тома заполняется магическими письменами и отслаивается, превращаясь в *свиток заклинаний*, который персонажи могут свободно взять (см. Сокровище ниже).

Срабатывание ловушки. Прикосновение к алмазному пресс-папье без предварительного предложения части знания или мудрости запускает ловушку.

Эффект. Если персонаж пытается достать алмазное пресс-папье, не написав предварительно ни слова о знании или мудрости в фолианте на столе, ловушка посылает электрический разряд через покрытый медными прожилками пол. Каждый, кто стоит на полу комнате, когда это происходит, должен преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 11 или получить 5 (1к10) урона электричеством.

Продвижение

Дверь, ведущая в Горгулятник, заперта. Дополнительную информацию смотрите в разделе 5 ниже.

Сокровища

Если каждый из персонажей напишет что-то в книге, прежде чем пытаться прикоснуться к алмазу, они будут одарены *свитком малого восстания*. Бриллиант стоит 25 зм.

Награда опытом

Если персонажи отключат ловушку или оставят алтарь в покое, дайте каждому по 25 опыта.

Е. Горгулятник

Эта комната, по-видимому, была гостевой комнатой,

прежде чем стать чем-то, напоминающим склад.

Стены обшиты деревянными панелями. В комнате есть три большие груды камней и (количество зависит от силы группы) разбросанные вокруг статуи. Центр комнаты усыпан слоем мелкого гравия. В противоположной стене есть дверь. Глаза статуй открываются, и звук, похожий на скрежет камней, вырывается из открытого рта самой большой статуи.

Горгулья

Горгульи и каменные мефиты были привязаны к башне — поработаны, чтобы обеспечить защиту и её дальнейшее существование. В то время как водные элементали были освобождены после смерти волшебника, эти существа остались связаны с башней. За долгие века их связи ослабли, и те, что остались, обеспечивают только структурную целостность башни.

Изменение сложности столкновения

Вот рекомендации по корректировке сложности этого столкновения. Они не складываются.

- **Очень слабый:** Уберите **горгулью**, два **каменных мефита** имеют по 15 хитов
- **Слабый:** Уберите **горгулью**
- **Сильный:** Добавьте двух **каменных мефитов**
- **Очень сильный:** Добавьте **горгулью**

С тех пор эта комната стала для них своего рода гнездом и кладбищем. Участки, обозначенные на карте как щебень, представляют собой курганы из останков горгулий, а тонкий слой гравия, покрывающий центр помещения, — останки каменных мефитов.

Древняя **горгулья** спрашивает персонажей, что им нужно в башне. Из-за её экстремального возраста, хиты горгульи снижены до 31. Её сопровождают два **каменных мефита**.

Если персонажи не полезут сразу же в драку, они могут договориться с существами, находящимися в этой комнате. Горгулья и каменные мефиты верят, что если сундук с самыми заветными книгами и свитками покинет башню, то их связь с ней закончится. Таким образом, с ними можно поговорить, но они знают только Терран. Что можно узнать персонажи:

- «Его Высокомерие (так они называли волшебника) привел нас сюда, чтобы мы защищали башню».
- Самые нижние уровни целы, но полны грязи и воды.
- Следующий уровень вниз включает в себя его сокровищницу и рабочие кабинеты.
- Эти существа не мешают персонажам, но они предупреждают их о «Библиотекаре».
- Библиотекарь «не живет, как вы, но тем не менее ходит».

Если на них нападают, они сражаются; смерть — это свобода от вечного заточения. В качестве альтернативы персонажи могут просто выйти из

комнаты.

Когда последнее из этих существ умирает, на его лице появляется какая-то странная улыбка. Слышится стонущий шум, в момент, когда исчезают скрепы башни, которые воплощались в горгульях и так долго сохраняли её от разрушения. В стенах появляются небольшие трещины, а с потолка тонкими струйками падают пылинки многовековой давности.

Персонажей теперь может волновать скорое разрушение башни. Трещины появляются в каменных стенах медленно в течение всего приключения. Башня должна продержаться достаточно долго, чтобы персонажи закончили своё исследование, поскольку она разрушается через 1к4+1 дней.

ПОТАЙНАЯ ДВЕРЬ

Потайная дверь в этой комнате использовалась так часто на протяжении веков, что для её обнаружения требуется только успешная проверка Мудрости (Восприятие) со Сл 10.

ДВЕРЬ С ЛОВУШКОЙ

Обе окованные железом двери, ведущие в эту комнату и из неё, оборудованы **ловушками с ядовитыми иглами**.

Обнаружение и отключение. Обнаружение ловушек требует успешной проверки Мудрости (Восприятие) со Сл 15, а их отключение требует набора воровских инструментов и успешной проверки Ловкости со Сл 15. Дверь также заперта, отпирание двери требует набора воровских инструментов и успешной проверки ловкости со Сл 15.

Как вариант, окованную железом дверь можно просто принудительно открыть успешной проверкой Силы (Атлетика) со Сл 17 или разрушить (КБ 17; 18 хитов; иммунитет к яду и психическому повреждению).

Срабатывание ловушки. Любой, кто отпирает её без ключа, активирует ловушку. Кроме того, когда существо, пытающееся отключить ловушку, проваливает проверку на 5 или более, ловушка срабатывает.

Эффект. Существо, активирующее ловушку, получает 1 колющего урона и 3 (1к6) урона ядом. Успешный спасбросок Телосложения со Сл 11 уменьшает урон от яда наполовину.

НАГРАДЫ ОПЫТОМ

За каждую ловушку, которую персонажи отключают, дайте каждому по 25 опыта.

Г. КАПЕЛЛА СТИХИЙ

За аркой, ведущей из святилища Мистры, этот большой, украшенный колоннами зал купается в переливающихся подобно северному сиянию световых всполохах. Широкие арки указывают на то, что когда-то эта

область, возможно, была открыта для стихий. Теперь земля и засохшая грязь заполняют эти отверстия.

Закрепленные столбами в центре комнаты стены мерцающего света являются источником световых всполохов.

Со своей точки обзора вы можете видеть только половину комнаты — остальное загораживают стены света. Вы видите пару алтарей.

Стены света заслоняют два других алтаря. Обратите внимание, что если в эту область войти из комнаты горгулий, то алтарь находится прямо напротив их входа, а не слева.

Каждый алтарь сделан либо из материала, драгоценного для божества, либо таким образом, чтобы вторить стихии. Символ божества вырезан где-то на алтаре, и фраза находится либо на вершине, либо на полу перед алтарем. Каждый алтарь имеет своего рода чашу для подношений, включенную в его конструкцию.

Если персонаж помещает подношение какого-либо типа в чашу алтаря, он получает снижение урона от соответствующей стихии. Если подношение — монета, он получает снижение урона на 3, если подношение — это что-то, что повторяет аспект стихии, например, сжигание ладана в алтаре воздуха или наливание жидкости в чашу алтаря воды, он получает снижение урона на 5. Этот бонус действует до конца приключения.

АЛТАРИ

На той стороне, что ближе всего к святилищу Мистры, находятся алтари Грумбара и Истишии.

- **Алтарь А.** Алтарь Грумбара сделан из яшмы, а его чаша для подношений напоминает полированную жеоду. Выгравировано вокруг края жеоды:

*Клятва Грумбара — нерушимый обет
Земля тверда, защищая всех*

Подходящие подношения. Драгоценные камни, просто камни и монеты. Обратите внимание, что поскольку монеты металлические, их подношение может дать больший бонус, если предлагается более 1 зм.

- **Алтарь В.** Алтарь Истишии напоминает разбивающуюся волну и кажется сделанным из кварцевого кристалла с различными оттенками зеленого и синего с белыми вкраплениями, напоминающими прибор. Глубокая впадина между волнами служит чашей для жертвоприношений на алтаре. На полу перед алтарем выгравировано:

*Торжество Истишии вихрем несёт
Вода, нахлынув, покроем всё*

Подходящие подношения: Вода или любая жидкость, включая кровь.

- **Алтарь С.** Алтарь Акади имеет форму 4-футового торнадо, глаз воронкообразного облака служит чашей для подношений. Полосы молний, которые вырезаны в каменных облаках, выгравированы словами:

*Ощути поцелуй Акади целительный
Воздух никогда не сдержат темницею*

Подходящие подношения. Сжигание благовоний, разбрызгивание благовоний вокруг алтаря или создание ветра магическим или механическим способом.

- **Алтарь D.** Алтарь Кошута представляет собой пламя высотой 4 фута, сделанное из кристаллов различных оттенков красного и желтого. Жаровня перед алтарем служит чашей для жертвоприношений. На ней выгравированы слова:

*Огонь Кошута — всё очищает
В смертельном танце блаженно порхает*

Подходящие подношения. Сжигание любого предмета стоимостью не менее 2 зм.

ЭЛЕМЕНТАЛЬНЫЕ БОГИ

Следующая информация, особенно та, что касается врагов, предназначена персонажам, совершающим проверки Религии или спрашивающим, что они могут узнать о богах из этих алтарей.

Акади (Королева воздушных элементарей)

Враг: Грумбар

Элементальный союзник: Кошут

Символ: Белое облако, часто на синем фоне.

Акади — это шепчущий ветер и ослепляющая буря. Щедрое подношение дорогих благовоний, которые струятся по её ветрам, радуют её, но она не отвечает на молитвы, чтобы успокоить или поднять суровые бури, рассматривая это как прерогативу Талоса и Амберли. Она действительно иногда создаёт ошеломляющие, хотя и кратковременные вихри.

Грумбар (повелитель земляных элементарей)

Враги: Акади, Урдлен

Элементальный союзник: Истишия

Символ: Горы, часто на пурпурном поле.

Грумбар олицетворяет как стабильность, так и сопротивление изменениям и является хранителем тайных сокровищ. Говорят, что он любит подношения сардоникса, яшмы и его статуи часто сделаны с глазами из рубинов.

Истишия (Господин вод)

Враг: Кошут

Элементальный союзник: Грумбар

Символ: Гребень волны или капля воды.

Истишия более абстрактен, чем некоторые из наиболее известных божеств воды, таких как Амберли, Эльдат и Валкур. Он представляет собой воду, но не какую-то конкретную форму или водяное тело. Он предо-

ставляет важнейший ресурс, но очевидно, его не волнует, как он используется. Он ценит такие подношения как тонкие ткани водянистого оттенка, которые струятся, как волны, драгоценные камни, которые отражают цвет воды, тонкие краски или красители, или книги или бумаги, на которых написаны неразрешимые математические задачи.

Кошут (Владыка пламени)

Враг: Истишия

Элементальный союзник: Эллади

Символ: Вьющееся красное пламя.

Кошут является покровителем всех элементарей огня, а также тех, кто рассматривает огонь как очищающую и оживляющую силу. Он предпочитает подношения в виде сжигания прекрасных масел, ароматических смол, орехов и мяса, но также любит гранаты, цитрин, топазы и изящную кузнечную работу из железа или драгоценных металлов.

Обратите внимание, что расположение алтарей в комнате таково, что враги не находятся прямо напротив друг друга, а соседний алтарь посвящен элементу, который иногда является союзником.

СИЯЮЩИЕ СТЕНЫ

Нет необходимости проходить через любую из этих стен, чтобы исследовать капеллу, но они являются намеком на то, что должно произойти.

Стены каскадного света напоминают заклинание *радужная стена*. Свет постоянно меняет цвета, но есть только четыре типа стен (имитирующие элементы), и вместо одного сплошного оттенка цвета различные оттенки текут через стену. Стены меняются каждые пять минут.

Огонь. Оттенки красного и оранжевого приливы и отливы, когда эта стена активна. Стена излучает тепло, и любой предмет, помещённый в стену, получает 3 (1к6) огненного урона.

Проходя через неё, не произнося правильную фразу для этого элемента, получите 5 (1к10) огненного урона или половину при успешном спасброске Ловкости со Сл 11.

Вода. Оттенки синего и глубокого зеленого переливаются, когда эта стена активна. Предмет, помещённый в стену, насквозь промокает. Персонажи, которые касаются стены, должны совершить спасбросок Силы со Сл 11 или втянуться в неё. Персонажи, втянутые в стену, подбрасываются так, как будто они попали в приливное течение (Сл высвобождения 11). Персонаж получает 3 (1к6) дробящего урона.

Земля. Коричневые и серые цвета с редкими проблесками зеленого и желтого составляют цвета этой стены. Помещение предмета в свет стены требует физических усилий; требуется успешная проверка Силы (Атлетика) со Сл 15. Персонажи, которые преуспевают в этой проверке, должны преуспеть в спасброске Силы со Сл 11, иначе будут втянуты внутрь неё. Персонажи, втянутые в стену, оказываются погребёнными (Сл высвобождения 11). Персонаж получает 3 (1к6) дробя-

щего урона. Персонаж полностью покрыт слоем грязи, когда выбирается наружу.

Воздух. Эта серо-бело-голубая стена пахнет ладаном и озоном и иногда вспыхивает серебряными молниями. Любой предмет, помещённый в стену, получает 3 (1к6) урона электричеством. Если персонаж проходит сквозь неё, не произнося правильную фразу для этого элемента, он получает 5 (1к10) урона электричеством или половину от этого урона при успешном спасброске Ловкости со Сл 11.

ПРОДВИЖЕНИЕ

Дверь, ведущая в Горгулятник, заперта. Дополнительную информацию смотрите в разделе 5 ниже.

СЕКРЕТНЫЙ ПРОХОД

Волшебник был немного параноиком, или, возможно, немного занудливым, в любом случае попасть вниз на следующий уровень можно либо через потайные двери в этом проходе, либо обнаружив очень хорошо скрытую дверь на лестничной площадке. Это место может быть потенциальным местом для отдыха. Возможно, персонажам потребуется время, чтобы прийти в себя.

Если персонажи уничтожили горгулий, то их время на исследования ограничено, поскольку башня разрушается через 1к4+1 дней. Опишите башню как становящуюся все более и более нестабильной с течением времени.

Часть 3. Библиотека и лаборатория

Если персонажи не взаимодействовали со стенами в капелле стихий

Или даже если они это делали, позвольте проверкам Интеллекта (Магия), Мудрости (Проницательность) и Интеллекта (Религия) определить, что просто пройти через эти стены может быть болезненно. Если они просто предполагают, что поют фразу, которая соответствует цвету стены, то при движении сквозь воздух они активируют ловушку на земле. То есть на них.

Общие свойства

Этот уровень башни имеет следующие общие свойства:

Освещение. Хрустальные шары, закреплённые на потолке, светятся ярким волшебным светом по всему уровню. Извлечение шаров разрушает эту магию.

Полы. Каменные полы покрыты толстым слоем пыли, а в некоторых местах возвышаются какие-то кучки. Эти кучки — остатки предметов, которые сгнили, поэтому невозможно сказать, какими они были когда-то. Если не указано иное, в пыли нет никаких следов.

Воздух. Как и в большинстве подземных мест, здесь прохладно. Удивительно, однако, что воздух здесь немного спёртый и сухой. Кроме того, здесь явно нет насекомых, в отличие от болот выше, и вездесущая паутина, обычно присущая руинам, странным образом отсутствует.

Предметы. Всё на этом уровне, кажется, сделано из камня. Большинство обыденных вещей превратились в маленькие кучки покрытого пылью мусора.

Волшебник Скалы и паранойя

Будучи одновременно ученым и параноиком, Волшебник Скалы был осторожен в обращении со стихиями. Хотя это правда, что некоторые элементали любят поразвлечься с теми, кто не принадлежит к их виду (отсюда и произошли мефиты), он не мог рассчитывать на мнение отдельных призванных элементалей. Поскольку в его планы входило взять несколько учеников, разделение комнат казалось разумным. Однако, воспевания хвалы врагу элементалей, заставляли его чувствовать себя неловко. Отсюда и решение использовать элементальных союзников.

А. Комнаты призыва

Продолжая спускаться по лестнице, вы попадаете на большую площадку. На этом уровне есть отверстие и прочный на вид люк, покрытый зеленой плесенью, вероятно ведущий дальше вниз, судя по тому, что вы видели до сих пор в этой башне.

Отверстие ведет в зону с несколькими стульями (которые ломаются, если кто-то на них садится) и полками, которые могли содержать декоративные предметы или магические принадлежности,

но теперь остались только ржавые куски металла, которые крошатся при малейшем прикосновении, и груды мусора. Однако на полу есть несколько каменных табличек неправильной формы. Очевидно (проверка не требуется), что таблички в свое время были одной большой каменной табличкой (**Раздаточный материал 4**). Персонажи, сведущие в Религии или Природе, знают, что боги воздуха и огня являются союзниками (как и стихии в природе), так же, как и боги земли и воды. Боги воды и огня — враги, как и боги земли и воздуха. Это знание не сложно, поэтому при необходимости можно совершить простую проверку со Сл 5.

В дальнем конце мерцающая красная стена света преграждает проход (см. подробности выше в описании стены Огня). С одной стороны стены начертано:

Пой хвалу или подвергнись испытаниям

Если персонаж поёт фразу, представленную этажом выше:

*Огонь Кошута — всё очищает
В смертельном танце блаженно порхает*

Он может пройти сквозь стену света без вреда для себя.

Если персонаж этого не делает, он должен совершить спасбросок Телосложения со Сл 13 или получит 11 (2к10) урона огнём. При успехе он получает только половину урона.

Награда опытом. Если все персонажи пройдут через стену без вреда, дайте каждому из них по 100 опыта.

1. Комната призыва огня

В комнате площадью 20 квадратных футов есть по медной жаровне в каждом углу и круг таинственных символов, начертанных в центре комнаты. По обе стороны стены, через которую вы входите, стоят полки.

На полках когда-то лежали рулоны дорогой ткани, предназначенной для сожжения во время магических ритуалов, но время сделало ткань такой хрупкой, что она рассыпается от прикосновения.

Правая стена сияет бело-серым светом (см. описание стены Воздуха выше). С одной стороны стены начертано:

Союзннику нашему воспой хвалу

Если персонажи поют фразу, представленную этажом выше:

*Ощути поцелуй Акади целительный
Воздух никогда не сдержат темницу*

Мало того, что они проходят без вреда, они восстанавливают 7 (2к6) хитов. Если они проходят сквозь стену, не произнося фразы, они получают

3 (1к6) урона электричеством или половину урона при успешном спасброске Телосложения со Сл 13.

Награда опытом. Если все персонажи пройдут через стену без вреда, дайте каждому из них по 100 опыта.

2. Комната призыва воздуха

В комнате площадью 20 квадратных футов есть по медной жаровне в каждом углу и круг таинственных символов, начертанных в центре комнаты. По обе стороны стены, через которую вы вошли, стоят полки.

Если что-то и было на этих полках, то оно уже рассыпалось в пыль.

Стена напротив входа пронизана 10-футовой стеной голубого и серого света (см. описание стены Воздуха выше). На одной стороны стены начертано:

*В выборе будь осторожен —
мудрость подскажет нужные строфы*

Это подсказка и предупреждение; воздух и земля враги, но воздух и вода — нет, здесь персонаж должен петь фразу для воды, которую видел этажом выше:

*Торжество Истиини вихрем несёт
Вода, нахлынув, покроет всё*

Если они этого не делают, они получают 3 (1к6) урона электричеством, когда проходят через эту стену, или вдвое меньше при успешном спасброске Ловкости со Сл 11.

Награда опытом. Если все персонажи пройдут через стену без вреда, дайте каждому из них по 100 опыта.

3. Комната призыва Земли

В комнате площадью 20 квадратных футов есть по груде камней в каждом углу и круг таинственных символов, начертанных в центре комнаты. По обе стороны стены, через которую вы вошли, стоят полки.

Все, что осталось на полках — это маленький металлический молоток, каменная ступка и пестик.

Правая стена искрится различными оттенками синего и зелёного (см. описание стены Воды выше). На одной стороне стены начертано:

Союзнику нашему воспой хвалу

Если персонажи снова поют фразу, представленную этажом выше:

*Торжество Истиини вихрем несёт
Вода, нахлынув, покроет всё*

Тогда они проходят, не получая урона. В противном случае они получают 3 (1к6) дробящего урона.

Награда опытом. Если все персонажи пройдут через стену без вреда, дайте каждому из них по 100 опыта.

Эх, гуляй, горгулья!

Для справедливости, не обделяйте персонажей опытом, если те не сталкивались с горгульями, и, если персонажи набрали меньше минимальной награды опытом за приключение или просто хотят подраться, добавьте столкновение с горгульей и мефитом (см. область 5 выше).

Борьба в этой комнате, однако, может быть трудной, так как персонажи могут пересечь стены света без произнесения нужной фразы, и эффект стены сработает.

4. Комната призыва Воды

Стены этой комнаты площадью 20 квадратных футов покрыты плесенью, а круг рун, выгравированный на полу, почернел от огня и был поврежден. На полках у входа лежит кусок дерева цвета слоновой кости длиной в фут.

Длинный кусок дерева — это волшебная палочка паутины.

Правая стена сияет коричнево-серым светом (см. описание стены Земли выше). На одной стороне стены начертано:

Союзнику нашему воспой хвалу

Если персонаж поёт фразу, представленную этажом выше:

*Клятва Грумбара — нерушимый обет
Земля тверда, защищая всех*

Персонажи, которые поют эти фразы, беспрепятственно проходят сквозь стену света. Те, кто этого не делает, получают 3 (1к6) дробящего урона или половину этого урона при успешном спасброске Телосложения со Сл 11.

Сокровища. Герои находят волшебную палочку паутины на полке в комнате.

Награда опытом. Если все персонажи пройдут через стену без вреда, дайте каждому из них по 100 опыта.

Продвижение

Персонажи теперь находятся в комнате отдыха волшебника, хрупкие остатки мягких скамеек лежат кусками по обоим концам комнаты. В стене напротив стены света есть дверь. Если им нужен короткий или продолжительный отдых, то это относительно безопасное место.

В. ЛАБОРАТОРИЯ

Это была мастерская волшебника по созданию самоцветов стихий, свитков и зелий, а также разработке новых заклинаний.

Вдоль одной из стен большой комнаты стоят верстаки.

Каждый верстак, по-видимому, оборудован столом соответствующей высоты для работы с инструментами и расходными материалами. Большинство инструментов находятся в слишком плохом состоянии, чтобы быть полезными, как и припасы.

Вся мебель здесь сделана из камня, чтобы лучше переносить любые несчастные случаи. Здесь находятся два длинных стола. На длинных столах стоят стеклянные мензурки и флаконы.

Сокровища. Хотя большинство инструментов здесь бесполезны, набор инструментов ювелира всё ещё пригоден для использования и стоит 25 зм.

Ловушка

На ближайшем к двери письменном столе лежат три книги, одна из которых — открытая книга заклинаний. Если потревожить одну из закрытых книг, срабатывают три *охранные руны* [*glyph of warding*].

Обнаружение/отключение. Обнаружение ловушки требует успешной проверки Интеллекта (Магия) или Мудрости (Восприятие) со Сл 18, персонаж, использующий *обнаружение магии*, обнаруживает ловушку автоматически. Ловушку можно снять только с помощью *рассеивания магии*.

Срабатывание ловушки. Перемещение книги заклинаний любым способом, включая переворачивание страницы или закрытие обложки, активирует ловушку.

Эффект. Первая руна призывает *волшебную руку*, чтобы закрыть книгу. Вторая руна накладывает *волшебный замок* на ближайшую дверь (ведущую к комнатам призыва, описанным выше). Третью и последняя руна призывает двух **магминов**.

Изменение сложности столкновения

Вот рекомендации по корректировке сложности этого столкновения. Они не складываются.

- **Слабый/очень слабый:** Уберите одного **магмина**
- **Сильный:** Добавьте одного **магмина**
- **Очень сильный:** Добавьте двух **магминов**

Побег из запертой комнаты

Дверь с *волшебным замком* деревянная, с ржавой железной окантовкой (КБ 22; 20 хитов; иммунитет к яду и психическим повреждениям). Для её открытия требуется либо проверка Силы (Атлетика) со Сл 25, **либо** набор воровских инструментов и проверка Ловкости со Сл 25. В качестве альтернативы, *открывание* на время подавляет *волшебный замок*.

Открытая книга — это настоящая книга заклинаний. Она содержит следующие заклинания: *поглощение стихий*, *катапульта*, *ледяной кинжал*, *дрожь земли*, *пылевой вихрь*, *небесные письма* и *стена воды* (все они находятся в «Приложении В» книги «Принцы Апокалипсиса»). Другие две книги

содержать поразительно ужасные стихи.

При жизни волшебника это была гораздо более эффективная ловушка против возможных воров.

Время и исторические события превратили её в нечто большее, чем просто досаду для персонажей.

Другой выход. Есть две незапертые двери, обе они ведут в библиотеку через коридоры. Кроме того, есть потайная дверь, которая является единственным входом в Сокровищницу.

Обнаружение потайной двери требует успешной проверки Мудрости (Восприятие) со Сл 15. Первоначально это было сложнее, но пыль осела на некоторых краях, что делает это немного легче.

Найти механизм открытия (конкретный камень в стене) сложнее; требуется успешная проверка Интеллекта (Расследование) со Сл 20, чтобы найти его, но как только он найден, простое нажатие на него открывает персонажам вход в Сокровищницу.

Однако весь это проделанный труд может немного разочаровать, поскольку волшебник потратил большую часть своего богатства на обустройство башни ко времени своей знаменитой дуэли с Таскором. Всё что у него осталось — монеты различного достоинства и драгоценные камни в нескольких шкатулках, разбросанных по полкам этой комнаты. Всё это общей стоимостью 200 зм. Ещё здесь есть большой сундук, подходящий для хранения множества книг и свитков. Он тоже разочаровывающе пуст.

Сокровища

Герои находят 200 зм различного достоинства и драгоценные камни, набор ювелирных инструментов стоящий 25 зм, и книгу, содержащую заклинания *поглощение стихий*, *катапульта*, *ледяной кинжал*, *дрожь земли*, *пылевой вихрь*, *небесные письма* и *стена воды* (все они находятся в «Приложении В» книги «Принцы Апокалипсиса»).

С. Библиотека

Все стены в этой комнате уставлены книжными полками. В правой части комнаты стоит большой письменный стол, а в левой — сгнившие остатки того, что могло быть парой кожаных кресел.

За столом сидит тощий гуманоид в изодранной одежде, а несколько скелетов молча наблюдают за ним.

Существо за столом — **умертвие**, а четыре **скелета** расположились по углам комнаты. У одного из них есть мясницкий тесак, висящий сбоку (он наносит рубящий урон вместо колющего).

Умертвие, Элкуэн, был библиотекарем башни и колдуном. Когда Волшебник Скалы умер, Элкуэн попытался совладать с водными элементами. Его магия вырвалась из-под контроля, из-за чего он и стал умертвием. В наступившем хаосе несколько других охранников башни и слуг оказались в ловушке.

Он попытался помочь им, но его магия снова да-

ла обратный эффект и превратила трёх охранников и повара в скелеты. После этого он поклялся не использовать магию. Он не позволяет персонажам брать с собой книги, и, если персонажи пытаются уйти с книгами, он преследует их.

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

Вот рекомендации по корректировке сложности этого столкновения. Они не складываются.

- **Очень слабый:** Уберите двух скелетов; у **умертвия** есть только 30 хитов,
- **Слабый:** Уберите двух **скелетов**
- **Сильный:** Добавьте двух **скелетов**
- **Очень сильный:** Замените **скелет** на **умертвие**

Книжные шкафчики на стене рядом с дверью в лабораторию сделаны из стекла и камня. В них хранятся единственные уцелевшие книги и свитки в библиотеке. Если у персонажей нет сумок хранения или других способов их нести, то в Сокровищнице есть сундук. Эти книги чрезвычайно стары, поэтому расшифровка того, что написано, даже для тех, кто знает язык, трудна и требует времени. Они также написаны на нескольких разных языках. Две целые полки книг написаны на Великаньем языке с рунами, разбросанными по тексту. Среди них многочисленные исторические книги и религиозные трактаты. Есть ещё три полки по теории магии.

Здесь находится личный дневник Волшебника Скалы. В нем он подробно описывает свои планы по добавлению водопада и предварительные планы по дополнительным функциям для демонстрации воздуха и огня. Очевидно, он надеялся создать здесь школу для волшебников стихий.

Книжный шкаф за письменным столом скрывает потайную дверь и выход на лестницу. Обнаружение потайных дверей требует успешной проверки Интеллекта (Расследование) со Сл 13.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Если персонажи решат исследовать остальную часть башни, они могут это сделать. Им нужно либо подавить заклинание/сломать дверь лаборатории, либо использовать секретный проход в лаборатории, чтобы вернуться на поверхность. Всё те же действия относительно союзников и врагов необходимо будет проделывать, когда персонажи будут возвращаться через комнаты призыва.

Главная проблема здесь заключается в том, какие книги они берут с собой и как они их переносят? Хотя сундук большой, он может вместить только книги и свитки из шкафов между дверьми. Другой набор книг требует, по крайней мере, еще одного сундука или *сумки хранения* (которые могли быть даны членам Арфистов). Позвольте игрокам импровизированные решения, например, сделать мешки из остатков палаток, которые

они видели на входе.

Хсинг тепло приветствует вернувшихся в Парнаст с книгами и готовит фургон, чтобы отправить груз ВИДЯЩЕЙ. Он также выплачивает обещанное вознаграждение в размере 150 зм.

Если персонаж хочет скопировать какую-либо из работ для своей фракции, он может убедить Хсинга подождать несколько дней перед отъездом, кроме того, любой член арфистов может потратить пять дней простоя, копируя тексты, чтобы выполнить задание своей фракции. Если они проведут дополнительные пять дней, они также получат одно заклинание 3-го уровня или ниже из «Приложения В» книги «*Принцы Апокалипсиса*».

Награды

Убедитесь, что игроки отмечают свои награды в своих журналах приключений. Назовите им свое имя и номер DCI (если есть), чтобы они могли записать, кто проводил сеанс.

Опыт

Сложите весь **боевой опыт**, полученный за поверженных противников, и разделите на количество персонажей, присутствующих в бою. За **небоевой опыт** награды указываются на каждого персонажа. Дайте всем персонажам в отряде награды за небоевой опыт, если не указано иное.

Боевые награды

Название противника	Опыт за ед.
Горгулья	450
Каменный мефит	50
Магмин	100
Умертвие	700
Скелет	50

Небоевые награды

Задачи или достижения	Опыт на перс.
Решить головоломку с дверью	25
Избежать ловушек святилищ	25 за ловушку
Отключить дверные ловушки	25 за дверь
Использовать верную фразу в комнатах призыва	100 за комнату
Избежать ловушки с глифом	150
Избежать боя с горгульями	125

Минимальная общая награда на каждого персонажа, участвующего в этом приключении, составляет **450 опыта**.

Максимальная общая награда за каждого персонажа, участвующего в этом приключении, составляет **600 опыта**.

Сокровища

Персонажи получают следующие сокровища и разделяют их между собой. Персонажи должны разделять сокровища поровну, когда это возможно. Цена в золоте, указанная для продаваемых предметов — это цена продажи, а не покупки.

Расходные магические предметы могут быть разделены так, как группа посчитает нужным. Если более одного персонажа интересует конкретный расходный магический предмет, Мастер может случайным образом определить, кто получает его, если группа не может решить это сама.

Постоянные магические предметы делятся согласно системе, указанной на боковой врезке.

Сокровища в награду

Название предмета	Стоимость
Радужный турмалин	10
Топаз	10
Агат	10
Алмазное пресс-папье	25
Алмазное пресс-папье	25
Награда за завершение задания	150
Инструменты ювелира	25
Золото и драгоценные камни	200

Распределение постоянных магических предметов

В Лиге Искателей Приключений D&D действует система, с помощью которой в конце сессии распределяются постоянные магические предметы. Журнал приключений каждого персонажа содержит колонку для записи постоянных магических предметов для удобства обращения к ним.

- Если все игроки за столом соглашаются на то, чтобы один персонаж получил постоянный магический предмет, этот персонаж получает его.
- В случае, если один или несколько персонажей претендуют на обладание постоянным магическим предметом, этот предмет получает персонаж с наименьшим количеством постоянных магических предметов. Если у претендующих персонажей одинаковое количество постоянных магических предметов, Мастер определяет владельца предмета случайным образом.

Волшебная палочка паутины

Волшебная палочка, необычная (требуется настройка заклинателем)

Эта короткая толстая палочка сделана из цельного куска дерева цвета слоновой кости, увенчанного парой черных бриллиантов, огранённых так, чтобы напоминать прядильные органы паука. Описание этого предмета можно найти в **Раздаточном материале 3**.

Свиток языков

Свиток, обычный

Свиток содержит заклинание *языки*, которые можно найти в *Книге игрока*.

Свиток малого восстановления

Свиток, обычный

Свиток содержит заклинание *малое восстановление*, которое можно найти в *Книге игрока*.

ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ ВО ВРЕМЯ ПРОСТОЯ

В ходе этого приключения у персонажей есть возможность получить новую деятельность во время простоя:

Фракционный переписчик. Любой персонаж может потратить десять дней простоя, помогая своей фракции, копируя тексты, добытые для ВИДЯЩЕЙ. После завершения этой деятельности простоя персонаж может скопировать одно заклинание из *Путеводителя игрока по элементарному злу* того уровня, который он может использовать для своей книги заклинаний.

ИЗВЕСТНОСТЬ

Каждый персонаж получает одно очко известности за успешное завершение приключения.

Члены Арфистов, которым удаётся либо скопировать некоторые книги, либо выкрасть их для фракции, получают дополнительное очко известности.

ПРОСТОЙ

Каждый персонаж получает **пять дней простоя** по завершении этого приключения.

НАГРАДЫ МАСТЕРА

Вы получаете **150 опыта, 75 зм и пять дней простоя** за каждую сессию этого приключения.

ПРИЛОЖЕНИЕ. СТАТИСТИКА НИП/МОНСТРОВ

ГОРГУЛЯ [GARGOYLE]

Средний элементаль, хаотично-злой

Класс брони 15 (природная броня)

Хиты 52 (7к8 + 21)

Скорость 30 фт., летая 60 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	11 (+0)	16 (+3)	6 (-2)	11 (+0)	7 (-2)

Сопротивление урону колющий, рубящий, дробящий от немагического оружия, не изготовленного из адамантия

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состоянию отравление, окаменение, истощение

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 10

Языки Терран

Опасность 2 (450 опыта)

Обманчивая внешность. Пока горгуля остаётся без движения, она неотличима от неживой статуи.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Горгуля совершает две атаки: одну укусом и одну когтями.

Укус. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 5 (1к6 + 2) колющего урона.

Когти. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 5 (1к6 + 2) рубящего урона.

КАМЕННЫЙ МЕФИТ (ГРЯЗЕВОЙ МЕФИТ [MUD MERIT])

Маленький элементаль, нейтрально-злой

Класс брони 11

Хиты 27 (6к6 + 6)

Скорость 20 фт., летая 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
8 (-1)	12 (+1)	12 (+1)	9 (-1)	11 (+0)	7 (-2)

Навыки Скрытность +3

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состоянию отравление

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 10

Языки Терран

Опасность 1/4 (50 опыта)

Предсмертная вспышка. Когда мефит умирает, он взрывается дождем гальки. Все существа с размером

не больше Среднего в пределах 5 футов от него должны преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 11 или получить 7 (2к6) дробящего урона.

Обманчивая внешность. Пока мефит остаётся неподвижным, он неотличим от неживой статуи.

ДЕЙСТВИЯ

Кулаки. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо *Попадание:* 4 (1к6 + 1) дробящего урона.

Каменное дыхание (Перезарядка 6). Мефит изрыгает град гальки в 15-футовом конусе. Существа в этой области должны преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 11, получив 7 (2к6) дробящего урона при провале или вдвое половину урона при успехе.

МАГМИН [MAGMIN]

Маленький элементаль, хаотично-нейтральный

Класс брони 14 (природная броня)

Хиты 9 (2к6 + 2)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
7 (-2)	15 (+2)	12 (+1)	8 (-1)	11 (+0)	10 (+0)

Сопротивление урону колющий, рубящий, дробящий от немагического оружия

Иммунитет к урону огонь

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 10

Языки Игнан

Опасность 1/2 (100 опыта)

Предсмертная вспышка. Когда магмин умирает, он взрывается огнём и лавой. Все существа в пределах 10 фт. от него должны совершить спасбросок Ловкости со Сл 11, получая урон огнем 7 (2д6) при провале, или половину этого урона при успехе. Горючие предметы, которые никто не несет и не носит в этой области, воспламеняются.

Свечение от горения. Магмин может бонусным действием вспыхнуть или погасить пламя на себе. Пока магмин горит, он испускает яркий свет в радиусе 10 фт. и тусклый свет в пределах еще 10 фт.

ДЕЙСТВИЯ

Касание. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 7 (2к6) огненного урона. Если цель — существо или горючий предмет, она воспламеняется. Пока существо не примет действия, чтобы погасить огонь, оно получает 3 (1к6) огненного урона в конце каждого своего хода.

УМЕРТВЬЕ [WIGHT]

Средняя нежить, нейтрально-злая

Класс брони 14 (проклёпанная кожа)

Хиты 45 (6к8 + 18)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	14 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	13 (+1)	15 (+2)

Навыки Восприятие +3, Скрытность +4

Сопротивление урону некротическая энергия, колющий, рубящий, дробящий от немагического непосеребрённого оружия

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состоянию отравление, истощение

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 13

Языки все, известные при жизни

Опасность 3 (700 опыта)

Чувствительность к солнечному свету. Находясь на солнечном свету, умертвие совершает с помехой броски атаки, а также проверки Мудрости (Восприятие), полагающиеся на зрение.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Умертвие совершает две атаки длинным мечом или длинным луком. Оно может использовать Вытягивание жизни вместо одной атаки длинным мечом.

Вытягивание жизни. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. **Попадание:** 5 (1к6 + 2) некротического урона. Цель должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 13, иначе максимум ее хитов уменьшится на количество, равное полученному урону. Это уменьшение длится до тех пор, пока цель не окончит продолжительный отдых. Цель умирает, если этот эффект уменьшает максимум хитов до 0.

Гуманоид, убитый этой атакой, восстает через 24 часа в качестве зомби под контролем умертвия, если этого гуманоида не воскресят, или его тело не уничтожат. У умертвия может быть не более двенадцати зомби под контролем одновременно.

Длинный меч. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** 6 (1к8 + 2) рубящего урона, или 7 (1к10 + 2) рубящего урона, если используется двумя руками.

Длинный лук. Дальнобойная атака оружием: +4 к попаданию, дистанция 150/600 фт., одна цель. **Попадание:** 6 (1к8 + 2) колющего урона.

СКЕЛЕТ [SKELETON]

Средняя нежить, законно-злая

Класс брони 13 (обломки брони)

Хиты 13 (2к8 + 4)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	14 (+2)	15 (+2)	6 (-2)	8 (-1)	5 (-3)

Уязвимость к урону дробящий

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состоянию отравление, истощение

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 9

Языки понимает языки, известные при жизни, но не говорит

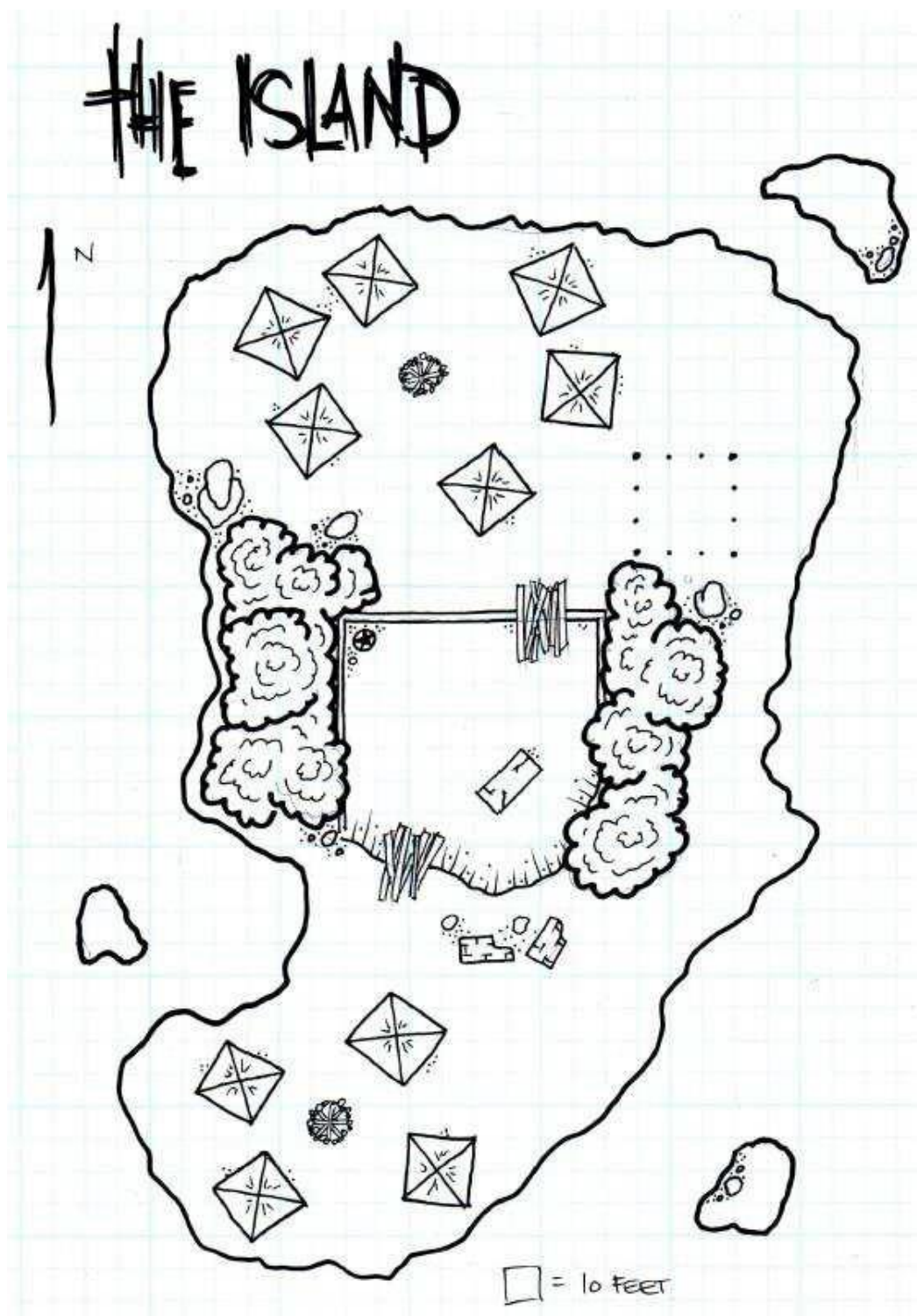
Опасность 1/4 (50 опыта)

ДЕЙСТВИЯ

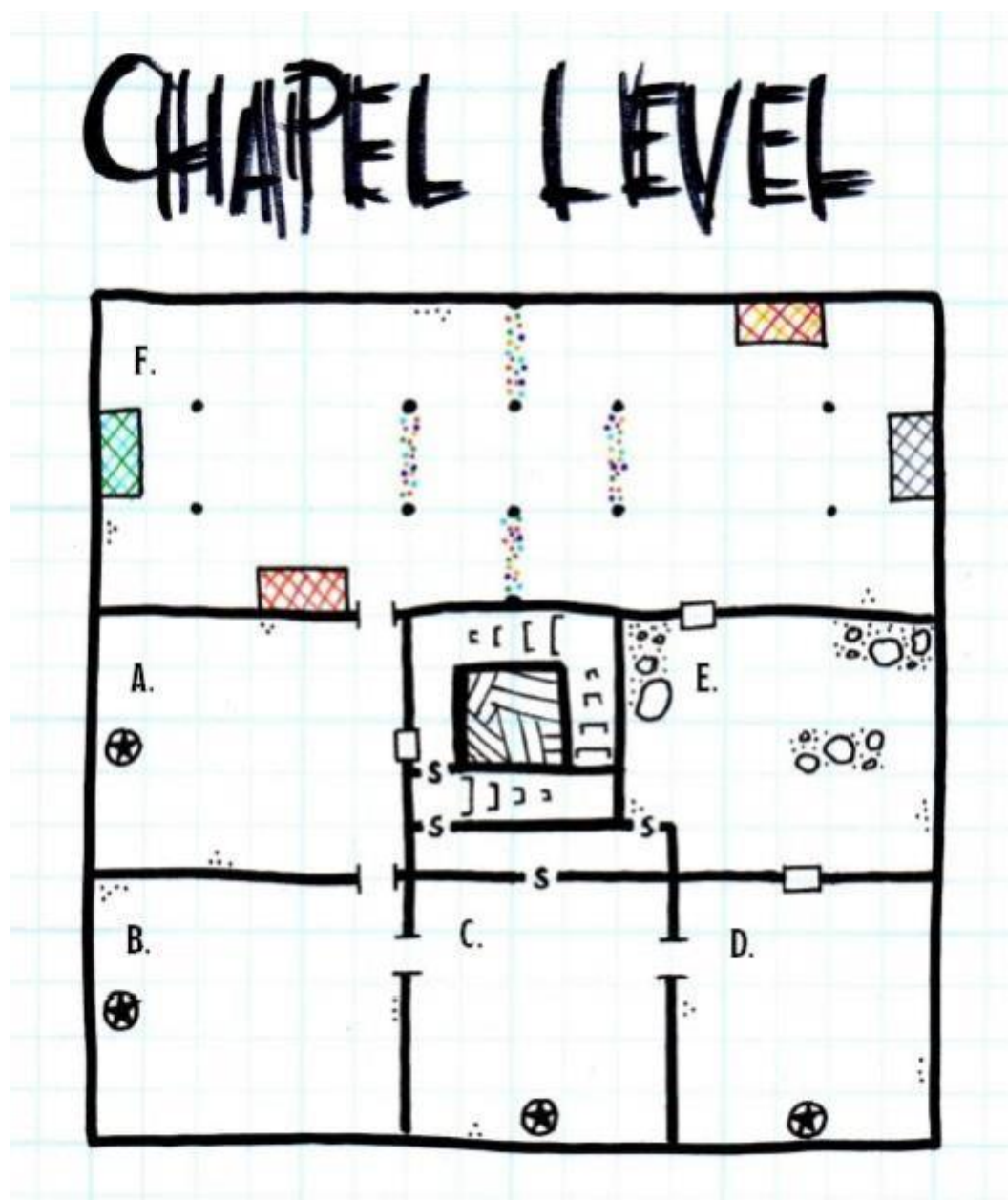
Короткий меч. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** 5 (1к6 + 2) колющего урона.

Короткий лук. Дальнобойная атака оружием: +4 к попаданию, дистанция 80 фт./320 фт., одна цель. **Попадание:** 5 (1к6 + 2) колющего урона.

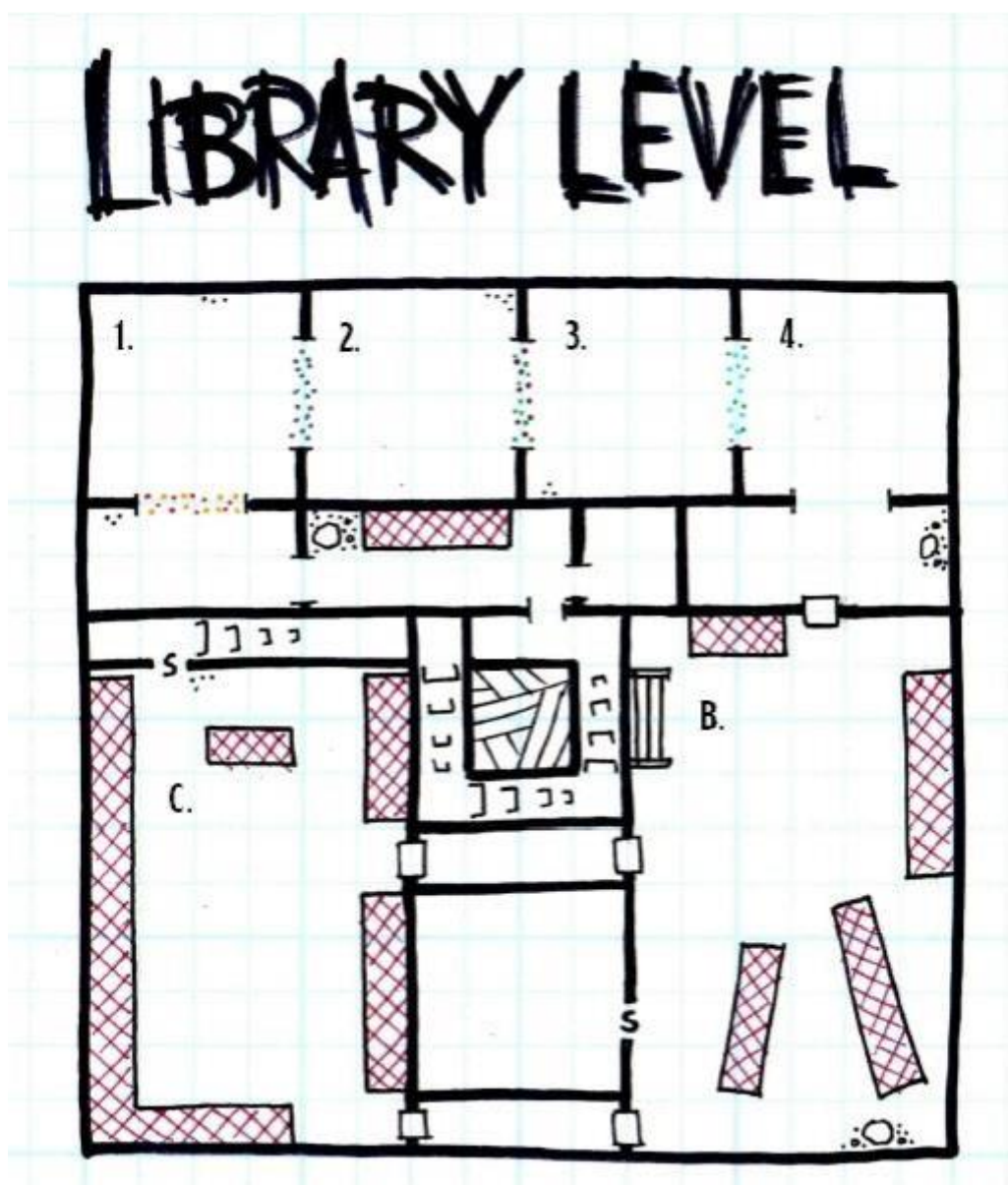
Приложение. Карта острова



Приложение. Карта уровня капеллы



Приложение. Карта лаборатории и библиотеки



РАЗДАТОЧНЫЙ МАТЕРИАЛ 1.

ГОЛОВОЛОМКА

Символы находятся на плитках, вставленных в область, которая позволяет их перемещать.

*Не будь безверным
Магия и Знание божественное
Представлены не в силе или сфере
Но в именах Возрастающих*



РАЗДАТОЧНЫЙ МАТЕРИАЛ 2.

ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ ВО ВРЕМЯ ПРОСТОЯ

В ходе этого приключения у персонажей есть возможность получить новую деятельность во время простоя:

ФРАКЦИОННЫЙ ПЕРЕПИСЧИК

Любой персонаж может потратить десять дней простоя, помогая своей фракции, копируя тексты, добытые для ВИДЯЩЕЙ. После завершения этой деятельности простоя персонаж может скопировать одно заклинание из *Путеводителя игрока по элементарному злу* того уровня, который он может использовать для своей книги заклинаний.

РАЗДАТОЧНЫЙ МАТЕРИАЛ 3.

ВОЛШЕБНАЯ ПАЛОЧКА ПАУТИНЫ

ВОЛШЕБНАЯ ПАЛОЧКА ПАУТИНЫ

Волшебная палочка, необычная (требуется настройка заклинателем)

Эта короткая толстая палочка сделана из цельного куска белого дерева, увенчанного парой черных бриллиантов, огранённых так, чтобы напоминать прядильные органы паука.

У этой волшебной палочки 7 зарядов. Если вы её держите, вы можете действием потратить 1 заряд, чтобы наложить ей заклинание *паутина* (Сл спас-броска 15).

Палочка восстанавливает 1кб+1 зарядов ежедневно на рассвете. Если вы израсходуете последний заряд палочки, бросьте к20. Если выпадет «1», палочка рассыплется в пыль и уничтожится.

Раздаточный материал 4. Каменная доска

ИСКАЛ РАВНОВЕСИЕ

ОДИН ЭЛЕМЕНТ ПРОТИВ ДРУГОГО

СВЯЗЫВАЯ СИЛЫ ВМЕСТЕ

ПРОТИВНИКИ

В ПРОТИВОСТОЯНИИ СИЛА И ОПАСНОСТЬ

СОЮЗНИКИ

В ГАРМОНИИ МУДРОСТЬ И СПОКОЙСТВИЕ

РАЗДАТОЧНЫЙ МАТЕРИАЛ 5. НАЧЕРТАНИЯ

В КАПЕЛЛЕ

*Клятва Грумбара — нерушимый обет
Земля тверда, защищая всех*

*Торжество Истишии вихрем несёт
Вода, нахлынув, покроев всё*

*Ощути поцелуй Акади целительный
Воздух никогда не сдержат темницею*

*Огонь Кошута — всё очищает
В смертельном танце блаженно порхает*

НА СТЕНАХ

Пой хвалу или подвергнись испытаниям

Союзнику нашему воспой хвалу

Кротко оберни песней фразы, которые диктует мудрость

Союзнику нашему воспой хвалу

Код для РЕЗУЛЬТАТА: НОЯБРЬ-ДЕКАБРЬ 2016 года

Если вы проводите это приключение в течение ноября-декабря 2016 года, пожалуйста, покажите вашим игрокам эту страницу. QR-код ниже может быть отсканирован, и позволит дать обратную связь и результаты по приключению, чтобы повлиять на сюжетную линию в будущем!

Если у игрока нет мобильного устройства, пожалуйста, скажите ему, чтобы он ввел результаты на dndadventurersleague.org/results.

