



ФАНДЕЛВЕР И НИЖЕ: РАЗРУШЕННЫЙ ОБЕЛИСК

ПОДЗЕМЕЛЬЯ & ДРАКОНЫ

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	3	ГЛАВА 5. РИСКОВАННЫЙ ПУТЬ	73
Угроза снизу	3	Прохождение главы	73
Об этой книге	3	Тяжёлое положение старосты	74
Обзор приключения	3	Осколки обелиска	77
Подготовка к приключению	7	Покой Зорзулы	83
Создание персонажа	8	Святылище Индиго	92
Сюжетные зацепки	8	Что дальше?	95
Влияние Дальнего Предела	9	ГЛАВА 6. РАЗРУШЕННЫЙ ОБЕЛИСК	97
ГЛАВА 1. ОПАСНОЕ ПУТЕШЕСТВИЕ	13	Зловещая правда	97
Прохождение главы	13	Прохождение главы	98
Дорога в Фандалин	13	Возвращение в Фандалин	99
Убежище Каменной Пасти	16	Талхандерет	102
Что дальше?	21	Склеп Талханда	111
ГЛАВА 2. НЕПРИЯТНОСТИ В ФАНДАЛИНЕ	23	Перекрёсток Виселиц	120
Прохождение главы	23	Что дальше?	129
Прибытие в Фандалин	23	ГЛАВА 7. РАЗЛОМЫ РЕАЛЬНОСТИ	131
Встречи в Фандалине	24	Прохождение главы	131
Описание города	24	Тень над Фандалином.	131
Красноклеймённые головорезы	30	Путешествие вглубь.	133
Убежище Красноклеймённых	31	Иллитиных.	137
Что дальше?	40	Разломы Дальнего Предела.	149
ГЛАВА 3. ПАУТИНА	42	Что дальше?	156
Сюжет на данный момент	42	ГЛАВА 8. ЗА УГАСАЮЩЕЙ ЗВЕЗДОЙ	158
Прохождение главы	42	Прохождение главы	158
Кроличья Ягода и логово Агаты	43	Обречённый Фандалин	158
Колодец Старой Совы	44	Мозговой Лабиринт	159
Руины Громодеревья	45	Бесконечная Пустота	172
Вершина Виверны	52	Воплощение Илвааша	184
Замок Каменной Пасти	53	Завершение	185
Что дальше?	58	Эпилог	186
ГЛАВА 4. ПЕЩЕРА МОРСКОГО ЭХА	60	Обелиски Нетерила	188
Прохождение главы	60	ПРИЛОЖЕНИЕ	189
Пещера Морского Эха	60		
Что дальше?	71		

Перевод – Ладомира, Radragast
Перевод подготовлен для [D&D Модно](#)
Вычитка перевода – Ладомира, Radragast
Вёрстка – Ладомира

При работе над переводом первых глав мы ориентировались на текст и оформление приключения «Затерянные рудники Фанделвера» от студии фэнтези «PHantom», чтобы сохранить преемственность и избежать путаницы в именах собственных и описаниях.





Типичное утро в городке Фандалин



ВВЕДЕНИЕ

На севере Побережья Мечей, между Невервинтерским лесом и горами Меча, расположено поселение Фандалин. Столетия назад Фандалин был процветающим городом с крепкими связями с соседними общинами. Но затем город разрушили бандиты, и Фандалин несколько веков был заброшен.

Только несколько лет назад переселенцы построили новое поселение на руинах старого. Эти люди надеются возродить Фандалин за счёт тяжёлой работы, сотрудничества и общей цели — построить прочный дом. Их усилиям и жизни постоянно угрожают бандиты, разбойники и монстры.

УГРОЗА СНИЗУ

Под городом, совершенно незаметно для жителей, скрываются трое фанатиков-свежевателей разума, которые замышляют леденящие душу планы.

Фанатики поклоняются Илваашу, божеству из Дальнего Предела, который намерен восстановить империю Свежевателей разума на Материальном плане. Илвааш хочет, чтобы эта империя простиралась по всей поверхности Торила, начиная со столицы Фандалин. (Подробнее об Илвааше см. Главу 8).

Фанатики-свежеватели разума обнаружили части разрушенного обелиска огромной магической силы, оставшегося от таинственной империи Нетерил, которая когда-то занимала часть этого региона. Отыскав оставшиеся фрагменты, фанатики планируют наполнить восстановленный обелиск нечестивой энергией Илвааша и превратить население Фандалина в верных злобному богу свежевателей разума.

Замысел этот сложен, но у свежевателей разума под Фандалином много союзников. Пока мелкие банды борются за контроль над Фандалином, союзники фанатиков ведут скрытные поиски частей разрушенного обелиска. Насколько они будут успешны, и смогут ли герои Фандалина остановить волю злого божества — это вам и предстоит узнать!

ОБ ЭТОЙ КНИГЕ

Фанделвер и ниже: Разрушенный обелиск — это приключение Dungeons & Dragons, подходящее для 4–6 персонажей. Персонажи игроков являются героями истории.

В этой книге описаны злодеи и монстры, которых герои должны одолеть, и локации, которые они должны исследовать, чтобы довести приключение до успешного завершения.

Это приключение представляет Фандалин, прилегающий к нему регион и Подземье в качестве места действия кампании, в которой вы можете создавать собственные приключения. В этой книге описаны все необходимые детали, но есть возможность добавить новые локации и злодеев по своему усмотрению.

ОБЗОР ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Это приключение разделено на две части:

Затерянные рудники. Главы 1–4 переосмысливают любимое приключение *Затерянные рудники Фанделвера*, опубликованное в 2014 году вместе в стартовом наборе D&D. Герои начинают Главу 1 на 1-м уровне и заканчивают Главу 4 на 5-м уровне.

Обелиск. Главы 5–8 повествуют о заговоре фанатиков-свежевателей разума против жителей Фандалина. Герои начинают Главу 5 на 5-м уровне и заканчивают Главу 8 на 12-м уровне.

ЗАТЕРЯННЫЕ РУДНИКИ ФАНДЕЛВЕРА

В начале приключения персонажи отправляются в Фандалин для выполнения простого задания, например, для помощи дварфу-покровителю (см. Раздел "Сюжетные зацепки приключения").

Действия фанатиков-свежевателей разума под Фандалином незаметны на протяжении большей части первых глав этой книги. Если ваши игроки не желают углубляться в темы невидимого ужаса, злых фанатиков или зловещих сущностей, вы можете закончить приключение в конце Главы 4. В таком случае замените гоблинов-псиоников в Главах 1–4 на гоблинов из *Бестиария* и завершите приключение, как только персонажи победят Неззнара. (Раздел "Что дальше?" в конце Главы 4 предоставляет дополнительную информацию, если вы используете этот вариант). Героям нет необходимости возвращаться в Фандалин и, таким образом, начинать события Главы 5 и последующих.



КРАТКОЕ СОДЕРЖАНИЕ ГЛАВЫ 1

Искатели приключений находятся на пути в город Фандалин, когда они натываются на засаду гоблинов. Они обнаруживают, что гоблины (из племени Каменной Пасти) захватили в плен друга персонажей — дварфа Гандрена Роксикера — и его сопровождающего, человека-воина Сильдара Холлвинтера. Персонажи должны разобраться с засадой, а затем пройти по следам гоблинов до их убежища. Там они могут спасти Сильдара и узнать от него, что Гандрен и его братья не так давно обнаружили легендарный затерянный рудник. Сильдар знает только то, что Гандрена и карту расположения рудников увезли в место под названием Замок Каменной Пасти.

КРАТКОЕ СОДЕРЖАНИЕ ГЛАВЫ 2

После прибытия в Фандалин персонажи обнаруживают, что его терроризируют Красноклеимённые, банда негодяев, возглавляемая таинственной личностью по прозвищу Стекланный Посох. Красноклеимённые пытаются изгнать персонажей из города, в ответ персонажи штурмуют логово Красноклеимённых. В скрытом убежище под старым поместьем они обнаруживают, что Ярно "Стекланный Посох" Альбрек, лидер Красноклеимённых Головорезов, получает приказы от кого-то по имени Паук — и что Паук хочет убить искателей приключений.

КРАТКОЕ СОДЕРЖАНИЕ ГЛАВЫ 3

Герои предпринимают несколько небольших исследований окрестностей Фандалина в поисках дополнительной информации о Пауке и потерянном руднике. Подсказки, которые персонажи обнаружили в Фандалине, могут привести их к слежке за таинственным волшебником в руинах Кольца Старой Совы, обращению за советом к опасной баньши, изгнанию банды налётчиков, скрывающихся на Вершине Виверны и исследованию руин Громодережья.

Часть обнаруженной информации указывает расположение Замка Каменной Пасти — цитадели короля Грола, лидера гоблинов Каменной Пасти. Здесь персонажи обнаруживают, что Паук — это дроу по имени Неззнар, и что гоблины Каменной Пасти работают на него. И что более важно, они находят карту затерянных рудников Гандрена Роксикера. В качестве альтернативы, они узнают, где находятся рудники, исследуя окрестности Фандалина.

КРАТКОЕ СОДЕРЖАНИЕ ГЛАВЫ 4

Следуя по карте или указаниям к местоположению затерянных рудников, персонажи попадают в Пещеру Морского Эха. Эта заброшенная система пещер наводнена нежитью и странными монстрами.

Паук и его верные последователи исследуют рудник и ищут легендарную Кузницу Заклинаний. У героев есть возможность отомстить за Гандрена Роксикера и обеспечить процветание и безопасность Фандалина, очистив богатые рудники от угроз, включая монстров и бандитов Паука.

ОБЕЛИСК

Если ваши игроки захотят продолжить историю после Главы 4, они найдут рассказ о древней магии, злобном божестве и фанатиках, одержимых превращением невинных жителей в свежевателей разума, верных Илваашу. После завершения Глав 1–4 персонажи обнаруживают, что гоблины-псионики совершают преступления в Фандалине. Исследование мест преступлений покажет, что гоблины ищут осколки разрушенного обелиска. Преследование гоблинов раскрывает их связь с заговором против Фандалина.

Персонажи узнают, что за этим заговором стоят свежеватели разума, которые служат Илваашу. Эти фанатики – ренегаты, которые надеются восстановить обелиск и использовать его силу. Используя обелиск для концентрации злой силы Дальнего Предела, фанатики планируют провести ритуал по превращению горожан Фандалина в свежевателей разума. Персонажи должны последовать за свежевателями разума в их крепость в Подземье, а затем в Дальний Предел, если они хотят спасти Фандалин от неминуемой гибели!

КРАТКОЕ СОДЕРЖАНИЕ ГЛАВЫ 5

Когда герои возвращаются в Фандалин, они обнаруживают, что гоблинов, сеющих хаос, стало ещё больше. Эти гоблины клана Соулпи похищают горожан и разрушают здания.

Расследование зависит от персонажей. Как только они соберут достаточно улик, приезжая мудрая дварфийка по имени Гвин Оресонг сможет помочь им выследить гоблинов до их логова: старой шахтерской заставы дуэргаров под названием "Покой Зорзулы" внутри горы недалеко от Фандалина. Там гоблины Соулпи работают по приказу своего лидера, гоблина-псионика, который называет себя Ракситидом Избранным.

Чтобы обезопасить город, персонажи должны отправиться в Покой Зорзулы, победить Ракситиду и спасти похищенных жертв. Как только они это сделают, герои обнаруживают, что Ракситид находился в психической связи с гораздо более могущественной силой, которая стремится уничтожить Фандалин. Силой являются три фанатика-свежевателя разума из Дальнего Предела, которые поручили гоблинам добыть осколки обелиска. Герои спасают несколько похищенных из Фандалина жертв, но становится ясно, что другие жертвы, а также новые части обелиска, ждут их в Подземье.

КРАТКОЕ СОДЕРЖАНИЕ ГЛАВЫ 6

Вооружившись знаниями, полученными в логове Ракситиды, герои отправляются на поиски трёх осколков обелиска. Один из осколков находится в Талхандерете, древнем храме дварфов, который много веков назад пал от рук свежевателей разума. Второй – в склепе Талханда, расположенном под Талхандеретом. Третий – на заброшенном подземном перекрестке Виселиц.

Вскоре герои узнают, что координатором действий фанатиков по поиску обелиска является свежеватель разума по имени Кунбраксель. Герои сталкиваются с Кунбракселем на перекрестке Виселиц. Однако оставшиеся похищенные жертвы до сих пор не найдены.

КРАТКОЕ СОДЕРЖАНИЕ ГЛАВЫ 7

Победив Кунбракселя, герои узнают, что его фанатичные последователи находятся в Подземье под названием Иллитинох. Иллитинох — это огромный комплекс, некогда бывший крепостью давно погибшего государства свежевателей разума, который фанатики превратили в святилище Илвааша. Персонажам предстоит отправиться в Иллитинох и столкнуться с его опасностями, чтобы остановить церемониальный ритуал. Они натываются на разломы в Дальний Предел, которые намекают на силу, которой обладают фанатики. Тем временем на Фандалин, подобно тени, обрушивается порча. Герои находят место проведения ритуала фанатиков, но обнаруживают, что свежеватели разума ушли в Дальний Предел, чтобы завершить последние этапы ритуала.

В ЦЕНТРЕ ЭТОЙ
ИСТОРИИ
ТАИНСТВЕННЫЙ
ОБЕЛИСК



КРАТКОЕ СОДЕРЖАНИЕ ГЛАВЫ 8

Открыв врата в Дальний Предел, герои следуют за фанатиками-свежевателями разума в Мозговой Лабиринт, жуткий дом Илвааша. Потерпев поражение, фанатики Илвааша стремятся получить силу непосредственно от этого нечестивого существа, являющегося порождением Ильсенсина, бога свежевателей разума. Персонажам предстоит пройти по гигантскому живому лабиринту, чтобы добраться до свежевателей разума и прервать их ритуал. Сложность этой задачи зависит от того, сколько частей обелиска удалось добыть фанатикам. В любом случае, как только фанатики будут повержены, перед персонажами появится воплощение божества (о котором подробно рассказывается далее в приключении), чтобы бросить им вызов.

ПОДГОТОВКА К ПРИКЛЮЧЕНИЮ

Для начала этого приключения вам понадобятся основные книги пятой редакции (Книга игрока, Руководство Мастера и Бестиарий).

Текст, который появляется в подобном окне, предназначен для чтения вслух или пересказа игрокам, когда их персонажи впервые оказываются в том или ином месте или при определённых обстоятельствах, как это описано в тексте.

Бестиарий содержит блоки характеристик для большинства существ, встречающихся в этом приключении. Остальные блоки характеристик можно найти в Приложении **A**, как указано в тексте, или во встречах, в которых они появляются.

Когда имя существа выделяется **жирным** шрифтом, это визуальная подсказка, указывающая вам на его блок характеристик, как способ сказать: "Эй, Мастер, тебе лучше подготовить блок характеристик этого существа. Тебе это понадобится". Заклинания и снаряжение, упомянутые в приключении, описаны в Книге игрока. Магические предметы описаны в Руководстве Мастера, если текст приключения не укажет вам на описание предмета в Приложении **B**.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КАРТ

Эта книга содержит несколько внутренних карт. В основном эти карты, кроме двух, предназначены для использования Мастером. Эти элементы более подробно описаны ниже.

КАРТЫ ДЛЯ МАСТЕРА

Практически все карты, которые появляются в этой книге, предназначены только для Мастера. По мере того, как персонажи исследуют локации на данной карте, вы можете перерисовывать части карты на миллиметровой бумаге или другой поверхности, чтобы помочь

вашим игрокам визуализировать локации, которые могут иметь необычные формы или особенности. Ваши нарисованные от руки карты необязательно должны соответствовать оригиналам, и вы можете изменять особенности карты по своему усмотрению. Также ваши карты не нуждаются в тщательной детализации. Вы можете опустить детали, которые не сразу видны (такие как секретные двери и другие скрытые функции), пока персонажи не смогут обнаружить их и взаимодействовать с ними.

КАРТЫ ДЛЯ СОВМЕСТНОГО ИСПОЛЬЗОВАНИЯ

Две карты предназначены для совместного использования с игроками

На первой карте показаны окрестности Фандалина, включая известные места в Подземье, где предстоит побывать персонажам. Если игроки ещё не знают этих названий, это хорошо! Как только они узнают в игре, куда они направляются, они поймут, что слышали об этой локации и могут двигаться в правильном направлении.

Вторая карта – это удобная для игроков карта города Фандалин.

НЕСМЕРТЕЛЬНЫЕ РАЗВЯЗКИ

Это приключение полно столкновений, в которых персонажи, возможно, пожелают сразиться со своими врагами. Однако небоевое или другое несмертельное решение – действенный способ разрешить многие столкновения с врагом. Персонажи могут оглушать врагов, запутывать их, заставляя убегать, подкупать их за информацию или иным образом находить творческие способы разрешения конфликтов. Проявляйте осмотрительность, и если персонажи ищут способы разрешить столкновения без насилия, воспользуйтесь этим, если позволяет история.

ТРЕКЕР ИСТОРИЙ

В этом приключении используется трекер историй, копия которого приведена в конце книги. Трекер историй — это инструмент для ведения заметок, который поможет вам и игрокам запомнить важную информацию о персонажах и их достижениях.



Силы Дальнего Предела влияют на гоблинов, которые ищут осколки обелиска

ОКРЕСТНОСТИ ФАНДАЛИНА

1 гекс = 5 миль = 8 километров

КАРТА ДЛЯ МАСТЕРА

КАРТА ДЛЯ ИГРОКОВ



Гора Хотноу

Невервинтерский лес

Холмы
Звездного
металла

Талхандерет

Перекресток
Виселицы

Невервинтер

Громодеревье

Логово
Агаты

Кроличья Ягода

Колодец
Старой
Совы

Замок
Каменной
Пасти

Главный трект

Убежище
Каменных
Пастей

Триборская тропа

Вершина
Виверны

Ледяной Пик

Пещера
Морского
Эха

Покой Зорзулы

Потерянные
шахты

Горы Меча

Кригтаргарденский лес

Лейлон

Топь
Мертвецов

- Город
- Селение
- Руины
- Интересное место
- Горный пик
- Дорога
- Тропа
- Река
- Лес
- Болото
- Холмы
- Горы

ЗАБЫТЫЕ КОРОЛЕВСТВА

Мир Забытых королевств — это мир высокой фантастики, населенный эльфами, дварфами, полуросликами, людьми и другими расами. Королевства полны доблестных рыцарей, отправляющихся на поиски предков, изворотливых негодяев, рыщущих по городским улицам, жрецов, орудующих булавами и заклинаниями на службе у своих богов, и волшебников, грабящих руины павшей империи Нетерил. Героев мало, а опасностей — будь то дыхание дракона или заклинание лича — предостаточно.

Это приключение разворачивается на Побережье Мечей, где отважные герои копаются в развалинах павших крепостей и исследуют руины давно исчезнувших цивилизаций. Под землёй не меньше приключений и опасностей. Подземье здесь кишит монстрами и остатками могущественных цивилизаций, а также неизвестными ужасами.

На прилагаемой карте показан регион Побережья Мечей, окружающий Фандалин. Отмечены несколько интересных мест, в том числе Подземья, ключевые для сюжета этого приключения. Другие части карты остаются без пометок, и приключения, которые там ожидают персонажей, вы можете придумать сами!

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

Прежде чем приступить к этому приключению, подумайте о том, чтобы провести свою первую игровую сессию, помогая своим игрокам создавать персонажей. Персонажи родились и выросли в регионе Побережья Мечей или они родом из далёких земель? Как давно персонажи знают друг друга? Что может привести их в Фандалин?

ПРЕДЫСТОРИИ ПЕРСОНАЖЕЙ

В руководстве игрока содержатся предыстории персонажей, которые хорошо подходят для этого приключения. Если у ваших игроков возникают проблемы с дополнением предысторий своих персонажей подробностями о регионе Побережья Мечей, поделитесь с ними советами из Таблицы «Сюжетные зацепки для персонажей, связанные с предысториями».

СЮЖЕТНЫЕ ЗАЦЕПКИ

Игроки могут придумать свои собственные причины для посещения Фандалина, или они могут использовать предлагаемые сюжетные зацепки. Зацепки, связанные с предысторией, также дают персонажам мотивацию для посещения Фандалина.



ГАНДРЕН
РОКСИКЕР

Рекомендуется, чтобы хотя бы один персонаж использовал сюжетную зацепку *"Встретимся в Фандалине"*, приведенную ниже, чтобы участник был связан с дварфом Гандреном Роксикером, который играет заметную роль в главах 1–4:

Встретимся в Фандалине. Вы находились в городе Невервинтер, когда ваш покровитель и друг дварф Гандрен Роксикер нанял вас сопровождать фургон в Фандалин. Гандрен отправился вперед вместе с воином Сильдаром Холлвинтером, чтобы заняться делами в городе, пока вы будете следовать следом с фургоном. Владелец магазина *"Припасы Бартена"* в Фандалине заплатит вам по 10 зм каждому за доставку фургона в целости и сохранности в Фандалин.

Друг Арфистов. Вы провели большую часть своей жизни в благоговении перед Арфистами, секретной организацией, занимающейся продвижением добра и сохранением истории. Вы всегда хотели присоединиться, но вам было трудно привлечь внимание группы. Вы направляетесь в Фандалин, где, как вы надеетесь, ваши добрые дела привлекут внимание Арфистов.

Стажер Ордена Латной перчатки. Вы присягнули Ордену Перчатки, набожной и бдительной группе, которая стремится защищать мир от злодеев. Прежде чем вы станете полноправным членом, вы решили встретиться со своим героем, бывшим авантюристом по имени Даран Эдермат, который был частью ордена и предотвратил множество местных угроз. Даран живёт в Фандалине в домике рядом с яблоневым садом. Вы планируете навестить его, прежде чем присоединиться к ордену.

СЮЖЕТНЫЕ ЗАЦЕПКИ ДЛЯ ПЕРСОНАЖЕЙ, СВЯЗАННЫЕ С ПРЕДЫСТОРИЯМИ

Предыстория	Персонаж
Послушник	Пограничный город Фандалин устойчив, но религиозные организации ограничены. Ваш храм в Невервинтере отправил вас в Фандалин, чтобы помолиться и предложить общение с верующими-единомышленниками.
Шарлатан	Вы спланировали свою последнюю схему быстрого обогащения. Жители Фандалина никогда не слышали о том, что вы продаёте, и вы надеетесь создать клиентскую базу.
Преступник	Вас разыскивают за преступления в Невервинтере, и, возможно, вы изгнаны из города. Фандалин - маленький оплот цивилизации, где вы можете затаиться, и никто ничего не узнаёт.
Артист	Вы провели время в Невервинтере и любите выступать перед аудиторией, но вам нужен новый опыт, из которого вы могли бы черпать вдохновение для своего искусства. Путешествие в Фандалин предоставит новый материал для вашей работы и новых зрителей.
Народный герой	Возможно, у вас скромное происхождение, но вы сделали себе имя героя в дикой местности за пределами Невервинтера. Вам нужны новые приключения, поэтому вы отправились на границу Фандалина.
Гильдейский ремесленник	Вы научились полезному ремеслу в Невервинтере, но в городе слишком большая конкуренция. И вы направляетесь в Фандалин, где надеетесь начать прибыльный бизнес.
Отшельник	Вы провели много времени в дёбрях за пределами Невервинтера, но у вас всегда был дом в городе. Вы решили переехать куда-нибудь в сельскую местность, и Фандалин кажется идеальным местом.
Благородный	Ваша семья живёт в городе Невервинтер, но владеет недвижимостью по всему региону Побережья Мечей. Недавно вы унаследовали дом в Фандалине и должны осмотреть это место, прежде чем решите сохранить его или продать.
Чужеземец	Вы провели свою юность со стражем, который жил простой жизнью в дикой местности за пределами Фандалина, но позже вы переехали в город. Теперь, став взрослым, вы решили вернуться в район, где чувствуете себя как дома.
Мудрец	В академических залах Невервинтера вы изучали историю союза региона между Фандалином и его соседями. Судьба потерянных рудников Фанделвера всегда завораживала вас, поэтому вы отправляетесь в Фандалин, чтобы выяснить, знают ли местные жители слухи о её судьбе.
Моряк	Вы плавали на кораблях вдоль Побережья Мечей, но столкновение со смертью заставило вас пересмотреть свою профессию. Вы направляетесь в Фандалин, чтобы решить, что делать дальше.
Солдат	Вы являетесь членом гвардии Невервинтера, и вы получили ужасную травму при исполнении служебных обязанностей. Вы исцелились, но вы ещё не готовы вернуться к работе. Пока это не так, вы берётесь за легкую работу по охране торговых фургонов, направляющихся в Фандалин

НАЧИНАЕМ ПРИКЛЮЧЕНИЕ

Когда начинается это приключение, персонажи находятся в городе Невервинтер. Подумайте о том, чтобы сказать персонажам, что все они присоединятся к одному фургону, направляющемуся в Фандалин, потому что они работают на дварфа Гандрена Роксикера (см. зацепку "Встретимся в Фандалине" выше), или у них есть другая причина отправиться в пограничный город. Независимо от мотивации персонажей, позвольте им присоединиться к фургону без дополнительной оплаты, рассказав, как каждый персонаж обеспечил себе проезд по мере необходимости. Если вы выясните, почему персонажи путешествуют вместе, прежде чем начать приключение, ваши последующие игровые сессии пройдут более гладко.

ВЛИЯНИЕ ДАЛЬНОГО ПРЕДЕЛА

В этом приключении фанатики Дальнего Предела стремятся превратить мирных жителей поселения Фандалин в свежевателей разума, преданных злобному божеству Илваашу.

Ещё до того, как фанатики попытаются завершить свой ритуал в Главе 8, их влияние на город наполняет это место энергией Дальнего Предела. Жители города начинают меняться тревожным образом. Здания Фандалина и окружающая среда также увядают, что придаёт всему городу атмосферу упадка.

Порча поражает Фандалина,
пока фанатики Илвааша плетут заговор



ТРАНСФОРМАЦИЯ ФАНДАЛИНА

Каждый раз, когда персонажи возвращаются в Фандалин во второй части приключения, они обнаруживают, что город и горожане всё больше подвергаются влиянию Дальнего Предела. Трансформации становятся заметными в Главе 5 и ухудшаются к Главе 8.

Иллюстрации в этих главах изображают эти изменения. Используйте следующие описания, когда персонажи находятся в городе, чтобы придать приключению дополнительную зловещую атмосферу. Эффекты каждого описания суммируются с эффектами предыдущих глав:

Глава 5. Небо над Фандалином вечно серое, а его здания кажутся более унылыми, чем обычно. Горожане выглядят усталыми и измождёнными.

Глава 6. Между трещинами в зданиях и бульжниках Фандалина растут почти незаметные чешуйчатые грибы. Горожанам, похоже, становится нехорошо.

Глава 7. Мясистые сорняки-паразиты растут подобно щупальцам вдоль зданий и улиц Фандалина. У горожан появляются странные симптомы.

Глава 8. Небо Фандалина приобретает ярко-зелёный цвет. Мясистые сорняки становятся гуще и длиннее, обвиваясь вокруг зданий и балок, как стебли. Горожане выпускают щупальца и становятся иррационально злыми и жестокими.

ТРАНСФОРМАЦИЯ ПЕРСОНАЖА

Если фанатики добьются успеха, персонажи могут превратиться в свежевателей разума (см. конец Главы 8). Ритуал Дальнего Предела может не затронуть персонажей за пределами региона, хотя это зависит от вас. Даже если персонажи не превращаются в свежевателей разума, они претерпевают всё возрастающие изменения по мере развития сюжета.

Следующие правила позволяют вам отслеживать эффекты влияния Дальнего Предела на персонажей.

Прежде чем использовать трансформацию персонажа, проговорите с игроками, готовы ли они к тому, что их персонаж будет испытывать эффекты трансформации. Игрок не упустит игровых преимуществ, если откажется от этого.

ЭТАПЫ ТРАНСФОРМАЦИИ ПЕРСОНАЖА

По мере усиления влияния Дальнего Предела на персонажей, они начинают меняться. Существует четыре стадии трансформации.

Продвижение. Персонажи начинают со стадии 1 в начале Главы 5. Они переходят к этапу 2 в Главе 6, этапу 3 в Главе 7 и этапу 4 в Главе 8.

Изменения. Чтобы определить какие изменения происходят с персонажем на каждой стадии трансформации, ознакомьтесь с Таблицей «Эффекты трансформации». Примеры в столбце Изменения являются рекомендациями; вы можете придумать другие изменения аналогичного масштаба. Старайтесь сделать трансформацию уникальной для каждого персонажа.

Последствия изменений могут происходить в любой момент, и так часто, как вы пожелаете. Это предназначено для веселья, а не для того, чтобы доставлять игрокам неудобства.

На более высоких стадиях трансформации эффекты с более низких стадий становятся выражены сильнее. Например, шёпот становится более настойчивым, или щупальце становится больше, или прорастает второе.

Реакции НИП. НИП и существа заметят странное поведение персонажей, изменения в телах персонажей или другие эффекты, когда персонажи находятся рядом. По вашему усмотрению отношение существ может измениться, когда они заметят эти мутации, в зависимости от характера изменений, личности существа, а также обстоятельств обнаружения.

Игровые эффекты. По вашему усмотрению эти преобразования могут иметь внутриигровые эффекты. Например, голоса, которые шепчут персонажу, могут дать полезную подсказку. Или персонаж может услышать телепатический разговор между существами, которые разговаривают с помощью телепатии. Персонаж может получить преимущество при проверке Харизмы, чтобы убедить Аберрацию, которая видит трансформации персонажа. Возможности безграничны.

ЭФФЕКТЫ ТРАНСФОРМАЦИИ

Этап	Изменения
1	Дальний Предел связывается с персонажем способом, определяемым броском d6: (1) персонаж пробуждается от кошмаров под слышимый тревожный голос, призывающий его и окружающих отправиться в определённое место или совершить определённое действие; (2) персонаж и окружающие его люди слышат шёпот непонятных разговоров или бессмыслицу; (3) персонаж время от времени распознаёт тревожащие слова на языках, которых он не понимает; (4) персонаж замечает странные закономерности в повседневных предметах и событиях; (5) персонаж обнаруживает незнакомые предметы в знакомых местах; (6) персонаж иногда слышит незнакомый голос, исходящий из его горла, когда он пытается заговорить.
2	Сила Дальнего Предела начинает изменять тело персонажа непредсказуемым способом, определяемым броском d4: (1) часть тела временно перемещается или поворачивается на 360 градусов; (2) у персонажа вырастает один или несколько глаз или ртов, которые он не контролирует; (3) персонаж замечает, что странные костяные выступы время от времени проступают под кожей; (4) персонаж отращивает щупальце, которое время от времени подбирает крошечные предметы.
3	Энергия пустоты начинает просачиваться в душу персонажа способом, определяемым броском d6: (1) аберрации воспринимают персонажа как одного из своих; (2) предметы, привязанные к Дальнему Пределу, гудят, светятся или вибрируют, когда персонаж находится поблизости; (3) у персонажа развивается нежелательная тяга, например, к сырому мясу, испорченной пище, насекомым, волосам или ногтям; (4) персонаж иногда бросает взгляд в сторону, чтобы обнаружить надписи или рисунки, выполненные его почерком или в его стиле, но он уверен, что не создавал их; (5) персонаж иногда непроизвольно общается телепатически, а не как обычно; (6) персонаж иногда оставляет черные, грязные отпечатки рук на предметах, к которым прикасается.
4	Связь персонажа с Дальним Пределом возросла до такой степени, что теперь он искажает реальность в пределах 30 футов от себя способом, определяемым броском d6: (1) существа больше не отбрасывают тени; (2) переносимые предметы, которые не держат или не переносят, меняют расположение; (3) зеркала не показывают отражений; (4) животные напуганы; (5) скоропортящиеся продукты портятся; (6) температура окружающей среды повышается или понижается.



Дорога в Фандалин часто бывает опасной



ГЛАВА 1. ОПАСНОЕ ПУТЕШЕСТВИЕ

Более пятисот лет назад кланы dwarфов и гномов заключили соглашение, известное как Пакт Фанделвера, согласно которому они разделили богатый рудник в загадочной пещере Морского Эха. Помимо минеральных богатств, пещера скрывала в себе огромную магическую силу. Люди-заклинатели объединились с dwarфами и гномами, чтобы обуздать эту энергию и направить её в огромную кузницу, названную Кузницей Заклинаний, где можно было создавать магические предметы. Всё шло хорошо, и соседний город Фандалин процветал. Беда пришла, когда бандиты хлынули с севера, опустошая все на своем пути.

Отряд бандитов в союзе со злыми волшебниками атаковал пещеру Морского Эха, чтобы захватить её богатства. Волшебники-люди сражались плечом к плечу с dwarфами и гномами, защищая Кузницу Заклинаний, и в результате последовавшей магической битвы большая часть пещеры была разрушена. Лишь немногие выжили после обвалов и подземных толчков и знания о местонахождении пещеры Морского Эха были утеряны.

На протяжении веков слухи о затерянных сокровищах привлекали в окрестности Фандалина искателей сокровищ и приключений, но никто так и не нашёл потерянный рудник. В последние годы люди вновь заселили этот район, и теперь Фандалин превратился в приграничный городок.

Недавно трое dwarфов, братьев Роксикер, обнаружили вход в Пещеру Морского Эха и намерены вновь открыть рудник. Но они не единственные, кто интересуется пещерой. Таинственный злодей, известный как Паук, контролирует бандитов и гоблинов в этом регионе, а его агенты следят за Роксикерами. Паук хочет присвоить Пещеру Морского Эха себе и принимает меры, чтобы никто не узнал, где она находится.

ПРОХОЖДЕНИЕ ГЛАВЫ

Эта глава начинается с засады гоблинов по дороге в Фандалин, после которой персонажам предстоит преследовать нападавших до их логова в пещере. Прежде чем приступить к приключению, потратьте несколько минут на следующее:

- **Представление персонажей.** Предложите игрокам представить своих персонажей друг другу, если они ещё этого не сделали.

- **Связь с Гандреном.** Попросите игроков подумать о том, как их персонажи познакомились с dwarфом Гандреном Роксикером. Позвольте игрокам придумать свои собственные истории. Если игрок затрудняется, предложите что-нибудь простое. Например, Гандрен может быть другом детства или он помог персонажу игрока в сложной ситуации.

- **Детали поездки.** Спросите игроков, как путешествуют их персонажи. Если персонажи сопровождают повозку Гандрена с припасами, то один или два персонажа должны вести повозку. Остальные персонажи могут ехать на повозке, идти рядом с ней или вести разведку впереди.

РАЗВИТИЕ ПЕРСОНАЖА

На начало главы персонажи должны быть 1-го уровня. Они получают уровень, когда завершают исследование убежища Каменной Пасти.

ДОРОГА В ФАНДАЛИН

Приключение предполагает, что вы используете сюжетную зацепку «Встретимся в Фандалине» (см. Введение к этой книге) для всех своих персонажей. Персонажи сопровождают повозку с провизией из Невервинтера в Фандалин. До Фандалина остаётся пол дня пути, когда отряд попадает в засаду гоблинов из клана Каменной Пасти.

В начале приключения прочитайте следующий текст (Если вы используете другую сюжетную зацепку, перейдите ко второму абзацу и при необходимости откорректируйте детали):

В городе Невервинтер dwarф Гандрен Роксикер попросил вас доставить повозку с провизией в Фандалин, расположенный в паре дней пути к югу от города. Гандрен был взволнован и скрывал причины своей поездки, сказав лишь, что он и его братья нашли «кое-что потрясающее» и что он заплатит вам по 10 зм за благополучную доставку его припасов в магазин «Припасы Бартена» в Фандалине. Затем он отправился впереди вас на лошади вместе с сопровождающим его воином Сильдаром Холлвинтером, заявив, что ему нужно прибыть пораньше, чтобы «позаботиться о делах».

Последние несколько дней вы провели, следуя по Главному тракту на юг от Невервинтера, и недавно свернули на восток на Триборскую тропу. Пока что у вас не было проблем, но вы знаете, что эта территория может быть опасной. Бандиты и разбойники, как известно, бродят вдоль этой дороги.

УПРАВЛЕНИЕ ФУРГОНОМ

Управлять повозкой может любой персонаж, никаких навыков для этого не требуется. Два вола тянут повозку. Если никто не держит поводья, волы останавливаются на месте.

Повозка нагружена горнодобывающим снаряжением и продуктами питания. Сюда входит дюжина мешков муки; несколько бочонков солёной свинины; два бочонка крепкого эля; лопаты, кирки и ломы (около дюжины штук); и пять фонарей с небольшой бочкой масла (объемом около пятидесяти фляг). Общая стоимость груза 100 зм.

ГОБЛИНСКАЯ ЗАСАДА

Через несколько часов после того, как персонажи свернут на Триборскую тропу (см. карту Окрестности Фандалина), они достигают места, показанного на карте справа.

Вы двигаетесь по Триборской тропе уже пол дня и приближаетесь к боковой дороге, ведущей на юг, к Фандалину. За поворотом вы натываетесь на сцену недавней битвы. Лес здесь примыкает к тропе, по обе стороны дороги крутые насыпи и густые заросли. Две лошади бродят по дороге, обнюхивая разграбленные и разбросанные личные вещи.

Это место усеяно стрелами, рванными клочками ткани и всякой всячиной, выброшенной из сумок Гандрена, когда гоблины искали карту. Если вы используете приключенческую зацепку «Встретимся в Фандалине», любой персонаж узнаёт лошадей как принадлежащих Гандрену Роксикеру и Сильдару Холвинтеру. Игроки сами решают, брать ли с собой лошадей.

Когда персонажи подойдут поближе, прочитайте:

Седельные сумки лошадей были разграблены. Рядом лежит пустой кожаный футляр для карт.

В лесу прячутся четыре **гоблина**, по два по обе стороны дороги. Они ждут, пока кто-нибудь приблизится к лошадям, а затем нападают.

Гоблины сражаются насмерть, пока один гоблин не останется в живых; затем этот гоблин убегает и направляется к гоблинской тропе (см. ниже).

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Если вдруг гоблины одержат победу, они оставляют персонажей без сознания, грабят их и повозку, а затем направляются в убежище



Каменной Пасты. При желании персонажи могут отправиться в Фандалин, купить новое снаряжение в «Припасах Бартена», вернуться к месту засады и найти след гоблинов.

Персонажи могут поймать одного или нескольких гоблинов, лишив их сознания вместо того, чтобы убить. Чтобы лишить гоблина сознания, персонаж должен любым оружием, наносящим дробящий урон (включая безоружный удар) нанести достаточно урона, чтобы понизить хиты гоблина до 0. Гоблин приходит в сознание через несколько минут, и его можно убедить поделиться информацией (см. «Что знают гоблины Каменной Пасты»). Гоблина также можно убедить провести отряд к убежищу Каменной Пасты и провести персонажей вокруг ловушек по пути (см. «Гоблинская тропа» ниже).

Персонажи могут не найти следы гоблинов или решить продолжить путь в Фандалин. В этом случае перейдите к Главе 2. Эльмина Бартен (владелица «Припасов Бартена») разыскивает персонажей и сообщает им, что Гандрен Роксикер так и не прибыл. Она рассказывает о проблемах с гоблинами и предлагает персонажам вернуться к месту засады для возобновления расследования (после отдыха). Бартен также сообщает группе, что Линен Грейвинд из магазина Львиный Щит (см. «Описание города» в Главе 2) может предоставить дополнительную информацию о нападениях гоблинов.

ЧТО ЗНАЮТ ГОБЛИНЫ

Гоблинов Каменной Пасты, которых поймали персонажи, можно убедить раскрыть следующую информацию:

- **Лидер медвежатник.** Их лидер — медвежатник по имени Кларг. Кларг подчиняется королю Гролу, вождю племени Каменной Пасты, который живет в Замке Каменной Пасты. (Гоблины могут указать примерное направление к замку. Он находится примерно в 20 милях (32 км) к северо-востоку, в Невервинтерском лесу.)
- **Захват Гандрена.** Несколько дней назад к Кларгу прибыл гoblin-посланник от короля Грола. Посланник сообщил, что некто по имени «Паук» заплатил Каменным Пастям за то, чтобы они поймали Гандрена Роксикера и отправили его и всё, что он несёт, королю Гролу. Кларг выполнил приказ. Гандрен попал в засаду и был доставлен вместе со своими вещами, включая карту, к королю Гролу.
- **Местоположение Сильдара.** Человек сопровождавший Гандрена содержится в «пещере для еды» (зона Н6). В настоящее время в убежище обитает около пятнадцати гоблинов.
- **Странные гоблины.** В последнее время странные гоблины иногда присоединялись к Каменным Пастям в их придорожных засадах, но не сегодня. У этих странных гоблинов удлинённые черепа, а их оружие окружает светящаяся зелёная энергия, когда они атакуют. Гоблины Каменной Пасты не знают, кто эти новички; новые гоблины просто бормочут и уходят после каждого нападения. Каменные Пасты боятся этих странных гоблинов и думают, что персонажи тоже должны бояться их. (Это отсылка к гоблинам-псионикам, которые будут играть более важную роль в последующих главах.)

Это важно, потому что гоблины приготовили на тропе две ловушки, чтобы помешать преследователям.

ЛОВУШКА

Идя по тропе, примерно через 10 минут персонажи на пути сталкиваются со скрытой ловушкой. Если персонажи ищут ловушки, ведущий персонаж должен преуспеть в проверке Мудрости (Внимательность) Сл 15, чтобы заметить ловушку. Если персонаж проваливает проверку, срабатывает ловушка. Персонаж должен преуспеть в спасброске Ловкости Сл 10, иначе его перевернёт вверх тормашками, и он повиснет на высоте 10 футов над землёй. Персонаж считается *Опутанным* до тех пор, пока верёвка ловушки не будет нанесено 1 или более рубящего урона. Персонаж, которого не опустили осторожно, получает 3 (1d6) дробящего урона от падения.

ЯМА-ЛОВУШКА

Ещё через 10 минут путешествия по тропе персонажи натываются на замаскированную яму-ловушку. Ширина ямы 6 футов и глубина 10 футов. Ловушка срабатывает, когда по ней проходит существо.

Главный персонаж должен преуспеть в проверке Мудрости (Внимательность) Сл 15, чтобы обнаружить скрытую яму. Если персонаж проваливает проверку, он должен преуспеть в спасброске Ловкости Сл 10, иначе упадет в яму, получив 3 (1d6) дробящего урона. Стены ямы не крутые, поэтому для того, чтобы выбраться из ямы, не требуется никакой проверки характеристик.

ТРОПА ГОБЛИНОВ

После победы над гоблинами, любой осмотр местности показывает, что гоблины уже не первый раз используют это место для устраивания засад.

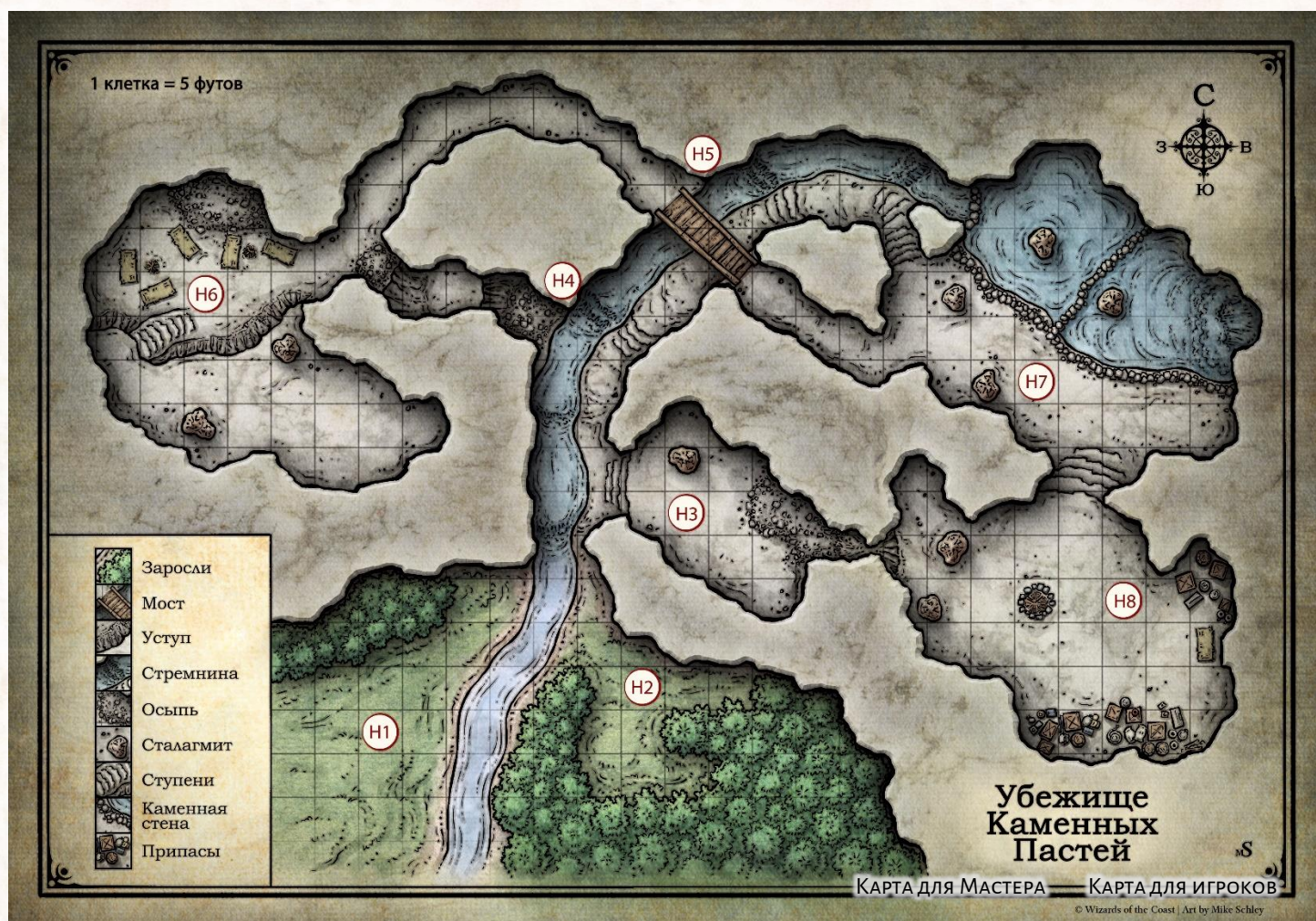
На северной стороне дороги персонажи могут легко найти за зарослями тропу, ведущую на северо-запад. Персонаж, преуспевающий в проверке Мудрости (Выживание) Сл 10, узнаёт, что около дюжины гоблинов проходили по этой тропе; персонаж также видит следы двух тел, которые утащили с места засады.

Погонщики могут легко увести повозку с дороги и привязать волов, прежде чем персонажи начнут преследовать гоблинов.

Тропа ведёт пять миль (8 км) на северо-запад и заканчивается у убежища Каменной Пасты. Попросите игроков определить порядок следования персонажей, идущих по тропе.



Гоблины Каменной Пасты
ЛЮБЯТ УСТРАИВАТЬ ЗАСАДЫ



УБЕЖИЩЕ КАМЕННОЙ ПАСТИ

Гоблины Каменной Пасты создали убежище, из которого они могут легко выслеживать и грабить тех, кто путешествует по Триборской Тропе или по дороге в Фандалин. Их клан назван так потому, что гоблины клана затачивают зубы до острых кончиков, чтобы выглядеть свирепее.

Лидером Каменных Пастей является медвежатник Кларг, который получил приказ от короля Грола грабить любые плохо защищённые караваны и путешественников, идущих по этому пути. Несколько дней назад посланник из Замка Каменной Пасты принес новый приказ: подстеречь дварфа Гандрена Роксикера и всех, кто путешествует с ним.

Тропа от места засады ведёт ко входу в убежище Каменной Пасты (зона Н1).

ОСОБЕННОСТИ МЕСТНОСТИ

Пещера Каменной Пасты круто уходит вверх. Вход находится у подножия большого холма, а пещеры и проходы находятся внутри самого холма.

Потолки. Большинство пещер и проходов имеют крутые потолки, образующие покрытые сталактитами своды, возвышающиеся на 20–30 футов над полом.

Свет. Зоны Н1 и Н2 находятся снаружи. Остальная часть пещеры темна, если не указано иное. Текст в рамке для этих мест предполагает, что у персонажей есть тёмное зрение или источники света, например факел, фонарь или заклинание Свет.

Сталагмиты. Эти выступающие скальные шпильки могут обеспечить укрытие.

Звук. Шум воды в пещере заглушает шум для любых существ, которые не вслушиваются внимательно. Существа могут совершить проверку Мудрости (Внимательность) Сл 15, чтобы услышать что-либо в соседних помещениях.

Ручей. Ручей, протекающий через пещеру, имеет глубину 2 фута, течение медленное, что позволяет легко перейти через него. Вода в ручье холодная.

Щебень. Области осыпающихся камней и гравия представляют собой *труднопроходимую местность*.

Н1: ВХОД В ПЕЩЕРУ

След гоблинов привёл вас к пещере на склоне холма в пяти милях от места засады. Из входа в пещеру, затенённого густыми зарослями шиповника, вытекает неглубокий ручей. Узкая сухая тропа ведёт в пещеру по правому берегу этого ручья.

Заросли на участке Н2 не просматриваются с западного берега ручья.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Предполагается, что гоблины в зоне Н2 наблюдают за этой областью, но не очень внимательно. Однако если персонажи здесь сильно шумят — например, громко спорят о том, что делать дальше, разбивают лагерь, вырубая кустарник и т. д. — гоблины в зоне Н2 это замечают и нападают на них через заросли, что дает гоблинам укрытие на три четверти.

Н2: СТОРОЖЕВОЙ ПОСТ

Когда персонажи переходят на восточную сторону ручья, они могут видеть за зарослями область Н2. Это сторожевой пост гоблинов, но гоблины на посту скупают и невнимательны.

На восточной стороне ручья, вытекающего из устья пещеры, в зарослях шиповника вырублен небольшой участок, образующий сторожевой пост. Деревянные доски выравнивают шиповник и дают охранникам место, где они могут спрятаться и наблюдать за окрестностями, включая нескольких гоблинов, скрывающихся там прямо сейчас!

Здесь находятся два **гоблина** и один **босс гоблинов**. Если гоблины замечают злоумышленников в зоне Н1, они начинают стрелять из луков, сквозь заросли и, вероятно, застигая персонажей врасплох. Если гоблины не замечают персонажей в зоне Н1, они замечают персонажей, идущих по ручью, и ни одна из сторон не застигнута врасплох.

Персонажи,двигающиеся осторожно или разведывающие обстановку, могут застать врасплох наблюдателей-гоблинов. Пусть каждый персонаж, который идёт впереди, совершит проверку Ловкости (Скрытность). Самая низкая проверка противопоставляется проверке Мудрости (Внимательность) гоблинов, чтобы не быть застигнутыми врасплох.

Заросли. Заросли вокруг поляны представляют собой *труднопроходимую местность*, они не опасны, а только мешают. Они дают укрытие на три четверти существам, атакующим через них.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Когда босс гоблинов побежден, оставшиеся гоблины пытаются бежать в зону Н3 чтобы выпустить волков.

СОКРОВИЩЕ

У босса гоблинов есть кошель с 16 см.

Н3: ПСАРНЯ

Внутри пещеры, сразу возле входа несколько неровных каменных ступеней ведут в небольшое сырое помещение на восточной стороне прохода. Помещение сужается до круто поднимающегося разлома в дальнем конце и наполнена зловонием животных. Свирепое рычание и звук звона цепей доносятся до вашего слуха, когда вы замечаете троих волков, которые прикованы сразу за входом в помещение. Цепь каждого волка ведёт к железному пруту, вбитому в основание сталагмита.

У Каменных Пастей есть псарня, где они тренируют сражаться злых волков.



В СВОЁМ УБЕЖИЩЕ
КАМЕННЫЕ ПАСТИ
ДЕРЖАТ ВОЛКОВ

Три **волка** прикованы к сталагмиту. Они не могут достать существ, стоящих на ступеньках, но атакуют любое существо, которое входит в помещение (см. «Развитие событий» ниже). Гоблины в близлежащих пещерах обычно игнорируют звуки рычания волков, но, если персонажи сражаются с волками, 1d4 гоблинов приходят для проверки через 2 раунда.

Персонаж, который пытается успокоить животных, может совершить проверку Мудрости (Уход за животными) Сл 15. При успехе волки позволяют всем персонажам передвигаться по комнате. Если волкам дают еду, сложность снижается до 10.

Разлом. Узкое отверстие в восточной стене ведёт к естественному проходу, который поднимается на 30 футов в зону Н8. Возле разлома накопился мусор, выброшенный сверху. Персонаж, пытающийся подняться или спуститься по проходу, должен совершить проверку Силы (Атлетика) Сл 10. При успехе персонаж перемещается вверх или вниз с уменьшенной вдвое скоростью. При результате проверки 6–9 персонаж с трудом поднимается или спускается, и он тратит на это 10 минут. При результате 5 или меньше персонаж падает и получает 3 (1d6) дробящего урона за каждые 10 фт, приземляясь *ничком* у основания разлома.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Гоблин в этой области может действием освободить одного волка от цепи.

Если волки видят врагов, находящихся вне их досягаемости, они впадают в ярость. Каждый раунд, пока какой-либо персонаж остаётся в поле зрения, волки совершают одну проверку Силы Сл 15.

При первом успехе они ослабляют железные стержни, прикрепляющие их цепи к полу, и Сл падает до 10. При втором успехе они выдёргивают цепи, сгибая стержни так, чтобы их цепи освободились. Затем они нападают на любых врагов, которых могут видеть.

Н4: Крутой проход

С этого момента персонажам без тёмного зрения понадобится источник света, чтобы видеть окружение.

Главный проход от входа в пещеру круто поднимается вверх, ручей течёт по его западной стороне. В тени боковой проход ведёт на запад.

Персонажи, использующие источник света или обладающие тёмным зрением, могут обнаружить верёвочный мост в зоне Н5:

К северу от вас, в тени под самым потолком, едва различимы неясные очертания шаткого моста из досок и верёвок, соединяющего проход, расположенный впереди на высоте 20 футов над основным тоннелем.

Любой персонаж с пассивной Внимательностью 12 и выше, который может видеть мост в зоне Н5, также замечает гоблина, охраняющего мост.

Гоблин автоматически замечает персонажей, если они несут какой-либо источник света или не используют скрытность, когда приближаются к мосту. Гоблин не атакует, а вместо этого пытается ускользнуть на восток к своим товарищам в зоне Н7, чтобы они вызвали потоп (см. «Потоп!» ниже). Любые персонажи, которые могут видеть гоблина и имеют пассивную Внимательность 12 и выше, замечают движения гоблина.

Западный проход. Этот проход поднимается с востока на запад, он завален щебнем и прерывается крутыми обрывами. Этот подъем считается *труднопроходимой местностью*. Хотя этот проход и даёт возможность избежать гоблина в зоне Н5 или избежать потопа, он более опасен, чем кажется.

Гигантская ядовитая змея свернулась на хрупком выступе между двумя обрывами. Она нападает на любое существо, которое её беспокоит, включая персонажей, взбирающихся по склону. Персонаж с пассивной Внимательностью 13 и выше не застигнут врасплох. Змея имеет преимущество на броски атаки против любого персонажа,

находящегося на обрыве. Бой со змеей предупреждает о чужаках гоблина на мосту.

Выступ, на котором свернулась змея, неустойчив. Резкое движение может сдвинуть его с места и обрушить. Каждый раз, когда персонаж на уступе пытается переместиться или совершить рукопашную атаку, он должен сначала преуспеть в проверке Ловкости (Акробатика) Сл 10, иначе он вызовет обвал. Вызвавший обвал персонаж, змея и любое другое существо в нижней (восточной) части заброшенного прохода должны совершить спасбросок Ловкости Сл 10. При провале существо получает 7 (2d6) дробящего урона от падающих обломков и падает *ничком*. При успехе существо получает вдвое меньше урона.

Н5: Проход

Ручей продолжает течь сверху, преодолевая неровные пороги, поворачивая с востока из-за поворота тоннеля. Где-то впереди в большой пещере шумит водопад.

Гоблины установили охрану на мосту. Здесь стоит на страже один замаскированный **гоблин**, и для его обнаружения требуется успешная проверка Мудрости (Внимательность) Сл 15. Как и другие гоблины в убежище, этот охранник невнимателен. Если персонажи не используют источники света, любой персонаж может прокрасться мимо, не будучи замеченным, преуспев в проверке Ловкости (Скрытность) Сл 12. При провале охранник подает сигнал гоблинам в зоне Н7, чтобы они устроили потоп (см. «Потоп!» ниже), а затем начинает стрелять из лука по персонажам.

Верёвочный мост. Мост пересекает проход на высоте 20 футов над ручьём. По стенам пещеры можно подняться от нижнего тоннеля до моста. Стены неровные, но скользкие, и чтобы подняться, требуется успешная проверка Силы (Атлетика) Сл 15.

Верёвочный мост имеет Класс Доспеха (КД) 5 и 10 хитов, а также уязвим к огню и рубящему урону. Если хиты моста уменьшаются до 0, он рушится. Существа на разрушающемся мосту должны преуспеть в спасброске Ловкости Сл 10, чтобы удержаться на мосту. При провале существо падает *ничком* и получает 7 (2d6) дробящего урон.

Потоп!

Большие водоёмы в зоне Н7 имеют плотины, которые можно разрушить, чтобы выпустить мощный поток воды в главный тоннель пещеры. Если гоблины в зоне Н7 предупреждены стражником на мосту о приближающихся персонажах, они в следующем раунде начинают сбивать опоры плотины одного из водоёмов. В следующем раунде во время хода гоблинов вода хлынет из области Н7 в область Н1.

Проход наполняется могучим рёвом, и сверху на вас стремительно несется огромная волна!

Потоп угрожает всем существам в тоннеле. (Гоблин на мосту вне опасности, как и любые персонажи, успешно поднявшиеся на стены пещеры). Любое существо в пределах 10 футов от заброшенного прохода в области Н4 или ступеней, ведущих в область Н3, должно совершить спасбросок Ловкости Сл 10, чтобы не быть сметённым. Существо, провалившее спасбросок Ловкости, должно совершить спасбросок Силы Сл 15, чтобы удержаться. Существо, провалившее спасбросок Силы, попадает в область Н1, получает 7 (2d6) дробящего урона и падает *ничком*.

Гоблины в зоне Н7 могут устроить ещё один потоп, открыв второй водоём, но они не делают этого, если гоблин на мосту не скажет им об этом. Гоблин на мосту ждёт, чтобы увидеть, избавил ли первый потоп от всех чужаков, прежде чем устроить второй.

Н6: Логово гоблинов

Налётчики Каменной Пасти, находящиеся в убежище, используют эту территорию как общую комнату и казармы. Любой персонаж, который попытается приблизиться тихо, должен преуспеть в проверке Ловкости (Скрытность) Сл 14, иначе его заметят гоблины в нижней части пещеры.

Эта большая пещера разделена на две части обрывом высотой 10 футов. Крутая естественная лестница ведёт из нижней части на верхний выступ. Воздух наполнен дымом от костра, где готовят пищу, и едким запахом от плохо обработанных шкур и немывтых гоблинов.

В этом логове обитают пять **гоблинов** и два **босса гоблинов**. Южная половина пещеры на 10 футов выше северной.

Сильдар Холлвинтер находится в плену в этом помещении в южной части пещеры. Он связан, избит и слаб, у него только 1 хит.

Один из боссов гоблинов, Йемик, является вторым по значимости среди обитателей убежища. Если он решит, что персонажи выигрывают битву, он хватает Сильдара и тащит его к краю верхнего уровня, крича: «Переговоры, или этот человек умрёт!» Другой босс гоблинов, Эррк, подбадривает его.

Йемик хочет свергнуть Кларга и стать новым лидером. Если искатели приключений соглашаются на переговоры, Йемик пытается убедить их убить Кларга в зоне Н8, обещая освободить Сильдара, когда они принесут голову Кларга. Сильдар слабым голосом предупреждает персонажей, что им не следует доверять гоблину, и он прав. Если персонажи соглашаются на сделку, Йемик попытается заставить их заплатить большой выкуп за Сильдара после того, как они выполнят свою часть сделки.

Если персонажи отказываются вести переговоры, Йемик сталкивает Сильдара с обрыва и продолжает сражаться. Сильдар получает 3 (1d6) дробящего урона, в результате чего его хиты опускаются до 0, если он не получил никакого исцеления. Персонаж может помочь Сильдару успешной проверкой Мудрости (Медицина) Сл 10, набором целителя или магическим исцелением.

Отыгрыш Сильдара

Сильдар — добросердечный человек лет пятидесяти, занимающий почётное место в кавалерии грифонов Глубоководья. Он является поверенным Альянса Лордов, группы союзных политических сил, заинтересованных во взаимной безопасности и процветании. Орден обеспечивает безопасность городов и других поселений Фаэруна, активно противодействуя угрозам насилия, а члены ордена работают, чтобы принести честь и славу своим лидерам и своей родине.

Сильдар встретил Гандрена Роксикера в Невервинтере и согласился сопровождать его в Фандалин. Сильдар хочет расследовать исчезновение Ярно Альбрека, человека-волшебника и члена Альянса Лордов, который исчез вскоре после прибытия в Фандалин. Сильдар надеется узнать, что случилось с Ярно, помочь Гандрену вновь открыть старые рудники и способствовать превращению Фандалина в центр богатства и процветания.

Сильдар может поделиться с персонажами следующей полезной информацией:

- **Пропавший волшебник.** Ярно Альбрек, человек-волшебник, был связным Сильдара в Фандалине. Волшебник несколько месяцев назад отправился в город, чтобы попытаться навести там порядок. После того, как Альянс Лордов не получил известия от Ярно, Сильдар решил провести расследование.

- **Пещера Морского Эха.** Трое братьев Роксикер (Гандрен, Тарден и Нандро) недавно обнаружили вход в давно затерянную Пещеру Морского Эха, место расположения рудников Пакта Фанделвера. (Поделитесь с игроками информацией из первых двух абзацев этой главы. Персонажи ещё не знают, что Тарден мертв, а Нандро — пленник в шахте.)



СИЛЬДАР ХОЛЛВИНТЕР

• **Таинственный Паук.** Кларг, медвежатник, возглавляющий банду гоблинов, получил приказ подстергать Гандрена. От гоблинов Сильдар слышал, что «Паук» приказал, чтоб к нему привели дварфа. Сильдар не знает, кто или что такое Паук.

• **В поисках замка Каменной Пасты.** У Гандрена была карта, показывающая секретное расположение Пещеры Морского Эха, но гоблины забрали её, когда схватили дварфа. Сильдар считает, что Кларг отправил карту и дварфа лидеру Каменной Пасты в место под названием Замок Каменной Пасты. Сильдар не знает, где это может быть, но предполагает, что кто-то в Фандалине может знать. (Сильдару это не приходит в голову сразу, но поймавшего гоблина также можно убедить раскрыть местонахождение замка. См. раздел «Что знают гоблины Каменной Пасты» ранее в этой главе.)

• **Странный гоблин.** Странный гоблин с вытянутой головой был в отряде Каменной Пасты, подстергавшем Сильдара. У Сильдара насчет этого гоблина плохие предчувствия, и Каменные Пасты, похоже, не были знакомы с этим существом. Странный гоблин прошептал Сильдару: *«Ты не тот, кто нужен Рукситиду»*, прежде чем покинуть банду гоблинов, устроившую засаду. (Это отсылка к гоблинам-псионикам, которые более заметно фигурируют в последующих главах.)

Сильдар сообщает персонажам, что намерен продолжить путь в Фандалин, поскольку это ближайшее поселение. Он предлагает заплатить группе 50 золотых за его сопровождение. Хотя у него нет с собой денег, Сильдар может получить ссуду, чтобы заплатить персонажам в течение дня после прибытия в Фандалин. Но он надеется, что сначала они остановят набеги гоблинов, очистив пещеры.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Если его спасут и вылечат, Сильдар остаётся с отрядом, но стремится как можно быстрее добраться до Фандалина. У него нет ни оружия, ни доспехов, но он может взять короткий меч у побеждённого гоблина или использовать оружие, одолженное ему персонажем. Всё снаряжение Сильдара было увезено в Замок Каменной Пасты.

СОКРОВИЩЕ

У одного из боссов гоблинов, Эррка, на поясе есть кошель с 21 мм. Другой босс, Йемик, носит с собой мешочек, содержащий три агата стоимостью 10 зм каждый и зелье лечения.

Н7: ПЕЩЕРА С ВОДОЁМАМИ

Если гоблины осушили какой-либо из водоёмов, чтобы затопить проход, соответствующим образом измените следующий текст в рамке:

Тонкий водопад, обрушивающийся с восточной стены, питает два больших водоёма, занимающих половину этой пещеры. Переливаясь через край, вода вытекает ручьём через западную часть пещеры, покидая её через вход в убежище. Невысокие каменные плотины сдерживают воду. В южной стене расположен широкий проход, в западной — два небольших. Звук водопада эхом разносится по пещере, затрудняя возможность расслышать что-либо ещё.

Эту пещеру охраняют три **гоблина** и два **волка**. Если гоблинов предупредили о персонажах, то они настороже. Как только здесь вспыхивает бой, один из гоблинов убегает в зону Н8, чтобы предупредить Кларга. Существа в области Н8 не слышат боя в этой области из-за шумного водопада, а существа в этой области не слышат боя в области Н8.

Каменные плотины. Гоблины построили эти простые плотины, чтобы контролировать поток воды через пещеры. Если гоблин из другой области призвал гоблинов здесь выпустить потоп, один или оба водоёма пусты, и поток течёт беспрепятственно.

Н8: ПЕЩЕРА КЛАРГА

Лидер гоблинов Каменной Пасты настаивает на том, чтобы хранить большую часть украденного гоблинами в своем логове, где уже накопилась добыча за 30 дней набегов и засад на караваны.

Мешки и ящики с награбленной провизией сложены в южном конце этой большой пещеры.

На западе пол спускается к узкому отверстию, уходящему во тьму. Большой проход ведёт на север по ступеням из камня, и снаружи доносится рёв падающей воды. Посреди пещеры тлеют угли большого костра.

Медвежатник Кларг делит эту пещеру с двумя **гоблинами** (его «почётными стражами») и своим паршивым ручным **волком** Потрошителем. Медвежатник страдает манией величия и считает себя могущественным полководцем, только начинающим свою карьеру завоевателя. Он обращается к себе в третьем лице: *«Кто смеет бросить вызов Кларгу?»* и *«Кларг построит трон из твоих костей!»* Гоблины недовольны его командованием и устали от постоянных издевательств.

Костровище. Горячие угли наносят 1 урон огнём существу, которое входит в эту область, или 3 (1d6) урона огнём существу, которое падает туда *ничком*. Существо может получить каждый тип урона только один раз за раунд.

Природный разлом. Ниша в западной стене образует начало разлома, спускающегося на 30 футов в зону Н3. (См. область Н3 для получения информации о передвижении по разлому).

Припасы. Груды мешков и ящиков обеспечивают укрытие наполовину любому существу, сражающемуся или прячущемуся за ними. Большинство из них отмечено



изображением синего льва — символом торговой компании Львиный Щит со складом и торговым постом в Фандалине. Линен Грейвинд в магазине «Львиный щит» в Фандалине ищет эти мешки и ящики в следующей главе.

Среди припасов спрятан незапертый сундук с сокровищами, принадлежащий Кларгу (см. «Сокровище» ниже). Любой персонаж, который осматривает припасы, находит сундук.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Если Кларг был предупрежден о том, что в убежище враги, он и его союзники прячутся за сталагмитами или горами припасов, надеясь устроить засаду персонажам, когда они войдут в пещеру. Любой персонаж с пассивной Внимательностью 14 и выше замечает их и не застигнут врасплох.

Если Кларг и его союзники не были предупреждены о нападении, персонажи могут застать их врасплох, например, поднявшись по разлому из зоны НЗ.

Гоблины и волк сражаются насмерть. Если все союзники Кларга убиты, медвежатник попытается спуститься по разлому в зону НЗ и покинуть пещеру. Однако он должен преуспеть в проверке Ловкости Сл 10, чтобы пробраться через узкое отверстие в область НЗ. При провале он оказывается в состоянии *схвачен*. Он может действием совершить ещё одну проверку Ловкости Сл 10, сняв с себя это состояние при успехе.

СОКРОВИЩЕ

Захваченные припасы громоздки, и для их перевозки персонажам понадобится повозка. Если они вернут припасы торговцу «Львиного Щита» в Фандалине (см. Главу 2), они получат награду в размере 50 зм и дружбу Линен.

Помимо этого, у Кларга есть сундук, содержащий 1700 см, 150 зм, два зелья лечения и нефритовую статуэтку лягушки с крошечными золотыми шариками вместо глаз стоимостью 40 зм. Статуэтка лягушки легко может поместиться в кармане или сумочке.

ЧТО ДАЛЬШЕ?

Следующий этап приключений происходит в Фандалине. У искателей приключений должно быть множество причин посетить город:

- **Доставить припасы.** Если персонажи начали с сюжетной зацепки «Встретимся в Фандалине», им должны заплатить в «Припасах Бартена» за доставку повозки с припасами.
- **Проводить Сильдара.** Если персонажи спасли Сильдара, раненый воин был бы признателен за сопровождение в Фандалин.
- **Найти НИП.** Другие сюжетные зацепки или предыстории могут побудить персонажей искать определённых НИП в городе.

Возможно, игроки решат сделать что-то другое, например, отправиться на поиски Замка Каменной Пасты. В этом случае перейдите к Главе 3.



Жители Фандалина тепло приветствуют дружелюбных посетителей

ГЛАВА 2. ПРОБЛЕМЫ В ФАНДАЛИНЕ

Пограничный городок Фандалин построен на руинах гораздо более древнего поселения. Сотни лет назад старый Фандалин был процветающим городом, жители которого были прочно связаны с дварфами и гномами благодаря Пакту Фанделвера. Однако те же бандиты, которые разграбили рудники в Пещере Морского Эха, разрушили и поселение, и Фандалин был заброшен на несколько сотен лет.

За последние 3-4 года отважные переселенцы из городов Невервинтер и Глубоководье начали селиться на руинах Фандалина. На месте старого поселения возник шумный пограничный городок. Сейчас здесь живут фермеры, лесорубы, торговцы мехом и старатели, привлеченные историями о золоте и платине в предгорьях гор Меча. К сожалению, здесь также обосновалось немало разбойников и бандитов, пользующихся тем, что в этом районе нет какой-либо власти, способной им противостоять. Банда, известная как Красноклеимённые, контролирует Фандалин, запугивая всех жителей города и занимаясь вымогательством. Банду возглавляет загадочная личность, известная как Стекланный Посох.

ПРОХОЖДЕНИЕ ГЛАВЫ

В этой главе персонажи знакомятся с важными горожанами, у которых персонажи могут получить задания, и которые могут стать друзьями персонажей на протяжении всего приключения. Подумайте о том, чтобы изобразить НИП Фандалина дружелюбными и интересующимися персонажами. Это поможет сформировать крепкие дружеские связи между НИП и персонажами, что сыграет свою роль в следующих главах, когда станет ясен заговор свежевателей разума против Фандалина. Привязанность персонажей к одному или нескольким НИП в городе будет служить мотивацией для спасения НИП.

РАЗВИТИЕ ПЕРСОНАЖА

На начало главы персонажи должны быть 2-го уровня. Они получают уровень, когда завершают исследование убежища Красноклеимённых.

ПРИБЫТИЕ В ФАНДАЛИН

Когда персонажи прибудут в Фандалин, прочитайте:

Изрытая колеями дорога спускается с лесистого склона холма, и вы впервые видите Фандалин. Город состоит из сорока-пятидесяти простых бревенчатых зданий, некоторые из которых построены на старых каменных фундаментах. Множество старых руин — разрушающиеся каменные стены, покрытые плющом и шиповником — окружают новые дома и магазины, показывая, что в прошлые века это был более крупный город. Большинство новых зданий расположены по бокам дороги, которая переходит в главную улицу, поднимаясь затем к разрушенному особняку на склоне холма в восточной части города.

Приблизившись, вы видите детей, играющих на городском лугу, и горожан, занимающихся домашними делами или идущих за покупками в магазины. Многие люди поднимают глаза и улыбаются, когда вы приближаетесь, но все возвращаются к своим делам, когда вы проходите мимо.

Персонажи могут посещать различные локации Фандалина и разговаривать с горожанами.

Нанимая персонажей, Гандрен Роксикер рассказал им о Фандалине и местах в нём. Если персонажи используют другие зацепки для приключений, значит, о городе им рассказали другие люди. В любом случае, у персонажей есть элементарное представление о планировке Фандалина.

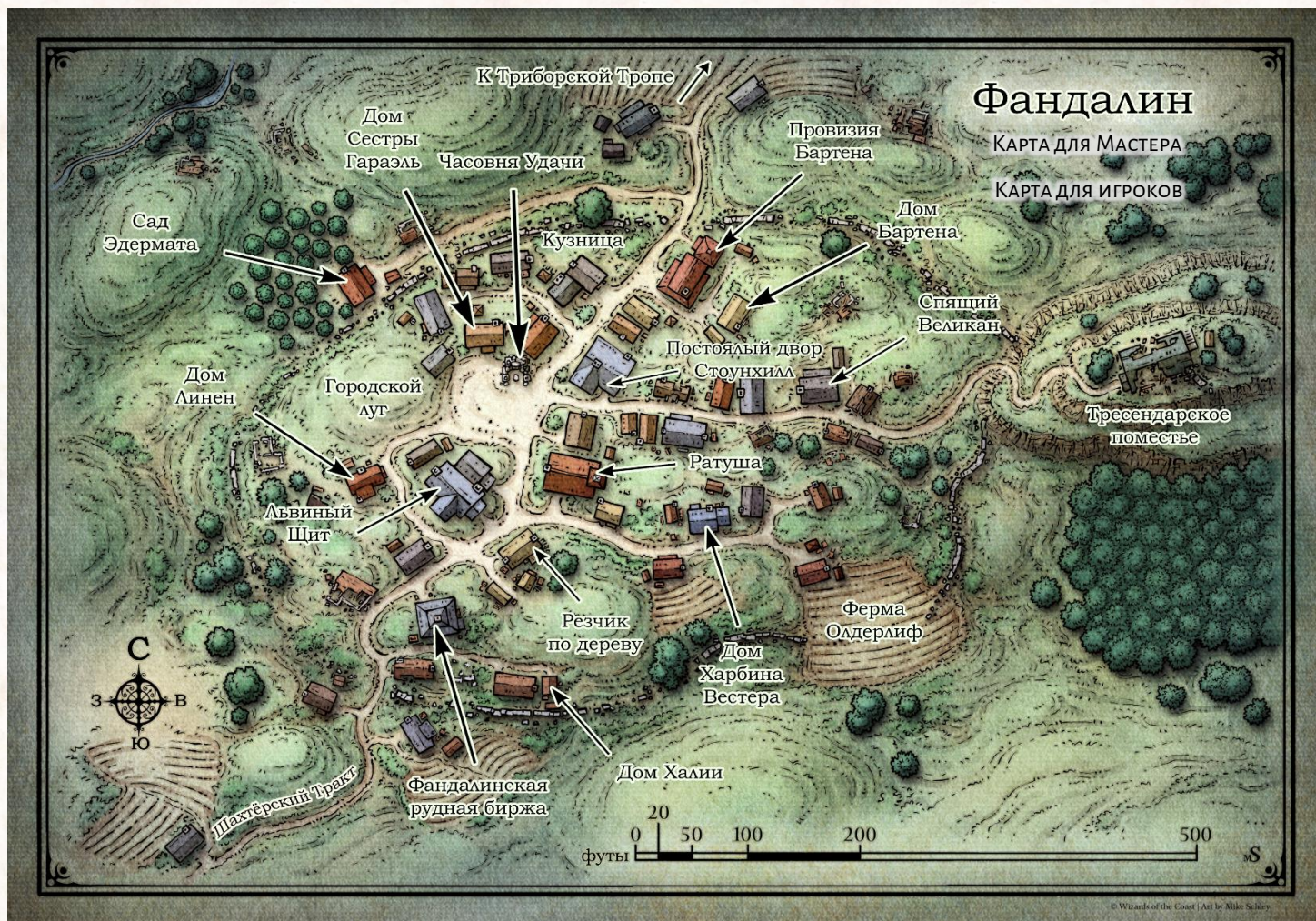
Персонажи прибывают в Фандалин вечером, поэтому у них есть время посетить несколько мест, прежде чем они начнут искать ночлег.

Места, которые могут посетить персонажи, включают следующее:

- **Припасы Бартена.** Если у персонажей есть повозка с припасами из сюжетной зацепки «Встретимся в Фандалине», они должны доставить её в этот магазин.

- **Магазин Львиный Щит.** Если персонажи забрали украденные вещи из убежища Каменной Пасты, они, возможно, захотят вернуть их законному владельцу.

- **Постоялый двор «Стоунхилл».** Если с персонажами есть Сильдар Холлвинтер, он предлагает отправиться в этот постоялый двор. Если персонажи ищут место, где можно поесть и поспать, они обнаруживают, что «Стоунхилл» — это лучший доступный вариант.



ВСТРЕЧИ В ФАНДАЛИНЕ

Если игроки не могут решить, чем стоит заняться их персонажам, предложите им начать с постоянного двора «Стоунхилл». НИП могут служить источником различных заданий и важных слухов.

ВСТРЕЧА С КРАСНОКЛЕЙМЁННЫМИ

Вы можете сами решить, когда персонажи столкнутся с Красноклеймёнными, бандой, управляющей Фандалином. После того, как персонажи посетят несколько мест в городе и поговорят с горожанами, они могут решить противостоять Красноклеймённым. Когда они это сделают, запустите встречу «Красноклеймённые головорезы». В качестве альтернативы, если персонажи не хотят искать головорезов, Красноклеймённые могут сами прийти за ними в любое время по вашему выбору.

В ПОИСКАХ ЗАМКА КАМЕННОЙ ПАСТИ

Персонажи, возможно, захотят отправиться в Замок Каменной Пасты, чтобы спасти Гандрена Роксикера. Однако большая часть горожан озабочена Красноклеймёнными, и никто в городе не знает точного местоположения Замка Каменной Пасты; только Квеллин Олдерлиф и

Сильдар Холлвинтер могут предположить, как отряд может найти кого-то, кто знает это место.

СТРАННЫЕ ГОБЛИНЫ

Персонажи могут быть заинтригованы странными гоблинами с удлинёнными черепами, владеющими зелёной энергией. Хотя горожане сосредоточены на своих проблемах с Красноклеймёнными, некоторые рассказывают о странных стычках с этими необычными гоблинами. Описания этих столкновений появятся в последующих разделах.

ВАЖНЫЕ НИП

В Таблице «НИП Фандалина» приведён список наиболее важных НИП Фандалина и их значение для приключения. Если не указано иное, эти НИП являются людьми и используют общий блок характеристик.

ОПИСАНИЕ ГОРОДА

Фандалин небольшой, поэтому персонажи могут успеть посетить несколько локаций и НИП в течение дня. Если игроки решат разделить, они смогут успеть больше, но это делает встречу с «Красноклеймёнными головорезами» потенциально более опасной.

НИП Фандалина

Имя	Соответствующая информация
Квеллин Олдерлиф	Добрая фермерша-полурослик, чей сын Карп знает секретный путь в убежище Красноклеимённых.
Эльмина Бартен	Владеет магазином и должна персонажам деньги.
Даран Эдермат	Дроу, член Ордена Перчаток, у которого есть задание для группы.
Сестра Гараэль,	Эльфийка, жрец Тиморы и агент Арфистов, у которой есть задание для группы.
Линен Грейвинд	Управляет магазином и предлагает вознаграждение за возвращение своих припасов.
Сильдар Холлвинтер	Член Альянса Лордов, у которого есть два задания для группы.
Тоблен Стоунхилл	Местный трактирщик.
Халия Торнтон	Член Жентарима, у которой есть задание для группы.
Харбин Вестер	Староста Фандалина, у которого есть задание для группы.

Далее подробно описаны некоторые места в городе.

Постоялый двор «Стоунхилл»

В центре города, напротив городского луга, стоит большой постоялый двор, недавно построенный из камня и неотёсанного дерева. Общая комната заполнена местными жителями, пьющими эль или сидр, и все они с любопытством смотрят на вас.

В гостинице пять из шести комнат свободны (Сильдар Холлвинтер занимает шестую комнату). Если персонажам нужно больше места или они хотят остановиться где-то в другом месте, они могут разбить лагерь за пределами города или убедить фермера, такого как Даран Эдермат или Квеллин Олдерлиф, позволить им переночевать на сеновале.

Владельцем постоялого двора является дружелюбный молодой человек по имени Тоблен Стоунхилл. Тоблен — уроженец города Трибор на востоке. Он приехал в надежде стать золотодобытчиком, но вскоре понял, что знает гораздо больше об управлении гостиницей, чем о добыче полезных ископаемых. Новый город предоставил хорошую возможность обосноваться. Тоблену не нравится ситуация с Красноклеимёнными, хотя он старается не ввязываться в неприятности, опасаясь, что они могут отомстить его жене и детям.

Слухи

Проведя немного времени в общей комнате и поболтав с горожанами, персонажи могут получить несколько хороших зацепок для исследования города и его окрестностей. НИП, присутствующие на постоялом дворе, и слухи, которые они распространяют, включают в себя следующее:

Эльза, дварфийка, бармен: «Даран Эдермат, хранитель сада, — бывший искатель приключений». (Дополнительную информацию см. в разделе «Сад Эдермата».) Эльза также хвастается своей сестрой Гвин, которая учится

в городе Невервинтер. Гвин прибывает в город вскоре после персонажей и становится важным НИП в последующих главах.

Фреда, гномка, ткачиха:

«Красноклеймённые мешают любому бизнесу в городе, кроме Фандалинской рудной биржи. Они не хотят проблем с Халией Торнтон, которая ею управляет». (Дополнительную информацию см. в разделе «Фандалинская рудная биржа».)

Ланар, человек, шахтер:

«Налётчики нападают на торговые караваны в восточной части Триборской тропы. Староста ищет кого-нибудь, кто сможет их прогнать. Я думаю, что гоблины заодно с налётчиками!» (Дополнительную информацию см. в разделе «Ратуша».)

Нарт, человек, фермер: «Сестра Гараэль, которая присматривает за Часовней Удачи, недавно уехала из города на несколько дней, а затем вернулась раненой». (Подробнее см. в разделе «Часовня Удачи».)

Пип, сын Тоблена: «Карп сказал, что нашёл секретный тоннель в лесу, но его почти поймали Красноклеимённые! Ещё он видел странных гоблинов, слоняющихся вокруг!» (Карп — сын Квеллин Олдерлиф. Дополнительную информацию см. в разделе «Ферма Олдерлиф».)

Тоблен, человек, трактирщик: «Тэл Дендрар, местный резчик по дереву, десять дней назад попробовал дать отпор Красноклеимённым, когда они пришли к его магазину и издевались над его женой. Бандиты убили Тэла. Несколько горожан видели, как это произошло. Красноклеимённые унесли его тело, а его жена, дочь и сын пропали без вести». (Красноклеймённые забрали семью в своё убежище; см. раздел «Убежище Красноклеимённых».)

Кроме того, любой НИП в гостинице может рассказать персонажам, что Красноклеимённые часто посещают трактир «Спящий великан» в восточной части города.

ПРИПАСЫ БАРТЕНА

Припасы Бартена — крупнейший магазин в Фандалине. Здесь продаются обычные товары и припасы, включая рюкзаки, спальные мешки, верёвки и пайки. Место открыто от восхода до заката. В магазине нет оружия и доспехов, но персонажи могут приобрести здесь другое снаряжение, за исключением предметов, стоимость которых превышает 25 зм.

Персонажи, которые просят оружие или доспехи, направляются к продавцу в Львином Щите (см. ниже).

Владелицей является Эльмина Бартен, молодая женщина с хорошими манерами. У неё есть пара помощников, Андер и Тистл, которые помогают загружать и разгружать фургоны и обслуживают клиентов, когда Эльмины нет рядом.

Доставка. Если персонажи начали игру с сюжетной зацепки «Встретимся в Фандалине», им приказано доставить фургон в «Припасы Бартена». Эльмина платит оговорённую сумму (10 зм каждому персонажу) и забирает повозку и её припасы. Если персонажи расскажут ей о поимке Гандрена Роксикера, Эльмина попросит группу спасти дварфа. Она считает Гандрена своим другом и взволнована его рассказами об обнаружении затерянных рудников Пакта Фанделвера на близлежащих холмах. Если отряд ещё не узнал подробности о рудниках от Сильдара Холлвинтера, персонаж, преуспевший в проверке Интеллекта (История) Сл 10, может вспомнить информацию из первых двух абзацев Главы 1.

Эльмина также упоминает, что ещё два брата Роксикера, Нандро и Тарден, разбили лагерь где-то за городом. Эльмина не видела их уже десять дней и ожидает, что братья вернутся «в любой момент» для пополнения запасов. Чего Эльмина не знает, так это того, что Тарден мертв, а Нандро — пленник на руднике. (Дополнительную информацию см. в Главе 4.)

Новости Эльмины. Если персонажи спрашивают у Эльмины, что есть нового в городе, владелица магазина неохотно признаёт, что Красноклеймённые усложняют жизнь всем, мешая местному бизнесу и попирая власть городского старосты. Она знает, что Красноклеймённые часто посещают трактир «Спящий великан».

САД ЭДЕРМАТА

Даран Эдермат — дру и бывший искатель приключений. Он живёт в аккуратном маленьком домике рядом с яблоневым садом, который давно одичал, и работает над расчисткой подлеска и возделыванием сада. Дарану уже более пятисот лет, и он много лет работал маршалом и герольдом на землях Побережья Дракона, далеко на юге. Выйдя на

пенсию, он вернулся в регион Невервинтер, свой родной дом.

Даран — член Ордена Перчатки, группы искателей справедливости, которые защищают других от нападений злодеев. Орден всегда бдителен, готов сокрушить зло, обеспечить справедливость и возмездие любому, кто пытается подчинить себе других или причинить им вред. Хотя он больше не член ордена, он следит за событиями вокруг Фандалина. Он рад обмениваться новостями с другими искателями приключений, особенно с теми, кто, похоже, придерживается этих добродетелей.

Подозрения Дарана. Даран обеспокоен действиями Красноклеймённых и хотел бы, чтобы персонажи преподали бандитам урок. Он говорит отряду, что пришло время выступить против лидера Красноклеймённых по прозвищу Стекланный Посох. Он знает, что Красноклеймённые околачиваются вокруг трактира «Спящий Великан», и что убежище Красноклеймённых находится под Тресендарским поместьем, руинами на восточной окраине города. (Подробнее см. в разделе «Тресендарское поместье».)

ПРОБЛЕМА СТАРОЙ СОВЫ

Даран слышал от старателей с холмов к северо-востоку от Фандалина рассказы о том, что кто-то копает руины, известные как Колодец Старой Совы. Ещё более тревожно то, что несколько старателей сообщили, что их прогнала из этого района мерзкая нежить. Он просит персонажей отправиться к руинам, находящимся в паре дней пути к северо-востоку от Фандалина, и выяснить, кто там и что они делают. Даран знает, что руины — это старая сторожевая башня древней магической империи, известной как Нетерил, и он беспокоится, что там может дремать опасная магия. Если персонажи смогут гарантировать, что в Колодце Старой Совы не назревает никакая угроза городу, Даран готов отдать им свои *сапоги ходьбы и прыжков*. Магические сапогигодились Дарану во время приключений, но они ему больше не нужны. Если группа берется за выполнение этого задания, см. «Колодец Старой Совы» в Главе 3.



ЭМБЛЕМА ОРДЕНА
ЛАТНОЙ ПЕРЧАТКИ

ВСТУПЛЕНИЕ В ОРДЕН ПЕРЧАТКИ

Если группа разбирается с Красноклеймёнными и исследует Колодец Старой Совы, Даран Эдермат обращается к некоторым членам группы с предложением присоединиться к Ордену Перчатки. Он разговаривает с теми, кто является примером добродетелей ордена, таких как честь, бдительность и праведное рвение. Если персонаж соглашается, Даран присуждает ему титул «Кавалер» и вручает эмблему ордена. Этот ранг и фракция не повлияют на это приключение, но они важны для игроков, участвующих в мероприятиях организованной игры.

МАГАЗИН «ЛЬВИНЫЙ ЩИТ»

Над дверью этого магазина висит деревянная вывеска в форме щита с изображением синего льва.

Здание принадлежит «Львиному Щиту», торговой компании, базирующейся в городе Яртар, более чем в ста милях (160 км) к востоку. Они отправляют готовую продукцию в Фандалин и другие небольшие поселения по всему региону, но этот аванпост сильно пострадал от бандитов. Последний караван Львиного Щита, направлявшийся в Фандалин, так и не прибыл. (Он подвергся нападению, а его груз был захвачен гоблинами Каменной Пасти.)

Владельцем магазина является женщина-человек по имени Линен Грейвинд. Она знает, что бандиты совершили набег на караваны Львиного Щита, но не знает, кто виноват.



Линен Грейвинд

В задней комнате Линен хранит запас доспехов и оружия, все из которых продаются. Однако Линен беспокоится о безопасности Фандалина и не будет продавать оружие никому, кто, по её мнению, может представлять угрозу для города.

ВОЗВРАЩЕНИЕ ТОВАРА

Если персонажи вернут украденные товары, найденные в области Н8 убежища Каменной Пасти (или если они оставили товары, но рассказали, где их можно найти), Линен предлагает награду в размере 50 зм и обещает помочь искателям приключений любым возможным способом. Она предупреждает персонажей, что Красноклеймённые представляют собой проблему, и советует им избегать трактира «Спящий великан».

ФАНДАЛИНСКАЯ РУДНАЯ БИРЖА

Рудная Биржа — это торговая лавка, где местные рудокопы взвешивают, оценивают и продают свои ценные находки. За отсутствием какого-либо лорда или представителя власти, биржа также служит в качестве неофициального архива, где регистрируются заявления прав на участки земли в этой местности. Биржа — отличное место для знакомств с людьми, которые проводят много времени в сельской местности, окружающей Фандалин. В Фандалине нет настоящей «золотой лихорадки», но в близлежащих ручьях и долинах спрятано достаточно богатств, чтобы прокормить большое количество независимых старателей.

Глава гильдии рудокопов — амбициозная и расчётливая женщина по имени Халия Торнтон. В своих попытках сделать Рудную Биржу органом правящей власти, она выступает в значительно большей роли, чем просто торговец. Также она является агентом Жентарима, могущественной организации, которая стремится установить тайный контроль на Севере посредством богатства и влияния. Халия постепенно движется к тому, чтобы взять Фандалин под свой контроль, и может стать ценным покровителем для персонажей, если они не будут переходить ей дорогу.

ПРЕДЛОЖЕНИЕ РАБОТЫ ОТ ХАЛИИ

Если персонажи спрашивают о Красноклеймённых, Халия рассказывает, что головорезы слоняются вокруг трактира «Спящий Великан» и сообщает, что у бандитов есть убежище под Тресендарским поместьем, на восточной окраине города. Затем она предлагает персонажам 100 зм за поимку лидера Красноклеймённых, которого бандиты называют Стекланный Посох, и просит принести ей все документы, найденные в его покоях.

Персонажам следует быть осторожными в общении с Халией. Она скрывает, что хочет сама захватить власть над Красноклеймёнными. Преуспев в проверке Мудрости (Проницательность) Сл 15, персонажи понимают, что у Халии есть скрытые мотивы для устранения лидера Красноклеймённых.

Далее, в Главе 4, Халия тайно вывозит Паука Неззнара из города под стражу Жентарима, позволяя злодею уйти от правосудия.



ЭМБЛЕМА ЖЕНТАРИМА

ПРИСОЕДИНЕНИЕ К ЖЕНТАРИМУ

Если персонажи устранят лидера Красноклеймённых, Халия Торнтон беседует с ними, чтобы определить, есть ли среди них кандидаты на членство в Жентариме. Она ищет людей, ориентированных на богатство, власть и влияние. Если какие-либо персонажи заслужат её одобрение, она приглашает их присоединиться к Жентариму. Даже если отряд уничтожит всю банду Красноклеймённых, Халия всё равно может сделать своё предложение, чтобы обрести влиятельных друзей (и шпионов) внутри отряда. Если персонаж соглашается, Халия дает ему титул «Клык» и вручает эмблему, символизирующую Жентарим. Этот титул и фракция не повлияют на это приключение, но они важны для игроков, участвующих в мероприятиях организованной игры.

ФЕРМА ОЛДЕРЛИФ

Квеллин Олдерлиф — мудрая и прагматичная фермерша-полурослик, которая, кажется, знает все, что происходит в городе. Она добрая хозяйка и готова позволить персонажам остаться на её сеновале, если они не захотят останавливаться на постоялом дворе «Стоунхилл».

ИСТОРИЯ КАРПА

Сын Квеллин, Карп, — энергичный и не по годам развитый мальчик-полурослик,

одержимый идеей стать искателем приключений.

Он играл в лесу возле Тресендарского поместья, когда нашёл в зарослях секретный тоннель. Когда он был там, из тоннеля вышла пара «больших страшных бандитов» и встретила с Красноклеймёнными. Они его не видели, но это было очень близко. Карп думает, что у бандитов есть секретное логово под старым поместьем. Он также видел, как несколько странных гоблинов со «светящимися руками» нырнули в тоннель. Карп может отвести персонажей к тоннелю, если его об этом попросят, или указать к нему дорогу. Тоннель ведёт в зону R8 убежища Красноклеймённых.

В ПОИСКАХ ЗАМКА КАМЕННОЙ ПАСТИ

У Квеллин есть давняя подруга, друид Рейдот. Если Квеллин понимает, что персонажи ищут определённые места в этом регионе, такие как Замок Каменной Пасты, она предлагает персонажам навестить Рейдот и попросить её о помощи, «поскольку нет ни пяди земли, которую она не знала бы». Квеллин рассказывает персонажам, что Рейдот недавно отправилась к руинам поселения Громодеревье, расположенного к западу от Невервинтерского леса. Руины находятся примерно в пятидесяти милях (80 км) к северо-западу от Фандалина, и Квеллин указывает направление, по которому персонажи смогут легко найти это место. Если группа берется за выполнение этого задания, см. «Руины Громодеревья» в Главе 3.

ЧАСОВНЯ УДАЧИ

Единственный храм Фандалина — это маленькая часовня, построенная из камней, взятых из близлежащих руин. Она посвящена Тиморе, богине удачи.

Часовня находится на попечении послушницы по имени Сестра Гараэль, усердной молодой эльфийки, которая отчаялась когда-либо избавить Фандалин от Красноклеймённых и других злых влияний. Сестра Гараэль — член Арфистов, разрозненной сети авантюристов и шпионов, которые выступают за равенство и тайно противостоят злоупотреблениям властью. Арфисты собирают информацию по всему Фаэруну, чтобы помешать тиранам и деспотам. Они помогают слабым, бедным и угнетённым. Сестра Гараэль регулярно докладывает своему начальству о событиях в Фандалине и его окрестностях.

СДЕЛКА СЕСТРЫ ГАРАЭЛЬ

Недавно начальство Гараэль попросило её выполнить деликатную миссию. Они хотят уговорить опасную баньши по имени Агата ответить на вопрос о книге заклинаний. Гараэль недооценила гнев Агаты, когда попыталась приблизиться к баньши.

Прежде чем сбежать, Гараэль заметила, что баньши с тоской говорила о прекрасных безделушках, которыми она владела в жизни. Гараэль нужен посредник, чтобы принести Агате подходящий подарок — серебряный гребень, украшенный драгоценными камнями, — и убедить баньши рассказать все, что она знает о местонахождении книги заклинаний, принадлежащей легендарному волшебнику по имени Боуджентл. Сестра Гараэль считает, что персонаж, выразивший уважение Агате, сможет обменять гребень на ответ. Она предлагает задание персонажам и дает им три зелья лечения в качестве платы за их усилия. Если группа берёт это задание, см. «Кроличья Ягода и логово Агаты» в Главе 3.



ЭМБЛЕМА АРФИСТОВ

ПРИСОЕДИНЕНИЕ К АРФИСТАМ

Если группа помогает сестре Гараэль и узнаёт от Агаты о судьбе книги заклинаний Боуджентла, Гараэль обращается к некоторым членам группы и предлагает им присоединиться к Арфистам. Она разговаривает с теми, кто является примером добродетели и обладает желанием изменить мир к лучшему путём сбора информации и разведки. Если персонаж соглашается, Гараэль присуждает ему титул «Наблюдатель» и вручает эмблему, символизирующую Арфистов. Этот ранг и фракция не повлияют на это приключение, но они важны для игроков, участвующих в мероприятиях организованной игры.

СПЯЩИЙ ВЕЛИКАН

Эта ветхая таверна представляет собой грязную и небезопасную пивнушку в конце главной улицы Фандалина. Её часто посещают Красноклеимённые, а управляет таверной угрюмый орк по имени Греска. Если персонажи решат посетить это место, см. встречу «Красноклеимённые головорезы».



ХАРБИН ВЕСТЕР

РАТУША

В Фандалине нет действующего правительства, но каждый год жители выбирают старосту. Староста выступает в качестве судьи в мелких спорах и ведёт административные записи. Нынешний староста - банкир по имени Харбин Вестер, весёлый и всеми любимый человек, но очень робкий. Полностью запуганный Красноклеимёнными, Харбин сначала говорит про них, что это «просто гильдия наёмников, и на самом деле не так уж и много проблем».

В ратуше есть небольшая, но исправная тюрьма на две камеры. В конце концов Харбин признаётся персонажам, что Красноклеимённых следует захватить, чтобы они предстали перед судом и, возможно, были отправлены в Невервинтер для заключения.

ОПАСНЫЙ СЛЕД

Харбин вывешивает официальные объявления на доске возле двери ратуши. Он ищет кого-нибудь, кто может отправиться на восток по Триборской тропе, где бандиты напали на несколько караванов возле Вершины Виверны. Последние жертвы сообщили, что бандитов сопровождал странный гоблин, и среди них были несколько медвежатников и один огр. Харбин предлагает награду 100 зм любому отряду, который сможет прогнать бандитов и их спутников. Если группа берётся за это задание, см. «Вершина Виверны» в Главе 3.

В ПОИСКАХ ЗАМКА КАМЕННОЙ ПАСТИ

После отдыха в гостинице, Сильдар Холлвинтер отправляется в ратушу. Как агент Альянса Лордов, его цель — добиться процветания и благополучия Фандалина. Поэтому он хочет найти затерянные рудники Пещеры Морского Эха и помочь братьям Роксикер возобновить производство.

Сильдар также просит персонажей продолжать оказывать давление на гоблинов Каменной Пасты. Он предлагает группе награду в 500 зм, если они смогут найти Замок Каменной Пасты и победить или прогнать лидера банды. Сильдар предполагает, что группа может найти замок, обыскав земли вокруг Триборской тропы в поисках налётчиков (см. Случайные встречи в Главе 3).

В ПОИСКАХ ЯРНО АЛЬБРЕКА

Сильдар узнаёт, что Ярно Альбрек, член Альянса Лордов, исчез во время исследования территории вокруг поместья Тресендар около двух месяцев назад, вскоре после прибытия в Фандалин. Сильдар просит персонажей исследовать поместье и окрестности, чтобы найти и вернуть Ярно — или то, что от него останется, если он мёртв. Сильдар описывает Ярно как «невысокого тёмнобородого человека-волшебника лет тридцати».

На самом деле Ярно создал Красноклеимённых, назначил себя их лидером и взял прозвище Стекланный Посох, чтобы скрыть свою истинную личность. (Красноклеимённые называют его так, потому что он носит стеклянный посох.) Узнав правду о Ярно, Сильдар желает схватить Ярно и отправить его в Невервинтер, чтобы он предстал перед судом высшей власти. Независимо от судьбы Ярно, Сильдар награждает группу 200 зм за устранение угрозы Красноклеимённых.



ЭМБЛЕМА
Альянса Лордов

ВСТУПЛЕНИЕ В АЛЬЯНС ЛОРДОВ

Если группа устранит угрозу, исходящую от Замка Каменной Пасты, или раскроет предательство Ярно, Сильдар Холлвинтер предлагает некоторым членам группы присоединиться к Альянсу Лордов. Он беседует с теми, кто демонстрирует приверженность защите уязвимых слоёв населения. Если персонаж соглашается, Сильдар Холлвинтер награждает его титулом «Мантия» и вручает ему эмблему, символизирующую Альянс Лордов. Этот ранг и фракция не повлияют на это приключение, но они важны для игроков, участвующих в мероприятиях организованной игры.

ТРЕСЕНДАРСКОЕ ПОМЕСТЬЕ

Поместье больше похоже на замок, чем на дом. Оно расположено на восточной окраине города, на невысоком холме, среди лесов и зарослей. Древнее поместье давно заброшено, но его подвалы превращены в убежище Красноклеимённых. Если персонажи исследуют это место, они найдут вход в убежище Красноклеимённых (описанное ниже).

КРАСНОКЛЕЙМЁННЫЕ

ГОЛОВОРЕЗЫ

Примерно через день после прибытия искателей приключений в Фандалин конфликт с Красноклеимёнными становится неизбежным. Это может произойти несколькими способами:

Сражение с Красноклеимёнными. Поговорив с несколькими НИП в городе, персонажи решают сразиться с Красноклеимёнными в таверне «Спящий великан».

Осмотр Тресендарского поместья. Персонажи решают исследовать Тресендарское поместье. Пропустите встречу ниже и идите прямо в «Убежище Красноклеимённых».

Драка с Красноклеимёнными. Если персонажи не пытаются преследовать Красноклеимённых, банда головорезов сама их выслеживает и затевает драку на улицах города. Запустите это столкновение, когда персонажи покидают одну из локаций города. Если персонажи противостоят Красноклеимённым в Спящем Великане, прочтите:

«Спящий великан» — это ветхая таверна в восточной части города. Несколько растрёпанных, угрюмых людей сидят на крытой веранде на пустых бочках из-под пива или прислонившись к стене. Все они носят грязные алые плащи. Их взгляды прикованы к вам, когда вы приближаетесь.

Один из бандитов плюет на землю. «Ну-ну», — говорит он. «Вот целая свора маленьких щенков. Что вам здесь нужно, щеночки? Пришли сюда, чтобы нас облаять?»



Если Красноклеимённые затевают драку с персонажами на улице, прочтите:

Выйдя на улицу, вы обнаружите, что вас ждут несколько вооружённых угрюмых людей. Их алые плащи грязные, и они кладут руки на оружие, наблюдая за вами.

Один из разбойников плюет на землю. «Вы задаёте слишком много вопросов», — рычит он, — пора двигать отсюда, чужаки. Отдайте нам своё барахло и проваливайте!».

Продолжайте травлю столько, сколько захотите. Красноклеимённые атакуют через раунд или два, если персонажи этого не делают. Ни одна из сторон не застигнута врасплох, поскольку очевидно, что назревает драка.

Четверо **Красноклеймённых головорезов** сражаются с персонажами. Бандиты не слишком храбры. Если трое Красноклеимённых будут побеждены, оставшийся бандит сбежит в Тресендарское поместье.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Красноклеймённые, которых поймали, убедили или *очаровали* персонажи, могут поделиться полезной информацией (см. «Что знают Красноклеимённые» ниже). Персонажи могут легко убедить старосту Харбина Вестера присматривать за пленными, которых они поймают, хотя бы несколько дней.

Если персонажи убивают головорезов, староста выражает страх перед возмездием.

Если игроки запутались

После встречи с «Красноклеймёнными головорезами» игроки должны понять, что пришло время разобраться с остальной частью банды. Если им не ясно, что их следующим шагом должно быть исследование убежища Красноклеимённых, пусть один из НИП, которого они встретили в городе, попросит персонажей исследовать Тресендарское поместье. Однако, если игроки решают избежать конфликта с Красноклеимёнными, потому что хотят следовать за другими зацепками в этом регионе, можно перейти к Главе 3 и пусть бандиты подождут. В следующий раз, когда персонажи вернутся в Фандалин, дайте понять, что Красноклеимённые создают ещё больше проблем и с ними нужно разобраться. Некоторые из Красноклеимённых также могут спровоцировать персонажей на бой.

УБЕЖИЩЕ

КРАСНОКЛЕЙМЁННЫХ

Убежище Красноклеимённых в Фандалине — это система подземелий под Тресендарским поместьем. До того, как поместье было разрушено, его подвалы служили безопасным хранилищем для еды и

воды на случай нападения на поместье, а прилегающий склеп служил местом упокоения умерших членов семьи Тресендар. Красноклеймённые расширили подвалы в соответствии со своими целями, добавив камеры, склады и казармы.

Если персонажи начинают поиск в Тресендарском поместье, они входят в убежище в зоне R1. Если вместо этого они последуют за Карпом Олдерлифом к секретному тоннелю, который он нашёл, они войдут в убежище через зону R8.

ОСОБЕННОСТИ МЕСТНОСТИ

Убежище состоит из качественно построенных помещений с плиточным полом и стенами из обработанных каменных блоков. Западный конец подземелья ниже восточного, и по мере исследования персонажей вниз ведёт лестница.

Потолки. Проходы и комнаты имеют высоту 10 футов, если не указано иное.

Двери. Все двери деревянные, с железными ручками, петлями и встроенными замками. Двери не заперты, если в тексте не указано иное. У Стеклянного посоха (зона R12) и Носка (область R9) есть железный ключ, который подходит к любой двери в убежище.

Запертую дверь можно взломать с помощью воровских инструментов, преуспев в проверке Ловкости Сл 15. Дверь также можно выломать, преуспев в проверке Силы (Атлетика) Сл 20.

Секретные двери. Секретные двери сделаны из камня и сливаются с окружающими стенами. Если область содержит одну или несколько секретных дверей, персонаж, обыскивающий стены в этой области, находит секретные двери, преуспев в проверке Мудрости (Внимательность) Сл 10. Каждый поиск занимает 1 минуту.

Секретные двери распахиваются на потайных железных петлях и не запираются.

Освещение. Большинство помещений ярко освещены масляными лампами, закреплёнными на стенах, которые заправляются каждые несколько часов.

ЧТО ЗНАЮТ КРАСНОКЛЕЙМЁННЫЕ

Если персонажи очаруют или успешно допросят кого-либо из Красноклеймённых, они смогут узнать расположение главного входа в их убежище (область R1), а также следующую информацию:

Стеклянный посох. Лидер Красноклеймённых — человек-волшебник, известный как Стеклянный Посох, названный так потому, что его волшебный посох сделан из стекла. (Только Паук знает, что на самом деле Стеклянный посох — Ярно Альбрек.) Покои волшебника находятся в западной части убежища (см. область R12).

Паук. Таинственная фигура по имени Паук по неизвестным причинам наняла Красноклеймённых, чтобы отпугнуть искателей приключений и запугать местных жителей. (Паук хочет отвлечь конкурентов от рудников Фанделвер.) Паук послал медвежатников, чтобы помочь Красноклеймённым (см. область R9).

Страж подземелья. Нижнюю часть подземелья охраняет отвратительный «глазастый монстр» (см. область R8).

Заключённые. У Красноклеймённых есть несколько пленников в зоне «возле старых склепов», которую охраняют скелеты (подробности см. в зоне R4).

R1: ПОДВАЛ

На пустынной территории поместья множество дорожек, ведущих к каменной лестнице рядом с разрушенной большой кухней. Внизу лестницы есть незапертая дверь, за которой находится подвал.

Когда персонажи откроют дверь, прочитайте следующее:

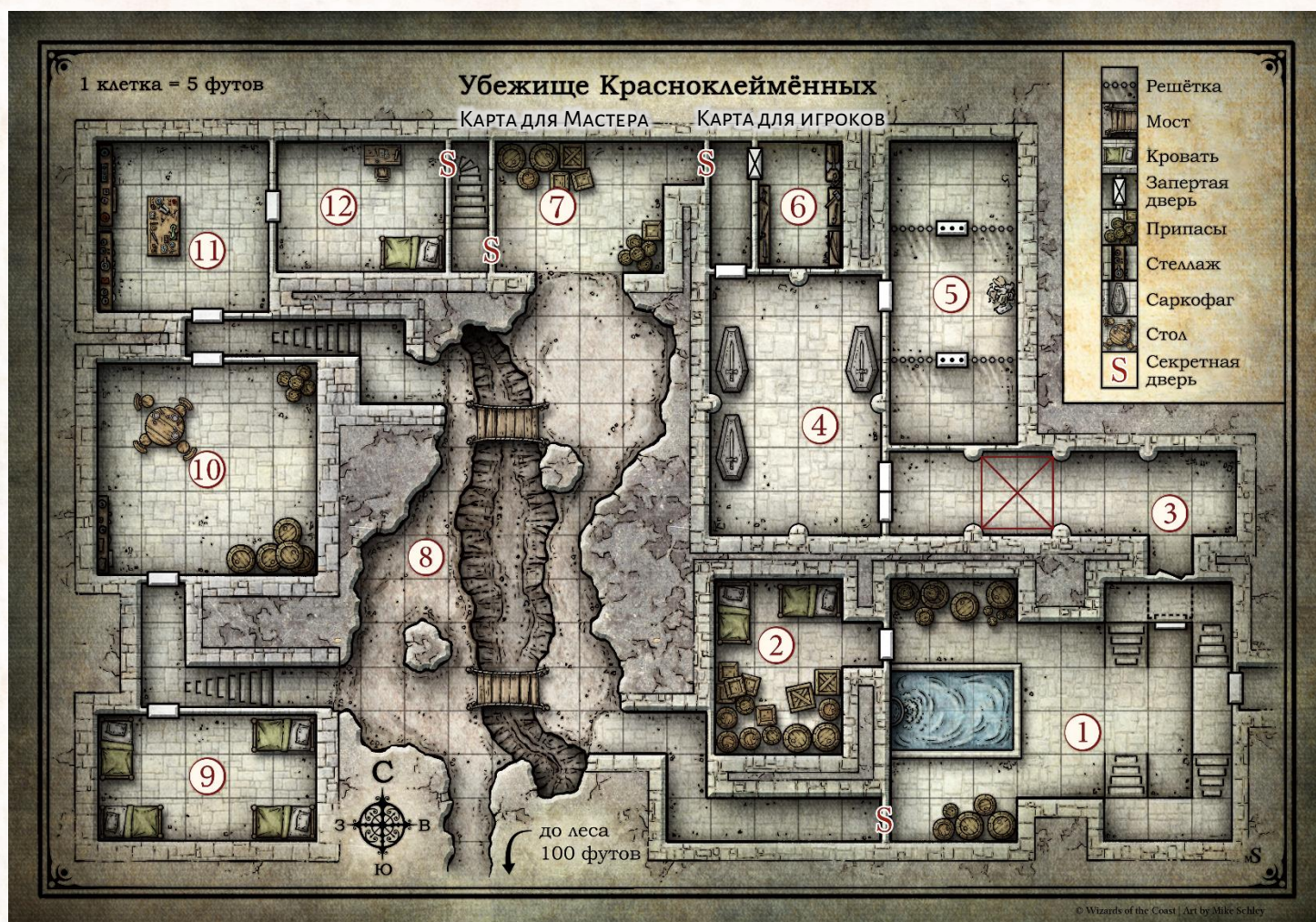
Дверь открывается на площадку шириной пять футов, которая находится на высоте пятнадцати футов внутри большого подвала, с каменными ступенями, спускающимися к полу двумя короткими пролётами. Ещё одна дверь находится под лестницей на севере. Западную часть помещения занимает большой каменный резервуар, возле стен стоят бочки и бочки.

Красноклеймённые хотят сохранить своё убежище в тайне, поэтому, кроме бочек со свежей провизией, ничто в этом подвале не выдаёт их присутствия.

В бочках солёная свинина и говядина, мука, сахар, яблоки и эль. Если персонажи как-либо двигают бочки, например, с целью их осмотреть, издаваемый при этом шум привлекает внимание Красноклеймённых в зоне R2.

Резервуар с водой. Этот прямоугольный резервуар чист и наполнен холодной пресной водой. Её глубина составляет 10 футов, а край на 2 фута выше окружающего пола (так что дно резервуара находится на 8 футов ниже пола). Сточные трубы, спускающиеся с крыши поместья наполняют резервуар водой.

Водонепроницаемая сумка висит на верёвке, прикреплённой к южной стене резервуара, примерно на 2 фута ниже поверхности воды. Сумку не видно из-за воды, но персонаж может прощупать резервуар шестом или спуститься в резервуар, чтобы обнаружить её. В сумке есть несколько ценных предметов (см. «Сокровище» ниже).



РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Если персонажи здесь сильно шумят, это заметят бандиты в зоне R2. Они ворвутся в комнату, застав персонажей врасплох.

Если бандиты сражаются в этой области и двое из них будут побеждены, последний бандит попытается сбежать через секретную дверь, открыв её.

СОКРОВИЩЕ

В водонепроницаемой сумке, спрятанной в резервуаре, лежат зелье лечения, зелье невидимости, 50 зм и чистый комплект дорожной одежды. Этот набор хранит здесь на случай чрезвычайной ситуации Стекланный посох.

R2: БАРАКИ

Большинство Красноклеймённых проживают в Фандалине. Эти бараки — хорошее место, чтобы залечь на дно после выколачивания денег у местных рудокопов и торговцев пушниной.

Эта небольшая кладовая была превращена в жилое помещение. Две двухъярусные койки стоят у стены возле двери, а южную половину комнаты занимают бочки и ящики. Три человека лежат, глядя в потолок, когда вы открываете дверь.

В этой комнате отдыхают трое людей-разбойников, все из банды Красноклеймённых. Если они услышат шум в зоне R1 (в том числе громкие голоса или переставляемые бочки), они приготовятся к драке и попытаются застать незваных гостей врасплох.

Бочки здесь содержат такую же провизию, что и в зоне R1.

СОКРОВИЩЕ

Все трое Красноклеймённых носят поясные кошельки. У первого в кошельке содержится 16 см и 7 зм; у второго — 12 см и 5 зм; а у третьего — 20 зм, 11 зм и два граната по 10 зм каждый. Кроме того, с коек свисают три грязных красных плаща, которые являются униформой Красноклеймённых.

R3: КОРИДОР С ЛОВУШКОЙ

Эта территория была частью подвалов Тресендарского поместья. Красноклеймённые раскопали землю под каменным полом, создав скрытую яму-ловушку.

Густая пыль покрывает плиты мрачного коридора. Стены украшены искусственными колоннами через каждые десять футов, а двойная дверь в западном конце зала обшита медными пластинами, позеленевшими от времени. Дверь украшает рельефная резьба, изображающая скорбного ангела.

ЛОВУШКА

Яма-ловушка в середине коридора скрыта под фальшивым полом, состоящим из непрочных каменных плит, положенных поверх надломленных досок. Плиты и доски рухнут под весом в 100 и более фунтов. Внимательно осматривающий коридор персонаж может обнаружить скрытую яму при успешной проверке Мудрости (Внимательность) Сл 15. Успешная проверка также позволяет заметить узкие уступы по северному и южному краям ямы. Существо, которое пытается обойти яму по одному из этих уступов, должно преуспеть в проверке Ловкости (Акробатика) Сл 10.

Существо, которое активирует ловушку или провалило проверку Ловкости, пытаясь пройти по краю, должно совершить успешный спасбросок Ловкости Сл 15, чтобы ухватиться за край ямы. При провале спасброска существо падает *ничком* с высоты 20 футов на земляной пол ямы, получая 2d6 дробящего урона.

R4: ТРЕСЕНДАРСКИЙ СКЛЕП

В этом пустынном склепе стоят три больших каменных саркофага, а у стен, словно охраняя это место, прислонены шесть скелетов в ржавых кольчугах. Декоративные колонны вдоль стен вырезаны в виде раскидистых дубов. Двойная дверь в юго-восточном углу обшита потускневшими медными пластинами.

В этом склепе похоронены старейшины давно ушедшей семьи Тресендар.

Шесть **скелетов** являются нежитью и получили приказ атаковать любое существо, которое окажется в пределах 10 футов от двери, ведущей в зону R5, или двери в зону R6. Они не нападают на существо, носящее алый плащ Красноклеймённых или говорящее пароль «Иллефарн» (название древней эльфийской нации, которая когда-то была распространена на большей части Побережья Мечей).

На каменной крышке каждого саркофага вырезано изображение погребённого внутри человека: двух мужчин и одной женщины, одетых как дворяне. Если открыть гробницы, они содержат в основном разлагающиеся кости и обрывки одежды, но есть и кое-что ценное (см. «Сокровище» ниже).

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Сражение в этой комнате предупреждает Красноклеймённых в зоне R5 о приближении неприятностей.

СОКРОВИЩЕ

Золотой браслет, украшенный драгоценными камнями, стоимостью 140 зм, лежит среди костей в саркофаге, содержащем останки женщины.

ДАВНО ЗАБРОШЕННЫЕ СКЛЕПЫ
ТРЕСЕНДАРСКОГО ПОМЕСТЬЯ ТАЯТ В СЕБЕ
СМЕРТЕЛЬНЫЕ СЮРПРИЗЫ



R5: ЗАГОНЫ ДЛЯ РАБОВ

В течение нескольких месяцев Красноклеймённые похищают путешественников и держат их в этих загонах до тех пор, пока не продадут их в рабство.

Эта длинная комната разделена на три части железными решётками, отгораживающими север и юг. Полы загонов покрыты грязной соломой, двери закреплены цепями и висячими замками. Две человеческих женщины содержатся в клетке на юге, а человеческий мальчик — на севере.

Здесь стоят на страже трое **Красноклеймённых головорезов**, которые большую часть времени проводят, насмехаясь над несчастными пленниками (см. «Пленники» ниже). Если они услышат звуки сражения в зоне R4, они займут позиции у стены возле двери, а затем попытаются заставить чужаков врасплох. Пленники слишком напуганы, чтобы выкрикивать предупреждения или звать на помощь.

Двери камеры. Двери камер оснащены простыми замками, для взлома которых требуются воровские инструменты и успешная проверка Ловкости Сл 10. Двери также можно выбить при успешной проверке Силы (Атлетика) Сл 22.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Если два головореза побеждены, третий пытается сбежать и предупредить остальных в подземелье. Пытаясь сбежать, он может открыть секретную дверь, ведущую в зону R7.

ПЛЕННИКИ

Трое простых людей, заключённых здесь, — это Мирна Дендрар и её дети-подростки, тринадцатилетний Нарс и восемнадцатилетняя Нильса. Пару дней назад Красноклеймённые убили мужа Мирны, Тэла. (Его труп можно найти в зоне R8.) Банда тогда собиралась убить всю его семью, но Мирна пообещала, что богатые родственники в Невервинтере заплатят значительную сумму за благополучное возвращение её и её детей. Красноклеймённые держат здесь пленников, пока не получат выкуп.

Дендрары благодарны персонажам за спасение, но не могут предоставить много информации об убежище. Всё, что они знают, это то, что босс — волшебник (хотя они не встречались с ним и не знают его имени) и что на него работают «высокие, мохнатые монстры с большими ушами» (медвежатники).

СЕМЕЙНАЯ РЕЛИКВИЯ МИРНЫ

Хотя ей сейчас нечего предложить в качестве награды, Мирна говорит персонажам, что, возможно, знает, где спрятана ценная реликвия. Когда она была маленькой девочкой,

она и её семья бежали из поселения Громодеревье после того, как нежить наводнила его. Её семья владела магазином трав и алхимии, в котором в футляре, спрятанном под полками, хранилось изумрудное ожерелье. Она так и не осмелилась вернуться и забрать его. Магазин находился в юго-восточной части Громодеревья. (Если персонажи решат исследовать руины Громодеревья, см. Главу 3.)

R6: ОРУЖЕЙНАЯ

Дверь в эту комнату заперта снаружи. Напротив запертой двери находится секретная дверь, ведущая в зону R7.

Вдоль стен этой комнаты стоят стойки с различным оружием, включая копья, мечи, арбалеты и болты. На крючках у двери висит дюжина грязных красных плащей.

У Красноклеймённых есть планы по увеличению численности банды в ближайшем будущем, поэтому они копят запасы оружия и доспехов.

СОКРОВИЩЕ

Стойки для оружия вмещают двенадцать копий, шесть коротких мечей, четыре длинных меча, шесть лёгких арбалетов и восемь колчанов с двадцатью арбалетными болтами каждый. Три вида оружия сделаны особенно хорошо: короткий меч, навершие и гарда которого украшены полудрагоценными камнями, и два одинаковых арбалета, инкрустированных серебром. В случае продажи это оружие будет стоить вдвое больше обычной стоимости.

R7: СКЛАД И РАБОЧАЯ ЗОНА

В этой комнате Красноклеймённые инвентаризируют украденные товары, либо отправляя их через пещеру на юг, либо упаковывая для хранения в убежище.

Эта область находится в северной части большой естественной пещеры, но отделена от неё стенами из обработанных каменных блоков. Пол покрыт каменными плитами. У стен стоят несколько бочек, пустые ящики, солома для упаковки, молотки, монтировки и гвозди.

Пещера тянется на юг. Вы можете различить несколько проходов, ведущих из пещеры, и что-то похожее на глубокую трещину в полу.

В этой комнате есть две секретные двери: одна ведёт в зону R6, а другая — в зону R12.

СОКРОВИЩЕ

Большая часть провизии и товаров не представляет особой ценности. Исключение составляют сорок бобровых шкурок стоимостью 2 зм каждая. Их украли из каравана на Триборской тропе несколько дней назад.

R8: ПЕЩЕРА С РАЗЛОМОМ

Персонажи могут попасть сюда одним из трёх способов: через коридор из зоны R1; из кладовой в зоне R7; или по грубо вырубленному тоннелю на юге, который простирается за пределы карты примерно на сто футов и выходит в лесу к югу от Тресендарского поместья. Южный тоннель — отличный способ переправить людей и товары в Фандалин и обратно. Если персонажи разговаривали с Карпом Олдерлифом (см. раздел «Ферма Олдерлиф»), он провёл их ко входу в тоннель, но не последовал за ними внутрь.

Холодный ветерок овеивает большую естественную пещеру, принося слабый запах разлагающейся плоти. Разлом разделяет пещеру пополам, по обе стороны от него располагаются две грубые каменные колонны, поддерживающие потолок высотой 20 футов. Через разлом перекинuty два арочных деревянных моста.

Эту пещеру охраняет жаждущий плоти подземный монстр — **НОТИК** по имени Ссарнак. Привлечённое когда-то слабым магическим эффектом, исходящим из разлома, существо уже занимало эту территорию, когда сюда пришёл Стекланный посох. Волшебник заключил сделку с монстром, убедив его помочь охранять убежище в обмен на сокровище и периодическое подношение в виде свежего мяса. Ссарнак не слишком надёжен, но достаточно лоялен.



ССАРНАК

Ссарнак обычно скрывается в западной части пещеры, возле мостов. Если он замечает чужаков, входящих в пещеру, он прячется за одной из больших каменных колонн и наблюдает за ними, пытаясь использовать

свою «Мистическую проницательность» (см. Блок статистики существа), чтобы разгадать секреты пришедших.

Ссарнак общается посредством телепатии. В случае обнаружения он предпочитает вести переговоры и предаст Красноклеимённых ради подходящей награды, например, обещания еды. Нотик знает всё, что знают Красноклеимённые (см. раздел «Что знают Красноклеимённые»).

Мосты. Мосты сделаны из деревянных досок и не имеют перил. Южный мост подпилен и рухнет, если по нему пройдёт существо весом более 50 фунтов. Персонаж, стоящий рядом с мостом, может понять, что конструкция ненадёжна при успешной проверке Мудрости (Внимательность) Сл 15. Любое существо, включая Ссарнака, может действием толкнуть один конец любого моста, обрушив его в разлом. Существо, упавшее вниз, получает 7 (2d6) дробящего урона, приземляясь *ничком* в груды обломков, которая считается *труднопроходимой местностью*.

Мёртвые гоблины. Под южным мостом лежат трупы двух гоблинов-психоников. У этих гоблинов удлинённые черепа и они одеты в грязные, беспорядочные лохмотья. Осмотр тел показывает, что гоблины умерли от ран, нанесённых когтями. Когда они пытались посеять хаос в убежище, гоблины попались нотике. Очевидно, что эти гоблины отличаются от тех, с которыми персонажи столкнулись в первой главе. Персонажи узнают больше об этих гоблинах в последующих главах.

Разлом. Эта расщелина с крутыми склонами имеет ширину от 5 до 10 футов и глубину 20 футов. По его неровным склонам можно легко подняться без каких-либо проверок характеристик.

На дне разлома неестественно холодно. При осмотре с помощью заклинания Обнаружение магии эта область излучает слабую ауру некромантии. Магия заставляет все органические вещества в расщелине стареть и разлагаться вдвое медленнее обычного.

Внизу лежит скелет Тэла Дендрара, убитого Красноклеимёнными резчика по дереву из Фандалина. Ссарнак обглодал кости, но на скелете остался резной деревянный кулон в форме головы единорога. Мирна Дендрар в зоне R5 убежища Красноклеимённых может опознать кулон и тело как принадлежащие своему мужу.

СОКРОВИЩЕ

Нотик хранит свои сокровища в потрёпанном деревянном сундуке, спрятанном на дне разлома, под северным мостом. Сундук не виден с края разлома, но виден любому персонажу, спустившемуся вниз. В сундуке находятся 160 см, 120 зм, пять малахитов стоимостью 12 зм каждый, зелье лечения, зелье лазания и зелье увеличения.

В сундуке также находится длинный меч +1 в пыльных ножнах с серебряной чеканкой. На мече написано имя «Коготь», а его рукоять выполнена в форме хищной птицы с распростертыми крыльями. Когда-то он принадлежал великому рыцарю по имени Алдит Тресендар, известному как Чёрный Ястреб. Персонаж, преуспевший в проверке Интеллекта (История) Сл 15, узнаёт меч и вспоминает эту информацию.

Сэр Алдит погиб, отбиваясь от бандитов, напавших через потайные пещеры под его поместьем. Коготь был потерян здесь, пока Ссарнак не нашёл его.

Р9: БАРАКИ ОХРАНЫ

Персонаж, который подслушивает у этой двери и преуспевает в проверке Мудрости (Внимательность) Сл 10, слышит несколько грубых голосов, отдающих команды на Гоблинском языке. Даже если ни один персонаж не говорит на нём, очевидно, что команды жестоки.

В этом бараке находятся четыре грубо сколоченных деревянных койки, повсюду разбросаны сваленные в кучу одеяла и грязная посуда. Сильный запах невымытых тел и тухлого мяса наполняет помещение. Четыре высоких, мохнатых гуманоида развалились среди этого беспорядка, выкрикивая приказы гоблину. Из-за вашего внезапного появления гоблин падает в обморок.

Здесь находятся четыре **медвежатника** и один **гоблин**. Гоблин, которого зовут Друп находится во власти медвежатников. Он теряет сознание при виде отряда персонажей, но любое существо может действием привести его в чувство. В противном случае Друп находится в *бессознательном* состоянии 1d10 минут.

Медвежатники работают на Паука и были посланы сюда, чтобы помочь Стеклянному Посоху держать Красноклеимённых и жителей Фандалина в узде. Лидера группы зовут Носк.

Медвежатники - единственные в убежище Красноклеимённых, кто знает местонахождение Пещеры Морского Эха. У них сложно добыть эту информацию, поскольку они боятся Паука больше, чем персонажей, хотя с помощью заклинания Очарование личности может выманить информацию у одного из них.

Медвежатники также знают, где находится Замок Каменной Пасты, но, опять же, они неохотно делятся этой информацией.

Медвежатники избегают людей из Красноклеимённых. Если персонажи носят алые плащи, медвежатники думают, что они служат Стеклянному Посоху. Умные персонажи могут даже убедить медвежатников помочь разобраться с «предателями» или «самозванцами» в других частях подземелья.

ОТЫГРЫШ ДРУПА

Гоблин Друп не представляет угрозы для группы. Он является членом клана Мусорщики, гоблины которого известны тем, что собирают всякий хлам и что-то мастерят из него. Друп забрёл в убежище в поисках запчастей для повозки, которую он ремонтирует дома. Гоблины Каменной Пасты требуют, чтобы он присоединился к их банде, но напуганный Друп просто хочет пойти домой. Когда начинается сражение, Друп прячется и избегает боя.

Друп знает общую планировку убежища Красноклеимённых, а также расположение его секретных дверей и ловушек. Если его спросят, он расскажет всё, что сможет вспомнить.

Если медвежатники будут убиты, Друп попросит персонажей защитить его и помочь сбежать из Убежища. Он не помнит местонахождение замка Каменной Пасты, но знает, что он находится где-то на севере (в лесу).

СОКРОВИЩЕ

Носк носит с собой поясной кошель с 13 см и несколькими полудрагоценными камнями стоимостью 50 зм. У него также есть железный ключ, который запирает и отпирает все двери в Убежище Красноклеимённых.

Гоблины Каменной Пасты
представляют угрозу
для окрестностей Фандалина



R10: ОБЩАЯ КОМНАТА

Эта комната является штабом и местом сбора Красноклеимённых. Когда нет официальных дел для обсуждения, она служит общей комнатой, где охранники убежища могут расслабиться в свободное от службы время.

Персонаж, который подслушивает у двери и преуспевает в проверке Мудрости (Внимательность) Сл 10, слышит, как бандиты играют в кости. После гремющего звука следуют возгласы, жалобы и бормотание в момент, когда приходит время выплачивать ставки. Если персонажи врываются в комнату, её обитатели застигнуты врасплох.

По этой большой комнате расставлено несколько потёртых столов и стульев. Деревянные скамейки придвинуты к стенам с коричнево-красными драпировками. Несколько бочонков с элем вскрыты и стоят на скамейках.

Вокруг одного из столов собрались четверо суровых на вид людей-воинов в алых плащах. На столе между ними лежит стопка монет и безделушек.

Два **красноклеймённых головореза** и два человека-**разбойника**, все члены банды Красноклеимённых, играют в кости, когда входят персонажи. Игра уже близка к тому, чтобы стать ожесточенной. Игральные кости шулерские, и головорез, которому они принадлежат, выигрывает по-крупному. Все четверо пьяны.

Красноклеймённые признают в персонажах, носящих алые плащи, самозванцев. Однако персонажи с хорошо подвешенным языком могут выдать себя за новичков, особенно если предложат присоединиться к игре.

СОКРОВИЩЕ

Все ценное в комнате находится на столе в качестве ставки в игре. (Опрокинуть стол или перемешать всю добычу врагов — отличный способ отвлечь их на короткое время.) Всего на столе находится 75 мм, 55 см, 22 эм, 15 зм и пара золотых сережек с крошечными рубинами стоимостью 30 зм.

R11: МАСТЕРСКАЯ ВОЛШЕБНИКА

Через двери этой комнаты можно услышать слабые журчащие и капающие звуки, преуспев в проверке Мудрости (Внимательность) Сл 15.

Эта комната выглядит как мастерская волшебника. На большом рабочем столе стоят перегонные кубы, реторты, змеевики и другие алхимические устройства, в них что-то варится и бурлит. Книжные полки забиты стопками пергамента и странного вида книгами.

Хотя Стекланный Посох находится в своей комнате (зона R12), он не оставляет свои

эксперименты без присмотра. Его злой фамильяр, **квазит** по имени Зеонд, скрывается здесь и наблюдает за работой своего хозяина.

Зеонд *невидим*, когда персонажи входят, и не атакует их сразу. Он внимательно наблюдает за отрядом и ждёт, пока персонажи не втянутся в сражение, прежде чем атаковать их. После атаки Зеонд снова становится *невидимым* и прячется, ища возможность причинить вред ослабленному персонажу. Квазит не хочет стать целью нескольких врагов.

Если Зеонд следует за персонажами в другие места убежища, предполагается, что пока он остаётся невидимым, его нельзя обнаружить.

Книги и записи. Стекланный посох — волшебник среднего мастерства, пытающийся овладеть искусством изготовления зелий и приготовления полезных алхимических смесей. Книги и записи, разбросанные по комнате, посвящены основам алхимии. Любой персонаж, владеющий навыком Магия или инструментами алхимика, понимает, что приспособления Ярно настроены на приготовление зелья невидимости, но пока этот процесс не увенчался успехом.

Среди книг есть одна, написанная на Дварфийском языке. Это дневник искателя приключений по имени Урмон, в котором описывается история затерянных рудников Фанделвера и Кузницы Заклинаний. (Расскажите игрокам информацию из первого и второго абзаца начала Главы 1, если вы ещё этого не сделали.)

Кроме того, Урмон пишет, что волшебная булава по имени Светоносная была заказана жрецами Латандера, бога рассвета, у магов, работающих с дварфами и гномами Пакта Фанделвера. Булава была утеряна, когда Пещера Морского Эха и её рудники были преданы забвению. (Персонажи могут найти булаву в Главе 4.)

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Поскольку Зеонда и Стекланного Посоха объединяет телепатическая связь, Ярно (в зоне R12) знает о приближении персонажей и имеет время на подготовку.

СОКРОВИЩЕ

Большинство материалов в этой комнате не имеют никакой ценности, но в трёх флаконах хранятся редкие реагенты: ртуть, драконья желчь и порошок из паслёна. Они стоят по 25 зм каждый, если продать их аптекарю или алхимику.

R12: ЖИЛИЩЕ СТЕКЛАННОГО ПОСОХА

Если персонажи попадут в эту комнату через секретный проход из зоны R7, они смогут застать врасплох лидера Красноклеимённых, **Ярно «Стекланного Посоха» Альбрека**, владеющего Посохом защиты.

В противном случае **квазит**-фамильяр Ярно предупреждает его обо всех, кто подходит к его комнате через область R11, и Стекланный Посох успевает сбежать прежде, чем придут персонажи. Когда персонажи доберутся до этой комнаты, прочитайте следующее:

Стены этой спальни покрыты портьерами из алой ткани. Обстановка включает в себя небольшой письменный стол со стулом, удобную кровать и деревянный сундук у изножья кровати.

Если Стекланный Посох застигнут врасплох, добавьте:

За столом сидит невысокий тёмнобородый мужчина в мантии и изучает фолиант. Он одет в величественную мантию из горностая, а его сапоги и перчатки отделаны тем же мехом. К стулу, в пределах досягаемости мужчины, прислонен посох из тёмного стекла. По всей длине посоха выгравированы стилизованные перья.

Если квазит в зоне R11 предупреждает Стекланного Посоха о приближении врагов, он хватается свитки из сундука (см. «Сокровище» ниже) и убегает через секретную дверь в северо-восточном углу комнаты. В спешке Ярно оставляет письмо от Паука (см. «Развитие событий» ниже) и не закрывает должным образом секретную дверь. Персонажи получают преимущество на проверки характеристик, совершаемых с целью найти секретную дверь.

Если ему удастся сбежать, Стекланный Посох убегает в зону R1 (через зоны R7 и R8) и хватается сумку, спрятанную в резервуаре, если она всё ещё там. Если **нотик** в зоне R8 жив, Ярно приказывает ему устроить засаду на преследователей. Если персонажи догоняют Стекланного Посоха и у него есть сумка, он выпивает *зелье невидимости* и сбегает из убежища.

Если его хиты опускаются до 8 или меньше и у него нет возможности спастись, Стекланный Посох сдаётся. Он ценит свою жизнь больше всего на свете и остается образцовым заключенным в надежде, что Паук каким-то образом узнает о его затруднительном положении и «обеспечит ему свободу».

Отыгрыш Стекланного Посоха

Бывший член Альянса Лордов, Ярно воспользовался возможностью набить себе карманы в Фандалине. Вместо порученного ему задания навести в городе порядок, маг собрал банду преступников и местных головорезов, чтобы обеспечить себе положение в городе.

Ярно Альбрек узнал о Пауке благодаря своим связям в Альянсе Лордов и организовал встречу. Паук пообещал поделиться секретами и богатствами Кузницы Заклинаний с Ярно в обмен на его помощь и преданность.



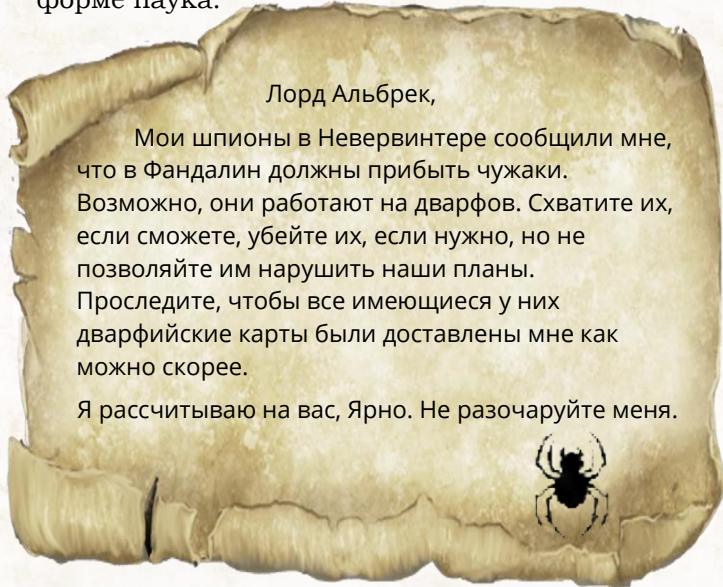
Стекланный Посох строит из себя аристократа с учтивыми манерами, обращаясь к своим бандитам и головорезам «мои дорогие господа», а грязные действия, такие как похищение людей или поджоги, называет «маленькое неприятное дельце» или «несчастный случай». Он может называть персонажей своими «почётными гостями» и выражает сожаление, что не может обеспечить подходящих развлечений по случаю их визита. Однако, несмотря на благородное поведение, Ярно столь же жесток и высокомерен, как и любой из Красноклеимённых.

Если его допрашивают в плену, Стекланный Посох сообщает следующую информацию, и всё это правда:

- **Злодей дроу.** Паук — это дроу.
- **Грозные разбойники.** Паук послал четырех медвежатников, чтобы помочь Стекланному Посоху держать население Фандалина под контролем, но Красноклеимённые до сих пор обходились без них.
- **Известный путь.** Медвежатники знают дорогу к Пещере Морского Эха. (Стекланный Посох не знает пути).
- **Кузница Заклинаний.** Паук ищет в Пещере Морского Эха Кузницу Заклинаний, волшебную кузницу, которая в былые времена использовалась дварфами и гномами для создания мощных магических предметов.
- **Нераскрытое предательство.** Никто из других членов Альянса Лордов не знает о предательстве Ярно Альбрека.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

На столе аккуратно сложены различные бумаги и заметки, в основном состоящие из письменных заказов Стеклянного посоха аптекаря и алхимикам в близлежащих поселениях на материалы для его мастерской. Однако персонажи также находят свёрнутое письмо, запечатанное восковым символом в форме паука.



каждый. Он также содержит два свитка, которые Ярно привез с собой из Невервинтера: свиток заклинания Удержание личности и свиток заклинания Огненный шар.

У Стеклянного Посоха также есть Посох защиты.

ЧТО ДАЛЬШЕ?

Если Стеклянный посох будет арестован, Сильдар Холлвинтер организует заключение волшебника под стражу в камерах под ратушей до тех пор, пока его не перевезут в Невервинтер. В какой-то момент Стеклянный Посох предстанет перед судом за свои преступления. Если ваши игроки заинтересованы, рассмотрите возможность создания короткой ролевой сцены, в которой их персонажи дают показания о действиях Ярно и о том, что персонажи нашли в убежище Красноклеимённых. Или вы можете пропустить это, так как его детали не имеют значения для этого приключения. Как только Стеклянный Посох признан виновным, Сильдар отвозит его в Невервинтер, где он отбывает длительный тюремный срок. Паук слишком занят, чтобы вмешиваться в судьбу волшебника, поэтому Стеклянный Посох может не надеяться на спасение.

На этом этапе персонажам должно быть ясно, что они должны найти Пещеру Морского Эха в дикой местности за пределами Фандалина. Персонажам предстоит долгое путешествие по региону вокруг Фандалина.

СОКРОВИЩЕ

У подножия кровати стоит прочный незапертый деревянный сундук, в котором хранится лучшая добыча Красноклеимённых за последние несколько месяцев. Он содержит 180 см, 130 зм и шёлковый мешочек с пятью сердоликами по 10 зм каждый и двумя хризолитами по 15 зм



Персонажам предстоит долгое путешествие по диким местам Фандалина



Баньши Агата не терпит неуважения и угроз



ГЛАВА 3. ПАУТИНА

Как только персонажи разберутся с Ярно «Стеклянным Посохом» Альбреком, они, скорее всего, захотят найти Пещеру Морского Эха и сразиться с Пауком. На данный момент персонажи не знают местонахождение пещеры, но у них есть несколько зацепок, указывающих на дикую местность за пределами Фандалина. Персонажи также могут выполнить любые задания, полученные от горожан Фандалина.

В городе персонажи вряд ли смогут получить какую-либо ещё информацию, к тому же после победы над Красноклеимёнными Фандалин не находится в непосредственной опасности. Так что персонажи должны отправиться в леса и холмы, окружающие город, чтобы узнать больше.

СЮЖЕТ НА ДАННЫЙ МОМЕНТ

В зависимости от того, каких НИП персонажи встретили в Фандалине, какие задания они выполнили или какие собрали подсказки, они могут знать некоторую или всю следующую информацию:

- **Баньши.** Сестра Гараэль хочет, чтобы персонажи нашли баньши Агату и расспросили её о книге заклинаний Боуджентла (см. «Кроличья ягода и логово Агаты»).
- **Колодец Старой Совы.** Даран Эдермат хочет, чтобы персонажи узнали, кто исследует руины Колодца Старой Совы (см. «Колодец Старой Совы»).
- **Громодеревье.** Квеллин Олдерлиф предложила персонажам отправиться в разрушенное поселение Громодеревье и посоветоваться с друидом Рейдот (см. «Руины Громодеревья»).
- **Вершина Виверны.** Староста Харбин Вестер хочет, чтобы персонажи направились на восток по Триборской тропе и прогнали налётчиков возле Вершины Виверны (см. Вершина Виверны»).
- **Замок Каменная Пасть.** Сильдар Холлвинтер хочет, чтобы персонажи остановили атаки гоблинов Каменной Пасты и разыскали Гандрена Роксикера, и призывает их исследовать Замок Каменной Пасты (см. «Замок Каменной Пасты»).

Персонажи могут отдыхать и покупать припасы в Фандалине, если позволяют средства. Когда они закончат, попросите игроков выбрать зацепку для расследования, чтобы их персонажи могли отправиться в нужное место.

ПРОХОЖДЕНИЕ ГЛАВЫ

Действие этой главы происходит в местности, окружающей Фандалин, регионе, известном как Триборская тропа. Эти холмистые предгорья, чередующиеся с равнинами, поросшими редким лесом, простираются между горами Меча на юге и Невервинтерским лесом на севере. Своё название местность получила от старой дороги, которая идёт от города Трибор, расположенного к востоку отсюда, петляя сотни миль на запад, через заброшенное поселение Кроличья Ягода, проходя затем к северу от Фандалина и упираясь в идущий вдоль побережья Главный тракт.

РАЗВИТИЕ ПЕРСОНАЖА

На начало главы персонажи должны быть 3-го уровня. Персонажи получают уровень, после противостояния королю Гролу и получения информации о местонахождении затерянных рудников Фанделвера.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КАРТЫ

В этой главе персонажи путешествуют от одного места к другому. Как показано на карте региона во Введении к этой книге, некоторые из этих областей находятся на расстоянии 40-50 миль (64-80 км) друг от друга, поэтому требуется несколько дней, чтобы добраться до следующего места приключения.

ВРЕМЯ В ПУТИ

Отряд в среднем проходит 24 мили (38,5 км) в день в течение десяти часов (пешком). Персонажи должны отдыхать восемь часов в день, а оставшиеся шесть часов можно использовать для разбивки лагеря, приготовления еды, сбора пищи или охоты.

ВСТРЕЧИ В ДИКОЙ ПРИРОДЕ

Дикие места Триборской тропы небезопасны. Путешествуя по этой местности, персонажи могут наткнуться на голодных животных, жадных бандитов или злобных монстров.

Совершайте проверку на случайные встречи один раз днём и один раз ночью, бросая d20. При выпадении 17-20 происходит встреча. Совершите бросок d12 и сверьтесь с Таблицей «Случайные встречи на Триборской тропе», чтобы определить, кого встречает отряд.



СЛУЧАЙНЫЕ ВСТРЕЧИ НА ТРИБОРСКОЙ ТРОПЕ

Бросок днём	Бросок ночью	Результат
1-2	1-3	1d4+2 кровопийц
-	4	1d4+1 упырей
3-4	-	1 огр
5-6	5	Гоблины Каменной Пасти (см. ниже)
7-8	6	Отряд хобгоблинов (см. ниже)
9-10	7-8	Медвежатники (см. ниже)
11	9-10	1d4+2 волка
12	11-12	1 совомед

Гоблины Каменной Пасти. Эта банда налётчиков Каменной Пасти состоит из 2d4 **гоблинов** во главе с **боссом гоблинов**. Они знают, где находится Замок Каменной Пасти, и могут указать дорогу, если их схватят или им угрожают. У босса есть кошелёк, содержащий 1d10 мм и 1d10 см.

Отряд Хобгоблинов. Этот отряд из 1d4+3 **хобгоблинов** ищет искателей приключений, надеясь получить награду, назначенную Пауком. Один из хобгоблинов несёт грубо нарисованный эскиз одного из членов отряда, на котором написано «25 золотых за него» и символ паука, нацарапанный под ним.

Разведчики Медвежатников. Эти два **медвежатника** являются частью банды с

Вершины Виверны. Они рыщут по округе, устраивая засады на путников.

КРОЛИЧЬЯ ЯГОДА И ЛОГОВО АГАТЫ

Деревня Кроличья ягода уже много лет заброшена и лежит в руинах. Триборская тропа проходит через заброшенное поселение, так что оно является лёгким ориентиром для поиска логова баньши Агаты. От руин Кроличьей ягоды старая тропа ведёт на северо-запад в лес Невервинтер. Логово Агаты находится в нескольких милях от города.

Чем дальше тропа петляет вглубь чащи, тем темнее и тише становится лес. Тяжёлые вьющиеся побеги и густые поросли мха покрывают ветви, воздух становится ощутимо холоднее, чем в разрушенной деревне. За очередным поворотом тропы вы видите несколько близко стоящих друг к другу деревьев, их ветви переплелись, образовав скрытое в тени куполообразное укрытие. Низкий проход ведёт внутрь.

Это убежище размером 10 на 10 футов — логово **баньши** Агаты. Если персонажи проявляют осторожность и помнят, зачем пришли сюда, им не придётся сражаться с ней. Поэтому карта не предоставляется. Если же сражение начнётся, подойдёт любая карта леса с небольшим строением.

Когда персонажи войдут в убежище, прочтите следующее:

Этот своего рода дом укрыт куполом из переплетённых ветвей. Он скудно обставлен сундуками, полками, столом, и кушеткой. Все вещи довольно ветхие, но видно, что когда-то они были сделаны эльфами.

Агата чувствует вторжение персонажей и появляется вскоре после того, как они входят в её дом:

Воздух становится холодным, и вас охватывает сильное чувство страха. Бледный свет мерцает в воздухе, быстро принимая форму эльфийки, её волосы и одежда развеваются на призрачном ветру. Выражение ненависти исказило её черты. Она произносит: «Глупые смертные. Что вам здесь нужно? Разве вы не знаете, что искать меня — это смерть?»

Если персонажи грубы, неуважительны или угрожают, Агата пытается отпугнуть их, используя свой «Ужасный облик». Если этого недостаточно, чтобы их сдержать, она атакует.

СДЕЛКА С БАНЬШИ

Если персонажи уважительны и вежливы, они могут убедить Агату помочь им, преуспев в проверке Харизмы (Убеждение) Сл 15.

Игрок, который первым заговорит с баньши, совершает проверку. Если этот игрок хорошо разыгрывает диалог, позвольте ему совершить проверку с преимуществом. Если у какого-либо персонажа есть серебряный гребень сестры Гараэль, и он преподносит его Агате в подарок, проверка автоматически преуспевает. При провале, Агата атакует персонажей. При успехе, она холодно улыбается и произносит:

«Очень хорошо. Я знаю, что вас интересует многое. Но вы можете задать мне только один вопрос, на который я дам ответ».

Если персонажи спросят о книге заклинаний Боуджентла, Агата скажет им, что она продала книгу некроманту по имени Тсернот из города Ириэбор более ста лет назад. Она не знает, что стало с книгой после этого. Её ответ правдив, и это вся информация, которая нужна сестре Гараэль, чтобы Арфисты возобновили свои поиски.

Вместо этого персонажи могут спросить Агату о чем-то другом — например, о местонахождении Замка Каменной Пасты, местонахождении Пещеры Морского Эха, личности Паука или вопрос Хамуна Коста о Колодце Старой Совы (см. раздел ниже). Агата хорошо информирована и способная предсказательница, поэтому она может ответить практически на любой вопрос, относящийся к приключению, который, по решению игроков, зададут их персонажи. Однако баньши предупреждает персонажей, что ответит только на один вопрос, поэтому выбирать его следует осторожно.

ЗАДАНИЕ СЕСТРЫ ГАРАЗЭЛЬ

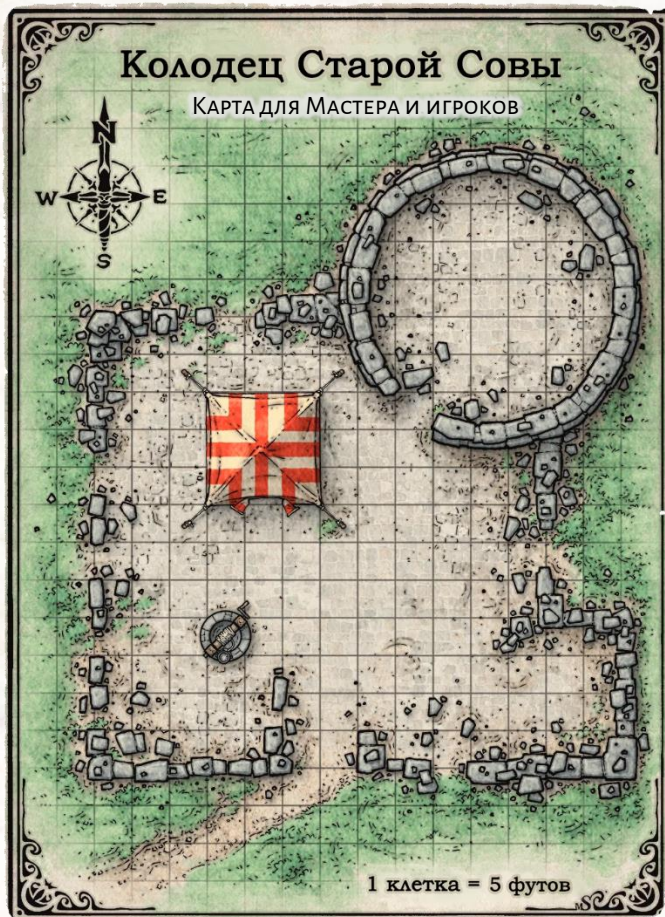
Информации о пропавшей книге заклинаний, которую предоставляет Агата, достаточно, чтобы завершить задание, данное отряду сестрой Гараэль в Фандалине. Персонажи должны явиться к сестре Гараэль, чтобы получить оплату в виде трех зелений лечения.

КОЛОДЕЦ СТАРОЙ СОВЫ

Построенный тысячи лет назад давно исчезнувшей империей, Колодец Старой Совы теперь представляет собой разрушенную сторожевую башню вместе с прилегающим зданием, которое состоит всего лишь из нескольких обвалившихся стен и сломанного остова башни. Во дворе башни стоит старый колодец, в котором до сих пор есть чистая пресная вода.

Колодец Старой Совы находится в 18 милях (29 км) к юго-востоку от Кроличьей ягоды, на холмах к югу от Триборской тропы. Это место относительно легко найти, и любой НИП в Фандалине может указать дорогу к руинам.

Недавно старатели в этом районе заметили, что кто-то разбил лагерь у Колодца Старой Совы, и что для его защиты была выставлена стража-нежить. Руины в настоящее время заняты волшебником, который исследует это место в надежде почерпнуть тайные знания, оставленные его строителями.



Если персонажи приближаются к Колодцу Старой Совы, прочитайте вслух следующее:

Поднявшись на невысокий горный хребет, вы замечаете осыпавшиеся руины старой сторожевой башни среди суровых холмов. От стен остались только груды обломков, окружающие внутренний двор. Посреди двора стоит красочная палатка, но никого вокруг не видно.

Колодец Старой Совы показан на карте. Персонажи могут войти на территорию с любой стороны, либо следуя по старым тропинкам, либо карабкаясь вверх по склону и найдя брешь в окружающих руины стенах.

Двенадцать **зомби** прячутся внутри разрушенной старой сторожевой башни, и их невозможно увидеть снаружи. Однако любой персонаж, преуспев в проверке Мудрости (Внимательность) Сл 15, почувствует запах трупов, доносящийся со стороны башни.

Когда персонажи приближаются к башне или палатке, зомби выбегают из башни. Если начинается сражение, Хаман Кост, человек-**маг**, выходит из своей палатки и спрашивает: «Что здесь происходит?»

Хаман — Красный Волшебник, заклинатель из страны Тэй, расположенной далеко на востоке. Это человек в красной мантии, с бритой головой и татуировкой на лбу. Персонаж, совершивший успешную проверку Интеллекта (Магия) Сл 10, узнаёт в татуировке Хамана символ некромантии. Успешная проверка Интеллекта (История) Сл 15 подтверждает, что одежда волшебника принадлежит Тэю, стране некромантов, где волшебники украшают своё тело татуировками. Татуировка на голове символизирует школу магии, у Хамана — некромантию.

Если какой-либо персонаж попытается поговорить с Хаманом, выкрикивая приветствие или отвечая на его вопросы во время боя, Хаман временно отзовет своих зомби. Красный Волшебник не особенно агрессивен и готов заключить сделку, которая будет способствовать его интересам и в то же время поможет персонажам.

Хаман хранит молчание о причине своего присутствия в регионе. Однако он готов предоставить необходимую отряду информацию в обмен на услугу. Если персонажи сообщают Хаману, что они хотят узнать (например, местонахождение Замка Каменной Пасты или Пещеры Морского Эха), он предлагает им одно или оба задания:

Он хочет, чтобы налётчики с Вершины Виверны ушли; они обнаружили его лагерь и, похоже, собираются устроить неприятности.

Он хочет узнать у баньши Агаты имя волшебника, построившего башню у колодца Старой Совы. Хаман не хочет рисковать, опасаясь гнева баньши, но персонажи могут задать ей вопрос. (Агата знает имя: Дрезина.)

СОКРОВИЩЕ

В палатке Хамана есть удобный дорожный набор: раскладушка, стул, письменный стол, припасы и сундук с одеждой. В сундуке находится кожаная сумка, содержащая 35 см, 20 эм, 20 зм и 5 пп; пять маленьких агатов стоимостью 10 зм каждый; зелье лечения и Свиток заклинания Тьма в костяном тубусе; а также крошечная шкатулка, украшенная драгоценностями стоимостью 25 зм.

В шкатулке хранится самая интересная находка Красного Волшебника: Кольцо Защиты из древнего Нетерила. Кольцо сделано из цельного куска мистического зеленого стекла, которое прочнее стали. У него есть дополнительное свойство: у владельца меньше шансов уронить или потерять что-либо, что он держит в руке, на которой находится кольцо. Владелец получает бонус +4 к спасброскам или проверкам, сделанным, чтобы избежать падения или обезоруживания любого предмета, находящегося в этой руке.

ЗАДАНИЕ ДАРАНА ЭДЕРМАТА

Узнав о присутствии Красного Волшебника в Колодце Старой Совы, вы завершаете задание, данное отряду Дараном Эдерматом в Фандалине. Персонажи должны встретиться с Дараном в Фандалине, чтобы получить награду в виде сапог ходьбы и прыжков.

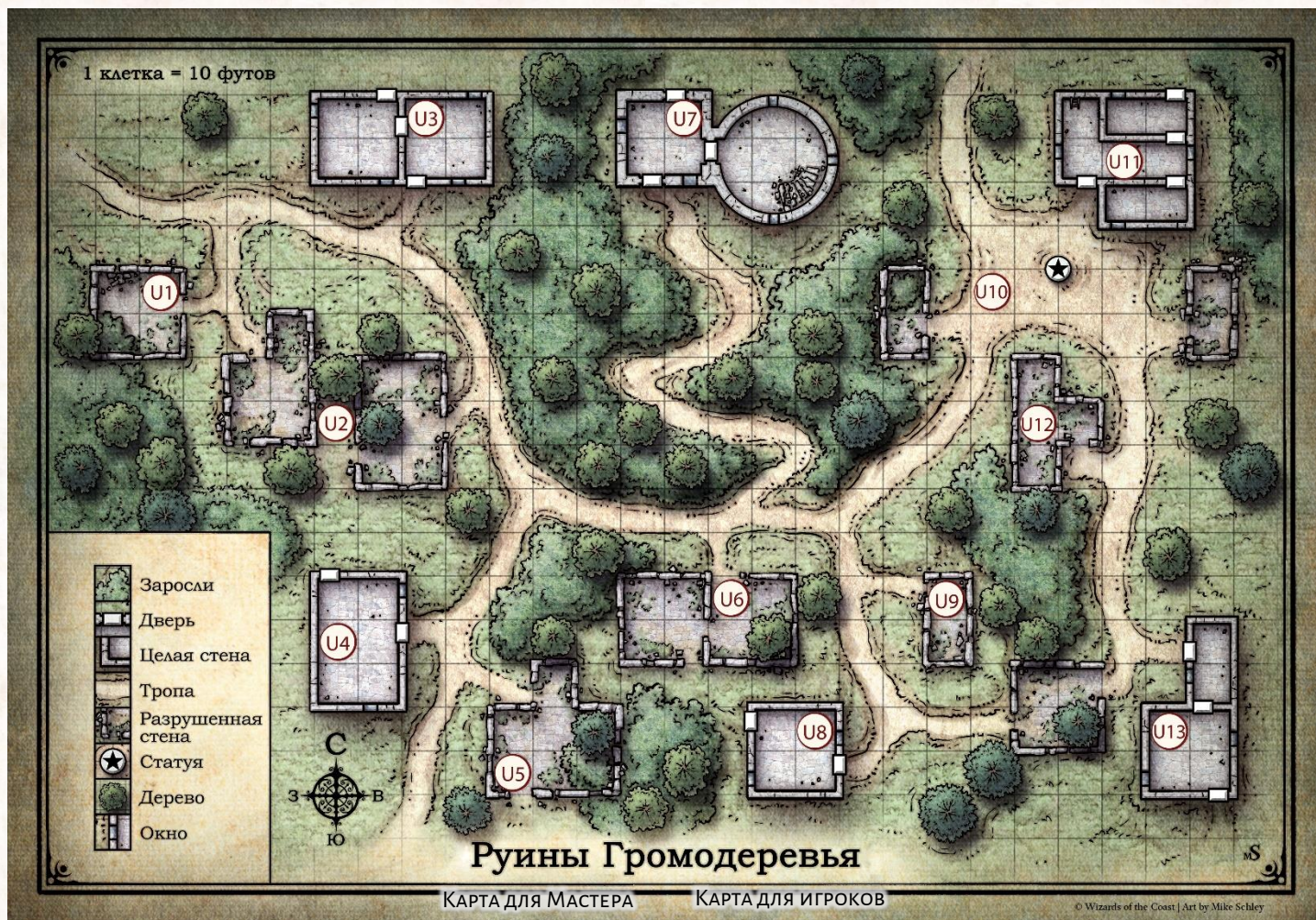


САПОГИ ХОДЬБЫ И ПРЫЖКОВ

РУИНЫ ГРОМОДЕРЕВЬЯ

Рядом с местом, где река Невервинтер вытекает из Невервинтерского леса, стоит заброшенная деревня Громодеревье. Когда-то это было процветающее поселение, богатое работой для лесорубов и добычей для охотников. Но тридцать лет назад извержение горы Хотеноу на севере опустошило Громодеревье. После стихийного бедствия территорию охватило нашествие странных зомби, которые убили или прогнали тех, кто пережил извержение.

Хотя большинство зомби уже давно обратились в прах, странная магия, пронизывающая местность, превратила



местную растительность в новые и опасные формы. Немногие люди сейчас осмеливаются войти в разрушенную деревню, а те, кто это делает, редко остаются там надолго, кроме двух примечательных исключений. Друид Рейдот (см. область U4) время от времени посещает Громодеревье, внимательно следя за его опасностями. А также несколько культистов прибыли сюда недавно (см. область U13), чтобы поговорить с драконом, который заявляет, что Громодеревье является его владениями (см. область U7).

Когда персонажи приближаются к руинам поселения, прочитайте следующее:

Постепенно дорога становится старой, заросшей тропой, выющейся между ветхими зданиями, заросшими виноградными лозами и кустарником. Посреди поселения возвышается крутой холм, на котором стоит каменная башня с частично обрушившейся крышей и пристроем. Грунтовая дорога огибает подножие холма и проходит между старыми каменными домами, многие из которых представляют собой руины без крыш. Некоторые другие здания выглядят целыми. Везде пугающе тихо.

Неподалеку вы видите столб, к которому прибита досочка. На ней написано: «Опасно! Нашествие монстров и зомби! Возвращайтесь!»

Рейдот установила этот знак, чтобы отговорить искателей сокровищ беспокоить монстров в этом районе.

ОБЩИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Многие здания Громодеревья разрушились за годы, прошедшие с тех пор, как город был заброшен, и природа постепенно поглощает то, что осталось.

Здания. Здания в Громодеревье есть как разрушенные, так и практически не поврежденные (см. карту Громодеревья).

Разрушенные здания представляют собой пустые оболочки с каменными стенами высотой от 5 до 8 футов. Крыш на них нет, а внутри стен остались груды мусора. Обломки считаются *труднопроходимой местностью*.

Неповреждённые здания представляют собой ветхие каменные дома, которые на удивление ещё стоят. Их деревянные двери заклинило, и чтобы их взломать, требуется успешная проверка Силы Сл 10. Окна любого неповреждённого здания имеют ширину 2 фута и закрыты деревянными ставнями с бойницами шириной 6 дюймов. Существа на одной стороне бойницы получают укрытие на три четверти от атак с другой стороны. В большинстве этих зданий сохранилась пыльная мебель, такая как простые деревянные стулья и столы.

Деревья и кустарник. Деревья в среднем имеют высоту от 30 до 40 футов и обеспечивают укрытие. Кустарник состоит из раскидистых кустов, которые считаются *труднопроходимой местностью*.

U1: ДОМ НА ЗАПАДНОЙ ОКРАИНЕ

В тени старого дерева спрятался разрушенный, заросший сорняками каменный дом без крыши.

Среди сорняков, растущих около дверного проёма здания, прячутся две **ветвистых заразы**. Персонажи с пассивной Внимательностью 13 и выше, обнаруживают их на расстоянии до 10 футов. Либо персонаж в пределах 10 футов от дверного проёма может совершить проверку Мудрости (Внимательность) Сл 13, пытаясь обнаружить опасность, при успехе он замечает ветвистых зараз.

Ветвистые заразы стоят совершенно неподвижно. Они не нападают самостоятельно (кроме случаев самообороны), но быстро приходят на помощь собратьям в области U2, если там начнётся сражение.

U2: РАЗРУШЕННЫЕ ДОМА

Эти стоящие рядом разрушенные дома выглядят так, как будто в своё время в них жили преуспевающие торговцы или зажиточные фермеры. Все, что осталось теперь – это рухнувшие стены и груды обломков. Среди руин выросло несколько молодых деревьев.

Заросли таят в себе смертельную угрозу: в листве скрываются две **ветвистых заразы**. Персонажи с пассивной Внимательностью 13 и выше, обнаруживают их на расстоянии до 10 футов. Либо персонаж в пределах 10 футов от дверного проёма может совершить проверку Мудрости (Внимательность) Сл 13, пытаясь обнаружить опасность, при успехе он замечает ветвистых зараз.

Эти чудовищные растения голодны и сражаются, пока не будут уничтожены. Через один раунд после атаки этих ветвистых зараз в бой вступают ветвистые заразы из области U1.

СОКРОВИЩЕ

Торговец, живший здесь когда-то, спрятал под каменным полом сундук. Если персонаж тщательно обыскивает восточный дом внутри, преуспев в проверке Интеллекта (Анализ) Сл 10, он обнаруживает старый сундук среди корней растущего в доме дерева. В сундуке 1400 мм, 160 см и 90 см.

U3: БУРАЯ ЛОШАДЬ

Раньше это была таверна “Буря лошадь”, известная своим превосходным элем.

На обветренной вывеске у двери большого здания изображён выцветший рисунок лошади, держащей кувшин эля. Здание просело и обветшало, но оно выглядит лучше, чем руины через дорогу.

Шесть пепельных зомби (см. «Пепельные зомби») прячутся в тени этого здания, лёжа у стен или под барной стойкой. Когда входит любое живое существо, зомби стонут и шевелятся, медленно поднимаясь на ноги. Они преследуют любых персонажей, которых видят, нападая, пока не будут уничтожены.

Раньше восточная часть здания была общим залом, а в западной располагались кухня и пивоварня. Там стоят огромные деревянные бочки, и в воздухе все ещё витает слабый запах дрожжей, хотя пива здесь давно уже нет.

ПЕПЕЛЬНЫЕ ЗОМБИ

Эти зомби появились под воздействием волшебства во время извержения горы Хотноу, произошедшего тридцать лет назад. Они используют блок статистики зомби с дополнительной особенностью. Когда они умирают, они оставляют облако пепла, которое держится 5 минут, но не закрывает обзор.

U4: НАБЛЮДАТЕЛЬНЫЙ ПУНКТ ДРУИДА

Этот небольшой дом находится в лучшем состоянии, чем ветхие постройки поблизости. Двери укреплены тяжёлыми железными полосами, а окна защищают толстые ставни.

Здесь Рейдот разбивает лагерь, когда посещает Громодеревье. Рейдот — пожилая женщина с длинными седыми волосами, которая не использует двух слов, когда достаточно одного. Хотя у неё не так много посетителей, она достаточно гостеприимна.

Друид Рейдот



Рейдот умеет держаться подальше от пепельных зомби, наводнивших деревню, а также избегать мутировавших растений. Она знает, что опасные пауки таятся в руинах у подножия холма, и подозревает, что в восточной части поселения кто-то скрывается — она видела, как «люди в чёрных масках и плащах» (культисты) прячутся там. Однако больше всего её беспокоит то, что с тех пор, как она была здесь в последний раз, в башню (область U7) вселился молодой зелёный дракон. Она предупреждает персонажей обо всех этих угрозах и предлагает им покинуть Громодеревье, прежде чем их убьют.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Если персонажи спросят о замке Каменной Пасти, Рейдот не решится указать дорогу. Она является членом Изумрудного Анклава, широко распространённой группы специалистов по выживанию на диких территориях, которые сохраняют естественный порядок и при этом искореняют опасные угрозы. Анклав работает над восстановлением и сохранением естественного порядка, сдерживая стихийные силы мира, не давая цивилизации и дикой природе уничтожить друг друга, и помогая другим выжить на опасных необитаемых территориях. Гоблины не представляют собой угрозу для хрупкого равновесия. Таким образом, Рейдот не хочет мешать гоблинам без веской причины. Если кто-либо из персонажей уважает её позицию и убеждения, друид сообщает им, где найти замок гоблинов. В противном случае Рейдот предлагает сделку: она укажет дорогу, если персонажи прогонят дракона Веномфанга в зоне U7.

Если персонажи по какой-либо причине нападают на неё, Рейдот превращается в серую белку и убегает из дома через трещину в стене. Она прячется в лесу, ожидая, пока уйдут персонажи. Её наблюдательный пункт не содержит ничего ценного.

ЭМБЛЕМА

Изумрудного Анклава



ВСТУПЛЕНИЕ В ИЗУМРУДНЫЙ АНКЛАВ

Если группа помогает Рейдот прогнать Веномфанга, друид обращается к некоторым членам группы и предлагает им присоединиться к Изумрудному Анклаву. Она

будет говорить с теми, кто проявит стремление защищать естественный порядок. Рейдот даёт ему титул «Хранитель Весны». Этот ранг и фракция не повлияют на это приключение, но они важны для игроков, участвующих в мероприятиях организованной игры.

U5: РАЗРУШЕННЫЙ ФЕРМЕРСКИЙ ДОМ

Похоже, когда-то эти руины были фермерским домом. Сейчас он наполовину поглощён густыми зарослями, сквозь его фундамент растут деревья. Дорога продолжается на юг, минуя руины, и заканчивается заросшим полем.

Заросли к востоку от этих руин кишат 12 **ветвистыми заразами** и двумя **игольчатыми заразами**. Любой шум в разрушенном фермерском доме (например, персонажи, копающиеся в развалинах) провоцирует тварей на нападение.

Каждый раунд в течение 3 раундов две ветвистых заразы заходят в дом через южную дверь, и ещё две - через северную. В третьем раунде игольчатые заразы начинают пробираться к разным дверным проёмам. Эти мутировавшие растения бесстрашны и атакуют, пока не будут уничтожены.

U6: РАЗРУШЕННЫЙ МАГАЗИН

От перекрёстка в центре Громодеревья узкая улочка идёт вверх по крутому склону холма на север. На юге находится разрушенное здание, которое когда-то было магазином или мастерской. Паутина тянется через переулок, от здания к деревьям на северной стороне дороги. Этот бывший магазин ещё не полностью разрушен; часть черепичной крыши осталась нетронутой.

В здании прячутся два **гигантских паука**. Тонкая паутина, протянутая через дорогу, позволяет паукам почувствовать движущуюся добычу, после чего хищники проворно переползают через стену и атакуют. Позвольте предупреждённым о пауках персонажам совершить проверку Мудрости (Внимательность) Сл 17, чтобы не быть застигнутыми врасплох.

Паутина. Паутина представляет собой *труднопроходимую местность*, и существо, пытающееся пройти сквозь неё, должно преуспеть в проверке Силы (Атлетика) Сл 8, иначе оно окажется *опутанным*, поскольку оно застрянет в паутине. Опутанное существо может каждый раунд тратить действие, чтобы совершить проверку Силы Сл 8, при успехе он становится свободен, или существо может попытаться вырваться на свободу, используя лёгкое оружие, наносящее рубящий урон. Паутина имеет КД 10, 10 ХП и уязвимость к урону огнём.



Обойти паутину сложно из-за зарослей на северной стороне дороги. А обходя здание по южной стороне, персонажи попадают в зону U5, поражённую ветвистыми заразами.

СОКРОВИЩЕ

В западной части здания лежит труп несчастного искателя приключений, завёрнутый в паутину. Тело сморщенное и сухое, но похоже, что это был мужчина-эльф. На трупе надет кожаный доспех +1 и короткий меч в ножнах на бедре. При тщательном обыске в сумке на поясе также можно найти зелье лечения, 23 зм и 35 см.

U7: СТАРАЯ БАШНЯ

На вершине холма стоит круглая башня с пристроем. Всё строение находится в относительно хорошем состоянии, хотя половины крыши у башни уже нет. В пристрой ведёт дверь, а в башне видно несколько окон-бойниц. Вы не можете не заметить жуткую тишину в этом районе и странный едкий запах в воздухе.

У края тропы валяются трупы двух гигантских пауков, которые, видимо, сюда притащили. Их раздутые и покрытые волдырями тела выглядят так, как будто их растерзало крупное животное.

Эта башня раньше была домом человека-волшебника, который погиб тридцать лет назад в борьбе с пепельными зомби, наводнившими Громодеревье.

Молодой зелёный дракон по имени Веномфанг

(Ядовитый Клык) недавно захватил башню, пролетая над Громодеревьем в поисках подходящего логова в Невервинтерском лесу. Гигантские трупы пауков на поляне — это бывшие обитатели башни, дракон убил их сразу после того, как ворвался в башню, проломив крышу. После этого дракон затаился.

Башня. Дракон живёт в башне — единственной большой комнате с остатками потолка высотой 40 футов. Лестница шириной 5 футов по спирали поднимается изнутри башни до проломленной крыши, которая позволяет дракону легко забраться в свой новый дом. Тяжёлые деревянные балки и лестничные опоры пересекают внутреннюю часть башни.

Веномфанг не хочет отказываться от такого многообещающего логова, но, если персонажи снизят его хиты до четверти, Веномфанг взберётся на вершину башни и улетит.

Пристрой. В пристрое есть пыльная мебель, затянутая паутиной, не представляющая ценности. Если персонажи будут сильно шуметь здесь, дракон их услышит и приготовится к бою.

СОКРОВИЩЕ

На полу башни в сломанном старом деревянном сундуке хранятся последние сокровища мёртвого волшебника: 2100 см, 130 зм, четыре серебряных кубка с лунными камнями по 60 золотых монет каждый, Свиток заклинания Туманный шаг и Свиток заклинания Молния. Веномфанг часами сидит здесь, жадно любуясь добычей.

Дракон едва ли заметил самый интересный предмет в своем кладе. Под монетами лежит старый ржавый боевой топор дварфской работы. На навершие топора дварфскими рунами написано «Рассекатель», а ржавчина на нём обманчива. Рассекатель — это боевой топор +1, который причиняет максимальный урон, когда владелец атакует растение или деревянный предмет. Создатель топора использовал его для защиты в лесу, когда рубил дрова.

У8: СТАРАЯ КУЗНИЦА

Судя по широкому дымоходу и грудам гнилых дров, валяющихся возле стен, это покосившееся здание, когда-то было кузницей.

Четыре **пепельных зомби** (см. «Пепельные зомби») лежат на полу. Когда персонажи входят, монстры поднимаются на ноги и атакуют. Зомби будут безжалостно преследовать персонажей, стоит им только увидеть их.

Внутри этого здания разбросаны старые инструменты — клещи, мехи, молотки и пара железных наковален.

СОКРОВИЩЕ

Потрёпанный старый шкаф наполовину завален частично обрушившейся крышей. В нем лежит большая кожаная сумка, наполненная странными ромбовидными пластинами золотисто-коричневого цвета. Каждая размером примерно в половину человеческой ладони, лёгкая и прочная. Пластины — это чешуя медного дракона, которую можно продать оружейнику или другому покупателю за 75 зм.

У9: МАГАЗИН ТРАВНИКОВ

Этот разрушенный магазин завален обвалившимися полками и сломанной мебелью. Осколки стекла и глиняные изделия поблёскивают среди сорняков и камней вперемешку со гнившими книгами и бочками.

Это был магазин трав и алхимии, принадлежавший семье Мирны Дендрар, ныне проживающей в Фандалине (см. область R5 в разделе «Убежище Красноклеимённых» в Главе 2).

Все реагенты и смеси здесь давно испортились, а книги сгнили и давно нечитаемы. Однако в тайнике под полками спрятан небольшой деревянный ящичек. Персонаж, обыскивающий обломки, может найти его, преуспев в проверке Мудрости (Внимательность) Сл 10. Проверка автоматически преуспевает, если Мирна сообщила персонажам о семейной реликвии.

СОКРОВИЩЕ

Ящик бесполезен, но в нём находится золотое ожерелье с прекрасным изумрудным кулоном стоимостью 200 зм.

У10: ГОРОДСКАЯ ПЛОЩАДЬ

На восточной окраине поселения дорога расширяется, упираясь в небольшую площадь. Несколько разрушенных зданий окружают южную сторону площади, а на северной стороне находится большая уцелевшая постройка, выглядящая как казармы. Одна дорога идёт на юго-восток от площади, другая — к юго-западу, огибая холм посреди города, а третья петляет на север. В центре площади стоит немного покосившаяся, обветренная деревянная статуя воина, сжимающего копьё и щит.

Высота наклонённой статуи составляет 10 футов, включая пьедестал. Статуя изображает старого героя Невервинтера по имени Палиен, который, согласно легенде, победил монстров в Невервинтерском лесу, когда было основано Громодеревье. Персонаж, изучающий статую, узнает героя, преуспев в проверке Интеллекта (История) Сл 15.

У11: СТАРЫЙ ГАРНИЗОН

Кажется, это здание пережило годы запустения лучше, чем большинство зданий в городе. Его крыша венчается каменными зубцами, а бойницы на стенах указывают на то, что здание служило небольшим фортом во время чрезвычайных ситуаций.

В этом здании скрываются пять **пепельных зомби** (см. «Пепельные зомби»). Бывшие служащие гарнизона, они до сих пор носят остатки ржавой кольчуги и солдатских сюрко¹. Эти обрывки брони не улучшают их класс брони. Зомби оживают и атакуют, если какое-либо живое существо потревожит их покой.

Внутри здания до сих пор сохранилась мебель, а в главной комнате есть лестница, ведущая через люк на крышу. В северной комнате есть две двухъярусные койки, а в южной — ещё три, что позволяло разместить в общей сложности десять солдат. К северо-западу от главной комнаты находятся кухня и кладовая, где теперь лежат груды гнилых мешков и бочек, в которых когда-то хранилось солёное мясо. Грызуны уже давно сожрали все запасы еды.

У12: ДОМ ТКАЧА

Внутри этих руин навалены груды обломков. В углу стоит сломанный ткацкий станок.

¹ длинный и просторный плащ, похожий по покрою на пончо и часто украшавшийся гербом владельца.



Четыре **ветвистых заразы** прячутся в зарослях к югу от руин, а две **игольчатых заразы** прячутся среди деревьев на восточной стороне улицы. Персонаж в пределах 10 футов от одной или нескольких зараз может совершить проверку Мудрости (Внимательность) Сл 13, при успехе замечая чудовищные растения. В противном случае эти твари атакуют, если персонаж окажется в пределах 5 футов от них.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Любой громкий шум здесь предупреждает культистов в зоне U13, которые осторожно изучают происходящее.

U13: Дом культистов Дракона

Широко распространённая группа под названием Культ Дракона стремится заключить союзы с могущественными драконами Побережья Мечей. С этой целью четыре культиста недавно отследили зелёного дракона Веномфанга до Громодережья (см. область U7). Культисты ждут подходящего момента, чтобы приблизиться к дракону; они следят за драконом издалека, пытаясь оценить поведение и потребности Веномфанга.

Когда персонажи приблизятся к этой области, прочитайте следующее:

Небольшой двор этого полуразрушенного фермерского дома заполнен обломками.

Двери дома заперты изнутри, и чтобы их взломать, требуется успешная проверка Силы Сл 20. Ставни также заперты изнутри и могут быть взломаны при успешной проверке Силы Сл 15.

В доме прячутся шестеро людей-**культистов**. Четверо стоят на страже (по двое в каждой комнате) в течение восьми часов, пока остальные отдыхают в большей комнате. Культисты носят чёрные плащи, напоминающие крылья дракона, и чёрные кожаные маски со стилизованными рогами дракона. Культисты говорят на Общем и на Драконьем языке.

Внутри дом пыльный и затянут паутиной. Единственная мебель — небольшая печь, стол, два стула и койка (которую делят культисты).

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Культисты не хотят ни с кем сражаться и предпочитают, чтобы их оставили в покое. Лидером группы является амбициозный молодой человек по имени Фаврик, который надеется быстро подняться по карьерной лестнице, заслужив преданность зелёного дракона в зоне U7. Его собратья-культисты не разделяют амбиций Фаврика и сбегут, если его поймают или убьют.

Если персонажи разговаривают с культистами, Фаврик объясняет, что они пришли поговорить с зелёным драконом (имя которого он не знает). Если персонажи проявляют к этому интерес, Фаврик предлагает

союз. На самом деле он планирует предложить персонажей дракону как часть своей дани, и, если начнется сражение, культисты встанут на сторону дракона против персонажей в надежде заслужить его доверие.

СОКРОВИЩЕ

Кроме того, что он носит, у Фаврика есть небольшой сундук, содержащий дань зелёному дракону: шесть блестящих аметистов стоимостью 50 зм каждый. Он также носит на шее зелье полёта в закупоренном флаконе.

ВЕРШИНА ВИВЕРНЫ

Эта скала является хорошо заметным ориентиром среди холмов к северо-востоку от Гор Меча, и её легко увидеть с расстояния двадцати миль (32 км). Люди, путешествующие по Триборской тропе в окрестностях Кроличьей Ягоды, по пути мельком могут увидеть Вершину Виверны на юге.

Эта скалистая вершина раньше была домом для большого и опасного гнезда виверн, но много лет назад группа смелых искателей приключений расправилась с монстрами. Хотя виверны так и не вернулись, время от времени здесь устраивают логова другие существа, в том числе банда орков-налётчиков, разбившая лагерь пару месяцев назад. Эти налётчики под предводительством орка по имени Брагхор Топорогрыз заметили увеличение количества караванов на Триборской тропе и устраивают засады на путников, похищая их товары. В последнее время странные гоблины с удлинёнными черепами время от времени присоединяются к налётчикам в их атаках, хотя гоблины никогда не задерживаются достаточно долго, чтобы орки могли узнать о них побольше.

ЛАГЕРЬ НАЛЕТЧИКОВ

Вершина Виверны представляет собой значительных размеров холм, окружённый милями пересечённой местности. Поиск спрятанного лагеря налётчиков потребует времени. Персонаж, возглавляющий отряд, может совершить одну проверку Мудрости (Внимательность) Сл 15 или проверку Мудрости (Выживание) Сл 10 в час, чтобы найти лагерь. Лагерь изображён на карте.

Когда персонажи найдут лагерь, прочитайте:

Слабый запах дыма витает в воздухе, когда вы поднимаетесь по скалистому склону холма. В пятидесяти ярдах от него на дне ущелья находится вход в пещеру. В двадцати ярдах от пещеры на валуне сидит медвежатник.

Если персонажи незаметно уберут одинокого **медвежатника**, у них появится шанс застать налётчиков в пещере врасплох. Если часовой замечает подкрадывающихся персонажей или его не убивают на протяжении раунда



неожиданности, он выкрикивает предупреждение и отступает в пещеру, присоединяясь к остальным налётчикам.

Среди налётчиков в пещере — Брагхор Топорогрыз, **орк** с 18 хитами; четыре **медвежатника**; и **огр** по имени Гог. Гог сражается, пока не будет убит, а остальные убегут, если Брагхора убьют.

Если персонажи осмотрят стены пещеры, они найдут странный нацарапанный рисунок на северо-западной стене. На рисунке грубо изображён долговязый гоблин с кристаллом, торчащим из черепа. Персонажи могут опознать, что это не гоблин из клана Каменной Пласти, но большего они пока сказать не могут. Этот рисунок сделали гоблины-псионики, которые не занимались поисками частей обелиска. Они пытались изобразить своего лидера, Рукситида, который более подробно описан в Главе 5.

СОКРОВИЩЕ

Банда Брагхора разграбила несколько поселений дальше на север по пути к Вершине Виверны. Незапертый сундук в пещере содержит 180 см, 15 эм и три флакона духов по 5 зм каждый.

ЗАДАНИЕ ХАРБИНА ВЕСТЕРА

Победа над налётчиками на Вершине Виверны завершает задание, данное персонажам старостой Харбином Вестером в Фандалине, и выполняет обещание, данное Хаману Косту в Колодце Старой Совы. Вернувшись в Фандалин, персонажи могут получить награду в 100 зм.

ЗАМОК КАМЕННОЙ ПАСТИ

Гоблины Каменной Пести включают в себя несколько банд мародёров, разбросанных по округе Триборской тропы и региону Невервинтерского леса. Однако один из вождей неохотно признаётся всеми остальными как главный: король Грол из Замка Каменной Пести.

Замок Каменной Пести построили не гоблины, и это не его первоначальное название. Он был построен талантливым волшебником из древнего Королевства Фалорм, которое когда-то занимало большую часть Севера. Первоначально у него было семь соединённых башен; однако верхние этажи замка уже давно превратились в груды камней. Только первый этаж по-прежнему остаётся пригодным для проживания.

ОБЩИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Время не пощадило замок Каменной Пести. Гоблины укрепили брёвнами самые слабые места под обрушенными башнями, но полное разрушение здания лишь вопрос времени.

Двери. Внутренние двери деревянные, укрепленные железными полосами. У них нет ни замков, ни замочных скважин. Чтобы выломать забаррикадированную дверь, требуется успешная проверка Силы Сл 15.

Потолки. Если не указано иное, высота потолков составляет 15 футов.

Этажи. Потрескавшиеся и неровные плиты скрывают под собой земляной пол.

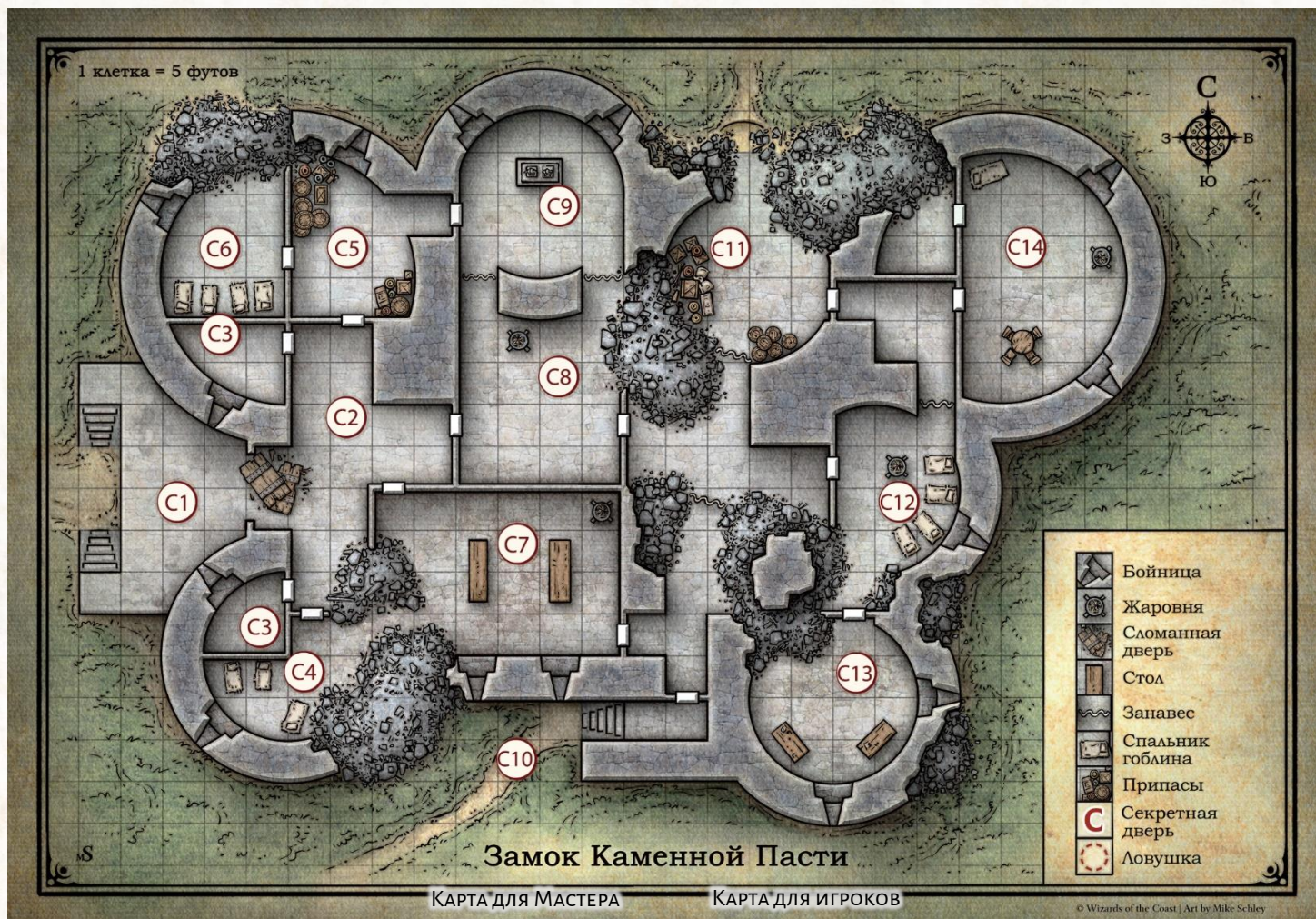
Свет. Небольшое количество естественного света проникает через бойницы вокруг замка. В течение дня это обеспечивает тусклый свет в большинстве помещений. Ночью во всех помещениях замка темно.

Стены. Самые толстые стены замка имеют толщину 5 футов, 3 фута заполнены раствором между рядами твердых каменных блоков толщиной 1 фут. Внутренние стены выполнены из обработанного камня толщиной 1 фут

Бойницы в стенах замка расположены на высоте 10 футов над землей и на высоте 4 фута над внутренними полами. Существо, находящееся по одну сторону от бойницы, получает укрытие на три четверти от атак с другой стороны.

С1: ВХОД В ЗАМОК

Замок состоит из семи обрушившихся башен разного размера и высоты, но верхние этажи каждой находятся в той или иной стадии разрушения. Короткая лестница ведёт на террасу перед главным входом. За обломками дверей находится лежащий в тени холл. Круглые башни возвышаются над входом, глядя на террасу тёмными бойницами.



Главные ворота между зонами С1 и С2 сделаны из дерева, покрытого бронзой, но они проржавели и обрушились. Здесь нет монстров, но гоблины-часовые в зоне С3 должны нести стражу. Однако они лишь изредка смотрят через бойницы, поэтому персонажи, которые двигаются тихо, могут проскользнуть мимо них. Пусть каждый персонаж совершит проверку Ловкости (Скрытность). Самый низкий результат — это сложность проверки Мудрости гоблинов для того, чтобы заметить персонажей.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Если гоблины замечают персонажей (или если персонажи приближаются открыто), гоблины стреляют через бойницы. Однако они не могут стрелять по врагам, которые достигли сломанных ворот или прошли мимо них. Гоблины также криком предупреждают своих союзников в зонах С4 и С6 о том, что замок подвергся нападению.

С2: Холл с ловушкой

Двери в северной и южной части закрыты, а южная часть холла завалена кучей обломков. Идущий на восток широкий коридор заканчивается ещё двумя дверьми, ведущими на юг и восток. Коридор завален пыльным мусором и обвалившейся штукатуркой из-за частичного обрушения потолка.

Если гоблины-часовые в зоне С3 подняли тревогу, то гоблины и хобгоблины в зонах С4 и С6 одновременно бегут через северную и южную двери. Они атакуют с обоих направлений, пытаясь вытеснить искателей приключений из замка.

ЛОВУШКА

Пыльная штукатурка и щебень перед дверью, ведущей в зону С8, скрывают растяжку из медной проволоки, которая соединяется с опорами разрушающегося потолка. Чтобы обнаружить растяжку, персонажи должны тщательно осмотреть местность и преуспеть в проверке Мудрости (Внимательность) Сл 20. После обнаружения растяжки её легко избежать и обезвредить (проверка характеристик не требуется).

Любое существо, которое проходит через завалы, не избегая растяжки, вызывает обрушение деревянных балок и тяжёлых камней. (Область обрушения отмечена на карте Замка). При срабатывании ловушки любое существо в этой области должно преуспеть в спасброске Ловкости Сл 10 или получить 2d10 дробящего урона от падающих обломков (половина урона при успехе). Шум обрушения предупреждает о чужаках существ в зонах С3, С7, С8 и С9.

С3: Пост стрелков

Эта маленькая комната завалена мусором. Бойница напротив двери обеспечивает широкий сектор обстрела террасы перед воротами замка. Возле бойницы стоят два гоблина с короткими луками.

Главной защитой замка Каменной Пасти является то, что его местоположение засекречено, и внешне он выглядит заброшенным. Кроме того, король Грол выставляет часовых, чтобы отогнать незваных гостей, подошедших слишком близко.

В каждой из этих двух комнат стоят два **босса гоблинов**, вооруженные короткими луками. Замените обычную атаку метательным копьем боссов гоблинов на следующий вариант атаки:

Короткий лук. Дальнобойная атака оружием: +4 к попаданию, дистанция 80/320 футов, одна цель. Попадание: колющий урон 5 (1d6 + 2).

Оба лучника могут вести стрельбу каждый раунд по целям снаружи. Когда персонажи входят в комнату, гоблины переключаются на атаку в ближнем бою.

С4: Разрушенные бараки

Юго-западная башня замка представляет собой не более чем груду камней. На оставшейся площади пола разбросано несколько рваных спальных мешков, и в трёх из них спят гоблины. Небольшой извилистый проход ведёт на восток через руины.

Здесь ночуют три **гоблина**. Хотя руины выглядят ненадёжными, башня устойчива, а восточный проход безопасен.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Любой громкий шум здесь привлекает внимание гоблинов в зоне С7. Одного гоблина отправляют через извилистый проход, чтобы посмотреть, в чём дело. Если он не вернется в течение одного-двух раундов или заметит проблему и поднимет тревогу, сюда прибегут другие гоблины из зоны С7.

С5: Кладовая

Это хранилище заполнено старыми бочками и мешками с гниющим зерном вместе с беспорядочной кучей снаряжения.

Гребёж караванов на Триборской тропе и Главном Тракте обеспечивает замок провизией.

Воодушевляющий бренди. Хотя большинство бочек наполнено солёным мясом, одна маленькая бочка наполнена отличным дварфским бренди, который гоблины не заметили, потому что он был среди хлама. В бочонке содержится около двадцати стаканов



бренди. Персонаж, выпивший один стакан бренди, получает 1 временный хит, но персонаж, выпивший два и более стаканов в течение 1 часа, получает состояние *отравленный* на 1 час.

Снаряжение Сильдара. Снаряжение, сваленное среди припасов, включает в себя окровавленную кольчугу, короткий меч в кожаных ножнах, тяжелый арбалет и обнаженный длинный меч с вырезанной на рукояти эмблемой Невервинтера. Кольчуга и оружие принадлежат Сильдару Холлвинтеру. Ни один из этих предметов не является магическим, но Сильдар будет благодарен, если ему вернут хотя бы его длинный меч.

С6: БАРАКИ ХОБГОБЛИНОВ

На полу барака лежат в ряд четыре простых соломенных тюфяка со скатанными в рулон одеялами. Скобы на стенах удерживают оружие: копья, мечи, моргенштерны и многое другое. На северной стене видны следы разрушения, но пол очищен от обломков. На одеялах сидят четверо скучающих хобгоблинов.

В этой комнате живут четыре **хобгоблина**. Поскольку их соседи - гоблины постоянно дерутся, они не обращают внимания на шум в зонах С2 и С3. Однако они без промедления защищают свою башню, если появляются чужаки, или реагируют на сигнал тревоги, поднятый гоблинами-часовыми.

Каменная Пасть — это смешанная группа гоблиноидов, состоящая из нескольких медвежатников, командующих большим количеством жалких гоблинов и хобгоблинов. Хобгоблины хотят избавиться от медвежатников и захватить власть, но на данный момент медвежатники представляют собой слишком сильную угрозу.

СОКРОВИЩЕ

На стенах закреплены пять копий, четыре длинных меча, три моргенштерна, два больших меча и боевой посох. Ни одно оружие не является магическим, но на посохе выгравированы стилизованные перья. Посох на удивление легкий (1 фунт) и стоит 10 зм.

С7: БАНКЕТНЫЙ ЗАЛ

Западная часть этого большого зала заканчивается грудой обломков, но остальные стены всё ещё целые. Когда-то это был банкетный зал с взмывающим ввысь потолком высотой двадцать пять футов. В центре зала стоят два больших деревянных стола с простыми скамейками, а в углу медная жаровня, полная тлеющих углей. Стол завален грязной посудой, полупустыми кастрюлями, заплесневелыми хлебными корками и обглоданными костями. Несколько гоблинов суется вокруг стола, в то время как грозный на вид гоблин отдаёт приказы.

В этом зале обитают шесть **гоблинов** и один **босс гоблинов** — сварливый гоблин по имени Йегг.Йегг - главный повар Каменных Пастей, и он ругается на своих помощников, пока они носят еду на стол.

Если Йегг будет убит, все оставшиеся в живых гоблины убегут на восток или запад, избегая северной двери из-за ловушки в зоне С2.

С8: ТЁМНЫЙ ЗАЛ

В этой зоне нет наружного освещения. Текст в рамке предполагает, что персонажи обладают тёмным зрением или источником света.

Этот высокий вытянутый зал, похоже, был когда-то частью часовни или святилища. Фигуры ангелов, смотрящие вниз, высечены высоко на стенах. В северной части тяжёлые шторы загораживают пару арочных проходов. Между арками находится треснувшая богато украшенная каменная жаровня.

В этой комнате обитает **грик**, особый питомец босса гоблинов Лупо в зоне С9. Грик любит взбираться на выступы, скрытые в тени скульптур у потолка. Он незаметно наблюдает за пришедшими в эту зону, прежде чем спуститься для атаки. Персонажи должны преуспеть в проверке Мудрости (Внимательность) Сл 14, иначе будут застигнуты врасплох.

Грик знает, что гоблинов есть нельзя, если этого не разрешит Лупо. Остальные Каменные Пасты до ужаса боятся грика и как можно быстрее пробегают через зал, обычно по двое или по трое.

Персонаж, изучающий декор часовни, может совершить проверку Интеллекта (Религия) Сл 10, чтобы узнать божеств, которые когда-то здесь почитались: Огма (бог знаний), Мистра (богиня магии), Латандер (бог рассвета) и Тимора (богиня удачи).



Грик

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Если здесь начнётся сражение, то существ в зоне С9 нельзя будет застать врасплох.

СОКРОВИЩЕ

В каменной жаровне находится кучка угля, под которой спрятана золотая статуэтка эльфа стоимостью 100 зм, завернутая в малиновую ткань. Гоблин спрятал здесь фигурку, надеясь, что его собратья-гоблины не украдут её. Заклинание Обнаружение магии показывает, что статуэтка излучает магию предсказания. Любое незлое существо, держащее статуэтку, может задать ей вопрос и получить телепатический ответ, как если бы существо сотворило заклинание Гадание. Как только существо задало вопрос и получило ответ, оно больше никогда не сможет активировать статуэтку снова.

С9: ГОБЛИНСКОЕ СВАТИЛИЩЕ

Каменные Пасты использовали это место как святилище вымышленного бога, которого они называют Зазубренным Зубом.

Эта комната занимает северную башню замка. В центре комнаты находится каменный алтарь, покрытый окровавленной чёрной тканью. На алтаре аккуратно расставлены золотые ритуальные принадлежности — чаша и кадило. Два арочных прохода на юге закрыты тяжёлыми шторами.

В этом святилище проживает **босс гоблинов** — женщина по имени Лупо, которая называет себя жрицей, и её «помощники», пара **гоблинов**. Все они носят мантии поверх доспехов, но ни один из них не обладает магическими способностями. Если гоблины услышали, как персонажи сражаются с гриком в зоне С8, они прячутся за алтарём и пытаются застать персонажей врасплох; в противном случае все три гоблина стоят, преклонив колени, перед алтарем и молятся.

Окровавленная ткань полностью закрывает каменный алтарь, по бокам которого выгравированы изображения тех же богов, что и в декор зоны С8.

СОКРОВИЩЕ

Чаша и кадило — произведения искусства стоимостью 180 зм и 150 зм соответственно. Лупо решила, что качество предметов подходит для её безымянных ритуалов.

С10: ЗАДНИЕ ВОРОТА

На южной стороне старого замка заросшая тропа ведёт к проходу в стене. Здесь находится большая железная дверь, защищённая от прямого нападения извне. Бойницы в десяти футах над землёй смотрят на тропу.

Железная дверь заперта. Её можно взломать с помощью воровских инструментов, совершив успешную проверку Ловкости Сл 15 или выломать, преуспев в проверке Силы (Атлетика) Сл 25. Любая попытка выломать дверь, успешная или нет, предупреждает существ в областях С7, С8, С9, С12 и С13.

Бойницы. Любой персонаж, который останавливается и прислушивается возле бойниц, слышит шум из зоны С7 — звон посуды и спор гоблинов о том, нужно ли мыть посуду. Гоблины не дежурят возле этих бойниц, но, если персонажи будут сильно шуметь, гоблины придут проверить, что происходит. Если гоблины видят персонажей снаружи, они поднимают тревогу.

С11: РАЗРУШЕННАЯ БАШНЯ

Эта башня почти полностью рухнула, хотя на первом этаже все ещё есть немного открытого пространства. Гниющие ящики и древние бочки свидетельствуют о том, что когда-то здесь хранилась провизия.

Тяжёлая занавеска скрывает разрушенную территорию на юге, а неповреждённая дверь ведёт на восток. На севере короткий проход сквозь развалины занавешен в конце рогожей.

Пыльное полотно скрывает северный вход в эту зону, сливаясь с окружающей каменной кладкой и щебнем. Персонаж, преуспевающий в проверке Мудрости (Внимательность) Сл 15, замечает тропинку, ведущую к скрытому входу. Если персонажи активно обыскивают замок снаружи в поисках скрытого входа, они могут совершить проверку Мудрости (Внимательность) Сл 10, чтобы обнаружить его. Кроме этого, эта область не содержит ничего интересного или ценного.

С12: БАРАКИ ОХРАНЫ

Четыре одетых в доспехи хобгоблина стоят в центре небольшой комнаты возле каменной жаровни, наполненной тлеющими углями. Четыре соломенных тюфяка лежат около восточной стены. Южная стена обрушилась, но заколоченная дверь всё ещё стоит. Дверь в более хорошем состоянии ведёт на запад, а арочный проход на севере занавешен шторой.

Четыре **хобгоблина** стоят на страже в этой комнате. Они внимательно следят из бойниц за территорией на восточной стороне замка, поэтому любые персонажи, крадущиеся там, скорее всего, будут замечены и атакованы. Хобгоблины умны, выносливы и преданы королю Гролу. В начале боя один хобгоблин бежит предупредить короля в зону С14, а затем возвращается через 2 раунда, чтобы снова вступить в бой.

Когда-то это место было гостиной, но сейчас гоблины Каменной Пасти разломали гнилую мебель и использовали её на дрова.

С13: БАШНЯ С ПРИВИДЕНИЯМИ

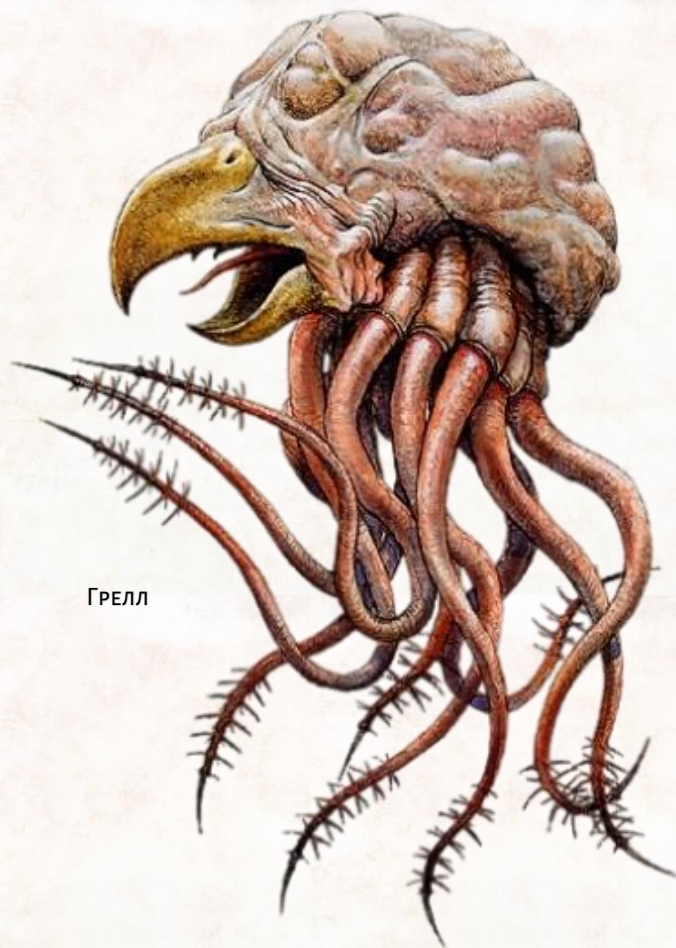
Дверь в эту комнату заколочена с северной стороны. Чтобы убрать доски, требуется несколько раундов, и это будет служить персонажам предупреждением, что за дверью скрывается опасность.

Бойницы здесь закрыты ставнями, поэтому в комнате темно. Текст в рамке предполагает, что персонажи обладают тёмным зрением или источником света.

Верхние этажи этой башни обрушились, образовав полую шахту высотой тридцать футов. Верхние части комнаты теряются в тени. Заметно, что это помещение давно не используется. Пыль, щебень и битое стекло покрывают пол, а старые рабочие столы и книжные полки загромождают южную половину комнаты.

Каменные Пасти полагают, что в этой башне обитают привидения, но они ошибаются. Это логово **грелла**, ужасного летающего монстра. Иногда он пробирается через остатки верхних этажей, чтобы покинуть замок и поохотиться, но остальное время он скрывается в башне, прячась во тьме. Когда грелл замечает незваных гостей в нижней части своей башни, он бесшумно вылетает из тени и атакует.

Эта комната когда-то была библиотекой и мастерской, но ничего из того, что здесь когда-то хранилось, не уцелело.



ГРЕЛЛ

СОКРОВИЩЕ

В логове грелла в верхней части башни находится потрёпанный деревянный сундук, который монстр нашёл в обломках внизу. Сундук не видно с пола, и требуется успешная проверка Силы (Атлетика) Сл 15, чтобы подняться на выступ, на котором он стоит. Сундук незаперт и содержит 90 эм, 120 зм, зелье лечения, свиток заклинания Тишины и свиток заклинания Возрождение.

С14: Покои короля

Любой персонаж, который подслушивает у двери, слышит два жарко спорящих голоса: громкий, рычащий голос, требующий за что-то платы, и мягкий, как шёлк, ответ.

Эта комната устроена как подобие жилого пространства: толстые меха служат коврами, старые трофеи висят на стенах, жаровня с углями ярко пылает. В северной части комнаты стоит большая кровать, а в южной, возле двери, круглый стол с несколькими стульями. Около стола, на полу, лежит без сознания дварф, выглядящий сильно избитым. Над дварфом нависают три угрожающего вида фигуры: могучий медвежатник, рычащий волк огромных размеров и эльфийка с белыми волосами, серой кожей и в серой одежде.

Король Грол — свирепый старый **медвежатник**. Его власть над Каменными Пастями держится исключительно на страхе подданных. Его шерсть покрыта сединой, плечи сутуляются, а на гниющие клыки он надел набор серебряных зубов, украшенных драгоценными камнями. Он ловок и силен, требователен и мстителен, и никто из Каменных Пастей не смеет ему перечить.

Вместе с Гролом здесь находятся его питомец, **лютый волк** по кличке Рык и специальный гость: **допельгангер**, замаскированный под женщину-дроу. Рядом с ними лежит без сознания Гандрен Роксикер (см. «Дварф без сознания»). Доппельгангер Вайерит — посланник Паука, прибывший, чтобы доставить Гандрена Роксикера и карту в Пещеру Морского Эха. Грол хочет продать карту, а не отдать её, и они с Вайеритом договариваются о цене. Сначала Вайерит хочет допросить Гандрена, чтобы определить, знает ли кто-нибудь ещё местонахождение рудника. После этого допельгангер собирается предать Паука, убив Гандрена и уничтожив карту.

Если злодеи предупреждены о нападении, Вайерит прячется за дверь на северо-востоке, оставляя её приоткрытой в надежде атаковать врагов с тыла. Грол удерживает Гандрена в заложниках, готовый убить дварфа, если персонажи не отступят.

Бойницы. Бойницы находятся на высоте 15 футов над землёй снаружи, но существа в этой комнате не смотрят в них. Они вряд ли заметят чужаков, перемещающихся снаружи замка.

Северо-западная комната. Эта частично разрушенная комната когда-то была удобной ванной комнатой. Здесь до сих пор находится большая выложенная плиткой ванна, однако она не используется нынешними обитателями замка.

Дварф без сознания. В юго-западном углу комнаты лежит Гандрен Роксикер, **дварф-обыватель**. Он находится в *бессознательном* состоянии, но стабилизирован, и имеет 0 хитов.

ЧТО ДАЛЬШЕ?

Если Гандрен Роксикер выживет в Замке Каменной Пасты, он выражает персонажам свою благодарность и просит, чтобы они сопроводили его в Фандалин, а затем отправились в Пещеру Морского Эха, чтобы узнать судьбу его братьев, Нандро и Тардена. Гандрен знает, что его поимку организовал некто по имени Паук, и надеется, что персонажи остановят злодея. По возвращении в Фандалин Гандрен предлагает персонажам по 25 зм каждому за помощь и обещает отряду 10-процентную долю от богатств рудника, как только его предприятие заработает.

Независимо от того, искали ли персонажи информацию у Агаты или Рейдота, вели переговоры с Хаманом Костом или нашли Гандрена и его карту в Замке Каменной Пасты, теперь они знают местонахождение Пещеры Морского Эха. Теперь они могут отправиться в старые дварфские рудники и узнать, кто такой Паук и почему его так интересуют Затерянные Рудники Фанделвера.





Когда братья Роксикеры обнаружили Пещеру Морского эха, они и понятия не имели, какие злые силы захотят заполучить её богатства в свои руки

Смирнов
2/2



ГЛАВА 4. ПЕЩЕРА Морского Эха

В пятнадцати милях к востоку от Фандалина, среди глубоких долин гор Меча, находится Пещера Морского Эха. Богатый рудник Пакта Фанделвера был утерян пятьсот лет назад во время вторжения разбойников, опустошивших эту местность.

За прошедшие с тех пор столетия бесчисленное множество старателей и искателей приключений искали пропавший рудник, но ни один из них не добился успеха, пока месяц назад три брата Роксикер не нашли вход в рудники. К сожалению, dwarфы не знали, что за ними следят шпионы, работающие на Неззнара Паука, и невольно Роксикеры привели злодея к своей находке.

Паук и его последователи захватили двух братьев, охранявших рудник, а затем устроили засаду на Гандрена Роксикера. Узнав об участии персонажей в делах Гандрена или об их подвигах в Фандалине и его окрестностях, Паук приказал расправиться с ними. Затем он начал исследовать глубины Пещеры Морского Эха.

Дроу ищет Кузницу Заклинаний, в которой люди-маги старого Фандалина зачаровывали dwarфское оружие и гномьи приспособления. Однако поискам Паука мешают опасные монстры, обитающие в Пещере Морского Эха.

Сейчас у персонажей есть шанс помочь Гандрену найти его братьев и положить конец коварным планам Паука. Кроме того, по слухам, в руднике спрятано множество могущественных магических предметов, что является богатой наградой.

Когда братья Роксикеры обнаружили рудник в Пещере Морского Эха, они и представить себе не могли, какие злые силы захотят заполучить её богатства в свои руки.

ПРОХОЖДЕНИЕ ГЛАВЫ

Эта глава начинается с того момента, как персонажи попадают в Пещеру Морского Эха (см. карту Пещеры Морского Эха). На пути к пещере персонажи не должны столкнуться с серьезными опасностями. Если вы хотите сделать путешествие более интересным, совершите бросок по Таблице «Случайные встречи на Триборской тропе» в Главе 3. При результате "Группа гоблинов Каменной пасты", совершите бросок заново, так как в этой главе эта встреча будет неактуальна.

РАЗВИТИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ

На момент начала главы персонажи должны быть 4-го уровня. Персонажи получают пятый уровень, когда побеждают Неззнара Паука.

ПЕЩЕРА Морского Эха

Пещера Морского Эха - некогда процветающий рудник, в котором кипела бурная деятельность, - теперь опасное место, кишящее монстрами.

Независимо от того, будут ли герои следовать карте Гандрена или получают информацию о Пещере Морского Эха из другого источника, их путь приведет к узкому тоннелю, вход в который скрыт в предгорьях Гор Меча (область W1).

БЛУЖДАЮЩИЕ ЧУДОВИЩА

Если персонажи долгое время проводят в какой-либо области, можно совершить бросок d20, чтобы определить вероятность случайной встречи с блуждающими чудовищами. При результате броска 17-20 происходит встреча. Также, если игроки ведут себя слишком шумно, вы можете решить, что они сталкиваются с блуждающими чудовищами.

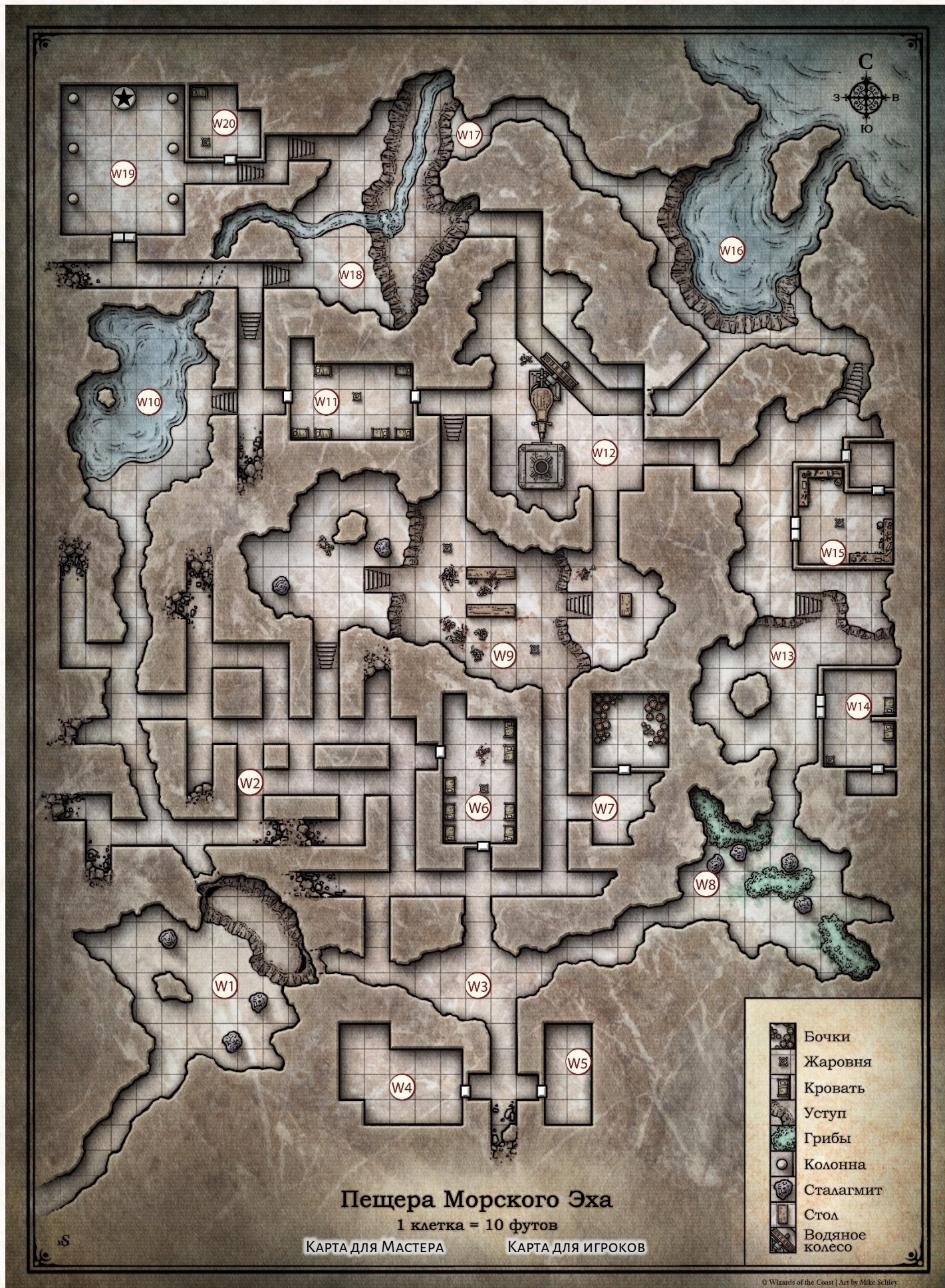
Бросьте d12 и обратитесь к Таблице «Блуждающие чудовища», чтобы определить, с какой угрозой столкнулись персонажи.

БЛУЖДАЮЩИЕ ЧУДОВИЩА

Бросок d12	Результат
1-3	2d4 <u>кровопийцы</u>
4-5	1d4 <u>упыря</u>
6	1d4 <u>грика</u>
7-8	1d4 <u>медвежатника</u>
9	1d6 <u>скелетов</u>
10	1d6 <u>зомби</u>
11-12	1 <u>золотистый студень</u>

ОСОБЕННОСТИ ПЕЩЕРЫ Морского Эха

В шахте холодно, сыро и повсюду сквозняки. Ощутимый ветерок дует из зоны W1 в сторону зоны W16. Особенности Пещеры Морского Эха описаны ниже.



© Wizards of the Coast | Art by Mike Schley

Потолок. Высота тоннелей составляет 10 футов, если не указано иное. В комнатах высота потолков 20 футов, а в естественных пещерах - 30 футов и они усеяны сталактитами.

Двери. Если не указано иное, все двери имеют высоту 6 футов, ширину 4 фута и изготовлены из тёсаных каменных плит толщиной 6 дюймов, снабжённых железными ручками и петлями.

Стены. Стены выполнены из тёсаного камня и имеют толщину 3 фута. На некоторых участках (W14, W15, W19 и W20) они отделаны искусно обработанными каменными блоками.

Полы. Все полы выложены гладким природным камнем.

Освещение. Освещения нет. Текст в рамке предполагает, что у персонажей есть источник света или тёмное зрение.

Сталагмиты. Эти каменные шпилы, встречающиеся во многих природных пещерах, могут использоваться в качестве укрытия.

РОКОТ ВОЛН

По всей пещере разносится ритмичный звук от ударов волн - достаточно громкий, чтобы камень под ногами вибрировал. Звук повторяется каждые две минуты и становится громче по мере приближения к северо-восточной части.

Рядом с Пещерой Морского Эха нет океана, но в глубине есть заполненная водой пещера, которая соединяется с подземным горячим источником. Источник постоянно бурлит, создавая приливы, врезающиеся в узкий проток и издавая звуки, похожие на шум прибоя. Время от времени описывайте этот звук игрокам: он должен возбудить их любопытство и манить к источнику звука, а значит, завлечь вглубь рудника.

W1: ВХОД В ПЕЩЕРУ

Входной тоннель ведёт в большую естественную пещеру, которая поддерживается естественной колонной. В западной части пещеры, за колонной, лежат три спальных мешка и груда обыкновенных припасов: мешки с мукой, мешки с солью, бочки с солёным мясом, фонари, фляги с маслом, кирпичи, лопаты и прочий инвентарь. Среди припасов вы видите тело дварфа, умершего не меньше недели назад.

Северо-восточная часть пещеры обрушилась, образовав яму шириной 10 футов и глубиной 20 футов. Прочная пеньковая верёвка обвязана вокруг одного из трех сталагмитов пещеры и свисает в яму.

Здесь находился лагерь братьев Роксикеров. Мёртвый дварф — это Тарден, брат Гандрена, которого убил Паук. Другой брат Гандрена, Нандро, находится в плену в области W20.

Припасы дварфов могут быть полезны, но не представляют особой ценности.

Яма. Тоннель на дне ямы ведёт на северо-запад к области W2 и на восток к области W3.

Труп гоблина. На дне ямы лежит тело странного гоблина с вытянутым черепом и зелёными прожилками на коже. При осмотре одетого в грязные лохмотья тела становится ясно, что этот гоблин не из клана Каменной Пасти. Персонажи не могут узнать ничего определённого, но это тело гоблина-псионика. Этот гоблин был частью небольшой разведгруппы, которая наткнулась на пещеру. Обнаружив, что в пещере нет частей обелиска, остальные гоблины покинули это место, оставив труп своего собрата.

СОКРОВИЩЕ

На Тардене надет Плащ защиты, который Паук не заметил, торопясь исследовать остальную часть Пещеры Морского Эха.

W2: ГОРНЫЕ ТОННЕЛИ

Эта область состоит из множества пересекающихся проходов. Высота потолков здесь не превышает шести футов, а некоторые из проходов заканчиваются частично раскопанными скальными породами.

Этот лабиринт является старым участком рудника Пещеры Морского Эха.

В одном из тупиков притаился **золотистый студень** (его точное местоположение Мастер может определить самостоятельно). Когда группа входит в эту часть рудника, студень начинает преследовать группу, ожидая возможности напасть на одинокую цель.

Низкий потолок. Из-за низкого потолка в этой зоне средние и крупные существа получают помеху на броски атаки рукопашным оружием, за исключением боя с лёгким оружием.

W3: СТАРЫЙ ВХОД

Четыре тоннеля пересекаются в этой пещере высотой в тридцать футов. На стенах вырезаны грубые изображения работающих шахтеров-дварфов и гномов за работой. По земле пещеры раскинулись около двадцати скелетов, которые до сих пор были одеты в заржавелые доспехи. Некоторые из них - скелеты дварфов, другие, похоже, останки кого-то более крупного. В нишах и на уступах по всей пещере стоят полдюжины больших зажжённых латунных фонарей.

Тоннель, идущий на юг, когда-то был входом в Пещеру Морского Эха, но он осыпался много веков назад в процессе разрушения рудника. Здесь проходила битва, когда в рудники ворвались разбойники. Мёртвые до сих пор лежат там, где упали.

Золотистые студни всегда злые,
особенно когда они застряли
в тупике Пещеры Морского Эха



К потолку прицепилось шесть **кровопийц**. Чудовища с трудом находят в рудниках живую добычу и очень голодны. Поскольку персонажи, скорее всего, будут осматривать скелеты на полу, кровопийцы набросятся на них. Любой персонаж, не наблюдающий за потолком, должен преуспеть в проверке Мудрости (Внимательность) Сл 14, чтобы не быть застигнутым врасплох. Не застигнутые врасплох персонажи слышат, как кровопийцы пикируют вниз для атаки.

Фонари и резные изображения шахтеров за работой были предназначены для приветствия новичков.

W4: СТАРОЕ КАРАУЛЬНОЕ ПОМЕЩЕНИЕ

Покосившиеся каменные скамьи и груды обломков от частично обрушившегося потолка заполняют это помещение. Среди разрушенных каменных нар и опрокинутых стоек с оружием лежат восемь трупов, в том числе гниющие останки двух огров.

Через раунд после того, как любое живое существо войдет в эту комнату, мёртвые существа поднимаются, чтобы атаковать. Два **огра зомби** и шесть дварфов **зомби** сражаются до тех пор, пока не будут уничтожены.

W5: КАНЦЕЛЯРИЯ ОЦЕНЩИКОВ

Когда-то эта комната была офисом или складом. На большом каменном прилавке стоят трое пыльных рычажных весов, сделанных из железа. Вырезанные в северной стене шкафы забиты обрывками бумаг. На полу лежат несколько давно умерших тел.

Древняя бумага в шкафах рассыпается в пыль при прикосновении к ней, но персонаж, читающий на dwarfsком языке, может увидеть на нескольких обрывках пометки о взвешивании и выдаче денег.

СОКРОВИЩЕ

За прилавком стоит запертый железный ящик, для открытия которого требуются воровские инструменты и успешная проверка Ловкости Сл 20. В этом сундуке находится 600 мм, 180 см, 90 эм и 60 зм.

W6: ЮЖНЫЕ БАРАКИ

Это были бараки рудокопов, где в перерывах между сменами отдыхали опытные добытчики, работающие в Пещере Морского Эха. Любой персонаж, прислушивающийся у приоткрытой двери, при успешной проверке Мудрости (Внимательность) Сл 10 слышит слабый хруст и треск.

Старые каменные нары ровными рядами выстроились вдоль стен этого помещения, а в центре комнаты находится проржавевшая железная жаровня, полная холодных углей. Повсюду валяются кости полудюжины dwarфов и более крупных разбойников, все ещё одетых в обрывки доспехов. Среди останков сидят на корточках три серые сгорбленные фигуры и грызут обломки костей.

Три **упыря** из стаи, обитающей в районе W9, грызут здесь кости в тщетной надежде, что в них сохранился костный мозг. Жаждающие свежей пищи, упыри немедленно нападают.

W7: РАЗРУШЕННАЯ КЛАДОВАЯ

Восточная стена этой комнаты превратилась в груды обломков. На севере находится приоткрытая дверь, ведущая в немалых размеров кладовую. У стен аккуратно расставлены пыльные бочки и бочонки, расколовшиеся от старости.

Кладовая - не очень удобное, но надёжное место для отдыха. Чудовища сюда не забредают. К тому же дверь в кладовую в хорошем состоянии, и её можно легко забаррикадировать или запереть изнутри.

Содержимое бочек давно испарилось.

W8: ПЕЩЕРА С ГРИБАМИ

Странные грибы покрывают плотным ковром значительные участки пола в этой пещере. Поросль состоит из грибов-дождевиков диаметром в фут, странных трутовиков, растущих на сталагмитах, а также невиданных грибов с огромными ножками и шляпками высотой около пяти футов. Некоторые из грибов светятся жутким зелёным светом.

Здесь также притаились два **лиловых гриба** - один в центральном грибном пятне, другой - в северном. Их сложно заметить, поскольку вокруг них много других грибов. Каждый персонаж может попытаться совершить проверку Интеллекта (Природа) Сл 15, чтобы заметить лиловые грибы, прежде чем двигаться дальше. Персонажи могут избежать опасных грибов, соблюдая осторожность и придерживаясь ближе к южной и восточной стенам.



Лиловый гриб

Зелёные светящиеся грибы безвредны, но они позволяют существам видеть всю пещеру без помощи тёмного зрения или источника света. Эта пещера стала препятствием для исследований Паука. Незнахар опасается встретить здесь опасных монстров и не хочет рисковать, хотя и подозревает, что неподалеку находятся Кузница Заклинаний.

W9: ОГРОМНАЯ ПЕЩЕРА

Крутые уступы разделяют эту большую пещеру на три части: более высокие по краям и низкая часть посередине. На уступы ведут вырезанные в камне лестницы. В средней части пещеры стоят два больших стола и пара старинных жаровен. На восточном выступе стоит стол поменьше. Скелеты десятков погибших воинов свидетельствуют об ожесточенных боях, прошедших здесь когда-то давно.

Скелеты не представляют опасности. Однако в тени на западном выступе притаились пять **упырей**. Упырей замечает любой персонаж с пассивной Внимательностью 12 и более. Упыри замечают любой свет или шум в пещере и проворно спускаются, чтобы напасть. Они голодны и сражаются до тех пор, пока не будут уничтожены. Высота уступов составляет 10 футов, и чтобы взобраться на них, нужно преуспеть в проверке на Силу (Атлетика) Сл 12. Существо, упавшее или скинутое с уступа, получает 3 (1d6) дробящего урона и падает на землю *ничком*.

W10: ТЁМНЫЙ ОМУТ

Стоячий водоём занимает большую часть этой пещеры. Вода в нём тёмная, и мало что можно разглядеть в ней. Берег водоёма покрыт тонким слоем битых раковин странных бледных мидий. В воздухе чувствуется запах рыбы. Отсюда на юг ведёт проход, а на восток поднимается лестница. На северо-восток из пещеры медленно вытекает ручей.

Вдоль кромки воды плавают мелкие рыбки, но в водоёме обитает и более крупное существо - **гигантский удав**. Если персонажи пойдут через эту зону, змея выскользнет из воды и нападет на персонажа, идущего последним.

Водоём. Глубина водоёма в центре составляет 20 футов. Ручей на северо-востоке имеет глубину 3 фута, а потолок прохода находится на 2-3 фута выше воды. Персонажи могут легко перейти через ручей в область W18.

Персонаж, исследующий водоём, обнаруживает старый скелет, лежащий на дне в 10 футах от берега, на глубине 10 футов. Это останки человека-волшебника из старого Фандалина, который погиб, защищая рудники от нападения разбойников. Из грудной клетки скелета торчат несколько стрел.

СОКРОВИЩЕ

У скелета волшебника на останки пальцев надеты три золотых кольца с драгоценными камнями (150 зм каждое) и он сжимает в костявых пальцах волшебную палочку снарядов.

W11: СЕВЕРНЫЕ БАРАКИ

Восточная дверь забаррикадирована изнутри комнаты, и для её открытия требуется успешная проверка Силы (Атлетика) Сл 20. Персонаж, прислушивающийся у любой из дверей комнаты и преуспевший в проверке на Мудрость (Внимательность) Сл 10, слышит хриплые голоса, говорящие на Гоблинском языке о том, как сильно они голодны. Старые каменные койки стоят вдоль стен бараков, которые освещаются и обогреваются железной жаровней с раскаленными углями, стоящей в центре комнаты. Шесть медвежатников сидят в комнате и ворчат о постоянном голоде. Один из них заметно крупнее остальных.

Если партия входит в комнату через западную дверь, добавьте:

На противоположном конце комнаты есть ещё одна дверь, забаррикадированная обломками деревянного стола.

В этой комнате обитают шесть **медвежатников**, верных приспешников Неззнара. Эта комната отмечает границу захваченной Пауком части Пещеры Морского Эха, и медвежатники здесь для того, чтобы упыри, зомби и прочая нежить не беспокоили их предводителя в его логове (область W19).

Как и в зоне W6, здесь раньше находились бараки шахтёров. Медвежатники убрали отсюда трупы и построили баррикаду.

СОКРОВИЩЕ

Самый крупный медвежатник носит мешочек с 15 мм, 13 эм, двумя агатами по 10 зм каждый и зелье лечения.

W12: ПЕЩЕРА С ПЛАВИЛЬНОЙ ПЕЧЬЮ

Большую часть этой комнаты занимают кузнечный горн и кузнечные меха, приводимые в движение водяным колесом. Горн холодный и почерневший, рядом лежат кучи угля и тележки с неочищенной рудой. Водяное колесо установлено в канале шириной 10 футов, вырубленном в полу помещения, но сейчас канал сухой. Проходы ведут на запад, юг и на восток. Пустой канал уходит на север и восток. По комнате разбросано более десятка высохших трупов, на которых ещё сохранились остатки доспехов. Над ними парит охваченный зелёным пламенем череп.

Восемь из павших dwarфов-воинов - **зомби**. Они поднимаются и движутся в сторону любых живых существ, вошедших в комнату, но не преследуют существ за пределами этой зоны дольше 1 раунда. Кроме того, эту зону охраняет гораздо более разумная нежить - **пылающий череп**. Это существо было слугой человека-волшебника, союзника dwarфов, и оно продолжает исполнять древний приказ, не позволяя незванным гостям пройти через эту зону.



Пылающий
ЧЕРЕП

Это впечатляющее помещение было сердцем Пещеры Морского Эха. Здесь dwarфы плавил руду, чтобы получить слитки чистого серебра, золота и платины. По ныне сухому каналу dwarфы отводили ручей из зоны W18, чтобы привести в действие водяное колесо. А оно приводило в действие кузнечные меха горна в юго-восточном углу комнаты.

Дно канала находится на 5 футов ниже уровня пола, и для того, чтобы забраться в него или выбраться из него, не требуется проверка характеристик. Персонажи, попавшие в канал, могут следовать по нему из этой комнаты на север или на восток, хотя высота потолка после выхода из канала составляет всего 5 футов. Как и пещера с грибами в области W8, эта комната представляет собой серьезное препятствие, мешающее Пауку добраться до цели - Кузницы Заклинаний (область W15). Неззнар всё ещё думает, как обойти стражей-нежить в этой области.

W13: ЗВЁЗДНАЯ ПЕЩЕРА

Сверкающие кристаллы на потолке этой большой пещеры ловят свет и отражают его, создавая впечатление звёздного ночного неба. На полу разбросаны десятки скелетов, многие из которых раздавлены упавшими обломками.

Пещера достаточно велика, чтобы вместить два отдельно стоящих строения. Каждое из этих каменных зданий рассчитано по размерам на человека, в отличие от дверных проёмов и мебели для dwarфов в других частях пещеры. Каменная кладка на стенах обоих строений покрыта сколами и почернела, двойные двери потрескались и обгорели.

Пещеру разделяет уступ, в котором вырублена лестница. Из неё ведут проходы на север, юг и запад.

Повреждённые здания и останки скелетов в этой зоне свидетельствуют о разрушительной магической битве, происходившей здесь много веков назад, когда разбойники и их наёмники-волшебники ворвались в рудники.

Повреждённые помещения описаны в областях W14 и W15. Скелеты неживые и не представляют опасности. Кристаллы на потолке красивы, но не обладают ни магией, ни ценностью.

Любой персонаж, владеющий навыком Магия, может почувствовать в этой пещере едва заметную магическую ауру. (Заклинание Обнаружение магии показывает то же самое.) Аура становится сильнее по мере приближения к самой северной комнате (область W15).

W14: ПОКОИ ВОЛШЕБНИКОВ

Двустворчатая дверь, ведущая в эту зону, треснула, её железные петли частично расплавились. Для того чтобы открыть или выбить дверь, требуется успешная проверка Силы (Атлетика) Сл 15.

Пыль, пепел, почерневшие от огня стены и груды обломков под провисшим потолком свидетельствуют о том, что эта комната пострадала от разрушительного взрыва. Вся мебель - столы, стулья, книжные полки, кровати - обуглилась или разлетелась на щепки. У изножья одной из кроватей стоит обгоревший железный сундук. Шкаф у южной стены завален обломками.

В этой комнате обитает беспокойный дух последнего умершего здесь волшебника - **призрак** Мормеска. Мормеск был могущественным магом, пока не погиб в битве заклинателей в самый разгар нападения разбойников. Многовековая злоба отравила его душу, превратив в наполненное ненавистью привидение.



ПРИЗРАК МОРМЕСКА

Мормеск возглавляет нежить, обитающую в Пещере Морского Эха. Призрак проводит здесь время, потому что в выжженном сундуке лежат сокровища, которые он накопил при жизни. Не имея больше тела, он не может прикоснуться к богатству, которым наслаждался при жизни, или завладеть им.

Эта комната служила гостиницей для приезжих волшебников, работавших в Кузнице Заклинаний (область W15), большинство из которых были людьми из близлежащих городов. Все предметы интерьера рассчитаны на человека.

СОКРОВИЩЕ

Обожжённый сундук не заперт и содержит 1100 мм, 160 см, 100 эм, пять малахитов стоимостью 10 эм каждый и деревянную трубку, украшенную платиновой филигранью, стоимостью 150 эм.

W15: КУЗНИЦА ЗАКЛИНАНИЙ

Волшебники, заключившие союз с dwarфами и гномами Пакта Фанделвера, использовали магию этих пещер для зачарования dwarфского оружия и гномьих приспособлений.



НАБЛЮДАТЕЛЬ ОХРАНЯЕТ СОКРОВИЩЕ В КУЗНИЦЕ ЗАКЛИНАНИЙ

Самая северная дверь обгорела и потрескалась, её железные петли частично оплавилась; чтобы открыть её, потребуется успешная проверка Силы (Атлетика) Сл 15. Двойная дверь тоже повреждена, но слегка приоткрыта.

Эта большая мастерская сильно пострадала от древнего заклинания, разрушившего рудник. Рабочие столы, занимающие два угла комнаты, обгорели, а каменная кладка стен покрыта опалённой штукатуркой. В центре комнаты на каменном постаменте стоит небольшая жаровня, в которой пляшет и потрескивает жуткое зелёное пламя. Судя по всему, жаровня и постамент не пострадали от сил, разрушивших эту область.

За жаровней с зелёным пламенем парит шарообразное существо диаметром около четырех футов. Из его центральной части выступают четыре глазных стебля, по два с каждой стороны. В центре тела находится большой глаз, который пристально смотрит на вас. Он приветствует вас хриплым голосом, который вы слышите только в своей голове.

Чудовище, охраняющее эту комнату, - **наблюдатель**, говорящий на Общем языке. Один из волшебников, работавших в Кузнице Заклинаний, вызвал это существо, чтобы оно охраняло созданные и хранящиеся здесь магические предметы. Наблюдатель должен был прослужить 101 год. Когда рудник был разграблен, разбойники нарушили тонкую

магию этого места, что нарушило связь наблюдателя с реальностью. Он считает, что рудники всё ещё используются и игнорирует все доказательства обратного. Призрак (область W14) хочет уничтожить наблюдателя, но до сих пор существо легко справлялось с нападениями зомби и упырей Мормеска, не видя ничего странного в нежити, бродящей по рудникам. Преуспев в проверке Харизмы (Обман) Сл 15, персонаж может убедить наблюдателя, что один или несколько членов отряда - волшебники или дварфы, работающие на владельцев Пещеры Морского Эха и посланные, чтобы сообщить наблюдателю, что его служба окончена (тем самым освободив его от обязательств). Если обман удаётся, наблюдатель исчезает и возвращается в своё родное измерение.

Если персонажи пытаются забрать что-либо из этой области, наблюдатель атакует их.

Жаровня зелёного пламени. Успешная проверка Интеллекта (Магия) Сл 15 позволяет определить, что жаровня является источником магии, наполняющей окружающие пещеры. С годами эта магия ослабла, и её уже нельзя использовать, чтобы зачаровать магический предмет навсегда. Однако любое немагическое оружие или доспехи, окунутые в зелёное пламя не менее, чем на 1 минуту, становятся оружием +1 или доспехами +1 соответственно, на 1d12 часов. Если вынести жаровню из Кузницы Заклинаний зелёное пламя гаснет, и жаровня навсегда лишается своей магической силы.

Северная комната. Это небольшое помещение было отдельной рабочей зоной, где полировались, красились, лакировались и иным образом дорабатывались предметы, готовые к зачарованию. Как и основная мастерская, комната сильно повреждена.

СОКРОВИЩЕ

На рабочем столе в юго-восточном углу комнаты лежат предметы, которые было поручено охранять наблюдателю: булава +1 и кираса +1.

Эти магические предметы обладают некоторыми дополнительными свойствами, которые описаны ниже:

Булава. Эта булава, известная как Светоносная, была изготовлена для жреца Латандера, бога рассвета. Навершие булавы имеет форму солнечных лучей и изготовлено из латуни. По команде владельца булава начинает светиться ярко, как факел. Когда булава светится, она наносит нежити дополнительные 1d6 урона излучением.

Кираса. На этой кирасе изображен золотой дракон. Созданный для героя Невервинтера, человека по имени Тергон, Драконий Страж позволяет своему владельцу совершать с преимуществом спасброски против оружия дыхания драконов.

W16: РОКОЧУЩАЯ ПЕЩЕРА

С узкого уступа открывается вид на большую пещеру, посреди которой бурлит водоём. Ритмичный звук, раздающийся по всем рудникам, здесь звучит громче. Через равные промежутки времени в эту пещеру врывается новый поток воды и ударяется о стену чуть ниже уступа. Судя по эху, можно предположить, что эта пещера может быть частью гораздо более крупной пещеры, расположенной к северо-востоку.

Шум прибоя, давший название Пещере Морского Эха, раздаётся из этой заполненной водой пещеры. Уступ, обрамляющий южную стену, находится на высоте 15 футов над уровнем воды. Однако, каждые 2 минуты, когда в пещеру врывается вода, её уровень поднимается на 10 футов. Но через 1 минуту уровень воды возвращается к своей обычной глубине - 20 футов.

В затопленной пещере обитает **гигантский осьминог**, которого привлекает любой свет над поверхностью воды. Если персонаж задерживается на уступе с фонарем, факелом или другим источником света, осьминог всплывает и нападает. Его щупальца достаточно длинны, чтобы достать до целей, стоящих на краю уступа, но существа, находящиеся на расстоянии более 5 футов от края, находятся в безопасности. Гигантский осьминог утаскивает в воду любое существо, которое он схватит.



Гигантский осьминог

Персонаж, начавший свой ход в воде, должен преуспеть в спасброске Силы Сл 10, чтобы остаться на плаву. При провале, осьминог утягивает персонажа под воду.

Северо-восточная пещера. Большая пещера на северо-востоке — это подземное озеро в несколько сотен ярдов в поперечнике, из

которого можно попасть в несколько других проходов и пещерных систем. Рудокопы Пакта Фанделвера проводили предварительную разведку этих мест, но записи об их исследованиях давно утеряны. Горячий источник, из которого регулярно вытекает вода, находится где-то за пределами пещеры. Персонажи, вошедшие здесь в воду, обнаруживают, что она теплее, чем обычно в подземных озерах.

W17: СТАРОЕ РУСЛО

Высота этого прохода едва достигает четырех футов, и он загромождён округлыми валунами и галькой. Похоже, что здесь могло быть русло ручья, хотя сейчас вода здесь не течёт.

Раньше через этот низкий проход протекал ручей, текущий из зоны W10 в зону W18 и впадающий в зону W16. Дварфы направили ручей в канал, ведущий в область W12, чтобы привести в движение водяное колесо в плавильне. Землетрясения, сотрясавшие Пещеру Морского Эха во время последней битвы заклинателей, обрушили пол в области W18, снова отведя ручей по другому пути. Старое русло ручья можно использовать, чтобы пройти в обход нежити в области W12, хотя Паук ещё не обнаружил это.

W18: ОБВАЛИВШАЯСЯ ПЕЩЕРА

Широкий разлом занимает восточную половину этой пещеры. Из западной стены вытекает ручей, падающий затем в разлом и продолжающий свой путь на север. На западном краю разлома к железным столбам привязано несколько верёвок, спущенных на дно пропасти.

Дроу-надсмотрщик командует двумя медвежатниками, разгребаящими завалы, а ещё два медвежатника стоят на страже.

Эту пещеру занимают прислужники Неззнара. Предсказания Паука подсказывают, что на дне разлома, образовавшегося при разрушении этой области, спрятаны ценные сокровище.

Двое из четырех **медвежатников** расчищают дно разлома от камней, а двое других стоят на страже в западной части пещеры и следят, чтобы сюда не вторглась нежить.

Доппельгангер по имени Валак в облике мужчины дроу контролирует происходящее. Если в главной пещере начнётся сражение, два медвежатника в разломе поднимаются по верёвкам и присоединяются к бою.

Разлом. Глубина разлома составляет 20 фт.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Если убиты три или более медвежатников, допельгангер пытается отступить в область W19, чтобы предупредить Паука.

СОКРОВИЩЕ

Предсказания Неззнара оказались верными. В мелких обломках на дне разлома покоится раздавленный скелет дварфа в рукавицах силы огра. Останки не видно, но персонаж может обнаружить их, преуспев в проверке Мудрости (Внимательность) Сл 20. Каждый ведущий поиск персонаж может совершать одну проверку каждый час. Если персонажи ведут поиски более часа, то, по вашему усмотрению, шум от их действий может предупредить находящихся поблизости существ.

W19: ХРАМ ДУМАТОЙНА

Неззнар использует этот зал в качестве своего штаба, пока исследует рудники и ищет Кузницу Заклинаний.

Шесть треснувших и расколотых мраморных колонн выстроились вдоль стен этого зала. В его северной части стоит девятифутровая статуя дварфа, восседающего на троне с могучим каменным молотом на коленях. В его глазах сверкают крупные изумруды.

Пыль и мусор на полу сметены в одну кучу. Перед статуей вокруг грубо сделанного костровища аккуратно разложены полдюжины спальников и рюкзаков. В западной части комнаты между двумя колоннами стоит деревянный стол.

Если обитатели комнаты не видят персонажей, когда те входят, добавьте следующее:

У стола стоят два медвежатника, а рядом с ними дроу, одетый в чёрные кожаные доспехи и мантию. Дроу сжимает в руках чёрный посох с резным пауком на навершии и хмурится, увидев вас. "Похоже, мне придётся разбираться с вами самому. Жаль, что всё должно закончиться именно так".

Паука Неззнара сопровождают два **медвежатника**, которые защищают своего предводителя до смерти. Если допельгангер из зоны W18 отступил в эту зону, то он принимает облик Нандро Роксикера, чтобы Неззнар мог использовать дварфа в качестве заложника, вынуждая партию сдаться (хотя на самом деле Паук не причинит допельгангеру никакого вреда). (Более подробную информацию о Пауке см. в разделе "Отыгрыш Неззнара").

Если Паук ожидает персонажей, медвежатники прячутся за столбами, а Неззнар накладывает на себя Невидимость и встаёт возле стола. Совершите проверку Ловкости (Скрытность) для медвежатников; наименьший результат будет равен Сложности проверки Мудрости (Внимательность), которую персонажи должны совершить, чтобы не быть застигнутыми врасплох.

Статуя в комнате изображает Думатойна, дварфского бога рудокопов. Любой персонаж, владеющий навыком "Религия", узнаёт его. Статуя прекрасно сделана, а изумруды в её глазах, похоже, стоят по 5 000 зм каждый.

Персонаж может взобраться на статую и вырвать драгоценный камень, преуспев в проверке Силы Сл 10. Если один из драгоценных камней будет извлечён, персонаж должен будет преуспеть в спасброске Ловкости Сл 12, иначе шесть колонн, стоящих вдоль стен, рухнут, что приведёт к обрушению потолка. В этом случае каждое существо, находящееся в комнате, должно преуспеть в спасброске Ловкости Сл 15, иначе получит 11 (2d10) дробящего урона от падающих обломков, при успехе - вдвое меньше урона. Любое оставшееся в комнате существо через 1 раунд оказывается погребённым и погибает, так как помещение быстро заполняется камнями и становится непроходимым.

Стол. На столе разбросаны записи и карты, отражающие усилия Неззнара по исследованию рудника. Также среди бумаг лежит мешок с сокровищами (см. "Сокровище" ниже).

ОТЫГРЫШ НЕЗЗНАРА

Несмотря на то, что Неззнар намерен убить персонажей, он заинтригован ими. При удобном случае он подробно расспрашивает персонажей об их личностях, преданности, интересах и целях, откладывая всё это в памяти в надежде, что когда-нибудь он найдёт применение полученным сведениям.



Неззнар признаётся, что Паук — это он, и что он использовал гоблинов Каменной Пасти и Красноклеймённых для того, чтобы Пещера Морского Эха осталась тайной. Он скажет или сделает всё, что угодно, чтобы заставить персонажей врасплох: пообещает сдаться или предложит сотрудничество против монстров, мешающих ему добраться до Кузницы Заклинаний. Однако при первой же возможности он предаёт персонажей.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Существа в зоне W18 слышат звуки боя в этой комнате. Если с ними ещё не разобрались, они появятся через 3 раунда и будут действовать сразу после медвежатников по инициативе.

Если персонажи захватят Неззнара и доставят его в ратушу Фандалина, то он будет заперт до тех пор, пока Сильдар Холлвинтер или другой представитель Альянса лордов не сопроводит его в Невервинтер для допроса. Организация в Невервинтере желает узнать всё, что Неззнар знает о Пещере Морского Эха. Если персонажи не выставят охрану у камеры Неззнара, Халия Торнтон (см. Главу 2) освободит его из тюрьмы, тайно вывезет из Фандалина и передаст в руки лидеров Жентарима. Что будет дальше с Неззном — решать вам.

СОКРОВИЩЕ

Неззнар носит с собой зелье лечения и посох паука. Также у него есть железный ключ с головкой в форме наковальни. Этот ключ отпирает дверь в зону W20.

Исследуя Пещеру Морского Эха, Неззнар нашёл сокровище, которые он хранит в чёрном кожаном мешочке на деревянном столе. В мешочке 190 эм, 130 зм, 15 пм, девять небольших драгоценных камней (по 10 зм каждый) и дварфская кружка для эля из кованого электрума (80 зм).

W20: ЖИЛИЩЕ ЖРЕЦА

Дверь в эту комнату заперта, и чтобы её открыть требуются воровские инструменты и успешная проверка Ловкости Сл 15. Ключ от двери находится у Неззнара (область W19).

Если персонажи не действуют скрытно, любая активность возле двери привлечёт внимание Неззнара и его союзников в области W19, и Паук пошлёт медвежатников на разведку.

Пыльные драпировки красного и золотого цвета украшают стены комнаты, в которой находятся кровать и жаровня. На холодном каменном полу лежит без сознания связанный и сильно потрепанный дварф.

На полу лежит Нандро, дварф-**обыватель** и последний из трёх братьев Роксикеров. Незнар сохранил ему жизнь, так как считал, что дварф может знать о рудниках больше, чем рассказал. С тех пор как Паук захватил Нандро, он допрашивает его каждый день.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Нандро благодарен искателям приключений за спасение и предлагает сопровождать персонажей во время исследования Пещеры Морского Эха. Нандро знает о пещере не больше, чем персонажи.

Если отряд разберётся с Незнаром и медвежатниками, эта зона послужит им безопасным местом для отдыха перед тем, как продолжить исследование рудника.

ЧТО ДАЛЬШЕ?

Гандрен и Нандро Роксикеры берут на себя управление новыми рудниками. За то, что искатели приключений послужили их семье, они с радостью предоставят им 10-процентную долю от прибыли рудников. Сколько и как часто давать игрокам золота - решать вам. Подумайте о том, чтобы в начале каждой главы выдавать персонажам 255 зм ($10d10 + 200$) в качестве награды. Теперь герои победили Паука и распутали его козни, очистили Фандалин от угрожавших его жителям бандитов и вернули затерянные рудники Пещеры Морского Эха. Если вы собираетесь проходить последующие главы этого приключения, новые сюжеты вам не нужны.

Если же вы продолжите проходить приключение, то персонажи, возможно, захотят сопроводить Нандро домой в Фандалин. Возможно, они также захотят расследовать то, что странные гоблины, не являющиеся Каменной Пастью, угрожают окрестностям. Независимо от причин, побудивших персонажей вернуться в Фандалин, они обнаружат, что странные гоблины начали совершать в городе всё больше преступлений, намекающих на ещё большую опасность.





КОГДА ПЕРСОНАЖИ ВОЗВРАЩАЮТСЯ ФАНДАЛИН, ОНИ УЗНАЮТ,
ЧТО ДРУГАЯ ГРУППА ГОБЛИНОВ ТЕРРОРИЗИРУЕТ ПОСЕЛЕНИЕ



Глава 5. Рискованный путь

Когда герои возвращаются в Фандалин после завершения приключений в Пещере Морского Эха, в городе начинается хаос. Воровство, вандализм, насилие — всё это совершает группа гоблинов, некоторые из которых обладают странными псионическими способностями. Эти гоблины преследовали свою цель на заднем плане предыдущих глав (см. "История гоблинов" ниже), и теперь их деятельность стала основным сюжетом приключения.

Опечаленный и не знающий, как помочь пострадавшим, а тем более найти и остановить преступников, староста Харбин Вестер просит героев расследовать эти преступления, найти виновных и положить конец инцидентам. Это задание приводит героев на базу гоблинов, расположенную далеко под землёй, в старом шахтёрском поселке дуэргаров Покой Зорзулы, где вождь гоблинов, называющий себя Ракситидом Избранным, получает приказы от могущественных владык.

Прохождение главы

Эту главу можно разделить на две части: расследование в окрестностях Фандалина и охота на Ракситида.

Гоблины совершили преступления в четырёх различных местах, которые персонажи могут обследовать в любом порядке. В каждом месте преступления есть как минимум один свидетель и одно потенциальное боевое столкновение. В ходе расследования персонажи должны собрать достаточно улик, чтобы выйти на Ракситида, предводителя гоблинов, без которого преступления гоблинов прекратятся.

В погоне за Ракситидом персонажи попадают в Покой Зорзулы. Эта часть представляет собой традиционное подземелье, наполненное странными секретами, которые нужно раскрыть, и опасными врагами, с которыми предстоит сразиться.

Развитие персонажа

На момент начала этой главы персонажи должны быть 5-го уровня. В этой главе персонажи могут повысить свой уровень до 7-го (но не более). Повышение уровня происходит следующим образом:

Персонажи получают один уровень, когда

узнают о местонахождении Покая Зорзулы и решают, что должны встретиться там с Ракситидом Избранным и гоблинами Соулпи.

Персонажи получают уровень, когда побеждают Ракситида и узнают о более масштабном и зловещем плане.

История гоблинов

Гоблины, о которых пойдет речь в этой главе, принадлежат к анклаву, чьи предки на протяжении многих поколений обитали в заброшенной шахтёрской заставе дуэргаров под названием Покой Зорзулы. Много веков назад застава была покорена свежевателями разума, и гоблины подверглись воздействию странных сил иллитидов, в результате чего у части гоблинов развились необычные псионические способности. В конце концов, свежеватели разума ушли, а гоблины остались, изолированные от остального мира, пока фанатики свежеватели разума не обратились к ним. Часть потомков этих гоблинов обладает псионическими силами, что подтверждается наличием в их рядах гоблинов пси-командиров и гоблинов пси-налётчиков. Между собой гоблины называют себя Соулпи — это упрощенное название слова «гоблин» на диалекте глубинной речи иллитидов. Драгоценный камень позволяет Ракситиду телепатически общаться со свежевателями разума, которых он считает богами. Свежеватели разума требуют, чтобы гоблины Ракситида нашли необычные осколки чёрного камня, из которого был сделан древний обелиск, некогда воздвигнутый в диких землях за пределами Фандалина. Обелиск был родом из древней империи Нетерил и, по слухам, наделён особыми трансформирующими свойствами, хотя гоблины почти ничего не знают о его свойствах и происхождении. Гоблины знают только, что их "боги" отследили путь некоторых осколков обелиска до Фандалина, жаждут заполучить их для какой-то великой цели и требуют помощи Соулпи.

Общаясь со своим покровителем из Дальнего Предела, свежеватели разума узнали, что четыре осколка обелиска уже целую вечность находятся в окрестностях Фандалина. Именно охота за осколками послужила толчком к началу преступной деятельности гоблинов (подробнее об истории свежевателей разума читайте в следующих главах). Однако многие из гоблинов пользуются случаем и сеют хаос в городе просто ради удовольствия.



НАПУГАННЫЕ И РАЗГНЕВАННЫЕ ГОРОЖАНЕ ТРЕБУЮТ ОТ ГОРОДСКОГО СТАРОСТЫ ХАРБИНА ВЕСТЕРА ПРИНЯТЬ МЕРЫ, ЧТОБЫ ОСТАНОВИТЬ ПРЕСТУПЛЕНИЯ.

ТЯЖЁЛОЕ ПОЛОЖЕНИЕ СТАРОСТЫ

Когда персонажи вернутся в Фандалин после стычки в Пещере Морского Эхо, прочитайте вслух следующую фразу:

Гул взволнованной толпы встречает вас на обратном пути в город. Уже через мгновение вы обнаруживаете источник этой какофонии - дом городского старосты Харбина Вестера. Здесь собралась толпа горожан, одни кричат, чтобы Харбин вышел на улицу, другие выражают недовольство его властью. Несколько человек в толпе получили незначительные травмы, все выглядят встревоженными и расстроенными.

Недовольство толпы вызвано преступлениями, происходящими в городе. Персонажи, пассивная Мудрость (Внимательность) которых 13 и более, могут уловить следующие фрагменты из шума толпы:

- Женщина-полурослик сетует: "Я думала, что Красноклеймённые это что-то ужасное, но они, по крайней мере, никогда не разносили бар. Кто это сделал?"

- Рудокоп-человек кричит: "Биржа обваливается, мои друзья пропали!"

- Раздражённый эльф в фартуке пекаря говорит: "Если я увижу, что ещё хоть один из

этих гоблинов подойдёт к моей лавке, я врежу ему скалкой. Я больше не могу этого терпеть!"

- Расстроенная женщина-человек успокаивает малыша на руках. "Всё будет хорошо", - говорит она, "просто нам нельзя играть на улице после заката, понимаешь?".

- Человек держит рисунок женщины-орка и кричит: "Моя жена пропала несколько дней назад! Сделай что-нибудь, трус! Останови это!"

Когда персонажи приближаются к дому Харбина, встревоженный староста распахивает дверь и торопливо заталкивает их внутрь. Харбин - взволнован, с раскрасневшимися щеками и тяжёлыми тёмными мешками под глазами.

Он говорит героям следующее:

"Я понимаю, что они злятся, но неужели они думают, что я могу обо всем позаботиться? Я не могу в одиночку справиться с целой бандой отъявленных хулиганов. Я не смогу остановить решительно настроенных личностей, которые ломают здания и воруют вещи. Это же абсурд!"

Харбин объясняет, что пока героев не было, в городе произошла серия преступлений. По свидетельствам очевидцев, преступники, по всей видимости, гоблины. Преступления вызвали переполох среди горожан, которые требуют от Харбина принять меры по защите Фандалина. Однако Харбин не является ни

следователем, ни стражником, и его сбивает с толку ярость жителей.

Харбин просит героев обследовать четыре места преступления, по возможности помочь пострадавшим и найти способ навсегда покончить с преступниками. Он утверждает, что сам уже предпринимал такие попытки, но не смог справиться с обилием происшествий. Однако успешная проверка Мудрости (Проницательность) Сл 12 показывает, что Харбин хочет, чтобы персонажи провели расследование, поскольку сам он слишком напуган, чтобы сделать это. За работу Харбин предлагает персонажам по 50 зм авансом и обещает выплатить им ещё по 150 зм по завершении расследования. Если персонаж воспользуется страхом Харбина как рычагом давления и преуспее в проверке Харизмы (Запутывание или Убеждение) Сл 11, Харбин удвоит денежное вознаграждение: 100 зм вперед и 300 зм по завершении расследования.

ПРЕСТУПЛЕНИЯ И ХАОС

Харбин называет места преступлений после того, как персонажи соглашаются выполнить его задание. Указанные ниже места можно найти на карте Фандалина в Главе 2:

- **Колодец Бартена**, за Припасами Бартена, где гоблины сломали лебёдку колодца, прежде чем скрыться под землёй.

- **Рудная биржа**, где гоблины украли один из краеугольных камней здания, в результате чего оно опасно накренилось.

- **Часовня Удачи**, которую гоблины разрушили и осквернили, загнав людей в ловушку.

- **Спящий великан** - гоблины разломали барную стойку.

Более подробно места преступлений описаны в разделе "Осколки обелиска". Персонажи могут исследовать каждое из этих мест в любом порядке.

ПРОДЕЛКИ

Во время исследования окрестностей Фандалина персонажи могут столкнуться с отрядом гоблинов Соулпи, совершающих злодеяния. Когда персонажи заканчивают расследование одного из перечисленных выше мест преступления, совершите бросок **d20** и воспользуйтесь таблицей «Проделки Гоблинов», чтобы узнать, чему стали свидетелями герои.

ЧТО ЗНАЮТ ГОБЛИНЫ

Если кто-то из гоблинов - будь то гоблины, участвовавшие в нескольких преступлениях, или гоблины, случайно оказавшиеся в городе, - будут пойманы, подкуплены или очарованы персонажами, то они могут поделиться с ними полезной информацией. Успешная проверка Харизмы (Запутывание или Убеждение) Сл 13 побуждает гоблина сообщить одно из следующих сведений:

ПРОДЕЛКИ ГОБЛИНОВ

d20	Проделка
1	Гоблин пси-командир разжигает вокруг фермы Олдерлиф костры, которые грозят поджечь посевы.
2	Четыре гоблина окружили пожилую женщину-человека и пытаются отобрать у неё сумочку. Женщина (используйте статблок обывателя) энергично сопротивляется гоблинам.
3	Три гоблина украли козу и пытаются убежать с ней. Коза, однако, упорно не желает двигаться.
4	Пара гоблинов пси-налётчиков прячется в кронах деревьев фруктового сада Эдермата. Гоблины используют свою телепатию, маскируясь под призраков и пугая окружающих, чтобы беспрепятственно воровать яблоки.
5	Пять гоблинов швыряют мусор в прохожих из переулка за постоялым двором "Стоунхилл".
6	Три гоблина размазывают краску по стене дома Харбина Вестера.
7	В группу из пяти растерянных шахтёров (все обыватели) летит черепица с крыши "Спящего великана". Они не знают, что источником бед является гоблин пси-командир на крыше таверны.
8	Один гоблин пси-налётчик и два гоблина разбили лагерь у поворота на Триборскую тропу, поджидая в засаде ничего не подозревающих путников.
9	Два гоблина выпустили двух тягловых лошадей, которые теперь бегают по городу.
10	Два гоблина пси-налётчика неумело замаскировались под детей и пристают к пекарю с просьбами о сладостях возле постоянного двора "Стоунхилл".
11-20	Никаких неприятностей не происходит.

- **Дуэргарская застава.** Гоблины живут в заброшенной старой шахтёрской заставе Дуэргара, расположенной где-то неподалеку, под землёй.

- **Вождь гоблинов.** Они служат гоблину по имени Ракситид Избранный. У Ракситида "большой мозг", дарованный ему, по мнению гоблинов, могущественными богами.

- **Бесчинства.** Некоторые гоблины сеют хаос в городе, потому что они впервые оказались вдали от своего подземного дома и наслаждаются свободой.

- **Кража осколков.** Гоблины получили задание найти осколки древнего обелиска. Они считают, что этот обелиск способен уничтожить Фандалин.

Помощь учёного

В ходе проведения расследований герои встречают Гвин Оресонг, учёную женщину-дварфа, прибывшую в Фандалин и способную помочь разгадать грандиозный план гоблинов.

После того как персонажи проведут расследование хотя бы одного места преступления, прочитайте или перефразируйте следующее:

Весёлый голос окликает вас, и вы видите женщину-дварфа, одетую в голубую мантию, которая приветливо машет вам рукой. Её предплечья испещрены многочисленными татуировками в виде символов, нарисованных белыми чернилами. На спине у неё висит кожаный портфель, набитый книгами, свитками и прочими необходимыми аксессуарами.

Гвин недавно приехала в город и немного заблудилась. Она просит помочь ей найти постоянный двор "Стоунхилл".

Гвин
ОРЕСОНГ



ГВИН ОРЕСОНГ

Гвин - нейтрально-добрая аколитка из дварфов, родом из города Невервинтер. Она приехала в Фандалин на несколько месяцев, чтобы провести время со своей сестрой Эльзой, которая работает барменом в постоялом дворе "Стоунхилл", и заняться исследованиями окрестностей.

Гвин слышала о происходящих преступлениях от своей сестры и узнала в этих героях группу, которой поручено положить конец преступлениям. Хотя Гвин признаёт, что не может помочь в борьбе с хулиганами, она готова оказать им помощь. Она предлагает героям приносить ей любые улики, что позволит ей помочь в расследовании преступлений.

Гвин обладает обширными сведениями об истории диких земель вокруг Фандалина и специализируется на знаниях об империях прошлого. В центре её внимания история дварфов, но она также увлекается историей и культурой гоблинов. Эти знания помогут героям в дальнейшем. Гвин охотно делится своими знаниями с персонажами, когда они в них нуждаются (хотя она склонна к бессвязным разговорам), и является отличным союзником, который поможет им определить, почему гоблины нападают на город.

Поиск информации

По ходу путешествия персонажи находят подсказки о целях гоблинов, их базе и предводителе. Ниже перечислены возможные подсказки:

- **Поселение дуэргаров.** Гоблины пришли из места, которое имеет дуэргарское происхождение. (Эту подсказку можно получить, изучив топор, найденный в Часовне Удачи, или успешно допросив пленного гоблина).

- **Часть названия области.** У персонажей есть часть названия заставы гоблинов - Покой Зорзулы. (Эту подсказку можно найти, поговорив с Андером у Колодца Бартена или изучив граффити в Спящем великане).

- **Цель гоблинов.** Гоблины разыскивают осколки тёмного камня, обладающие странными свойствами. (Эту подсказку можно получить, успешно допросив пленного гоблина, или поговорив с Колесом Фортуны или Халией о краеугольном камне Фандалинской рудной биржи или о камнях, пропавших из таверны «Спящий великан». Обсуждение предшествующей истории Андера о воде из колодца также может привести к этой подсказке).

- **Имя лидера.** Гоблины действуют под командованием гоблина по имени Ракситид. (Эту подсказку можно найти, либо подслушав лагерь гоблинов возле Рудной биржи, либо успешно допросив похищенного гоблина).



Гоблины разрушили колодец БАРТЕНА,
УКРАВ ОСКОЛОК ОБЕЛИСКА ИЗ ЛЕБЁДКИ

ОСКОЛКИ ОБЕЛИСКА

Чтобы заполучить осколки обелиска, гоблины совершили ряд преступлений. Все эти события произошли за последние несколько дней. Вы можете изменить конкретную хронологию в соответствии с потребностями вашей кампании, но каждое из этих преступлений должно было произойти недавно, когда персонажи находились за пределами города.

КОЛОДЕЦ БАРТЕНА

Колодец, который испортили гоблины, находится за магазином "Припасы Бартена". Много лет назад колодец был построен из материалов, собранных в окрестностях, в том числе из осколка обелиска, который использовался в качестве механизма лебедки колодца.

Совсем недавно гоблины пришли ночью за осколком обелиска, разрушив при этом колодец. Но их набег прервал Андер, один из помощников Бартен. Гоблины сбежали с осколком, прыгнув в колодец и обрушив его, чтобы их не смогли преследовать до Покоя Зорзулы. Однако этот побег не только запрудил подземную реку, снабжавшую колодец водой, но и разбудил злобного отиджа, питавшегося отбросами под городом.

МЕСТО ПРЕСТУПЛЕНИЯ

Когда персонажи будут исследовать это место преступления, прочитайте следующее:

Скромный колодец из красного кирпича, расположенный за Припасами Бартена, обветшал и разрушается. Стены колодца обрушены. Куски кирпича и камня усеяли траву, крыша колодца разбита и обвалилась. Лебёдка и шкив колодца разломаны на куски.

Персонаж, осматривающий колодец, может совершить проверку Интеллекта (Анализ) Сл 15. При успехе персонаж понимает, что, хотя большую часть механизма можно собрать из оставшихся частей, барабан лебёдки отсутствует.

Персонажи, пассивная Внимательность которых равен 15 и более, также слышат низкое, булькающее рычание, доносящееся из колодца. Персонаж, преуспевший в проверке Интеллекта (Природа) Сл 17, приходит к выводу, что это, скорее всего, рычит рассерженное существо.

РАЗГОВОР С АНДЕРОМ

Андер - широкоглазый, быстро говорящий молодой полурослик, работающий одним из помощников Бартен. Он занимался инвентаризацией магазина, когда гоблины

Персонажи могут сами собрать все подсказки и понять, что для того, чтобы остановить преступления гоблинов Соулпи, они должны встретиться с Ракситидом в Покое Зорзулы. Если же персонажи найдут все четыре подсказки, Гвин без труда вычислит местонахождение гоблинов - заброшенную шахтёрскую заставу дуэргаров, известную как Покой Зорзулы. Гвин, обеспокоенная тем, что гоблины собираются сделать с похищенными осколками, призывает персонажей поспешить в Покой Зорзулы и остановить планы гоблинов, какими бы они ни были.

Если персонажи найдут менее четырёх подсказок и попросят Гвин о помощи, Гвин согласится, но её записи будут беспорядочны. Персонаж может совершить проверку Интеллекта (История) Сл 15, чтобы помочь Гвин систематизировать её заметки. При успехе Гвин отыщет свои записи о Покое Зорзулы. Затем Гвин предложит отправиться на поиски заставы. При провале Гвин не сможет найти нужные сведения. Персонажи должны найти дополнительные подсказки, чтобы обнаружить Покой Зорзулы. Если они вдруг заплутают и обратятся за помощью к Гвин, она подскажет им местоположение.

Когда персонажи будут готовы, они могут последовать указаниям Гвин и отправиться в Покой Зорзулы. Расположение заставы подробно описано далее в этой главе (см. раздел "Покой Зорзулы").

разрушили колодец. Андер ждёт в «Припасах Бартена», чтобы поговорить с персонажами, когда они придут. Он сообщает следующую информацию:

- **Место базирования.** Когда Андер прогонял их, он услышал крик одного из вандалов: "Быстрее! Возвращаемся в Покой! После этого вандалы прыгнули в колодец, чтобы скрыться под землёй.

- **Описание.** Андер описывает вандалов как "странных людей, чуть больше меня, с длинными плоскими ушами, большими головами и руками, которые светились странным волшебством".

- **Пересохший колодец.** После нападения колодец пересох. Андер подозревает, что во время бегства вандалы запрудили источник воды в колодце.

- **Странное поведение.** Вандалы пришли на закате. Странно, но они не стали искать товар в магазине, а сразу же принялись разрушать колодец.

Зацепка. Замечание гоблинов об отступлении в "Покой" — это подсказка, которая может помочь героям или Гвин Оресонг определить название заставы гоблинов.

Помощь Андеру. Андер упоминает, что Бартен надеется, что отряд восстановит источник воды в колодце, но Андер, похоже, не в восторге от этой идеи. Если персонаж преуспеет в проверке Харизмы (Убеждение) Сл 13, Андер расскажет, что каждый раз, когда он брал воду из колодца, его преследовали яркие кошмары. Андер считает, что колодец проклят и счастлив, что он вышел из строя.

Андер не знает, что причиной неприятных ощущений от колодца был осколок в лебёдке. Теперь, когда осколок исчез, это воздействие прекратилось.

СТОЛКНОВЕНИЕ: КОЛОДЕЦ

Если персонажи захотят проследить за гоблинами или выяснить причину засора колодца, то преуспев в проверке Силы (Атлетика) Сл 10 они могут спуститься в колодец с помощью верёвки. Если у персонажей нет верёвки, Андер предлагает им её из запасов магазина. При успехе персонаж преодолевает 20 футов до дна колодца (карта



Отидж



«Пещера под колодцем»). При провале персонаж падает *ничком*, получая 7 (2d6) дробящего урона.

Когда персонаж войдет в пещеру под колодцем, прочитайте или перефразируйте следующее:

В нос ударяет запах сырой земли с оттенком едкой гнили. Похоже, что в этой пещере протекает подземная река, хотя её русло перекрыто грудой тёмных камней. В дальнем углу - источник запаха: куча трупов и нечистот, которую волочит за собой мясистое трёхное существо.

В пещере скрывается **отидж**, питающийся кучей мусора, которую он собрал в городе наверху. Падающий персонаж немедленно привлекает внимание отиджа; в противном случае персонаж должен преуспеть в проверке Ловкости (Скрытность) Сл 11, чтобы не привлечь к себе внимания отиджа. Отидж враждебен любому существу, которое он видит.

Обвал. Персонажу требуется 1 час, чтобы раскопать тоннель. Если помогают несколько персонажей, время, затрачиваемое на выкапывание тоннеля, уменьшается на 10 минут за каждого персонажа, но не менее 10 минут.

Расчищенный северный тоннель ведёт на восток, к горному уступу у Покоя Зорзулы, хотя сама шахтёрская заставка не видна с выхода из тоннеля. По вашему усмотрению, персонажи могут войти в Покой Зорзулы с этой точки, но сначала им следует исследовать другие места преступления.

РУДНАЯ БИРЖА

Во время строительства Рудной биржи шахтёры Фандалина вложили в основание здания сверкающий осколок обсидиана. Не зная, что этот осколок является частью обелиска, который ищут гоблины Соулпи. Несколько дней назад гоблины с помощью грубых шахтёрских инструментов, украденных с Рудной биржи, выковыряли осколок из краеугольного камня, нарушив целостность здания. Теперь Биржа шахтёров угрожающе накренилась, и члены гильдии отчаянно пытаются её восстановить.

МЕСТО ПРЕСТУПЛЕНИЯ

Когда персонажи будут исследовать это место преступления, прочитайте следующее:

Приближаясь к Рудной бирже, вы слышите треск деревянных балок и скрежет камня, за которым быстро следуют панические крики. Строение кренится, шахтёры столпились вокруг основания здания. С одной стороны стоит глава гильдии Халия, она отдаёт приказы с напряжённым выражением лица.

Руководит работами по починке здания глава гильдии Халия Торнтон. Если кто-нибудь из персонажей пытается вступить в разговор с Халией, она резко отвечает, что будет рада пообщаться после того, как удостоверится, что здание не рухнет.

Ремонт здания. Любой из персонажей может помочь в ремонте Рудной бирже. Персонаж может поддерживать основную часть здания, передавать материалы квалифицированным каменщикам, ремонтирующим строение, или воспользоваться собранными материалами для устранения повреждений. Каждый помогающий персонаж должен совершить проверку Силы Сл 12 или Ловкости ДС 12, в зависимости от того, что больше по значению. Персонаж, выполняющий любую из этих проверок и владеющий соответствующим набором инструментов ремесленника (например, инструментами каменщика), получает преимущество на эту проверку.

Если персонажи преуспеют хотя бы в двух проверках, они помогут закончить ремонт. Если нет, Халия испытывает досаду. Она укоряет персонажей за то, что они мешают ей. Халия просит их больше не беспокоить её, пока шахтёры не закончат ремонт здания.

В качестве альтернативы персонажи могут помочь в ремонте нетрадиционными способами, используя любую магию или инструменты, имеющиеся в их распоряжении. Не бойтесь принимать решения о таких нетрадиционных способах ремонта как посчитаете нужным.

РАЗГОВОР С ХАЛИЕЙ

После того как Рудная биржа отремонтирована, Халия рассказывает персонажам о том, что произошло. Она сообщает следующую информацию:

- **Единственный свидетель.** Вчера вечером группа гоблинов напала на Рудную биржу. Халия была единственной, кто находился в это время в здании биржи, так как остальные члены гильдии распивали алкоголь в "Спящем великане".
- **Украденный камень.** Халия изо всех сил отбивалась от гоблинов, но не смогла помешать им забрать фрагмент краеугольного камня здания.
- **Обмен ударами.** Халия была ранена во время потасовки, поэтому не смогла преследовать гоблинов дальше. Она знает, что сильно ранила нескольких гоблинов, поэтому они не могли уйти далеко.
- **Необычная магия.** Во время боя Халия клянется, что один из гоблинов толкнул её какой-то магической, невидимой силой.
- **По следам гоблинов.** Халия не знает, почему гоблинов заинтересовал краеугольный камень здания; она знает только, что странный "счастливый камень", вложенный в него, пропал.

На вопрос, куда убежали гоблины, Халия указывает персонажам на лес к югу от Фандалина.



ПОВРЕЖДЕНИЕ КРАЕУГОЛЬНОГО КАМНЯ
ОСЛАБИЛО ФУНДАМЕНТ РУДНОЙ БИРЖИ



Столкновение: лагерь гоблинов

Гоблины, напавшие на Рудную биржу, расположились лагерем на поляне в часе ходьбы от Фандалина. Не раненые гоблины вернулись в Покой Зорзулы с осколком, а остальные остались в лагере, чтобы восстановить силы.

Временный лагерь, показанный на карте, состоит из нескольких палаток и небольшого костра. Лагерь расположен в центре небольшой поляны. Когда герои приближаются к лагерю, они слышат, как один из гоблинов жалуется на своего вождя на общем языке:

Надеюсь, остальные успели вернуться, иначе Ракситид получит наши головы!

В настоящее время в лагере остаются три **гоблина пси-налётчика**. Персонаж может избежать внимания гоблинов, если преуспеет в проверке Ловкости (Скрытность) Сл 16. В противном случае гоблины обнаруживают любое существо, входящее в их лагерь. Если один из гоблинов убит, остальные попытаются сдаться.

Зацепка. Подслушав разговор гоблинов в лагере, можно узнать, что вождя гоблинов зовут Ракситид. Это одна из подсказок, которая может помочь героям или Гвин Оресонг установить подлинную картину событий.

Допрос гоблинов. Если кто-то из гоблинов пленён или очарован, персонажи могут отвести

гоблинов в Фандалин для допроса. Какую информацию персонажи могут получить от гоблинов, смотрите в разделе "Что знают гоблины" в разделе "Тяжёлое положение старосты". Что происходит с пленными гоблинами, зависит от вас и игроков. Если персонажи попросят, Харбин Вестер с неохотой заключит гоблинов в тюремные камеры в ратуше, пока персонажи не выяснят, что происходит.

Часовня удачи

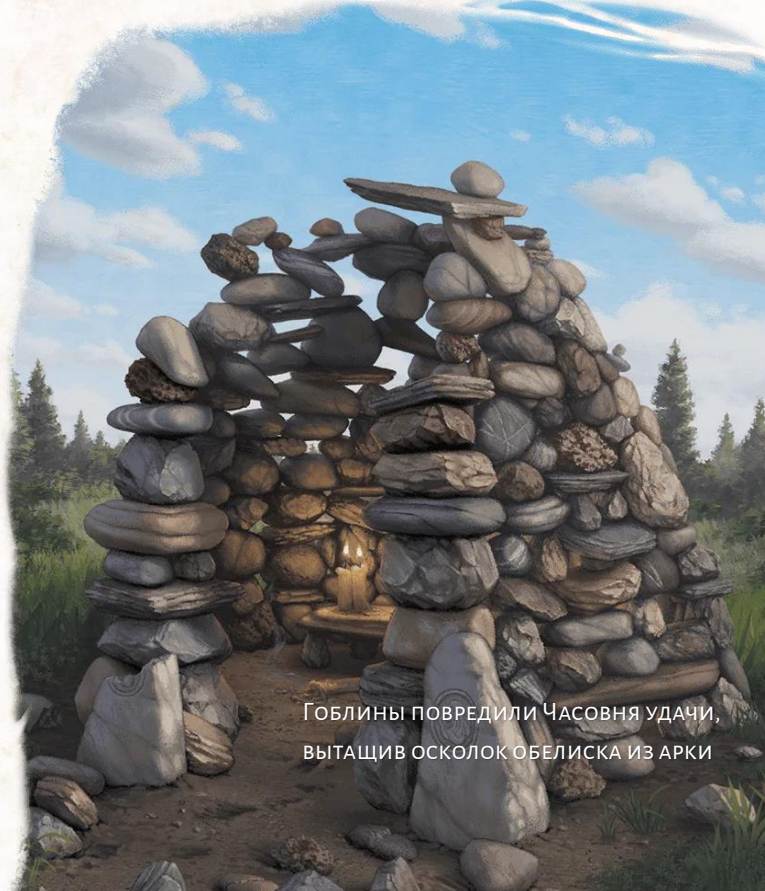
Часовня удачи, построенная из материалов, собранных в окрестных лесах, представляет собой удивительное нагромождение валунов и камней. Никто из жителей поселения не знает, но один из камней в часовне является частью обелиска. Этот небольшой обсидиановый осколок долгие годы служил центральным элементом арки святилища, пока однажды утром не нагрянули гоблины и не вырвали его с насиженного места. В результате вся арка обрушилась на святилище, разрушив его.

Место преступления

Когда персонажи будут исследовать это место преступления, прочитайте следующее:

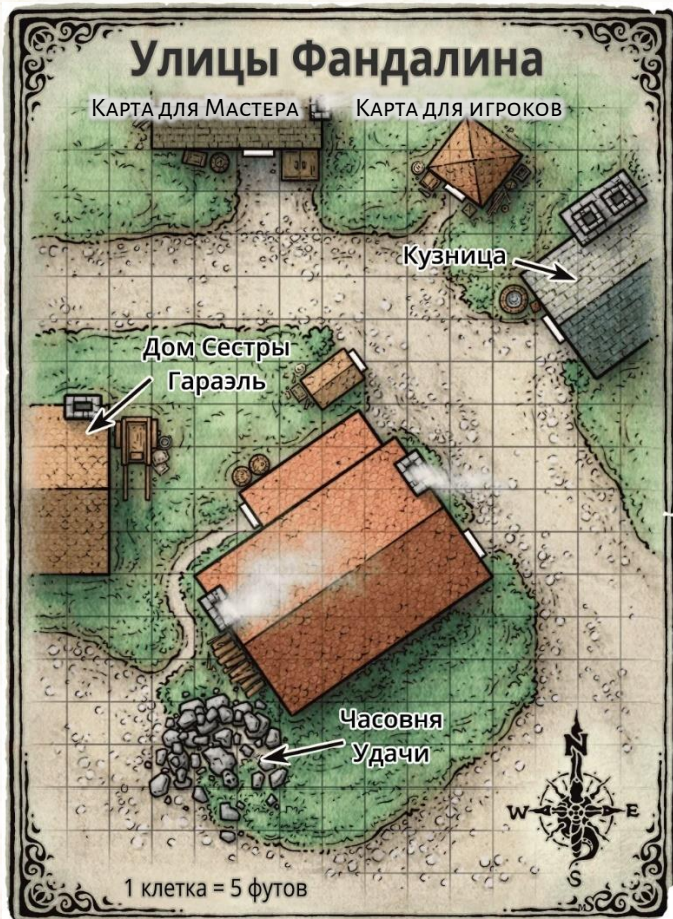
Это место, некогда напоминающее капище с разнообразными камнями и подношениями Тиморе, теперь выглядит довольно неубедительно. Вы видите две фигуры, которые пытаются сдвинуть несколько крупных камней святилища: эльфийку Сестру Гараэль и девочку-человека в возрасте примерно десяти лет.

Девушка, помогающая сестре Гараэль, - Тамара Стоунхилл, дочь трактирщика Тоблена Стоунхилла. Однажды рано утром Тамара пришла в Часовню Удачи, чтобы помолиться



Гоблины повредили Часовню удачи, вытащив осколок обелиска из арки

вместе со своей матерью Триленой. Однако, когда они поднимались наверх, часть часовни обрушилась, и из-под обломков выскочили три маленьких существа - гоблины, которые тащили какой-то камень. С тех пор Тамара и Трилена помогают сестре Гараэль восстанавливать часовню: Тамара сортирует небольшие куски камней, чтобы найти ещё пригодные для использования, а Трилена приносит еду и воду из постоялого двора "Стоунхилл".



Сестра Гараэль. Сестра Гараэль вернулась в Фандалин с задания Арфистов буквально через несколько часов после того, как часовня подверглась акту вандализма. Поэтому она мало что знает о произошедшем. Если к ней обращаются за информацией, она отсылает персонажей к Трилене и Тамаре. Тем не менее, Гараэль заметно расстроена тем, что святыня была осквернена. Она с радостью примет любое предложение о помощи в восстановлении и повторном освящении святыни. Персонаж может помочь, преуспев в проверке Мудрости (Выживание), Мудрости (Религия) или Ловкости (Акробатика) Сл 15. При провале часовня обрушивается ещё сильнее, а персонаж получает 2 (1d4) дробящего урона от падающих камней. После трёх успешных проверок святыня будет восстановлена.

Исследование места происшествия. На карте изображено святилище и прилегающая к нему территория. Персонажи, обыскивающие часовню в поисках улики, находят среди

обломков сломанную шахтёрскую кирку, небольшие, оставленные второпях следы, ведущие в ближайший переулок, и отблеск топора, воткнутого в стену одного из соседних зданий.

Зацепка. Персонаж, осмотревший топор и преуспев в проверке Интеллекта (История) Сл 17, распознает в рунах, выгравированных на топоре, дуэргарское происхождение. Гвин Оресонг сразу же узнает происхождение рун, и топор становится подсказкой, которая поможет ей привести персонажей к Покою Зорзулы.

РАЗГОВОР С ТАМАРОЙ

Тамара, любопытная десятилетняя девочка, сосредоточена на восстановлении святилища. Персонаж может уговорить её отвечать на вопросы во время работы, если преуспеет в проверке Харизмы (Убеждение) Сл 14. После того как часовня будет восстановлена, Тамара охотно отвечает на интересующие персонажей вопросы.

Регулярное служение. Трилена и Тамара пришли к часовне на заре, чтобы провести еженедельное подношение Тиморе, но увидели, как часовня внезапно обрушилась.

Маленькие тени. Трилена и Тамара видели, как три приземистые тени поспешно удалялись от часовни после её обрушения. Тамара клянется, что перед падением святилища она также слышала гогот пронзительных голосов, но не поняла, на каком языке они говорили.

Кража центрального элемента. Судя по тому, как упали камни, Тамара решила, что кто-то похитил центральную часть каменной арки святилища, ничего не установив взамен. Она отмечает, что камень был очень красивого, переливающегося чёрного цвета.

Будучи последователями Тиморы, Трилена и Тамара могут рассказать персонажам о значимости и особенностях святыни, если те не знают об этом.

СПЯЩИЙ ВЕЛИКАН

После того как деятельность Красноклеименных была пресечена героями, "Спящий великан" перестал быть местом встречи преступников. Большинство горожан по-прежнему относятся к этому месту с опаской, хотя некоторые стали заходить в таверну, чтобы выпить чего-нибудь подешевле.

Помимо связей с Красноклеименными, "Спящий великан" известен своей коллекцией дикувинок, собранных путешественниками, посещавшими Фандалин. Одна из таких дикувинок была органично вделана в саму барную стойку: почти сферический кусок сверкающего обсидиана. Согласно местной легенде, это кусок окаменевшего великана, давшего название таверне. В действительности же это осколок обелиска.

Ночью в "Спящий великан" ворвалась банда гоблинов, разбила барную стойку, чтобы извлечь осколок обелиска, и разграбила кухню. Хозяйка таверны, женщина-дварф по имени Гриста, прогнала гоблинов, но не ранее, чем таверне был нанесён значительный ущерб.

МЕСТО ПРЕСТУПЛЕНИЯ

Когда персонажи будут исследовать это место преступления, прочитайте следующее:

В помещении бара "Спящий великан" тихо, лишь изредка раздаётся стук кружки о стол. Сама барная стойка разгромлена, деревянные штанги разбиты в щепки, а столешница расколота пополам. Тем не менее, за разбитой стойкой трудится высокий фиолетовый тифлинг, старательно убирая кружки и тарелки под пристальным взглядом угрюмой хозяйки дварфийки - Гристы.

Гриста мрачно приветствует героев. Она даёт понять, что презирает Харбина и его потуги управлять городом, но хочет, чтобы преступники, разрушившие её бар, предстали перед судом. Она разрешает персонажам свободно перемещаться по таверне, если это необходимо.

Кроме неё, в "Спящем великане" работает только бармен, взволнованный тифлинг по имени Колесо Фортуны, недавно прибывший в Фандалин.

Изучение барной стойки. Персонажи, изучающие барную стойку, замечают под ней грубо намалёванные фрагменты граффити.

Зацепка. Читаемые части граффити гласят: "Здесь был Зорз". Это означает, что здесь был Зорзула, и гоблины оставили граффити, ссылаясь на Покой Зорзулы. Граффити — это подсказка, которая может помочь героям или Гвин Оресонг обнаружить логово гоблинов.

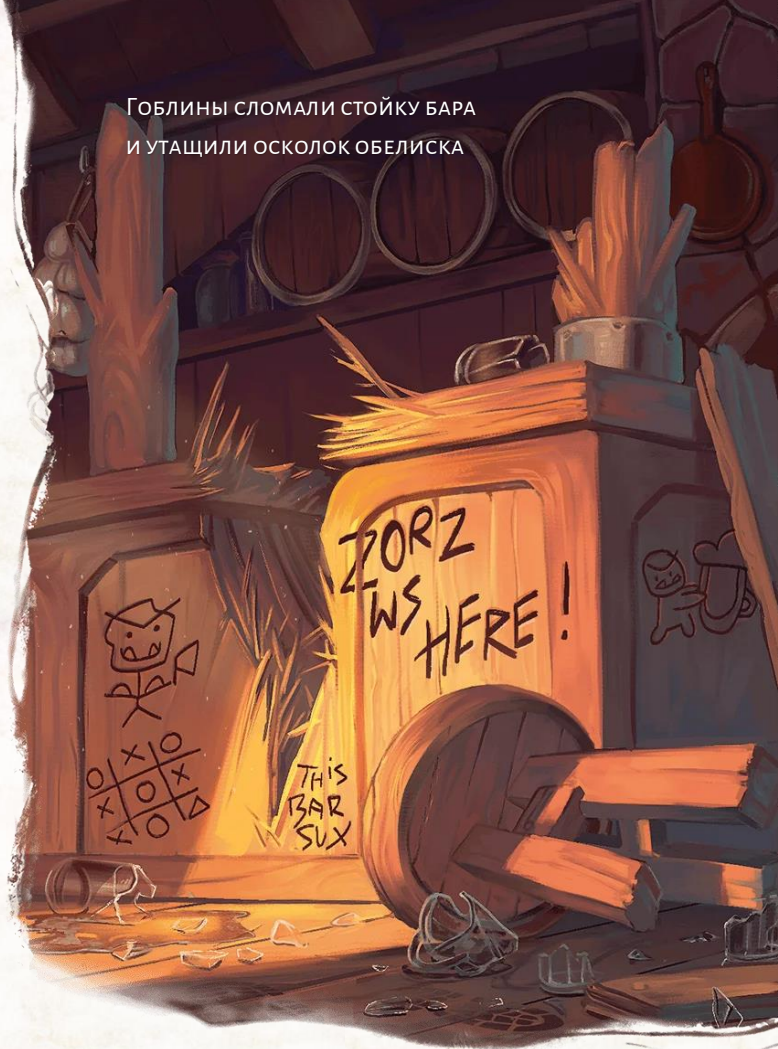
Изучение кухни. Кухня "Спящего великана" пострадала меньше, по сравнению с баром, но многие бочки и ящики с продуктами были разграблены. Персонаж, преуспевший в проверке Мудрости (Внимательность) Сл 15, осматривая кухню, замечает на полу множество мелких медных и серебряных монет. Эти монеты, украденные из хранилища таверны, просыпались из сумки гоблинов, когда Гриста гналась за ними.

Всего здесь 5 серебряных и 7 медных монет. След монет приводит к камину таверны, через который сбежали гоблины. Осмотр крыши приводит к началу раздела "Столкновение: Тайник на крыше".

РАЗГОВОР С КОЛЕСОМ ФОРТУНЫ

Колесо Фортуны всячески старается помочь персонажам и предлагает им бесплатную выпивку. Если персонаж принимает напиток от Колеса Фортуны, прочитайте или перефразируйте следующее:

Гоблины сломали стойку бара
и утащили осколок обелиска



Плавным движением Колесо Фортуны берёт чистую кружку и наполняет её до краев. Прежде чем передать её вам, тифлинг делает движение, чтобы стукнуть кружкой о стойку, но останавливается на середине движения и смущённо краснеет.

Колесо Фортуны объясняет, что раньше в прилавок был вмонтирован большой осколок чёрного камня, но с тех пор, как произошел налёт, он пропал. Камень якобы приносил удачу, и каждый раз, когда подавали напиток, Колесо Фортуны стучал кружкой о камень.

Персонаж, преуспевший в проверке Мудрости (Проницательность) Сл 12, понимает, что Колесо Фортуны что-то скрывает. Если на него надавить, Колесо Фортуны объяснит, что каждый напиток, который они наливали, в итоге получался каким-то "неправильным": эль нередко вызывал головную боль, а медовуха переливалась масляными переливами. Колесо Фортуны не понимал, почему так происходило, и стесняется своей неумелости, считая, что их прокляли. (Не понимая, почему это происходит, они считают, что их прокляли).

Колесо Фортуны не присутствовал при налёте гоблинов на таверну. На вопрос о налётчиках тифлинг направляет персонажей поговорить с Гристой.

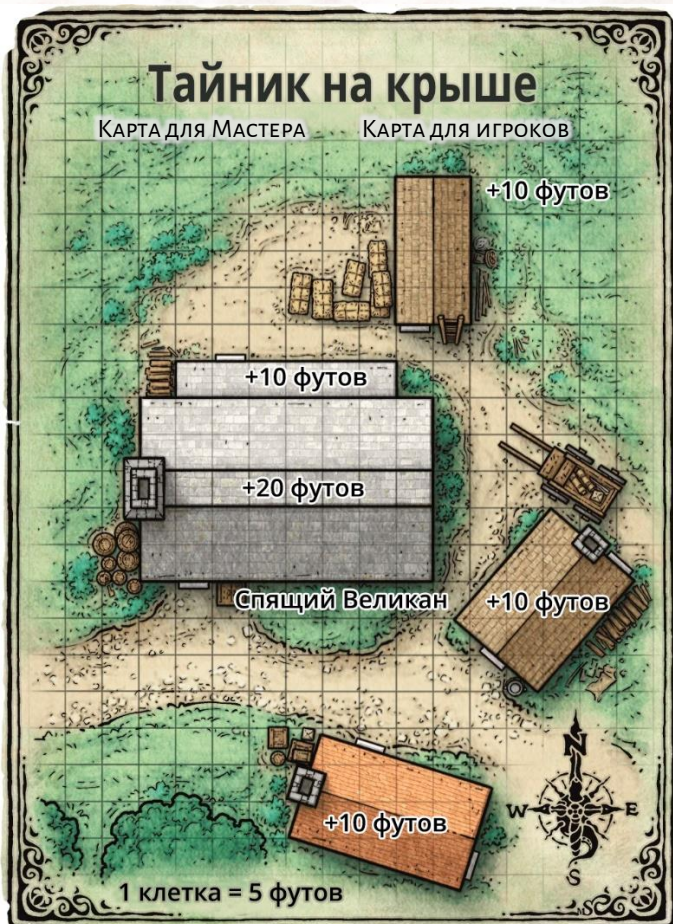
РАЗГОВОР С ГРИСТОЙ

Гриста нехотя делится следующей информацией:

• **Грубое пробуждение.** Гриста проснулась от

звука ломаемого дерева. Когда она наконец спустилась по лестнице, то увидела, что группа из пяти маленьких существ разрушает бар и грабит кухню.

- **Непослушные дети.** Поначалу Гриста приняла этих существ за непослушных детей из-за их роста, но потом заметила их длинные плоские уши и острые зубы. Кроме того, все они носили оружие.
- **Испорченный бар.** К удивлению Гристы, существа не стали воровать еду, а сосредоточились на повреждении барной стойки.
- **Сбежали.** Гриста прогнала существ из бара своей метлой. Несколько существ скрылись через камин и забрались в дымоход.



Гриста не признала в этих существах гоблинов. На вопрос о чёрном камне, вделанном в стойку, Гриста утверждает, что он не обладает никакими особыми свойствами.

Столкновение: Тайник на крыше

Когда гоблины убегали, они случайно обронили мешок с украденными монетами на крышу. Теперь трое гоблинов вернулись, чтобы забрать мешок.

Если кто-нибудь из персонажей поднимается на крышу, рассчитывая найти следы, или если персонажи решили закончить своё расследование у Спящего великана, прочитайте или перефразируйте следующее:

С крыши Спящего великана доносится пронзительный вопль. Вы видите три фигуры гоблинов, стоящих на крыше здания с напряжёнными мускулами. От кулаков двух гоблинов струится зелёная энергия. Третий держит клинок из той же энергии и закидывает на плечо большой матерчатый мешок.

Гоблин, держащий меч и мешок, **гоблин психомандир**, а два других **гоблины психоналётчики**. Все трое гоблинов атакуют, как только их заметят.

Во время завязавшегося боя гоблины стараются оставаться на крыше двухэтажной таверны, используя высоту как преимущество. Как только один из гоблинов будет сражён, остальные убегают, бросив мешок с монетами.

Сокровище. В мешке находится большая часть недельной прибыли таверны: 10 золотых, 14 серебряных и 17 медных монет. Если персонажи отнимут мешок у гоблинов и вернут его Гристe, она будет благодарна. За помощь она предлагает персонажам бесплатное питание в течение недели, хотя еда не особо вкусная.

Покой Зорзулы

Покой Зорзулы - древняя шахтёрская застава дуэргаров, расположенная в одной из гор Меча к востоку от Фандалина. Смысл его названия утерян со временем, хотя в некоторых исторических книгах упоминается могущественный лидер дуэргаров по имени Зорзула, который руководил разработкой недр по всем горам Меча. Однако контроль дуэргаров над заставой прекратился много веков назад, когда Покой Зорзулы захватили свежеватели разума.

После овладения заставой иллитиды десятилетиями правили здесь, даже однажды поместили старший мозг в подземном святилище заставы. В конце концов, колония свежевателей разума также покинула заставу, когда их подземная империя пала, но отголоски их присутствия до сих пор ощущаются здесь.

Покой Зорзулы до сих пор является домом для анклава таинственных гоблинов, называющих себя Соупи. Эти гоблины населяют заставу уже несколько поколений, причем некоторые из них проявляют псионические способности, что объясняется аберрантным влиянием свежевателей разума, также когда-то живших здесь. Лишь недавно гоблины вышли за пределы заставы и разграбили близлежащие территории.

Руководит гоблинами Ракситид Избранный, который получает приказы посредством телепатического кристалла от своих "могущественных богов", в действительности представляющих собой группу свежевателей разума, о которых пойдет речь в этом приключении. (Ракситид ошибочно полагает, что именно эти свежеватели разума являются

источником псионических умений гоблинов, и верит, что эти "боги" щедро вознаградят его за послушание.

Помимо поиска осколков обелиска Нетерил, Ракситиду и его гоблинам поручено принести жертвы своим богам в виде жителей города Фандалин. Некоторые из этих жителей находятся в более глубоких частях Подземья (см. следующие главы), но часть из них удерживается в стенах заставы.

Подойдя к ЗАСТАВЕ

После того как герои узнают от Гвин Оресонг о местонахождении Покоя Зорзулы, добраться до заставы не составит труда. Покой Зорзулы находится в одном дне пути от Фандалина.

Когда персонажи приблизятся к заставе, прочитайте или перефразируйте следующее:

Постепенно горная местность начинает меняться. Серый гравий темнеет до пепельно-чёрного, кустарник становится сухим и редким. Вместо бодрящего холода, свойственного большинству горных вершин, воздух начинает теплеть. Впереди вздымается высокий отвесный утес, в стенах которого виднеются обсидиановые двери — это вход в Покой Зорзулы.

Покой Зорзулы находится внутри массивной горы. Попасть в Покой Зорзулы можно через три точки: парадные ворота (область Z1), жерло термального источника (область Z6) и тоннель в кладовую (область Z9). Персонаж может обнаружить жерло источника и тоннель в кладовую, разведав местность и преуспев в проверке Мудрости (Внимательность) Сл 16. Персонажи также могут знать о входе в тоннель кладовой в результате своих расследований в Фандалине.

Особенности Покоя Зорзулы

Покой Зорзулы обладает следующими особенностями.

Сернистая лава. Застава построена на источнике сернистой лавы. Сера окрашивает лаву в синевато-фиолетовый цвет и наполняет воздух ядовитыми испарениями. Существо, вдохнувшее эти испарения, должно преуспеть в спасброске Телосложения Сл 10, иначе станет *отравленным* на 1 час. Существа, обладающие сопротивлением или иммунитетом к урону от яда, автоматически преуспевают в этом спасброске. При успехе существо получает иммунитет к эффекту ядовитых испарений на 24 часа. Все существа, обитающие в Покое Зорзулы, иммунны к испарениям.

Стены и полы. Стены и полы заставы сложены из серой вулканической породы. Тоннели для добычи полезных ископаемых прорыты в плотной земле и горных породах.

Потолок. Если не указано иное, высота

сводчатых потолков в комнатах составляет 15 футов, а потолков в тоннелях - 10 футов.

Освещение. В потолке и стенах заставы высечены геометрические канавки. По этим канавкам стекает лава, освещая внутренние помещения заставы тусклым голубым светом. Тоннели шахты не освещаются, если не указано иное.

Множество тоннелей!

На карте и в соответствующих описаниях локаций подробно описаны основные участки тоннелей. Однако от них отходят несколько более мелких тоннелей. Эти тоннели когда-то использовались для добычи полезных ископаемых древними дуэргарами, но сейчас они заброшены. Содержание этих тоннелей не имеет значения для основной части приключения. Если персонажи захотят исследовать эти области, не стесняйтесь наполнить эти дополнительные тоннели сокровищами и монстрами, которых вы сочтёте подходящими.

Области Покоя Зорзулы

Следующие области обозначены на карте.

Z1: Вход

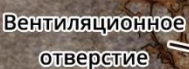
Перед вами возвышается высокая каменная двустворчатая дверь без каких-либо украшений. Вход прикрывают две бойницы, расположенные по одной с каждой стороны двери на высоте около 10 футов над землёй.

Входная дверь не заперта, но закрыта, и слишком тяжела, чтобы её можно было открыть, не затратив при этом 1 минуты на попытку, хотя заклинание Открытие или аналогичная магия с лёгкостью откроют её. Если потянуть за рычаг в области Z2, то двери распахнутся внутрь, и камень со скрежетом столкнется с камнем.

Бойницы. Два **гоблина пси-командира** стоят у бойниц у входа. Бойницы находятся на высоте 10 футов над землёй, и попасть к ним можно по винтовой лестнице в области Z2, расположенной внутри Покоя Зорзулы. Парапет, показанный на карте в области Z2, соединяет две бойницы, что позволяет всем существам, находящимся на уступе, получить укрытие на три четверти от атак снаружи заставы.

Гоблины осторожны с чужаками, но доверчивы, и они недовольны тем, что Ракситид поставил их на охрану. Персонаж может убедить гоблинов открыть дверь либо преуспев в проверке Харизмы (Обман или Убеждение) Сл 15, либо подкупив их взяткой в размере не менее 25 золотых. Если персонажи угрожают насилием, гоблины атакуют. Через три раунда прибывает подкрепление из зоны Z3.

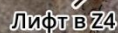
Уровень заставы



Лифт в Z12

Лифт в Z12

Уровень шахт



1 клетка = 5 футов



Z2: ВЕСТИБЮЛЬ

Тусклый голубой свет заливает внутренние помещения заставы, вдоль северных стен которой поднимаются винтовые лестницы. Вдалеке слышны слабые звуки разговоров и стук посуды о посуду.

По обе стороны от двери расположены тонкие винтовые лестницы, которые поднимаются к описанным в области Z1 бойницам, охраняющим вход. На расположенном как раз посередине между бойницами парапете, находится рычаг, открывающий входную двустворчатую дверь. Рычаг находится прямо над дверьми.

Z3: ОБЕДЕННЫЙ ЗАЛ

Голубоватая лава стекает по геометрической выемке, проходящей по верхним краям стен, заливая помещение холодным светом. Три прямоугольных каменных стола и несколько каменных скамеек тянутся во всю длину помещения. За ними сидят несколько гоблинов, накладывая себе в рот белую кашу.

С одной стороны комнаты находится окно, из которого открывается вид на кухню заставы.

В любой момент времени в столовой принимают пищу 2d4 гоблина, 1d6 **гоблинов пси-налётчиков** и 1d4 **гоблин пси-командир**.

Заметив в столовой постороннего, гоблины в панике бросаются в атаку. Они пытаются одолеть незваного гостя численностью, стараясь не убить, а захватить. Если все персонажи опускаются до 0 хитов, они просыпаются пленниками в левом крыле Святилища Индиго (см. раздел "Сражение в Святилище") вместе с похищенными из Фандалина жителями. Персонажи, вошедшие в столовую под видом гоблинов, могут преуспеть в проверке Харизмы (Обман) Сл 15 и пройти незамеченными.

Персонаж может остановить гоблинов, совершив проверку Харизмы (Запугивание или Убеждение) Сл 13. При успешной проверке гоблины прекращают бой, но продолжают настороженно наблюдать за группой. Затем гоблины пытаются заключить с персонажами сделку, разрешая им пройти через заставу, если они разберутся с монстрами, обитающими в её кузнице (область Z7).

Z4: СПАЛЬНИ

Дверь в спальню не заперта и приоткрыта.

Комната полна храпа. Вдоль стен стоят множество грязных двухъярусных кроватей со скомканным постельным бельем. В тёмном проёме западной стены видна открытая шахта, окаймленная металлической решеткой.

В любой момент времени на койках спят 1d6 **гоблинов пси-налётчиков**. Персонажи, вошедшие в комнату, должны преуспеть в проверке Ловкости (Скрытность) Сл 17, чтобы не разбудить гоблинов.

Если их разбудить, гоблины начнут разбегаться и звать на помощь. Однако персонаж, преуспевший в проверке Харизмы (Запугивание или Убеждение) Сл 16, может убедить гоблинов вести себя тихо и не упоминать о присутствии отряда - при условии, что персонажи помогут гоблинам расправиться с монстрами в кузнице (область Z7). На вопрос о Ракситиде гоблины отвечают, что он, скорее всего, находится в синей комнате и общается с могущественными богами, давшими ему и другим гоблинам-псионикам их силы. Речь идёт о Святилище Индиго, которое находится за мостом (область Z19). Гоблины не знают больше никаких подробностей о грандиозном плане Ракситида.

Штрек шахты. Через проем в западной стене можно пройти в шахту, которая спускается вниз на 30 футов. Когда-то в этой шахте находился магический лифт, который рудокопы дуэргары использовали для спуска в горные тоннели, но со временем лифт пришёл в негодность.

Персонаж, который осмотрит лифт и преуспеет в проверке Интеллекта (Анализ) Сл 10, обнаружит вышедшие из строя механизмы лифта, а также его бывший источник энергии: тусклый и потрескавшийся осколок радужного кристалла, который время от времени искрится магической энергией. Любой персонаж, владеющий навыком Магия, может подсказать, что кристалл можно зарядить, прикоснувшись к нему и потратив ячейку заклинания 1-го уровня и более. Механизмы, в свою очередь, могут быть отремонтированы при успешной проверке Интеллекта (Магия) Сл 16; если персонаж владеет навыком "Инструменты ремесленника", эта проверка совершается с преимуществом.

После ремонта лифт непрерывно перемещается между Спальной и Шахтными тоннелями с остановкой 1 мин. в каждом месте.

Z5: УБОРНЫЕ

Из этих уборных несёт отвратительным запахом. Стены здесь заставлены длинными деревянными скамьями с равноудаленными друг от друга дырами, которые выходят в большую выгребную яму. В центре помещения находится длинное корыто, наполненное мутной водой.

Здесь застоялись отходы из выгребных ям.

Тайная дверь. Персонажи, с пассивной Внимательностью равной 13 и более, замечают небольшую выемку в северо-западном углу уборной. Надавив на неё, можно обнаружить вход в скрытый горячий источник заставы (область Z6).



РЕМЕСЛЕННИКИ-НЕЖИТЬ ИМИТИРУЮТ РАБОТУ, КОТОРУЮ ОНИ ВЫПОЛНЯЛИ ПРИ ЖИЗНИ. ОНИ ВРАЖДЕБНЫ КО ВСЕМ, КОГО ВИДЯТ

Z6: Горячий Источник

В центре этой комнаты бурлит большой природный бассейн, наполненный до краев бирюзовой водой. Над поверхностью воды клубится пар, который поднимается к вентиляционному отверстию в потолке пещеры. Сама вода переливается приятным, спокойным свечением.

Горячий источник обладает магическими целебными свойствами, которыми пользовались древние дуэргары, населявшие заставу. Вход в неё был запечатан свежевателями разума (которые испытывали отвращение к источнику), но впоследствии гоблины обнаружили его, хотя вход по-прежнему скрыт в области Z5.

Глубина горячего источника составляет 15 футов. За каждые 10 минут, проведенных существом в этом источнике, оно восстанавливает 3 (1d6) хита.

Вентиляция. На высоте 40 футов над поверхностью горячего источника в скале находится вентиляционное отверстие, через которое выходит пар. Персонажи могут использовать это отверстие как запасной выход из Покоя Зорзулы или вход в него. Забраться в вентиляционное отверстие можно, преуспев в проверке Силы (Атлетика) Сл 18.

Z7: Кузница с видом на море

Гоблины Соулпи забаррикадировали вход в кузницу, опасаясь скрывающихся там монстров. Персонажи, у которых пассивная Внимательность 12 и более, слышат негромкий

стон и шаркающие шаги прямо за дверью.

Персонаж должен преуспеть в проверке Силы (Атлетика) Сл 12, чтобы убрать баррикаду.

Три фигуры — это **дикие пепельники**, нежить, погибшая в ходе захвата заставы свежевателями разума. Пепельники враждебны и немедленно атакуют.

Стеклянные окна от пола до потолка обращены к бурлящему лавовому морю. В ряд стоят три большие почерневшие наковальни, в комнате валяются незаконченные части оружия и доспехов. Неподвижный конвейер с ковшами отбрасывает зловещие тени на пол кузницы. У каждой из наковален стоит по дварфу, кожа которых будто бы покрыта пеплом. Все трое синхронно, с пугающей ритмичностью изображают процесс работы с металлом. Обернувшись в вашу сторону, они заносят острые куски чёрной породы. С хриплыми злобными стонами фигуры устремляются вперёд.

Конвейер с ковшами. Ковши, свисающие с потолка кузницы, являются частью конвейера, построенного для подачи руды в кузницу из нижележащих штолен. В настоящее время конвейер сломан.

Персонаж, который осмотрит это место и преуспеет в проверке Интеллекта (Анализ) Сл 10, обнаружит сломанные механизмы конвейера, а также его потускневший энергетический кристалл. Этот кристалл того же типа, что и кристалл в области Z4, и его и сломанные механизмы можно починить теми же способами. Любой персонаж, владеющий навыком Магия, может понять, что кристалл

можно зарядить, прикоснувшись к нему и потратив ячейку заклинания 1-го уровня и более.

Зарядившись, ковши начинают непрерывно циркулировать между кузницей и складом в горных тоннелях (область Z18). Персонаж, который попытается взобраться на движущиеся ковши, должен преуспеть в проверке Ловкости (Акробатика) Сл 15, иначе упасть с высоты в 20 футов на пол кузницы, получив 7 (2d6) дробящего урона от падения. В кузнице есть высокая приставная лестница, используемая для доступа к содержимому ковшей.

Сокровище. В кузнице разбросаны многочисленные предметы оружия и доспехов. Персонаж, преуспевший в проверке Интеллекта (Анализ) Сл 13, находит один из следующих предметов. При успешном броске на 3 и более персонаж находит не один, а два предмета. Вы можете выбрать, какой предмет найдет персонаж:

- Длинный меч, украшенный мерцающей резьбой, стоимостью 200 золотых
- Бронзовая кираса, украшенная кварцем, стоимостью 500 золотых
- Метательное копьё молнии с золотым наконечником
- Комплект изящных серебряных наручей стрельбы из лука

Z8: Кухня

С потолка кухни свисают куски неизвестного сушёного мяса и трав. В стороне стоит приземистая железная печь, внутри которой тлеют угли. На полу разбросаны полотняные мешки, наполненные зерном и овощами. Из-за угла доносится слабое пофыркивание, и вы видите гигантского барсука, который с голодным видом зарывается мордой в мешок с едой. Барсук смотрит на вас, дружелюбно фыркает и возвращается к своей трапезе.

Окно в западной стене позволяет наблюдать за обеденным залом из кухни и наоборот.

Гигантский барсук, фыркающий на кухне, - неформальный питомец гоблинского анклава. На грязной верёвке на шее гигантского барсука висит грубая бирка с именем; на бирке написано "Бесси" на гоблинском языке. Однажды Бесси пробралась на заставу через кладовку и с тех пор является "Лучшей девочкой" анклава. Она дружелюбна ко всем и обожает поглаживание живота.

Z9: Кладовая

Каменный пол заставы сменяется прохладным земляным полом. В помещении полно бочек и ящиков, в воздухе витает запах плесени. В глубине кладовой виднеется небольшой тоннель.

Большинство продуктов здесь несвежие и полусъеденные.

Сокровище. Персонаж, обыскавший кладовую и преуспевший в проверке Интеллекта (Анализ) Сл 15, находит два зелья большого лечения и одно зелье псионической стойкости, спрятанные за пыльными бутылками с кислым вином.

Тоннель. В задней части кладовки находится тоннель, который прорыла барсучиха Бесси. Этот тоннель ведёт за пределы заставы и может быть использован как альтернативный вход. Существо среднего размера может проползти по тоннелю, без протискивания.

Z10: Апартаменты Капитана

Когда-то эта спальня предназначалась для капитана шахтёрской экспедиции, теперь она служит Ракситиду личными покоями. Дверь в апартаменты заперта, но персонаж может взломать замок, используя воровские инструменты и преуспев в проверке Ловкости Сл 15. Кроме того, персонаж может открыть дверь силой, преуспев в проверке Силы (Атлетика) Сл 15. Ключ есть у Ракситида, который находится в Святилище Индиго в конце этой главы. Вождь гоблинов не разрешает другим входить в эту комнату.

В этих личных покоях стоит большая кровать с балдахином, застеленная шёлковыми простынями. Вдоль стен тянутся каменные полки с книгами и декоративными керамическими кувшинами, а также покрытые пылью знамена, расшитые дварфскими рунами. В одном из углов стоит изящный письменный стол из красного дерева, на котором лежит карта и несколько скомканных листов.

Карта на столе - копия карты, найденной в зале войны Ракситида (см. раздел "Сражение в Святилище"), но на ней отсутствуют названия мест. Осматривая комнату, персонажи у которых пассивная Внимательность 15 и более, также обращают внимание на слабое журчание, исходящее от одного из керамических кувшинов - гладкого, ониксово-чёрного кувшина с геометрической гравировкой, инкрустированного голубыми драгоценными камнями, - который стоит в книжном шкафу.

Журчащий кувшин. На самом деле это Каноп - ритуальный сосуд, в котором хранится душа дуэргара по имени Хольдак Холлоухельм [нейтральный], последнего капитана шахты Покой Зорзулы. Душа Хольдака была заключена в банку свежеевателями разума, когда они овладели заставой; душа так и осталась заточённой в этом сосуде.

Находясь в кувшине, Хольдак может нормально видеть и говорить, хотя его голос звучит не громче шёпота. Увидев вошедших в комнату персонажей, он пытается привлечь их внимание (он уже много лет пытается привлечь внимание Ракситида, но безуспешно). Если персонажи готовы его выслушать, он в отчаянии рассказывает о своем бедственном положении и просит освободить его. Он также

утверждает, что знает план гоблинов, и предлагает персонажам свою помощь. Однако персонаж, преуспевший в проверке Мудрости (Проницательность) Сл 13, понимает, что, несмотря на искренность предложения о помощи, Хольдак знает меньше, чем утверждает.

Кувшин запечатан сложным замком-головоломкой, для открытия которого необходимо сместить корпус и крышку кувшина в нужное место и под нужным углом. Персонаж может открыть замок, преуспев в проверке Интеллекта (Анализ) Сл 15. Персонаж также может попытаться открыть кувшин, преуспев в проверке Силы (Атлетика) Сл 20, и в случае успеха разбивает кувшин. После того как душа Хольдака будет освобождена, она воплотится в виде мирного **псионического пепельника**.

Помощь Хольдака. Хольдак знает планировку заставы, включая потайные комнаты. Если его освободить, он с готовностью станет проводником для персонажей. Хольдак также знает, как починить лифт, конвейер с ковшами и шахтные вагонетки в комплексе.

На вопрос о Ракситиде и гоблинах Хольдак признается, что ему мало что известно об их планах. Он объясняет, что Ракситид стал всё реже появляться в этой комнате. Когда бы Ракситид ни приходил, гoblin всегда выглядит рассеянным, сосредоточенно перебирает обрывки бумаг, а затем в спешке уходит. Хольдак предполагает, что вожак гоблинов, должно быть, строит планы или работает где-то в глубине заставы.

Сокровище. В комнате есть два тайника с сокровищами: отделение поменьше в раме кровати и хранилище побольше. Хольдак знает, где находятся оба тайника и как их открыть.

Отделение в раме кровати использовалось для хранения оружия и других средств защиты на случай непредвиденных обстоятельств. Персонаж должен преуспеть в проверке

Интеллекта (Анализ) Сл 20, чтобы обнаружить очертания ящика в раме кровати. Если нажать на крышку ящика, он откинется; внутри окажутся Кинжал яда и Изумрудный камень элементаря.

Тайная дверь. Любой персонаж, который осмотрит северную стену и преуспеет в проверке Мудрости (Внимательность) Сл 16, заметит небольшой участок стены, на котором выгравированы четыре dwarfsкие руны. Это руны (слева направо) "буря", "смерть", "свет" и "ветер". Эти руны - ключ к открытию потайного хранилища в комнате (область Z11).

Для того чтобы открыть хранилище, необходимо нажать на руны в правильном порядке. Правильный порядок совпадает с порядком рун на стенах, слева направо: буря, смерть, свет и ветер. Если существо коснется рун в неправильном порядке, сработает ловушка хранилища, и существо должно преуспеть в спасброске Ловкости Сл 15, иначе получить урон, который зависит от того, какую руну оно нажимало последней:

Смерть. 13 (3d8) урона некротической энергией.

Свет. 13 (3d8) урона излучением.

Буря. 13 (3d8) урона электричеством.

Ветер. 13 (3d8) урона силовым полем.

После нажатия правильной последовательности потайная дверь в стене открывается в область Z11.

Z11: ХРАНИЛИЩЕ

Затхлый воздух в этом хранилище указывает на то, что его не открывали уже много лет. Внутри - покрытые пылью монеты, драгоценные камни и ткани.

Сокровище. В хранилище находится множество древних монет дуэргаров - 56 платиновых, 350 золотых, 189 серебряных и 304 медных, а также четыре осколка нефрита по 100 золотых и один крупный камень перидот стоимостью 500 золотых. Кроме того, у стены аккуратно сложены три богато вытканых, но порядком запавшихся дуэргарских гобелена стоимостью 75 золотых каждый и бархатная парча стоимостью 145 золотых.

Z12: ВХОД В ШАХТНЫЕ ТОННЕЛИ

В этой небольшой комнате из камня и земли расположены входы в три тоннеля, ведущие на северо-восток, восток и юго-восток соответственно. Одна шахта ведёт на верхний уровень.

Шахта протяженностью 30 футов поднимается в спальню заставы (область Z4). Если персонажи починили лифт в спальне, они могут с его помощью подняться на верхний уровень заставы.

Хольдак



Z13: КОМНАТА РЕМОНТА ВАГОНЕТОК

По всей длине этой комнаты проходит ветхий рельсовый путь. Полдюжины ржавых вагонеток стоят без дела на этих путях, колеса погнуты, тележки покрыты паутиной. Земля завалена древним мусором, а вдоль стен пещеры стоят открытые ящики с покрытыми пылью инструментами. На ящиках лежат три скелета, черепа которых расколоты и рассыпаны по земле.

Это останки трех дуэргаров, ужасные свидетельства давнего вторжения иллитидов. Персонаж, осмотревший тела и преуспевший в проверке Интеллекта (Магия) или Мудрости (Медицина) Сл 16, понимает, что расколотые черепа свидетельствуют о том, что свежеватели разума извлекали мозг.

Вагонетки. Персонаж, исследующий шахтные вагонетки и преуспевший в проверке Интеллекта (Анализ) Сл 10, обнаруживает главный движущий механизм вагонеток: потускневшие осколки того же радужного кристалла, который используется для питания лифта в области Z4 и конвейера с ковшами в области Z7. Любой персонаж, владеющий навыком Магия, может понять, что кристалл можно зарядить, прикоснувшись к нему и потратив ячейку заклинания 1-го уровня и более.

После зарядки вагонеток персонаж может дёрнуть рубильник и вывести вагонетки с ремонтной шахты на главный путь. Главный путь идёт по кругу, проходя через склад (область Z18), ленточную шахту (область Z15) и кристаллическую пещеру (область Z14).

Сокровище. Гоблины уже разграбили мешочки с монетами у скелетов. Однако персонаж, преуспевший в проверке Интеллекта (Анализ) Сл 15, может забрать у одного из дуэргаров покрытые паутиной наручи стремительности.

Z14: КРИСТАЛЛИЧЕСКАЯ ПЕЩЕРА

Тоннель открывается в цилиндрическую камеру высотой двадцать футов. Пещера похожа на внутреннюю часть жеоды, стены которой испещрены сверкающими и искрящимися кристаллами. По спирали через пещеру проходит железная колея, а затем уходит вглубь горы.

Среди камней и кристаллов притаились три **грики**, поджидая потенциальную добычу в засаде.

Когда персонажи впервые попадают в эту пещеру, каждый из них должен совершить проверку Мудрости (Восприятие) Сл 16. При провале персонаж будет застигнут врасплох, поскольку грики начнут атаку. Грики в кристаллической пещере жутко похожи на окружающие их предметы.

Кристаллы. Радужные кристаллические шпиль, покрывающие пещеру, источают



Грики в Кристаллической пещере очень похожи на своё окружение

магическую энергию. Кристаллы можно добыть, чтобы обеспечить энергией различные механизмы заставы, такие как лифт в области Z4, конвейер с ковшами в области Z7 и шахтные вагонетки в области Z13.

Персонажи могут заняться разработкой кристаллических шпилей, расположенных вдоль стен. Каждый кристаллический шпиль обладает КД 15, 25 хитами и иммунитетом к психическому урону и урону ядом. Когда персонаж наносит урон шпилю, он должен преуспеть в спасброске Ловкости Сл 16, иначе получить 5 (2d4) урона силовым полем, так как магическая энергия кристаллов выплёскивается на персонажа.

Когда количество хитов шпиля снижается до 0, он разрушается на 1d6 пригодных для использования осколков. Каждый осколок можно использовать в качестве фокусировки. Этими осколками можно заменить разряженные осколки лифта, конвейера с ковшами и шахтных вагонеток вместо того, чтобы заряжать их ячейками заклинаний. Каждый осколок оценивается заклинателями в 15 золотых.

Вагонетки. Путь шахтной вагонетки проходит сквозь кристаллическую пещеру, входя в неё из отвесной горной выработки (область Z15), а затем по спирали спускается вниз через пещеру. Когда вагонетки въезжают в пещеру, они замедляются, но не останавливаются полностью, что позволяет спокойно производить погрузку сырья.

Z15: ОТВЕСНАЯ ГОРНАЯ ВЫРАБОТКА

Три яруса деревянных лесов тянутся вдоль тридцатифутовой скалы из темного камня. На самом нижнем ярусе шесть фигур занимаются разработкой горной породы. По всей длине скалы проходит приподнятая над землёй рельсовая дорога с вагонетками.

Три **диких пепельника** и три **псионических пепельника** занимают нижний ярус скалы. Они имитируют добычу полезных ископаемых, которой занимались при жизни, и когтями царапают скалу в поисках ценных материалов.

Заиклившись на скальной стене, дикие пепельники становятся враждебными по отношению ко всем, кто их тревожит. Псионические пепельники знают, что их окружает, и неоднократно видели, как Ракситид и его свита проходили через шахту. Персонаж может убедить псионических пепельников рассказать о том, куда ушёл Ракситид, преуспев в проверке Харизмы (Убеждение) Сл 15 или предложив монеты или драгоценные камни общей стоимостью не менее 50 золотых. Псионические пепельники направляют персонажей к переходу в святилище (область Z19).

Вагонетки. Вагонетки движутся по рельсам по верхнему ярусу строительных лесов.

Z16: Отстойник

Едкий запах нечистот врывается в ваше сознание. Тоннель открывается, и перед вами предстает пещера, затопленная сточными водами. Свисающие сталактиты частично скрывают громоздкую массу из чёрного хитина и полупрозрачной бледной кожи, жадно всасывающую сточные воды.

Это существо - **мутировавший отидж**. Давным-давно дуэргарские рудокопы захватили и притащили из Подземья несколько отиджей, чтобы те утилизировали отходы заставы. Отиджы пережили нападение свежевателей разума, продолжая питаться останками и отходами от заключенных, которые находились у иллитидов, однако аберрантная энергия, излучаемая свежевателями разума, деформировала отиджей и их потомков. Теперь этот мутировавший отидж питается сточными водами гоблинского анклава.

Персонаж, преуспевший в проверке Интеллекта (Магия) Сл 15, распознает в поведении и диете этого существа привычки отиджа, хотя его внешний вид радикально изменён. Любой персонаж, столкнувшийся с отиджем под колодцем Бартен в Фандалине, получает преимущество на эту проверку.

Персонажи, желающие избежать внимания со стороны отиджа, должны преуспеть в проверке Ловкости (Скрытность) Сл 12. Если мутирующий отидж заметит постороннего в своем логове, он становится враждебным и нападает.

Сокровище. Полупрозрачная кожа отиджа позволяет увидеть содержимое его желудка. Персонажи, у которых пассивная Внимательность равна 14 и более, замечают в его брюхе кружащиеся блики от переливающегося металлического предмета; это сияющий клевец, который отидж случайно проглотил, пожирая труп гоблина. Магический предмет легко извлечь из тела отиджа после того, как он будет убит.

Z17: Святилище Илсенсина

В этой скудной пещере находится статуя героя дварфа в церемониальных доспехах, но памятник разбит на большие куски. Разрушенная голова статуи лежит на полу. На основании статуи нацарапан странный знак. Пятна странной, тёмной жидкости покрывают скульптуру.

Персонаж, преуспевший в проверке Интеллекта (Религия) Сл 17, узнает в знаке на обезображенной святыне символ Илсенсина, божества-покровителя империи Иллитидов. Святилище было установлено на месте разбитой статуи дуэргара, и кто-то недавно повредил его.

После того как Ракситид возглавил анклав, группа гоблинов обнаружила святилище и разрушила его. Если гоблинов спросить, почему они разрушили святилище, они будут решительно утверждать, что им противно присутствие святилища, но не смогут объяснить причину. (Они не знают, что это побуждение разрушить святилище вызвано связью Ракситида с Илваашем, божеством Дальнего Предела, который презирает Илсенсина).

Энергия Зла. Это святилище теперь насыщено энергией зла Дальнего Предела. При первом прикосновении к святыне или её осмотре персонаж должен преуспеть в спасброске Харизмы Сл 20, иначе персонажа начинает мучить пронзительная головная боль. Кроме того, персонаж получает уязвимость к урону психической энергией. Этот эффект длится до тех пор, пока не будет снят заклинанием или магическим эффектом, снимающим проклятие, например заклинания Высшее восстановление или Снятие проклятья.

Сокровище. Персонаж, осматривающий святилище и преуспевший в проверке Интеллекта (Анализ) Сл 15, находит в обломках кольцо защиты разума, обронённое давным-давно, во времена правления свежевателей разума, в качестве подношения Илсенсину.

Z18: Склад

В этой скудной пещере находится статуя героя дварфа в церемониальных доспехах, но памятник разбит на большие куски. Разрушенная голова статуи лежит на полу. На основании статуи нацарапан странный знак. Пятна странной, тёмной жидкости покрывают скульптуру. Эта комната заполнена штабелями ящиков. Некоторые из них наполовину прикрыты пыльными брезентами, едва скрывающими находящуюся в них руду, другие плотно заколочены. Металлический скрип доносится от конвейера с ковшами, который тянется от пола пещеры к отверстию под потолком. Через северо-западный конец пещеры проходит рельсовая дорога. Огромный конический железный бур, внутри которого полыхает красный огонь, с пронзительным скрежетом устремляется к вам.

Железный бур — это **дьявольский шнек**, пережиток древнего дуэргарского рудника. Он атакует персонажей, вошедших в комнату.

Сокровище. В многочисленных открытых ящиках, расположенных в комнате, находится в общей сложности 30 фунтов необработанной железной руды. Персонажи могут отнести эту руду кузнецу в Фандалине, который изготовит из неё семь железных слитков стоимостью 25 золотых каждый.

Кроме того, в комнате находятся три небольших запечатанных ящика. Каждый ящик можно открыть, преуспев в проверке Силы (Атлетика) Сл 12. В этих ящиках находится следующее:

- полупрозрачный осколок светло-голубого кристалла с прожилками цвета индиго (*Камень сияния*).
- четыре больших куска голубого кварца, стоимостью 30 золотых каждый
- аметист размером с кулак и стоимостью 250 золотых.

Конвейер с ковшами. Если персонажи отремонтировали конвейер с ковшами в кузнице (область Z7), они могут с его помощью перемещаться между уровнем шахт и уровнем заставы. Персонаж, желающий прокатиться в ковше, должен преуспеть в проверке Ловкости (Акробатика) Сл 15, или упадёт на пол с высоты 10 футов, получив 3 (1d6) дробящего урона.

Вагонетки. Через склад проложена рельсовая дорога для перевозки руды. Въезжая в склад, вагонетки автоматически замедляют ход, но не останавливаются полностью, что позволяет спокойно загружать в них сырьё.

Z19: ПРОХОД В СВЯТИЛИЩЕ

Густой жар бурлящей внизу лавы обдаёт каменный мост. На противоположном краю высится обсидиановая пирамида. На её гранях высечены рельефные фигуры древних дварфов, пирующих, торжествующих и ухаживающих за ранеными. Грани пирамиды покрыты сложными геометрическими узорами, которые инкрустированы серебром. В пирамиду ведёт утопленная двустворчатая дверь. Лицевая сторона двери украшена рунами и круглыми канавками, тускло светящимися зелёной энергией.

Мост и площадка перед входом в святилище находятся на высоте 20 футов над лавой.

Дверь в святилище. Дверь к подъёмнику святилища запечатана. Круговые гравировки на двери образуют магический замок, который можно открыть только с помощью псионической энергии. Персонаж, изучивший дверь и преуспевший в проверке Интеллекта (Магия) Сл 15, может понять природу замка двери; если персонаж умеет читать на языке дварфов, он получает преимущество на эту

проверку, поскольку магические руны двери имеют дварфское происхождение.

Замок представляет собой маленький магический предмет, имеющий КД 12, 30 хитов и иммунитет ко всему урону, кроме психической энергии. При нанесении урона замку гравировка становится всё более яркой и сияет зелёной энергией. Когда количество хитов замка снижается до 0, дверь в святилище открывается. Замок и двери остаются открытыми в течение 10 минут, после чего снова запечатываются.

Если персонажи не могут нанести урон психической энергией замку, они могут уговорить гоблина пси-налётчика или гоблина пси-командира помочь им, преуспев в проверке Харизмы (Запугивание или Убеждение) Сл 12 (или подкупив или очаровав гоблинов). Они также могут открыть замок, преуспев в проверке Ловкости Сл 18, используя воровские инструменты.

Замок и двери можно легко открыть изнутри. Двери выходят на круглую каменную платформу диаметром 15 футов, которая автоматически перемещается между проходом в святилище и самим святилищем. Платформа непрерывно поднимается и опускается, останавливаясь в каждом месте на 1 минуту. За 30 секунд платформа преодолевает 30-футовый вертикальный перепад между переходом и внутренним пространством святилища.

СВЯТИЛИЩЕ ИНДИГО

Во времена, когда дуэргары занимались добычей полезных ископаемых, Святилище Индиго в Зорзуле служило местом для проведения религиозных обрядов. Спрятанное глубоко в недрах горы, Святилище Индиго было местом отдыха, восстановления сил и безопасности как для дуэргаров, так и для их союзников.

Однако, когда свежеватели разума захватили шахтёрскую заставу, они извратили святилище для осуществления своих злобных замыслов. То, что когда-то было благословенным залом, стало жилищем для **старшего мозга** колонии. Спустя много лет после того, как свежеватели разума покинули шахтёрскую заставу, псионические остатки их присутствия всё ещё сохранились в святилище, подобно недугу.

Недавно лидер Соулпи Ракситид проник в это святилище. Когда он вошел в святилище, на него обратила внимание группа поклоняющихся Дальнему Пределу свежевателей разума, которые изучали этот регион в поисках столицы для своей новой империи свежевателей разума. Когда они выбрали Фандалин в качестве цели, а разбитый обелиск Нетерила - как средство для осуществления своего замысла, группа зачаровала кристалл, чтобы он послужил каналом для телепатической связи между ними и Ракситидом.

Затем один из фанатиков свежевателей разума подкинул кристалл вождю гоблинов, чтобы тот нашёл его. Когда Ракситид вживил кристалл в свой мозг, в его голове раздались голоса свежевателей разума, и вождь гоблинов посчитал, что общается с богами. Они поручили Ракситиду найти осколки разбитого обелиска Нетерила, спровоцировав тем самым преступления Соулпи в Фандалине.

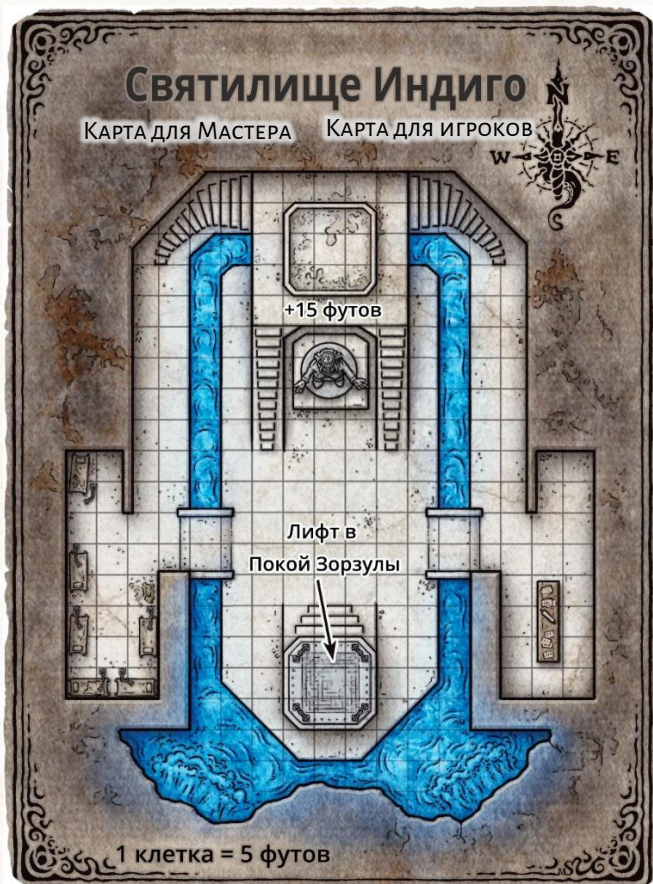
В настоящее время Ракситид медитирует в своем святилище, общаясь со своими могущественными психическими хозяевами и планируя дальнейшие шаги своей миссии.

Вход в святилище

Когда персонажи войдут в святилище, прочитайте или перефразируйте следующее:

Двери подъемника распахиваются, и взору предстаёт огромное святилище, построенное из обсидиана. По обе стороны от входа в святилище низвергаются два водопада лавы, отбрасывая жуткий свет на сводчатый потолок. В противоположном конце святилища возвышается статуя женщины-дварфа. Руки её покрыты трещинами, половина лица раздроблена, но сохранилось слабое изображение добродушной улыбки.

Святилище выполнено из полированного обсидиана со сводчатыми потолками высотой 20 футов. Внутреннее убранство святилища показано на карте.



РАКСИТИД
ИЗБРАННЫЙ

Ракситид Избранный стоит на мезонине позади статуи. Когда персонажи увидят Ракситида, прочитайте следующее:

Этот гоблиноид выше и шире, чем другие гоблины, с которыми вы сталкивались, а его череп разделён кристаллом, что позволяет увидеть его мозг. Он поворачивается, подзывая вас к себе. Его глаза и жилы светятся невероятным зелёным светом.

РАКСИТИД ИЗБРАННЫЙ

Гоблин, стоящий на мезонине святилища, — это Ракситид Избранный. Благодаря своим псионическим способностям Ракситид обладает примитивным ясновидением в пределах заставы, и поэтому вождь гоблинов уже знает о присутствии персонажей до их появления. Ракситид говорит неестественно спокойным, певучим голосом. Поначалу он пытается быть радужным по отношению к персонажам. Не зная, что его "могучие боги" на самом деле являются свежевателями разума, Ракситид объясняет, что он - божественный проводник и что его поиски осколков призваны привести к преображению Материального Плана. Однако каждый персонаж, преуспевший в проверке Мудрости (Проницательность) Сл 16, замечает, как необычно закатываются глаза Ракситида, когда он говорит: это признак того, что гоблин ведёт второй разговор в своем сознании, и что слова, которые он произносит, не принадлежат ему полностью.

СРАЖЕНИЕ В СВАТИЛИЩЕ

Если персонажи не проявляют желания присоединиться к Ракситиду или если кто-то из них угрожает насилием, **Ракситид** становится враждебным. Прочитайте или перефразируйте следующее:

Зелёный свет вырывается из груди Ракситида и устремляется к массивной статуе дварфа. Подобно паразиту, свет проникает в раздробленное лицо статуи, просачиваясь сквозь трещины. Статуя наклоняется вперед, продолжая улыбаться, а Ракситид приказывает ей убить вас.

Статуя представляет собой **щитостража** под контролем Ракситида и сражается вместе со своим хозяином. Щитостраж хранит заклинание **Воображаемый убийца**, полученное от своего создателя-дуэргара, и Ракситид может приказать конструкту наложить его. Если этот бой покажется вам слишком лёгким, добавьте двух **гоблинов пси-налётчиков**, которые спустя 3 раунда присоединятся к бою со стороны Покоя Зорзулы.

Во время боя Ракситид парит над схваткой, используя свои псионические силы, и наносит удары, приказывая щитостражу (и двум другим гоблинам, если они тоже присутствуют) принять на себя основную тяжесть урона. Ракситид сражается до смерти, и, когда у него остается 0 хитов, щитостраж застывает на месте, а остальные гоблины, если они есть, сдаются.

СТРАШНАЯ ПРАВДА

Если Ракситид убит, прочтите следующее:

Ракситид падает на землю, и его кристаллический мозг раскалывается на части. Святилище наполняется какофонией, словно тысячи голосов кричат одновременно. Появляются три голоса, говорящие в диссонирующий унисон.

Голоса шипят:

"Вот ты и добился успеха. Хорошо. Четыре осколка скоро окажутся здесь. Осталось найти три. Ты знаешь свою задачу, малыш. Собери осколки из Талхандерета, Гробницы Талханда и Перекрёстка Виселиц и принеси их нам. Ты переродишься в нечто более великое, чем ты можешь себе представить, и Фандалин станет нашим".

Фанатики из числа свежевателей разума зарядили кристалл псионической энергией и использовали его для телепатической связи с Ракситидом, а также для хранения важных для него сообщений. После того как сообщение прозвучит вслух, кристалл теряет свой свет и становится обычным.

Сообщение, которое проигрывается для персонажей после смерти Ракситида, — это последний приказ свежевателей разума: найти и доставить три других осколка обелиска, спрятанных в Талхандерете, Гробнице Талханда и Перекрёстке Виселиц (подробнее об этих местах читайте в следующей главе).

Каждый персонаж, услышавший сообщение, может преуспеть в проверке Интеллекта (Религия) Сл 13, понимая, что тон послания,

а также средства передачи информации не похожи ни на одну из известных божественных практик — это некая другая могущественная сущность или группа сущностей, выдающая себя за богов.

Ключ. Ракситид носит с собой ключ от своих личных покоев (область Z10 в Покое Зорзулы).

Комната для заложников. Гоблины использовали западное крыло святилища для содержания похищенных ими жертв. Большинство жертв переправляли в другие места, чтобы они служили "подношениями богам" (или пищей для свежевателей разума), но некоторые жертвы были признаны непригодными и оставлены умирать от голода в стенах святилища.

Здесь находятся три узника, и все они используют статблок **обывателя**. Это Дарет Гринт, человек-фермер, троюродный брат старосты Харбина Вестера; Паулина Превин, человек-конюх, иногда работающая в гостинице "Стоунхилл"; и Тамблвик Роллинс, гном-аптекарь.

Они плохо себя чувствуют и почти не приходят в сознание, а гоблины мало что им рассказали. Поэтому они могут вспомнить лишь некоторые моменты, связанные с их пребыванием в плену:

- **Каменный столб.** Гоблины были заняты тем, что восстанавливали какой-то каменный столб.

- **Другие жертвы.** Когда-то здесь было больше жертв. Однако гоблины забрали их куда-то в другое место для "особой цели".

- **Зал войны.** Ракситид использовал восточное крыло святилища в качестве комнаты для планирования боевых операций.

Зал войны. Восточное крыло святилища служит Ракситиду комнатой для планирования боевых операций, где он продумывает экспедиции по поиску осколков обелиска.



Персонаж, исследующий эту комнату, обнаруживает на центральном столе грубо нарисованную карту региона с неаккуратными стрелками и нацарапанными надписями "Перекрёсток Виселиц", "Гробница Талханда" и "Талхандерет". (Персонаж, преуспевший в проверке Интеллекта (Анализ) Сл 15, также обнаруживает грубый набросок расколотого обелиска из тёмного камня.

Четыре из разбитых осколков на рисунке перечёркнуты, а три обведены кружком. Этот набросок обелиска Нетерила, где четыре перечёркнутые части соответствуют осколкам, найденным в Фандалине, а три обведённые - трём оставшимся. Повелители Ракситида описали ему обелиск и с помощью сил Дальнего Предела приблизительно определили местонахождение разбросанных частей обелиска.

Гоблины Соулпи. Хотя Ракситид был их вождем, гоблины Соулпи не особенно ему преданы. Ракситид правил посредством страха и подвергал гоблинов опасности ради собственного эгоистичного желания власти.

Без своего жестокого вождя гоблины ведут себя миролюбиво и с любопытством, хотя и весьма проказливо. Как поступить с гоблинами Соулпи, зависит от персонажей.

Жители Фандалина недолюбливают гоблинов, но персонажи могут при желании легко заключить мир, чтобы вражда между Соулпи и жителями города прекратилась.

ЧТО ДАЛЬШЕ?

Победив Ракситида и выяснив, что в игре участвуют более крупные и зловещие силы, персонажи должны понять, что Фандалин в опасности. Скорее всего, они захотят вернуться в Фандалин, чтобы отдохнуть и спланировать свои дальнейшие действия. Если игроков нужно подтолкнуть в эту сторону, напомните им, что жертвы похищения, находящиеся в святилище, нуждаются в пище и медицинской помощи как можно скорее. Выжившие могут не выдержать самостоятельного путешествия в Фандалин, и персонажам придется сопровождать их до города. По возвращении в Фандалин Харбин выплачивает персонажам оговоренную сумму и выражает им глубокую благодарность за помощь.

Независимо от выбора персонажей в этой части приключения, гоблины уже доставили четыре осколка обелиска из Фандалина свежевателям разума. Теперь приключение превращается в гонку на время, чтобы найти оставшиеся три осколка.

ДАЛЕЕ ПЕРСОНАЖАМ ПРЕДСТОИТ ОТПРАВИТЬСЯ
ВГЛУБЬ ПЕЩЕР ПОД ФАНДАЛИНОМ





ТАЙНЫ, ОЖИДАЮЩИЕ ГЕРОЕВ ПОД ЗЕМЛЁЙ, ЕЩЁ
СТРАШНЕЕ, ЧЕМ ОНИ МОГУТ СЕБЕ ПРЕДСТАВИТЬ

ГЛАВА 6. РАЗРУШЕННЫЙ ОБЕЛИСК

Персонажи победили Ракситида, вождя гоблинов Соулпи, собиравшего части нетерезского обелиска. Однако выяснилась неутешительная правда: Ракситид действовал по приказу гораздо более могущественных существ, которым нужны части обелиска, чтобы обречь Фандалин на страшную участь.

Персонажи обнаружили карту Ракситида, на которой отмечены места расположения оставшихся частей обелиска. (Эта карта приведена на данной странице; вы можете использовать её как раздаточный материал). Кроме того, некоторые жители города всё ещё являются пропавшими без вести и могут находиться в плену в одном из отмеченных на карте мест. Чтобы спасти Фандалин и его жителей, персонажам необходимо собрать оставшиеся обломки обелиска до того, как это сделают повелители. Попутно отряд узнаёт больше об угрозе, нависшей над Фандалином.

ЗЛОВЕЩАЯ ПРАВДА

Гоблины Соулпи служат трём свежевателям разума, которые черпают силу от злобного божества Дальнего Предела по имени Илвааш. Используя божество как искажённое подобие старшего мозга, эти свежеватели разума ещё более чужды, чем другие представители их вида (см. в Главе 7).

Активность свежевателей разума в окрестностях Фандалина не нова: много веков назад, как свидетельствует Покой Зорзулы, свежеватели разума прошли по Подземью под Фандалином и вокруг него, поглощая и уничтожая всё на своем пути. Империя иллитидов в конце концов пала, но угроза, исходящая от свежевателей разума, не исчезла. Теперь они представляют для Фандалина ещё большую угрозу, чем когда-либо прежде.

РИТУАЛ

Свежеватели разума стремятся провести страшный ритуал, в результате которого всё население Фандалина должно превратиться в свежевателей разума.

Но это ещё не всё, ритуал будет действовать на значительном расстоянии - даже из Дальнего Предела, как описано в Главе 8, - и воздействовать на большое количество существ. Однако фанатики узнали от Илвааша,

что для превращения существ в свежевателей разума на расстоянии требуется мощный источник магии.

После долгих исследований фанатики-свежеватели разума пришли к выводу, что ритуал можно провести с помощью нетерезского обелиска. Давным-давно этот обелиск был разрушен, и его обломки теперь разбросаны по всему региону. Фанатикам необходимо собрать эти части и восстановить обелиск как можно полнее, чтобы его древняя сила могла питать их ритуал.

КАРТА

В Главе 5 персонажи узнали о четырёх частях обелиска в окрестностях Фандалина, которые собрали гоблины Соулпи. Теперь эти обломки находятся у фанатиков-свежевателей разума, но для успешного проведения ритуала фанатикам нужно больше частей обелиска.

КАРТА ГОБЛИНОВ СОУЛПИ



На карте Соулпи указали местонахождение ещё трех осколков: заброшенного дварфского храма Талхандерет, склепа под ним и подземного Перекрёстка Виселиц. Эти места находятся в холмах Звёздного металла, в нескольких днях пути к северо-востоку от Фандалина.

В предыдущей главе верный **гримлок**, слуга Кунбракселя (союзника фанатиков-истребителя разума, о котором речь пойдёт ниже), отправился в Покой Зорзулы, чтобы забрать обломки до того, как приключенцы столкнутся с гоблинами.

В этой главе персонажи могут помешать фанатикам получить остальные три части. Фанатики могут попытаться провести ритуал с теми обломками, которые у них есть, но чем больше частей обелиска получат свежеватели разума, тем сложнее будет остановить ритуал. Персонажи должны наперегонки со временем успеть помешать свежевателям разума и их последователям собрать больше осколков обелиска.

ОСКОЛКИ ОБЕЛИСКА

В каждом из трёх подземелий этой главы персонажи могут найти осколок обелиска. Каждый из них больше по размеру, чем были осколки в Фандалине, весит 50 фунтов и имеет площадь более фута. Осколки обладают сверхъестественной прочностью и не могут быть повреждены никакими средствами, которыми располагают персонажи.

ПОХИЩЕННЫЕ ГОРОЖАНЕ

Если устранение угрозы Фандалину не является достаточным стимулом для персонажей, то забота о пропавших горожанах должна побудить их следовать подсказкам предыдущей Главы. В главе 5 отряд спас нескольких похищенных горожан, но одиннадцать человек всё ещё не найдены, и единственной подсказкой о том, где могут находиться эти жертвы, являются места на карте гоблинов. Персонажи не найдут этих жертв в этой главе, но они найдут их позже в ходе приключения.

Помимо перечисленных ниже горожан, по вашему усмотрению, могут пропасть и другие жители города. Подумайте о том, чтобы сделать пропавшими горожанами НИП, с которыми персонажи знакомы. Гвин, Гриста, Сестра Гараэль, Андер и Халия не были похищены, но все остальные, с кем персонажи встречались в Фандалине, могли стать жертвами.

ПРОПАВШИЕ БЕЗ ВЕСТИ

Следующие жители все ещё числятся пропавшими без вести. Используйте для этих жителей статблок **обывателя**.

Не стесняйтесь добавлять других жителей города Фандалин в этот список.

ПРОПАВШИЕ НИП

Имя	Соответствующая информация
Тауния Браун	Человек-флорист; жена Шансы
Аида Камбер	Человек-плотник; сестра Кэтлетт Камбер
Кэтлетт Камбер	Человек-каменщик; сестра Аиды Камбер; невеста Оскара Деятипалого
Нальпина Златоуст	Дварф; странствующий изобретатель
Мильдра Меркель	Орк-фермерша, муж которой разыскивает её в Фандалине
Оскар Деятипалый	Человек-лесоруб; жених Кэтлетт Кэмбер
Шанса	Эльф-фермер; жена Таунии Браун
Ховнар Тартеш	Человек-клерк; брат Менвина Тартеша
Менвин Тартеш	Человек-клерк; брат Ховнара Тартеша
Унмиэль	Эльф-рабочий, чья невеста ищет его в Фандалине
Врамбл	Гном-карьер, чьё животное капибара Виолетта тоже пропала

ПРОХОЖДЕНИЕ ГЛАВЫ

Эта глава начинается с нескольких возможностей для героических действий в городе, но основное внимание уделяется трём подземельям: заброшенному храму Талхандерета, склепу Талханда с привидениями и подземному Перекрёстку Виселиц, которые описаны далее в этой главе. Расположение каждого подземелья грубо отмечено на карте, которую персонажи нашли в конце предыдущей главы. Подробнее об этих местах Гвин Оресонг расскажет отряду в разделе "Возвращение в Фандалин". Персонажи не могут попасть в склеп, не пройдя через Талхандерет, но они могут пойти к Перекрёстку Виселиц до или после исследования храма и склепа.

РАЗВИТИЕ ПЕРСОНАЖА

На момент начала этой главы персонажи должны быть 7-го уровня. В этой главе персонажи могут достичь 9-го уровня, но не более. Это происходит следующим образом:

- Персонажи получают один уровень после встречи с хранителем осколков в Талхандерете или на Перекрёстке Виселиц.
- Персонажи получают уровень, когда одолевают хранителей всех трёх осколков обелиска в этой главе.

Мальчик Пип последовал за странными монстрами вглубь холмов, и персонажи должны вернуть его домой в целости и сохранности.



Возвращение в Фандалин

Прежде чем отправиться в одно из подземелий, персонажам следует из Покоя Зорзулы вернуться в Фандалин. Если они не сразу отправятся на поиски, то мудрая дварфийка Гвин Оресонг пригласит персонажей присоединиться к ней в постоялом дворе "Стоунхилл".

Гвин угощает персонажей едой и напитками. За трапезой она расспрашивает персонажей об их недавних подвигах и о том, куда они собираются отправиться дальше. Карта гоблинов Соулпи удивляет её. Она просит взглянуть на неё, а затем говорит следующее:

"За этими старыми названиями скрываются печальные истории. Талханд означает "скрытые дары". Он связан со жрецами Думатойна, дварфского бога тайн, горного дела и драгоценных камней.

"Талхандерет был великим храмом Думатойна, и многие жрецы были упокоены в склепе Талханда под ним. По предположению учёных, вход в склеп был защищён великой печатью или дверью, и только жрецы Думатойна знали секрет её открытия".

Изучая карту дальше, Гвин указывает на Перекрёсток Виселиц и продолжает:

"Перекрёсток Виселиц находится недалеко от храма, но гораздо глубже под землёй. Это был важный торговый узел, который вырос там, где сходились широкие тоннели. Говорят, что там когда-то вместе работали глубинные гномы, дроу

и дуэргары.

Теперь их нет. История гласит, что много веков назад свежеватели разума прошли по подземному мраку, как страшная волна, поглощая или уничтожая всех, кто попадался им на пути. Перекрёсток Виселиц пал. Пал Талхандерет. Легенды гласят, что свежеватели разума проникли даже в склеп Талханда.

Через какое-то время свежеватели разума покинули эти места, и с тех пор они пришли в упадок. Остались только монстры и призраки. Иногда последователи Думатойна пытаются вернуть потерянные сокровища или очистить опустошённые места. Но никто из них не вернулся".

Гвин считает, что ответы на вопросы о таинственных повелителях гоблинов должны находиться в этих опасных местах. Она призывает к осторожности и предлагает начать с Талхандерета, а не с Перекрёстка Виселиц, хотя бы потому, что она знает о Талхандерете больше. Перекрёсток Виселиц находится дальше, и его опасности неизвестны. В конечном счете, персонажи сами выбирают, как им поступить.

Миссии Фандалина

До отъезда у персонажей есть несколько возможностей помочь жителям Фандалина, а также получить базу для дальнейших действий и больше узнать об угрозе городу, выполнив следующие задания.

Задание: Приключение Пипа

Это побочное задание может предоставить персонажам опорную базу в оставшейся части этой главы и легко может начаться после встречи персонажей с Гвин Оресонг на постоялом дворе Стоунхилл.

Десятилетний сын Тоблена Стоунхилла, Пип, не вернулся после игр в поле к юго-востоку от города. Тоблен или Трилена Стоунхилл просит героев найти Пипа в поле и вернуть его домой.

Любопытство Пипа. Пип заметил трёх **геммулов энцефалонов**, скачущих по холмам к востоку от полей. Он не знал, что это такое, и последовал за ними. Ему показалось, что они опасны, и он надеялся помочь Фандалину, узнав о них больше. Пип хочет стать героем, как персонажи, которых он боготворит.

Однако после того, как Пип немного понаблюдав за геммулами, существа исчезли из виду. Они провалились сквозь крышу дварфских руин и не смогли выбраться.

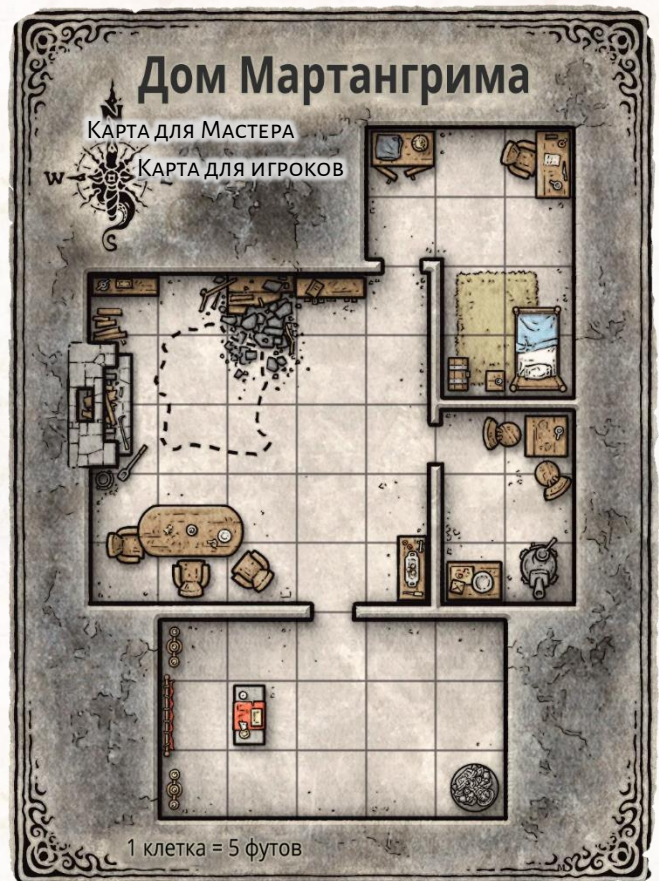
Это поставило Пипа в затруднительное положение. Ему нужно рассказать кому-нибудь о монстрах, но он понимает, что у него могут быть неприятности за то, что он ушёл из города. Хуже того, монстры могут сбежать, и никто не узнает, куда они делись. Он наблюдает за дырой из-за валуна, решая, что ему делать дальше.

Если персонажи не ищут Пипа, мальчик возвращается домой уже в темноте и рассказывает родителям о своём приключении. Стоунхиллы просят отряд исследовать развалины, которые описал их сын.

Поиск Пипа. Самый простой способ найти Пипа - пройти по его следам в поле. Для этого персонаж должен преуспеть в проверке Мудрости (Выживание) Сл 14. В качестве альтернативы персонажи могут вспомнить из своих расследований в предыдущих главах, что Пип дружит с полуросликом Карпом Олдерлифом (Трилена Стоунхилл может даже посоветовать поговорить с Карпом). Карпу не разрешается уходить далеко от фермы Олдерлиф, но он покажет, где видел Пипа, уходившего в холмы.

Идти по следу Пипа легко, потому что он следовал за тремя существами, которые подпрыгивали на маленьких, веретенообразных ножках. Персонажи, прошедшие по следу две мили, находят Пипа, спрятавшегося за валуном. Пип с плохо скрываемым восторгом рассказывает отряду о своём приключении.

Дом Мартангрима. Пип рассказывает персонажам, что в этих развалинах жил дварф Мартангрим, который умер давным-давно, ещё до рождения родителей Пипа. Лестница, ведущая в дом дварфа, обрушилась, поэтому



геммулы не могут выбраться. Пол в развалинах находится на глубине 20 футов, а потолки - на высоте 9 футов. Используйте карту, когда персонажи будут обследовать дом Мартангрима. Пунктирная линия на карте обозначает отверстие в потолке, через которое персонажи могут спуститься в погрузившийся в землю дом.

Среди обломков рухнувшей лестницы затаились три **геммула энцефалона**. Если на них нападают сверху, они отступают в соседние комнаты.

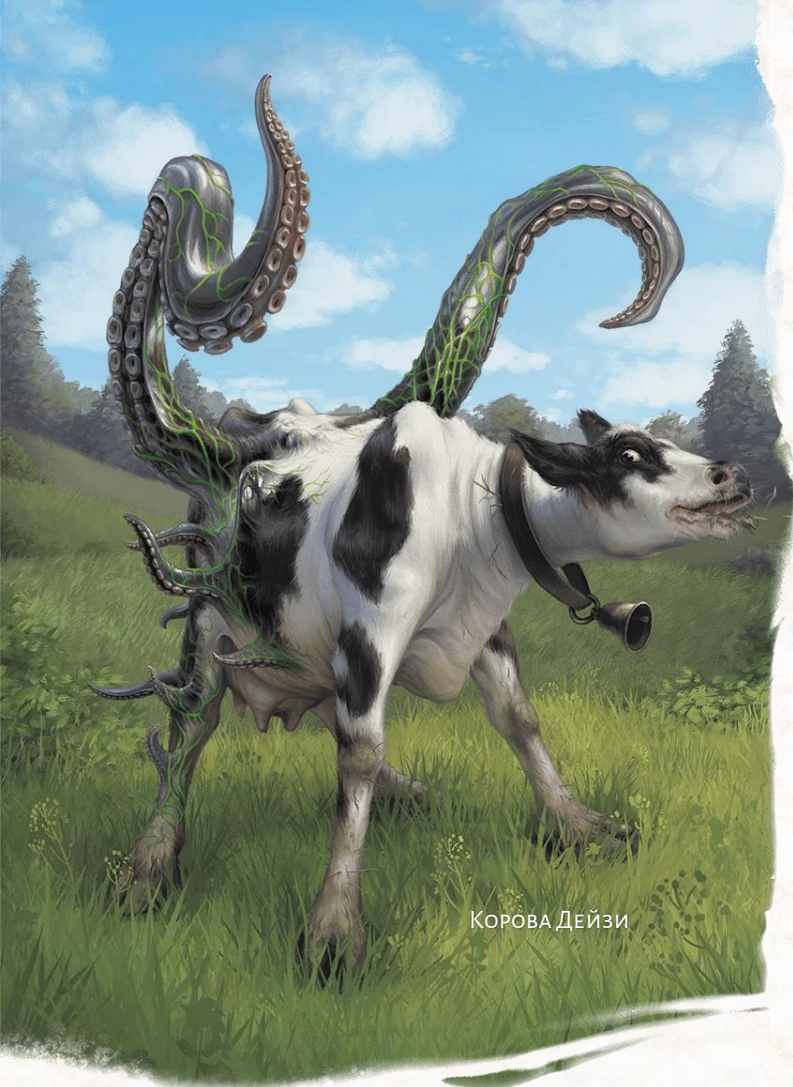
Дневник Мартангрима. В южной комнате разрушенного дома персонажи находят скелет дварфа, лежащий рядом с алтарём Думатойна. Рядом лежит дневник, в котором содержится следующая информация:

- Мартангрим, построивший этот дом более 60 лет назад, был паладином Думатойна. Думатойн поручил Мартангриму вернуть духам покой, когда склеп верных богу был осквернён.

- Мартангрим узнал, что склеп находится под храмом Талхандерет, но сам храм кишит опасными чудовищами. Склеп защищен замком с головоломкой, которую последователи Думатойна решали легче других. (Ответ на головоломку в дневнике не приводится).

- Мартангрим задумал уничтожить беспокойных призраков, обитающих в склепе, чтобы они могли покоиться с миром.

- Тяжело раненным существом, которое он описал как "кишащее нагромождение щупалец", Мартангрим вернулся сюда. В его последней записи говорится о том, что его раны становятся всё хуже.



Корова Дейзи

Если герои поделятся информацией из дневника с Гвин, она вспомнит героические сказания о Мартангриме Доблестном. После победы над геммулами бывший дом Мартангрима может стать хорошей базой для тех, кто продолжит его доброе дело. Там же можно хранить фрагменты обелиска.

Награда. Если персонажи приведут Пипа домой, Стоунхиллы предложат им бесплатные комнаты и питание в своем трактире на всё время, пока они находятся здесь. Персонажи могут получить большую награду за выполнение задания Мартангрима, описанного в разделе "Склеп Талханда" далее в этой главе.

ЗАДАНИЕ: СТРАННАЯ КОРОВА

Не только жители Фандалина страдают от влияния Дальнего Предела. Дейзи, корова, сбежавшая с фермы старого Нарта к северу от Фандалина, съела немного клевера, который рос там, где гоблины-псионики остановились отдохнуть с осколком обелиска. От клевера Дейзи заразилась чем-то странным и тревожным.

Пока персонажи находятся в Фандалине, несколько горожан рассказывают о странном зеленоватом свечении, исходящем из фруктового сада Эдермата. Если спросить об этом Гвин, то она выражает опасение, что здесь может действовать та же странная сила, что и у гоблинов Соулли.

На самом деле источником свечения является корова. Из тела Дейзи периодически выползают щупальца, дергаются и уходят в её кожу, не оставляя следов.

Пища Дейзи. Прежде чем персонажи успеют отправиться во фруктовый сад для расследования, корова неуклюже выходит на городской луг. Как только какой-либо персонаж приближается к ней на расстояние 5 футов, Дейзи срыгивает, исторгая из себя четыре **психических серых слизи**. Слизь используют «Психическое сдавливание» так часто, как только могут, и сражаются до тех пор, пока не будут уничтожены. После того как Дейзи вырвет, свечение вокруг неё и щупальца исчезают навсегда.

ЗАДАНИЕ: ПРОПАВШИЕ ШАХТЁРЫ

Халии Торнтон с Рудной биржи нужно найти пропавших рудокопов. В первую очередь она обращается к персонажу, которого завербовала в Жентарим, но ей нужно, чтобы эта работа была выполнена несмотря ни на что.

Задание Халии. Решив найти такое же прибыльное место, как Пещера Морского Эха, четверо рудокопов недавно проводили разведку в горах Меча примерно в 15 милях к юго-западу от Фандалина. Один из них, человек по имени Верно Тарбун, вернулся с рассказами о "ходячем кустарнике со странными способностями", который заманил старого Валлина Крива в пещеру. Другие рудокопы - дочь Валлина, Элиза, и тихий дварф Картим Хамблпик - последовали за ним, а Верно поспешил в город. Халия указывает на карте место, где произошла эта встреча. Она говорит, что Верно уверен, что кустарник наверняка уже убил остальных рудокопов, но Халия хочет знать наверняка.

Судьба шахтёров. Ползающая насыпь поглотила неосторожного гоблина-псионика и получил часть особенностей гоблина пси-командира. Насыпь наткнулась на рудокопов в горах и решила, что они станут лёгкой добычей. Псионическая ползающая насыпь наложилась Очарование личности, чтобы заманить Валлина в свои лапы, но, когда другие шахтёры завели Валлина в слишком узкую для неё щель, она была неприятно озадачена. Теперь шахтёры находятся в ловушке из-за неутомимого растительного монстра.

Пойманные в ловушку. Халия подозревает, что история Верно произошла на руднике Хардихаммер, владелец которого умер, не оставив наследников. Найти шахту Хардихаммер по указаниям Халии не составит труда.

Пещера, на которую указала Халия, находится на отдельном участке горы, скрытом упавшими обломками и жёстким кустарником.

Шахта Хардихаммер

КАРТА ДЛЯ МАСТЕРА И ИГРОКОВ



Псионическая ползающая насыпь

скрывается в восточной части пещеры и не может напасть на рудокопов в западной пещере. Псионическая ползающая насыпь имеет следующее дополнительное действие:

Использование заклинаний (псионика).

Ползающая насыпь накладывает одно из следующих заклинаний, не требующих материальных компонентов и использующих Интеллект в качестве базовой характеристики (Сл спасброска от заклинаний 8):

Неограниченно: Малая иллюзия

1/день: Очарование личности (уже наложено).

Спасение рудокопов. Когда персонажи спасают рудокопов, Картим благодарит их и говорит, что рудокопам повезло, что они не наткнулись на одну из старых dwarfsких руин в округе. "В таких местах очень не везет", - говорит Картим.

Картим не является последователем Думатойна, но он слышал о великих сокровищах в хранилище Талхандерета и священном склепе под храмом. Он может точно обозначить место на карте, которое соответствует области, про которую персонажи узнали в предыдущей главе.

Сокровище. В плену рудокопы не сидели сложа руки. Пытаясь выкопать путь к отступлению в глубине пещеры, они обнаружили прибыльную жилу серебра.

Если персонажи разберутся ползающей насыпью, рудокопы в качестве благодарности предложат им часть своей доли. Она составляет 250 зм ежемесячно в течение следующего года и выплачивается на Фандалинской рудной бирже.

ТАЛХАНДЕРЕТ

Талхандерет — это подземный храм Думатойна, dwarfsкого бога скрытых тайн. Тысячелетия назад Талхандерет был оживленным и многолюдным храмом, который посещали многие поклонники Думатойна. Талхандерет был построен над священным склепом Талханда, где были погребены самые верные жрецы Думатойна.

В Талхандерете было так же многолюдно, как и в склепе Талханда: рудокопы, торговцы и жрецы приходили туда в поисках мудрости, политических союзов, тайных боевых тренировок и подсказок, где найти богатство. Однако со временем дороги в Талхандерет стали опасными и посетителей в храме стало меньше.

Несколько веков назад Талхандерет был покинут всеми, кроме самых преданных защитников. Воспользовавшись ослабленным состоянием Талхандерета, свежаватели разума напали на него. Во время вторжения произошёл обвал, разрушивший и храм, и склеп.

И захватчики, и защитники храма бросили Талхандерет. признав его утерянным, однако следы психической энергии свежевателей разума никуда не пропали.

После этого события в заброшенном храме поселились бандиты и монстры. Через некоторое время после господства свежевателей разума, искатели знаний принесли в храм один из осколков разрушенного обелиска, а в склеп – другой, надеясь, что близкое расположение этих осколков поможет разобраться в прежних возможностях обелиска. Эта группа подверглась воздействию психической энергии, резонирующей в склепе. Искатели знаний потеряли всякий интерес к исследованиям и бросили осколки.

КУЛЬТ ОБЕЛИСКА

Последними, кто появился в Талхандерете, стала банда, называющая себя Культ Обелиска. Эти культисты были привлечены к разрушенному обелиску, откликнувшись на психический призыв служить высшим силам. Некогда гуманоиды – люди, дварфы и эльфы – приняли силу Дальнего Предела и превратились в **мутирующих гуманоидов**. Они считают, что обелиск служит проводником к сущности из Дальнего Предела.

Злобная аберрация, называемая **скоплением энцефалона**, никогда не покидает обелиск. Скопление энцефалона время от времени порождает странное потомство, называемое геммулами, которых культисты считают потомками инопланетного разума, которому они поклоняются (и с которыми обращаются как со злобными домашними животными).

Культисты отлавливают в Талхандерете ничего не подозревающих жертв и скармливают их скоплению энцефалона в качестве жертвоприношения своему странному богу – если геммулы не съедят пленников первыми.

Культ Обелиска возглавляет Онтарикс Хенлифел. Онтарикс бросил свою семью, чтобы следовать за зловещим шёпотом, который привёл его к обелиску. Сыновья Онтарикса пришли с несколькими помощниками, чтобы постараться образумить своего отца. Эти дроу находятся в читальном зале Талхандерета (область Т14) и могут вступить в переговоры с персонажами.

ОСОБЕННОСТИ ХРАМА

Описанные ниже особенности характерны для всего Талхандерета.

Дварфское строение. Камень, из которого построен храм, остаётся прочным, несмотря на долгое запустение. Сохранившиеся предметы обстановки, такие как столы и

кровати, также сделаны из камня. На стенах преобладает резьба с изображением горных вершин и многогранных драгоценных камней, поскольку эти образы священны для Думатойна.

Темнота. В храме давно уже не горят факелы. Нынешние обитатели Талхандерета полагаются на тёмное зрение. Описание местности предполагает, что у персонажей есть источник света или другой способ видеть в темноте.

Двери. Двери во всем храме сделаны из каменных плит толщиной 2 дюйма (5 см) с простыми ручками на высоте нескольких футов от пола. Подвешенные на старинных петлях, они легко открываются и закрываются. Двери не заперты, если не указано иное.

Потолки. Высота потолков во всем храме составляет 12 футов (3,7 м), если в тексте не указано иное.

ОБЛАСТИ ТАЛХАНДЕРЕТА

Следующие области представлены на карте Талхандерета.

Т1: ВХОД В ХРАМ

Широкая пещера заканчивается огромной двустворчатой дверью, сделанной из камня. На каждой створке – изображение высокой горы с ограненным драгоценным камнем в сердце. Длинный рулон ткани подпирает одну сторону двустворчатой двери. Из расщелины в стене открывается тоннель, ведущий на запад.

На ткани, подпирающей одну створку двери, лежит высохший труп контрабандиста.

Тоннель, ведущий из расщелины на запад, имеет высоту 5 футов, со множеством высеченных ступеней и выровненными скальными стенами. Проход ведёт в область G11 на Перекрёсток Виселиц.

Т2: НАКЛОННАЯ ЗАЛА

Сложная резьба, изображающая горные пейзажи и груды сокровищ, украшает стены этой широкой комнаты, ведущей всё глубже под землю. На нескольких площадках лестницы установлены статуи, на некоторых площадках видны дверные проёмы. Лестница резко обрывается перед стеной из обвалившихся камней, упавших в результате какого-то давнего обвала.

Возле обвала, замаскировавшись под валуны, притаились два **галеб дура** – Фремин и Фруд. Они охраняют медузу в область Т3. Если кто-то приближается к двери в область Т3, один из них встаёт и приказывает нарушителям уйти, а второй готовится к бою, если потребуется.

Если завязывается бой с галеб дурами, обитатели области Т3 приходят на разведку через 3 раунда. Обитатели области Т3 действуют сразу после галеб дуrows.



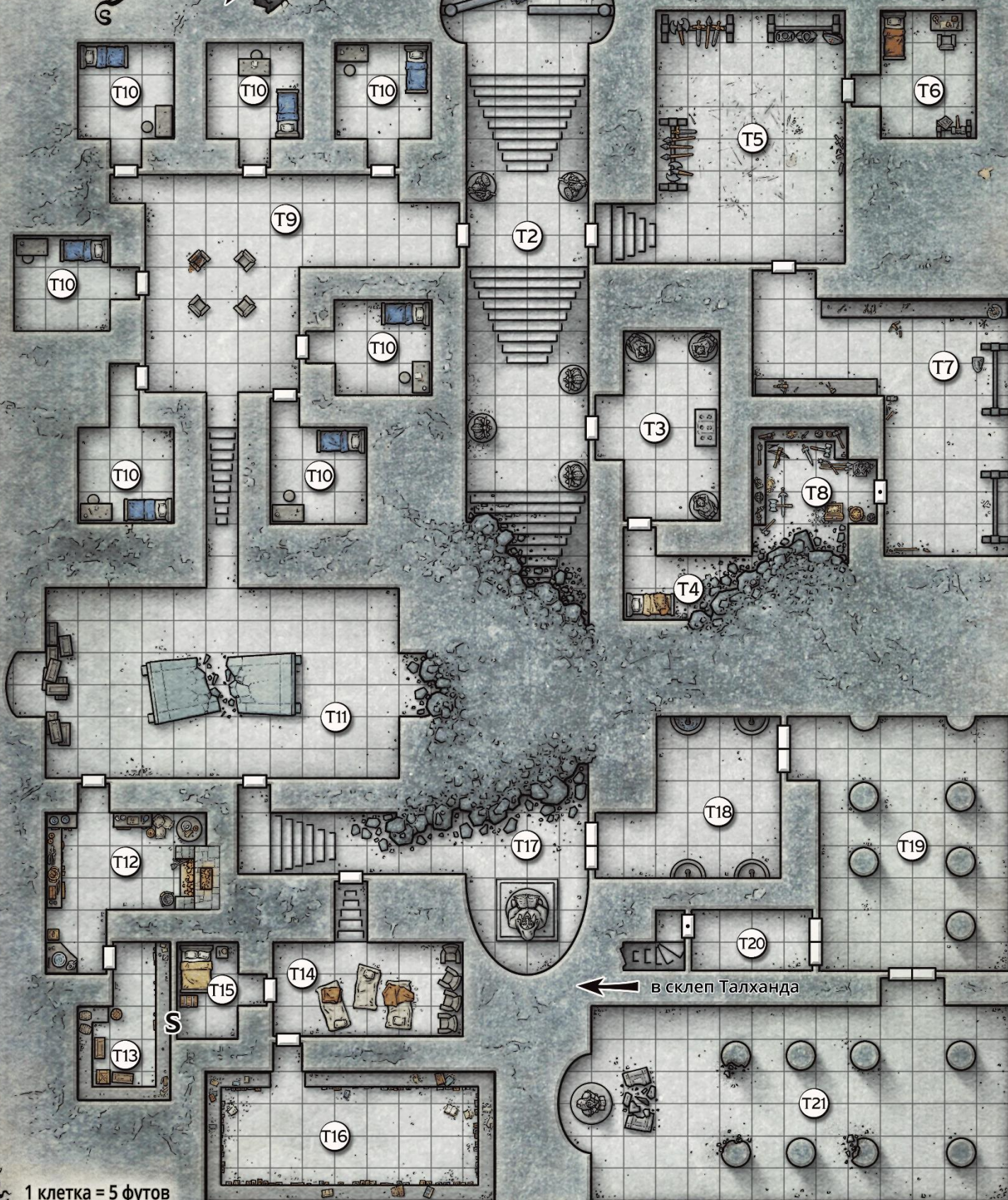
к Перекрёстку
Виселиц

на поверхность

Талхандерет

КАРТА ДЛЯ МАСТЕРА

КАРТА ДЛЯ ИГРОКОВ



1 клетка = 5 футов

в склеп Талханда

Т3: Нижняя часовня

Стены этой комнаты украшены изображениями дварфских рудокопов, стоящих на коленях в благочестивом раздумье. По углам комнаты расположены три статуи людей, преклонивших колени. Алтарь у восточной стены комнаты усыпан углублениями, как будто для драгоценных камней. Дверь на юге ведёт дальше в храм. Внимательно изучая углубления, женщина со змеями вместо волос задумчиво смотрит на алтарь. Рядом с ней невысокое, похожее на камень существо делает записи каменным стилусом на каменной же пластине.

Эта часовня, предназначенная для посетителей Талхандерета, была давно разграблена. Теперь это логово **медузы** по имени Хонна и её спутников. Сейчас с ней только один спутник – **галеб дур** по имени Камерен (остальные находятся в области Т2). Хонна любит искусство и ищет по всему миру самых изысканных существ, которых она может превратить в статуи. Ей нравится здешняя резьба, и она ловит бандитов и исследователей, чтобы заставить их встать на колени и окаменеть; три человеческие статуи – её жертвы. Галеб дуры Хонны боготворят её и охотно служат ей телохранителями. Однако её мало волнует их судьба, и она даже не удосужилась узнать их имена.

Хонна, скорее всего, яростно отреагирует на вторжение, но, если персонажи попытаются с ней поговорить, она начнет врать о святости здешних дварфских духов. Она попросит персонажей встать на колени в раздумье, как показано на резьбе, а затем пытается превратить их в камень.



Хонна

Т4: Покои жреца

Большая часть этой небольшой комнаты давно обрушилась, образовав узкий проход в помещение, расположенное за её пределами. Каменная кровать, устланная мехами, – единственное, что уцелело после обрушения.

Когда-то здесь жил младший жрец, которому было поручено присматривать за часовней; теперь здесь спит Хонна.

В результате обвала образовался узкий проход между этой областью и хранилищем (область Т8). Существа размером маленький и менее могут пройти по этому проходу без помех. Средние и большие существа могут пройти через проход, потратив 8 часов на расчистку валунов (либо один человек расчищает валуны в течение 8 часов, либо четыре человека расчищают валуны в течение 2 часов и т.д.).

Т5: Комната для тренировочных боёв

Вдоль западной и северо-западной стен этой комнаты стоят старые стойки с оружием, а у северной – три стойки с различными доспехами. Выбоины на стенах свидетельствуют о том, что когда-то эта комната использовалась очень активно. Небольшая дверь ведёт на восток.

Здесь можно было не только померяться силами друг с другом, но и сразиться с тремя магически оживленными пластинчатыми доспехами, рассчитанными на дварфов. Эти конструкторы до сих пор стоят наготове, ожидая появления незваных гостей. Один из них – **шлемоносный ужас**, два других – **оживлённые доспехи**. Если персонаж проводит в этой комнате хотя бы нескольких мгновений, шлемоносный ужас произносит на дварфском языке "обычная тактика отряда", и все три доспеха атакуют. Они не атакуют тех, кто явно сдаётся и уходит из комнаты, хотя будут атаковать, если сдавшиеся персонажи вернуться. Доспехи не покидают комнату.

Т6: Покои Мастера тренировок

В этой спальне находится каменный стол, каменная кровать и металлическая подставка, на которой установлена одна изношенная секира.

За годы существования здесь жило много мастеров тренировок. Мастер наблюдал за ходом поединков в соседней комнате.

Сокровище. Секира немагическая, но в качестве древка у неё неподвижный жезл. Кнопка для управления жезлом находится в пределах досягаемости для любого, кто использует секиру в качестве оружия.

Т7: Оружейная

Кроме нескольких разбитых щитов и искореженных арбалетных болтов на потрёпанных полках и крюках, в этом помещении ничего не сохранилось.

Шесть **пылевых мефитов** устроили здесь логово вместе с **умертвием**, которое ходит за

ними по пятам и помогает их злобным выходкам. Когда персонажи входят в эту комнату, существа прячутся, пытаясь устроить засаду. Им удаётся застать отряд врасплох, если один или несколько персонажей не преуспеют в проверке Мудрости (Внимательность) Сл 14.

Когда незваных гостей нет, мефиты предпринимают безуспешные попытки взломать запертую дверь в хранилище (область Т8), чтобы узнать, что находится за ней. Отпереть дверь им не удаётся, а от их неуклюжих попыток замки на двери в хранилище забиваются пылью.

Сама оружейная давно разграблена, но случайные мародёры не смогли взломать тяжёлую запертую дверь в хранилище, расположенную в задней части оружейного склада.

Т8: ХРАНИЛИЩЕ

Дверь из оружейной (область Т7) заперта сложным замком. Если персонажи осматривают её, прочитайте следующее:

Дверь этого древнего хранилища имеет три замка, каждый из которых находится внутри вырезанной на двери горы.

Чтобы отпереть дверь хранилища, необходимо открыть все три замка. Один из замков уже открыт. Два других можно открыть, преуспев в проверке Ловкости Сл 15 используя воровские инструменты. Любой осмотр замков показывает, что они забиты пылью. Если замки не очистить от пыли, то проверки Ловкости при их открытии совершаются с помехой.

Персонажи также могут попасть в эту комнату через разлом из области Т4. Открыть запертую дверь изнутри несложно.

Когда персонажи заглянут в хранилище, прочитайте следующее:

Сверкающие груды монет, статуэток и оружия в этой комнате покрыты тонким слоем пыли.

Сокровище. Клад состоит из 510 пм, 1250 зм, двенадцати мелких драгоценных камней разных видов стоимостью 100 зм каждый, платинового священного символа Думатойна стоимостью 150 зм, трёх золотых статуэток воинов-дварфов стоимостью 400 зм каждая, зелья нецязвимости и очков детального зрения.

Т9: ГОСТИНАЯ

Многие двери ведут из этой комнаты, в центре которой стоят четыре каменных стула, повернутых друг к другу. На одном из стульев видна свежая кровь.

Эта комната служила гостиной. Вокруг окровавленного стула разбросано несколько костей. Персонаж, преуспев в проверке Мудрости (Обращение с животными) Сл 10,

определяет, что это кости козы, и предполагает, что кровь на стуле тоже козья.

Коза недавно отстала от подземного каравана и заблудилась. Когда она забрела в Талхандерет, один из членов Культа Обелиска принес её в жертву в знак беззаветной преданности обелиску.

Если персонажи будут сильно шуметь здесь, Фальфарк (см. область Т10) выглянет из соседней комнаты, чтобы узнать, что происходит.

Т10: ОТДЕЛЬНЫЕ КОМНАТЫ

Этих комнат семь, все они обставлены одинаково. Когда персонажи войдут в северо-западную комнату, прочитайте следующее:

В этой комнате есть только каменная кровать, стол и табурет. За столом сидит фигура в одеянии. Рядом на тонких ножках подпрыгивает пирамидообразная фигура.

В северо-западной комнате сейчас живет **мутирующий гуманоид** по имени Фальфарк и **геммул энцефалона** (см. Приложение А), к которому Фальфарк относится как к стражу. Фальфарк - член Культа Обелиска.

При встрече с превосходящим по численности противником Фальфарк предпочитает неожиданность или вероломство, но он слишком непостоянен, чтобы быть двуличным. Он часто проповедует о камне, который "говорит правду о Дальнем Пределе" и "отправляет своих детёнышей на поиск еды". Он говорит как заблуждающийся пророк и призывает персонажей скормить самого маленького из них своему геммулу. Если персонажи сопротивляются или угрожают ему, Фальфарк и геммул в ярости нападают.

Если в течение недели после встречи с Фальфарком персонажи ничего не предпринимают, геммул превращается во взрослое **скопление энцефалона**, которое первым делом съедает Фальфарка.

Т11: ОБЩАЯ КОМНАТА

Длинный каменный стол в этой комнате разломан на две части. У стены сложены несколько металлических сундуков. Самый большой проём, ведущий из этой комнаты, завален камнями и останками скелетов dwarфов и свежавателей разума.

Давным-давно в этом зале шли ожесточенные сражения между свежавателями разума и защитниками храма. Психические отголоски битвы привлекли сюда **ловушку интеллекта**.

Ловушка интеллекта скрывается в нише за штабелем металлических сундуков. Она усиливает психическое эхо в этой комнате, чтобы показать сцену стоящего на столе и вопящего свежавателя разума, по которому молот одетого в доспех dwarфа ударяет с такой силой, что треснул каменный стол. Изображение dwarфа с торжествующим криком



отступает к сложенным сундукам, приглашая зрителя следовать за ним. Но как только существо попадает в зону действия "Какофонии разумов" ловушки интеллекта, она выползает и атакует. Ловушка преследует отступающих противников и сражается до тех пор, пока не будет убита.

Сокровище. В большинстве металлических сундуков нет ничего, кроме пыли и битой посуды, но в одном из них под несколькими кружками лежит алхимический сосуд.

T12: Кухня

В просторной кухне стоят каменные столы, раковина с чистой водой и печь, в которой находятся горящие угли. К потолку прикреплён стеллаж с кухонными принадлежностями, сделанными из тусклого металла.

На кухне действует несколько заклинаний. Раковина каждый час наполняется свежей водой с помощью заклинания Сотворение или уничтожение воды: сначала вода уничтожается, а затем вместо неё создается чистая вода. В печи поддерживается постоянная температура, подходящая для приготовления пищи. Все эти предметы мебели слишком тяжелы, чтобы их можно было перемещать.

Единственные, кто пользовался этой кухней в последнее время, - исследователи дроу, разбившие лагерь в читальном зале (область T14).

Сокровище. Один из исследователей дроу оставил здесь рюкзак. В нем шелковая веревка длиной 100 футов, три кинжала, чистая книга, набор каллиграфа и серебряный медальон с изображением головы ящерицы с пером за спиной. Медальон стоит 15 золотых монет.

T13: Кладовая

Товары, когда-то хранившиеся на полках этой старой кладовой, давно истлели, и остались лишь несколько пустых бочек и коробок.

Секретная дверь. Персонаж, обыскивающий полки в кладовой и преуспевший в проверке Мудрости (Внимательность) Сл 15, обнаруживает секретную дверь в комнату библиотекаря (область T15). Если нажать на дверь, она распахнётся наружу.

T14: Читальный зал

Четыре больших каменных кресла с широкими подлокотниками отодвинуты к одной стороне комнаты, освобождая место для трёх раскладушек, на которых напряжённо сидят трое дроу.

Дварфы Талхандерета бережно относились к своей библиотеке и не желали делиться её тайнами с посетителями. Обычно искатели знаний обращались к библиотекарю храма и ждали здесь, пока библиотекарь найдёт для них книги.

Здесь временно проживают три **дроу** [нейтральные]. Их зовут Эрдан Воссельт, Тиала Шарн и Веллиос Ките, и всю свою жизнь они

с гордостью работали на семью Хенлифел в качестве охранников и рабочих. Дроу сразу атакуют аберраций, вторгающихся в их лагерь, но осторожно приветствуют других существ (в том числе и персонажей), надеясь избежать насилия и, возможно, даже найти союзников.

Разговор с дроу. Если персонажи не говорят на Эльфийском или Подземном, дроу обращаются за переводом к своим предводителям в области T15. Независимо от того, разговаривают дроу или сражаются, их предводители появляются довольно быстро, чтобы узнать, что происходит.

Дроу делятся следующей информацией:

- **Прибытие.** Дроу пришли из Подземья совсем недавно, через вход (область T1).
- **Братья.** Возглавляют группу Ниталин и Янтдель Хенлифель (см. область T15). Братья пришли, чтобы убедить своего отца, Онтаарикса, вернуться домой. Отец сказал, что он услышал псионический зов, и братья опасаются, что он присоединился к опасному культу (они не знают, что культ возглавляет сам Онтаарикс).
- **Общий враг.** В общей комнате (область T11) обитает псионическое существо. Дроу подозревают, что появляющееся там изображение - какая-то опасная приманка, и избегают этой комнаты.
- **Библиотека.** Прилегающая библиотека заполнена книгами. Янтдель может читать на языках, на которых написаны книги, а другие дроу - нет.
- **Странные питомцы.** Дроу хотят попасть в дальние комнаты, но знают, что культисты слишком сильны, особенно со своими странными питомцами (геммулы энцефалона).

T15: КОМНАТА БИБЛИОТЕКАРЯ

В этой комнате находится широкая кровать, окружённая высокими книжными шкафами. Двое дроу задумчиво перебирают разбросанные бумаги.

В этой спальне отдыхают и строят планы Ниталин и Янтдель Хенлифель, нейтральные **элитные воители дроу**. Братья дроу владеют не только Эльфийским и Подземным, но и Общим языком, а Янтдель - ещё и Дварфским. Среди сделанных ими разрозненных записей наиболее значимым является клочок грубой ткани с картой областей T1, T2 и T9-T17, включая секретную дверь в эту комнату.

Разговор с братьями. Здесь или в соседнем читальном зале Ниталин и Янтдель, скорее всего, будут разговаривать с персонажами. Они добавляют следующую информацию к тому, что уже сказали их союзники:

- **Поиск отца.** Братья надеются найти отца в следующей комнате (область T17), чтобы поговорить с ним, но пока его там нет. Он остаётся в глубине храма.

• **Требуется помощь.** Ниталин и Янтдель просят персонажей захватить Онтаарикса. Они не хотят сопровождать персонажей (или посылать с ними своих помощников), если только персонажи не будут особенно убедительны, так как считают культистов слишком могущественными.

• **Держите крепче.** Братья признают, что их отец вряд ли пойдёт добровольно, поэтому они надеются, что отряд сможет заставить его пойти сюда. Что будет с другими культистами, их не волнует.

• **Исправление необходимо.** Братья уверены, что смогут убедить отца в ошибочности его пути, несмотря на решение Онтаарикса присоединиться к культу.

• **Стоимость усилий.** Если персонажи попросят вознаграждения, Янтдель покажет свой магический медальон (см. "Сокровище" ниже) и согласится обменять его на отца.

Секретная дверь. Персонаж, обыскавший комнату и преуспевший в проверке Мудрости (Внимательность) Сл 12, находит секретную дверь в кладовую (область T13). Персонажи находят её автоматически, если они уже изучили карту братьев дроу. Если потянуть за скрытый рычаг, то секретная дверь распахнётся.

Сокровище. У Янтделя есть медальон здоровья, который он отдаёт персонажам в качестве награды, если они вернут его отца. Он также даёт его персонажам, вернувшимся с известием о том, что его отец убит, если только Янтдель поверит, что персонажи пытались уладить дело с Онтаариксом мирным путём.

T16: БИБЛИОТЕКА

Каменные стены комнаты от пола до потолка заняты полками. На полках стоит множество перекошенных книг, от которых остались лишь обрывки и пыль, хотя несколько книг, переплетённых в металл, пережили долгие годы запустения.

Исследователи дроу просмотрели уцелевшие книги в этой библиотеке, но не нашли ничего полезного. В большинстве сохранившихся книг описывается вера Думатойна, секреты огранки драгоценных камней или забытые рудники. Книги написаны на дварфском языке.

Гранитная книга. Одна из книг, до которой дроу ещё не добрались, имеет металлические страницы и обложку из тонких гранитных пластин. Эта книга - "Гранитная книга", сборник секретов Талхандерета. На книге сохранился древний защитный оберег: когда к ней прикасаются, из пола поднимаются два **земляных элементаля** и атакуют всех, кто не носит священный символ Думатойна. В книге перечислены те, кто похоронен в склепе Талханда. В ней также содержатся инструкции на Дварфском языке о том, как открыть вход в склеп в области T20.



Т17: ИЗУРОДОВАННАЯ СТАТУЯ

В конце величественного, но заваленного обломками зала, в нише, на высоком постаменте, стоит огромная статуя учёного дварфа. Какое-то гуманоидное существо раскалывает голову статуи, превращая её в плачущее нечеловеческое лицо. У основания статуи стоят четыре пирамидообразных фигуры с ножками. Двустворчатая дверь ведёт на восток.

Высота этого помещения, некогда находившегося в конце Углублённого зала (область Т2), составляет 30 футов.

Кульٹ Обелиска трудится над тем, чтобы превратить эту статую Думатойна в подобие скопления энцефалона, охраняющего почитаемый ими осколок обелиска. Высота постамента - 15 футов, а высота статуи на нём - ещё 10 футов.

Статую уродует **мутирующий гуманоид** по имени Малиния. Малиния сидит на широких плечах статуи на высоте 20 футов над полом. Четыре **геммула энцефалона** время от времени грызут каменные осколки, которые падают сверху при работе Малинии. Культистка быстро отправляет геммулов в бой и поддерживает их со своего высокого места, используя умение «Кошмарный взрыв».

Т18: КОМНАТА ДЛЯ ОМОВЕНИЙ

Четыре фигуры в капюшонах, стоящие по кругу в центре этого помещения, молятся низкими, неразборчивыми голосами.

Возле северной и южной стен этого помещения расположены четыре каменных резервуара, над которыми видны металлические краны. Северо-западный кран сломан и зарос грибами, мутная вода капает из него в резервуар. Остальные резервуары сухие.

В этих бассейнах омывались поклонники Думатойна, прежде чем войти в зал поклонения (область Т21). Здесь сейчас обитают четыре **мутирующих гуманоида**, которые являются членами Культа Обелиска. Один из них - Онтарикс, отец братьев из области Т15. Он обладает статистикой мутирующего гуманоида, но у него есть ещё и Обман +4. Трёх других мутантов зовут Чалс, Харрали и Паулам.

Культисты рады видеть людей, которых они могут убить и скормить монстру в зале поклонения на юге (область Т21). Они заметили затаившихся здесь исследователей дроу и жаждут сразиться. Они произносят фразы вроде "Пища для обелиска - пища для мозга!" и "Ваши души будут витать в Дальнем Пределе!".

Культисты рады видеть людей, которых они могут убить и скормить монстру в зале поклонения на юге (область Т21). Они заметили затаившихся здесь исследователей дроу и жаждут сразиться. Они произносят фразы вроде "Пища для обелиска - пища для мозга!" и "Ваши души будут витать в Дальнем Пределе!".

Если персонажи выражают желание поговорить с Онтариксом, он делает вид, что отзывает своих культистов и слушает персонажей. Он предлагает поговорить,

но старается оставаться в поле зрения других культистов. Онтарикс не намерен покидать Талхандерет только потому, что его сыновья "слишком невежественны, чтобы понять, что обелиск — это замочная скважина к невозможным истинам Дальнего Предела". Как только у Онтарикса получается, используя притворную дипломатию, разделить персонажей, оставить одного или обоих сыновей в одиночестве, или получить любое другое подобное преимущество, он атакует. Любой персонаж, преуспевший в проверке Мудрости (Проницательность) Сл 14, раскрывает его замысел.

Краны. Только заросший грибами кран остаётся в рабочем состоянии. Быстрорастущий гриб съедобен, а вода, проходящая через него, удивительно питательна. Культисты питаются и тем, и другим, хотя гриб испорчен энергией Дальнего Предела и способствует мутациям культистов.

Т19: Зал Шествий

На колоннах этого зала для шествий изображены благочестивые дварфы с кирками в руках.

Когда-то эти изображения были великолепно раскрашены, но сейчас остались лишь следы краски вокруг глазниц и сцепленных рук дварфов, оставляя впечатление болезненности и подозрительности.

Т20: Вход в склеп

В западной части этого длинного помещения находится сложная резьба, изображающая гору, усыпанную драгоценными камнями. На западной стене находится циферблат, покрытый более простой резьбой. В центре циферблата имеется граненая выемка, похожая на гнездо для драгоценного камня. Над циферблатом выбита фраза: "Только полный дар открывает склеп".

Циферблат служит замком для входа в склеп Талханда. Циферблат пересекают четырнадцать отверстий с резьбой, в верхней части которых находится неподвижная стрелка, направленная вниз. Углубление в центре циферблата — магический ключ, в который нужно вставить огранный драгоценный камень.

Думатойн знает. Любой персонаж, поклоняющийся Думатойну, знает, как открыть замок (описано ниже). Гранитная книга в области Т16 содержит инструкции по открытию замка на дварфском языке.

Отпирание склепа. Резьба на циферблате изображает огранный драгоценный камень на разных стадиях завершения работы — от едва намеченного до готового огранённого камня. Как и в случае с комбинированным замком, циферблат необходимо повернуть в правильном порядке. Правильная комбинация начинается с изображения наименее законченного камня и далее по порядку, заканчивая резным изображением наиболее завершённого камня.



После того как персонажи повернут циферблат в правильном порядке, необходимо поместить драгоценный камень в центральное гнездо, чтобы открыть замок. Для этого подойдет любой из драгоценных камней, находящихся в Хранилище (область Т8).

Персонаж, преуспевший в проверке Интеллекта (Магия или Анализ) Сл 13, понимает, как открыть замок. Как только замок будет открыт, персонажи смогут открыть дверь в склеп Талханда.

Неправильное решение. Если персонажи вставляют драгоценный камень после того, как набрали неправильную комбинацию, в комнате раздаётся грохот. Находящиеся в комнате существа должны совершить спасбросок Телосложения Сл 14, при провале получая 22 (4d10) урона звуком, при успехе - только половину урона.

Эта защита срабатывает только один раз. После её срабатывания персонажи могут пробовать другие решения, пока замок не откроется. После того как персонажи потратили 1 час на попытки открыть замок, они случайно набирают правильную комбинацию и понимают, что им нужно вставить драгоценный камень в углубление.

Альтернативное решение. Свежеватели разума, напавшие на Талхандерет давным-давно, нашли другое решение этой загадки. Центральное углубление может быть перегружено психической магией, независимо от расположения циферблата. Если нанести выемке не менее 20 урона психической энергией, замок разрушится и откроется. Персонажи, преуспевшие в проверке Интеллекта (Магия) Сл 14, понимают это. По вашему усмотрению, Онтамикс или другие мутирующие гуманоиды могут предложить это решение при допросе.

Т21: Зал Поклонения

В этом зале есть несколько колонн с резными изображениями гор. Некоторые из колонн сломаны и почернели, как будто от сильного огня. На западной стене высечена статуя дварфского короля, стоически сжимающего в руках боевой молот. Алтарь у ног статуи разбит в щепки, вокруг него подпрыгивает мозгообразная масса из студенистых яиц. Среди обломков лежит черный осколок камня со светящимися зелеными вкраплениями.

В этом большом Зале Поклонения проходила ожесточенная битва между свежевателями разума и защитниками храма. Статуя, изображающая один из аспектов Думатойна в виде царственного дварфа, уцелела, а вот алтарь перед ней - нет.

Осколок обелиска. В обломках алтаря покоится осколок нетерезского обелиска. Подробнее о его свойствах читайте в разделе "Осколки обелиска" в начале этой главы.

Магическая энергия обелиска усилила затянувшееся психическое эхо от свежевателей разума. Эти отголоски привлекли как **скопление энцефалона**, так и членов Культа Обелиска. Скопление энцефалона постоянно находится здесь, в западном конце комнаты; ему не нужно выходить, потому что культисты кормят его похищенными ими жертвами. Культисты заходят в эту комнату только для кормления, так как считают её священным местом.

Если персонажи потерпят неудачу.

Персонажи могут добраться до этой комнаты, но будут вынуждены отступить. В этом случае фанатики-свежеватели разума успеют послать миньонов за осколком обелиска. Если персонажи не вернутся быстро, эти злодеи завладеют осколком и доставят его фанатикам в Иллитинох (см. далее в этом приключении). Запишите, если это произойдет, так как это изменит то, как персонажи будут противостоять фанатикам-свежевателям разума в Главе 8.

СКЛЕП ТАЛХАНДА

Склеп Талханда, построенный под Талхандеретом, был местом упокоения жрецов Думатойна (известных как Талханд). Свежеватели разума, напавшие на Талхандерет давным-давно, также разграбили склеп, и психическое эхо, оставленное ими на этом священном месте, сохраняется до сих пор.

ОСОБЕННОСТИ СКЛЕПА

Разгадав головоломку у входа в склеп Талхандерета (область Т20), персонажи могут входить в это сооружение, когда им заблагорассудится. В склепе Талханда встречаются следующие особенности.

Дварфское строение. Склеп представляет собой прочную дварфскую конструкцию. Его камень остается прочным, несмотря на тысячелетия запустения. В склепе часто встречаются изображения жрецов-дварфов, горных вершин и многогранных драгоценных камней. Тонкие чары заставляют резьбу на драгоценных камнях сверкать, как настоящие самоцветы.

Темнота. Склеп не освещён, и его обитатели полагаются на тёмное зрение. При описании областей предполагается, что у персонажей есть источник света или другой способ видеть в темноте.

Двери. Двери во всем храме сделаны из каменных плит толщиной 2 дюйма с простыми ручками на высоте нескольких футов от пола. Они легко открываются и закрываются на старинных петлях. Двери и секретные двери не заперты, если не указано иное.

Потолки. Высота потолков во всём склепе составляет 12 футов.

Безымянные. Хотя здесь похоронено множество умерших, нигде не указаны их имена. Последователи храма верили, что Думатойн дает Талханду новые, тайные имена во время смерти, поэтому их земные имена не запечатлены в памяти.

ПРИЗРАКИ СКЛЕПА

В склепах сохраняются отголоски вторжения свежевателей разума, и эти отголоски делают обитающих в склепе духов беспокойными. Если в тексте упоминается призрак склепа, бросьте **d6** и обратитесь к таблице "Призраки склепа", чтобы определить какой призрачный образ или эффект встретился в склепе (или выберите любой другой). Призрак не может покинуть место, где он появился, и физически никак не взаимодействует с персонажами.

В каждой области, где есть призрак, существует способ избавиться от него (обычно это восстановление интерьера или удаление последствий вторжения свежевателей разума); эти способы перечислены в соответствующих областях. Упокоение призрака означает, что призрак больше не появляется в этом месте. Любой персонаж, поклоняющийся Думатойну, знает, как упокоить призраков. В противном случае это знают персонажи, преуспевшие в проверке Мудрости (Внимательность) Сл 12.

Если персонажи долго отдыхают в склепе, то в любое время во время их отдыха в этом месте может появиться случайный призрак склепа. Эти случайные призраки не могут быть упокоены, и для очищения склепа их не нужно уничтожать. После очищения склепа призраки в нём больше не появляются.

Эти призраки вызывают тревогу, и пятый и шестой варианты в таблице ниже связаны с телесным ужасом. Прежде чем включать последние варианты в игру, убедитесь, что игрокам будут комфортны эти ситуации; либо можно делать бросок **d4** вместо **d6**.

ПРИЗРАКИ СКЛЕПА

d6	Призрак
1	Каждый персонаж ощущает прикосновения к коже головы, как будто чьи-то щупальца ищут слабое место в черепе.
2	Призрачный образ пожилого дварфа в жреческом облачении бродит вокруг, словно в шоке, держа в руках боевой топор, испачканный фиолетовым ихором.
3	У каждого персонажа появляется назойливое предчувствие, что свежеватели разума сейчас вторгаются в какое-то священное или тайное место, важное для персонажа, например, в дом его детства.
4	Каждый персонаж слышит тихое бормотание на дварфском языке, которое повторяет: "Пожиратели мозгов пришли! Спасите нас! Если же вы не можете нас спасти, то отомстите за нас!".
5	На полу лежит призрачный образ одного из персонажей (выберите случайным образом), череп которого вскрыт, а мозг извлечён. Призрак ничего не делает, только дёргается и пускает слюни.
6	Призрачный образ дварфа-зомби отползает от стены, прикладывая сгнивший палец к губам, а затем другой рукой раздвигает грудную клетку и показывает драгоценный камень, спрятанный в грудной полости. Затем зомби исчезает в стене. Это повторяется каждые несколько минут, и призрак каждый раз появляется из другого участка стены.

ОЧИЩЕНИЕ СКЛЕПА

Очищение склепа Талханда требует уничтожения всех призраков склепа и победы над ними. После этого по склепу разносится вздох, похожий на скрежет камня, а в каждой комнате на мгновение вспыхивает свет. Больше ни в одной области склепа призраки не появляются, и спонтанные призраки не возникают.

Места появления призраков. Спонтанные призраки появляются в призрачном зале склепа (область P2), на пути Почёта (область P6), в ковчеге (область P7), на пути Доблести (область P11) и зале с привидениями (область P16).

Благословение Думатойна. Когда персонажи очищают склеп, любой персонаж, который помог упокоить призрака или победил одного из призраков склепа, получает благословение Думатойна. Думатойн может отменить это благословение в любой момент по вашему усмотрению, например, если персонаж окажется врагом дварфского рода. В остальном благословение соответствует правилам благословений, приведённым в Руководстве Мастера подземелий:

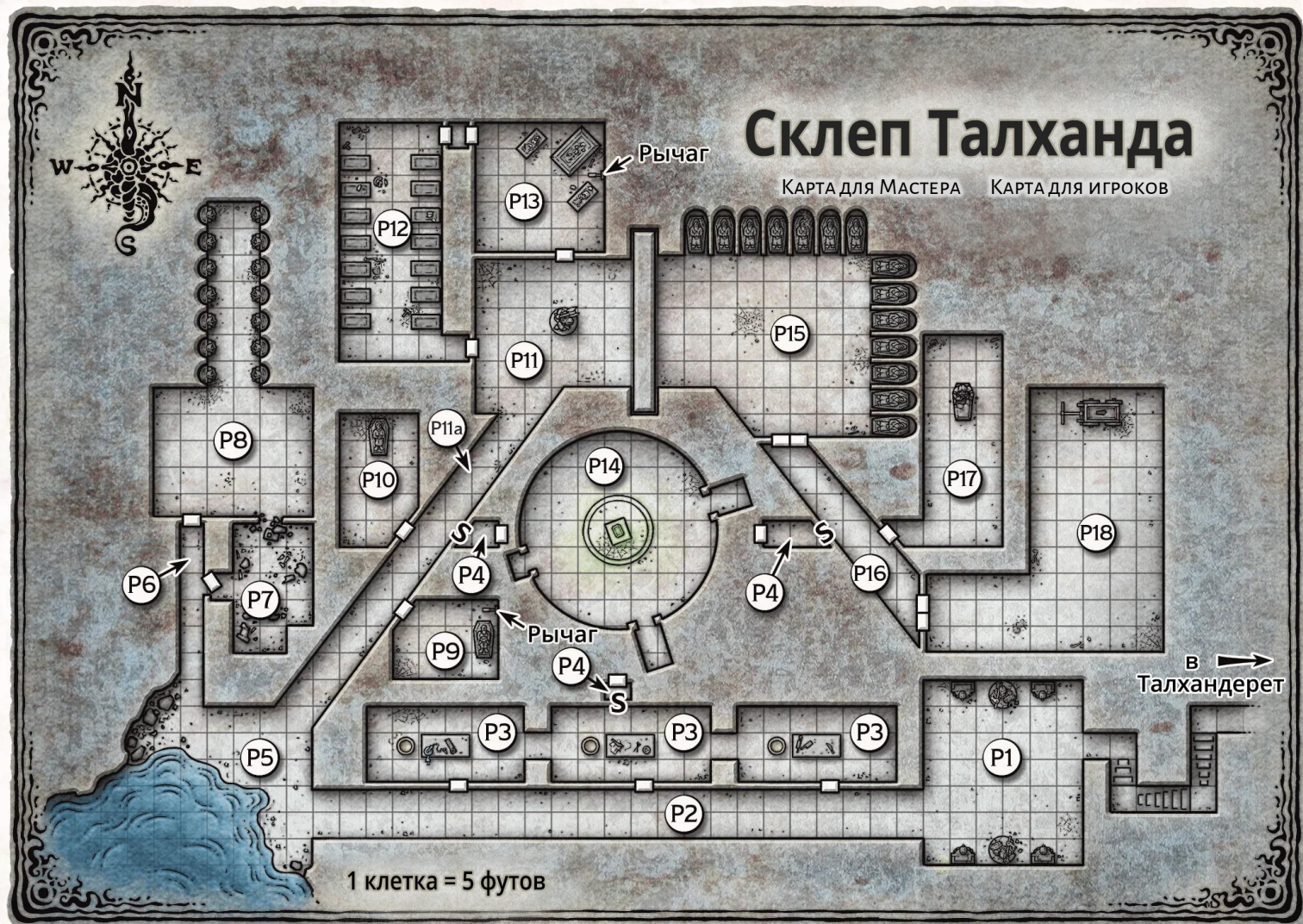
БЛАГОСЛОВЕНИЕ ДУМАТОЙНА

БЛАГОСЛОВЕНИЕ

Ваши глаза становятся достаточно зоркими, чтобы различать скрытые тайны. Вы обретаете тёмное зрение. Если у вас уже было тёмное зрение, вы сможете видеть в темноте в цвете. Кроме того, вы можете действием обрести истинное зрение на 1 минуту. Получив таким образом зрение, вы не сможете сделать это снова, пока не закончите продолжительный отдых.

ОБЛАСТИ СКЛЕПА ТАЛХАНДА

Следующие области представлены на карте склепа.



Р1: Нижняя площадка

Возле стен стоят четыре каменных саркофага: два у северной стены и два у южной. Между каждой парой саркофагов находится статуя дварфа-воина. Статуи и саркофаги сильно потрескались, выглядят так, будто могут рассыпаться от одного прикосновения.

В каждом саркофаге покойся дварф-страж склепа, чей дух был испорчен магией свежевателей разума. Если саркофаг потревожен или живое существо пытается выйти через западную дверь, все четыре стража склепа вырываются из саркофагов и сражаются до тех пор, пока не будут уничтожены. Стражи склепа используют блок характеристик **ревенанта** со следующими изменениями:

- Они говорят только на дварфском языке.
- Они поклялись отомстить всем живым, вторгшимся в склеп.
- Они не восстанавливаются, если персонажи упокоили всех призраков склепа (см. "Очищение склепа").

Камень в этой комнате был сильно ослаблен во время нападения свежевателей разума. Статуи распадаются на куски, если их потревожить, создавая *труднопроходимую*

местность у южной или северной половины комнаты, в зависимости от того, какая статуя разрушена. Четыре саркофага также разрушаются, если их потревожить, но каждый из них создаёт *труднопроходимую местность* только на своей площадке.

Р2: Призрачный зал

Из западного конца длинного коридора доносится шум плещущейся воды. На северной стене расположены три двери, а на южной - искусная резьба, изображающая процессию жрецов-дварфов, несущих завернутые тела.

В этом мрачном зале находится призрак склепа (см. "Призраки склепа"). Если вернуть залу тишину, победив или отогнав тварей в водной комнате в конце зала (область P5), призрак исчезнет.

Р3: Комнаты для подготовки трупов

Все эти помещения похожи друг на друга, и каждое из них можно описать следующим образом:

В центре комнаты на каменной плите лежат несколько металлических инструментов, покрытых пылью. Рядом с плитой стоит глубокая чаша. На стенах высечены изображения дварфов, благоговейно ухаживающих за телами умерших.

Руины склепа Талханда теперь служат логовом для многих монстров, включая гидру и водяную аномалию.



В этих комнатах умершего Талханда готовили специально обученные служители:

Восточная комната. Здесь служители омывали тела и зашивали раны. Чаша пуста, в ней лежат несколько кусков пемзы.

Центральная комната. Здесь служители помещали в грудь трупа освящённый драгоценный камень. Когда-то в чаше хранились десятки освящённых камней, но свежеватели разума забрали их, когда победили защитников этого места. Теперь бассейн пуст.

Западная комната. Здесь служители одевали и вооружали подготовленные тела. В чаше лежит несколько разрозненных предметов доспехов; см. "Сокровище" ниже.

Секретная дверь. Персонажи, обыскавшие центральную комнату и преуспевшие в проверке Мудрости (Внимательность) Сл 16, обнаруживают секретную дверь, скрытую в резьбе, изображающей дварфийку-служительницу, положившую руку на грудь умершего жреца. Если нажать на руку служительницы, дверь распахнётся в область Р4.

Сокровище. Доспехи в западной комнате содержат все части пригодного к эксплуатации латного доспеха. Поскольку это погребальные доспехи Талханда, верные Думатойну атакуют того, кто их носит. Дварфы-нежить в склепе Талханда совершают с преимуществом все броски атаки против тех, кто носит эти доспехи.

Р4: СКРЫТЫЕ ПРОХОДЫ К СВАТИЛИЩУ

Напротив входа в эту небольшую пустую комнату находится тяжелая каменная дверь.

Каменные двери, ведущие во вращающееся святилище (область Р14), открываются на себя. Если святилище не было повернуто на место (см. области Р9 и Р13), то двери заблокированы твёрдым камнем. Иначе они открываются в область Р14.

Р5: ВОДНАЯ КОМНАТА

Большая часть этой комнаты обрушилась в затопленную яму. Тёмная вода странно пульсирует и плещется, как будто в ней что-то таится.

Обвал, произошедший здесь давным-давно, нарушил работу подземного источника, что привело к затоплению области.

Гидра по имени Грандлейджо дремлет в воде, держа одну или две головы наготове, чтобы не пропустить опасность. Источником брызг является беспокойная **водяная аномалия** по имени Келликилли. Поняв, что Келликилли несъедобен, Грандлейджо поневоле решила терпеть водяную аномалию. Постоянные, хаотичные движения водяной аномалии поддерживают в воде пузырьки, что нравится гидре. Келликилли нравится сражаться вместе с таким существом, как Грандлейджо.

Если персонажи осторожно подойдут к этой комнате, то увидят, как общаются между собой

Грандлейджо и Келликилли: гидра ворчливо огрызается на водяную аномалию за то, что та толкнула её спящую голову, а Келликилли в ответ громко хихикает и брызгает водой в одну из морд Грандлейджо.

Водяная аномалия слишком рассеяна, чтобы замечать тех, кто не мешает ей, но гидра голодна и нападает на всё, что выглядит съедобным. Если начинается бой, водяная аномалия остаётся в водоёме, но хватает существ и затаскивает их в воду, если может. Если водяная аномалия сильно ранена или если гидра убита, Келликилли убегает.

Р6: Путь Почёта

В северном конце этого зала находится каменная дверь. Другая дверь на востоке перекошена и задевает вытянутый, раздробленный череп на полу. Обе двери исписаны dwarfsкими письменами.

На северной каменной двери на dwarfsком языке высечены слова "Почитаемые мёртвые". На восточной перекошенной двери выбиты слова "реликвии мертвых", также на dwarfsком языке. Любой персонаж, осматривающий череп рядом с восточной дверью, узнаёт в нем череп свежевателя разума. При неосторожном обращении череп рассыпается.

Здесь есть призрак склепа (см. "Призраки склепа"). Починив дверь и убрав череп свежевателя разума, персонажи упокоят призрака. Починка двери требует несколько минут работы с соответствующим набором инструментов, например, каменщика, а также владение этими инструментами.

Р7: Реликварий

Пол этой комнаты покрыт разбитыми постаментами, осколками стекла и пылью. Возле разбитых витрин лежит безголовый скелет. Северная стена обрушилась, открывая проход в более просторное помещение.

В этой комнате произошла ожесточённая сражение между свежевателями разума и глиняным големом из соседней комнаты. В итоге глиняный голем оттеснил захватчиков, но свежеватели разума успели похитить большую часть хранившихся здесь dwarfsких реликвий.

Безголовый скелет принадлежит свежевателю разума, и любой персонаж, исследующий его, понимает это, а также то, что скелет совпадает с черепом в области Р6.

Здесь находится призрак склепа (см. "Призраки склепа"). Уничтожив безголовый скелет свежевателя разума, персонажи упокоят призрака.

Сокровище. Среди обломков сохранился металлический футляр, содержащий восемь бусин силы.

Р8: Почитаемые мертвецы

К северу от этого помещения тянется коридор с двумя рядами стоящих саркофагов. На крышке каждого саркофага вырезано изображение покоящегося в нём жреца. Зал патрулирует бронированная фигура высотой 10 футов с чертами лица, напоминающими дварфа.

Фигура представляет собой **глиняного голема**, несущего здесь свою вахту. Его высота составляет 10 футов, а по форме он напоминает бронированного дварфа. Даже спустя сотни лет после отражения атаки свежевателей разума голем не теряет бдительности. Он преследует врагов до областей Р6 и Р7, но не дальше.

Каждый саркофаг содержит хрупкие кости дварфа. Поскольку свежеватели разума так и не смогли обойти глиняного голема-хранителя, а эти саркофаги находятся дальше всего от осколка обелиска, осквернившего склеп своей магией, это единственные из Талханда, сохранившие покой.

Сокровище. В грудной клетке каждого из четырнадцати трупов дварфов находится драгоценный камень стоимостью 100 зм. Персонаж, укравший драгоценный камень, не может воспользоваться благословением Думатойна, описанным в разделе "Очищение склепа" в начале этой главы.

Р9: Гробница историка

Стены этой комнаты украшены изображениями раскрытых книг. Страницы каждой из них заполнены тесно написанными буквами. На простом саркофаге высечено изображение пожилого мужчины-дварфа, держащего в руках перо и книгу.

На востоке металлический рычаг, встроенный в стену, стоит в положении "вверх". Худой гном с согнутыми от возраста плечами задумчиво смотрит на рычаг.

Ривибиддел



Это склеп великого историка и жреца Торграна Айронквилла, посвятившего свою жизнь составлению письменной истории деяний Думатойна. Главный труд Торграна - "Он о Сокрытом Драгоценном Камне" - скорее басня, чем история, но его ученики скопировали весь текст на стены усыпальницы историка, когда, как они полагали, он умер.

Саркофаг пуст. Торгран инсценировал свою смерть, чтобы отправиться в последнее важное путешествие; об истинной судьбе историка персонажи смогут узнать в Главе 7.

Рычаг. Металлический рычаг в положении "вверх" может быть переведён в другое положение только при одновременном перемещении рычага в области P13. Одновременное перемещение обоих рычагов приводит к вращению скрытого святилища, как описано в области P14.

Отважный гном. Пожилой **глубинный гном** Ривибиддел провел в склепе много дней. Из-за преклонного возраста его скорость составляет 15 футов, и он не может совершать реакцию. Несколько дней назад у Ривибиддела закончилась еда, и скоро закончится вода. Если персонажи помогут ему, он поделится следующей информацией:

• **Ярый новообращенный.** Ривибиддел - историк и новообращенный в религию Думатойна.

• **Как добрался.** В области P5 Ривибиддел нашёл секретный проход Подземья, ведущий к водоёму. Он проплыл мимо коварных обитателей этой области и с радостью обнаружил здесь изображения на стенах.

• **Быстрая старость.** Когда Ривибиддел вошел в склеп за одной из немногих известных копий "Он о Сокрытом драгоценном камне", он был гораздо моложе, чем сейчас. Беспокоясь, что у него закончится еда и вода, прежде чем он успеет переписать весь текст, Ривибиддел разведал проход на север и натолкнулся на пару беспокойных призраков. Их способность "Ужасный облик" состарила тело несчастного гнома, и теперь он находится на пороге смерти. Ослабленный и напуганный, Ривибиддел отступил сюда.

• **На полпути.** Он скопировал всю книгу Айронквилла, но последняя половина копии написана дрожащей рукой из-за его состояния. Свои рабочие и письменные принадлежности он хранит в ранце, который всегда носит с собой.

• **Айронквилл.** Ривибиддел знает, что автора произведения зовут Торгран Айронквилл. Ривибиддел делится информацией о Торгрane, перечисленной в начале этого раздела.

• **Реликвия.** Из текста Торграна Ривибиддел узнал, что где-то в Склепе Талханда лежит огромный, изысканный изумруд. Он хочет добыть осколок этого изумруда в качестве священной реликвии и вернуть его перед смертью другим последователям Думатойна.

• **Возвращение.** Ривибиддел знает, что не сможет выдержать трудного плавания, чтобы уйти тем же путём, которым пришёл. Ему нужен другой путь, и он с радостью отправится в Фандалин, если ему укажут дорогу.

Несмотря на то, что Ривибиддел побывал только в областях с P5 по P11, он делится информацией о Склепе Талханда, полученной от его собственной разведки и из книги "Он о Сокрытом драгоценном камне":

• **Благословенное место.** Когда-то Талхандерет был значимым святым местом для последователей Думатойна. Поколения его жрецов, называемых Талханд, были похоронены в Склепе Талханда под храмом. Когда-то склеп был одним из самых священных мест Думатойна.

• **Вторжение в склеп.** Много поколений назад свежеватели разума захватили значительную часть Подземья, в том числе и Талхандерет. Должно быть, они вторглись и в склеп, потому что в нём много беспокойной нежити и призраков. Ривибиддел с сожалением добавляет, что святость склепа давным-давно была нарушена.

• **Опасности.** На юге в водоёме обитает гидра и какой-то элементаль, на северо-западе - опасный голем, а на севере - скелеты и привидения dwarфов. Ривибиддел считает, что весь склеп полон смертельных опасностей.

• **Изумруд.** Огромный изумруд, который ищет Ривибиддел, скорее всего, спрятан во внутреннем святилище, как говорят легенды Думатойна. Секретные двери - обычное явление в святилищах Думатойна. В склепе Ривибиддел пока не смог найти ни одной.

• **Рычаг.** Рычаг в этом склепе, вероятно, имеет какое-то отношение к открытию спрятанного святилища, но Ривибиддел не может его сдвинуть. Но он уже достаточно потрудился, чтобы понять, что рычаг связан с каким-то огромным часовым механизмом, который должен заставлять двигаться целые комнаты в склепе. Рычаг заблокирован, потому что он соединён с рычагом, находящимся в другом месте склепа. Гном убеждён, что оба рычага должны быть нажаты одновременно. (Если персонажи хотят, чтобы Ривибиддел помог им с переключением рычагов, он с радостью согласится, но стражники склепа могут напасть на него, как описано в области P15).

РЮ: ГРОБНИЦА ОСНОВАТЕЛЯ

Стены этого склепа украшают изображения храма Талхандерета. На саркофаге, находящегося в этой комнате, высечено изображение женщины-dwarфа, на палец которой надето большое кольцо.

В саркофаге находится один **скелет dwarфа**. Именно эта влиятельная жрица впервые получила от Думатойна видение Талхандерета и руководила его строительством. Поскольку четырнадцать dwarфов Талханда помогали ей,

число четырнадцать стало важным во всем Талхандерете и склепе.

Если персонажи избавились от призраков склепа (см. раздел "Очищение склепа"), то скелет остаётся в покое, когда персонажи входят в склеп. В противном случае скелет открывает крышку саркофага и атакует вошедших. Если персонаж действием назовёт имя Думатойна и преуспее в проверке Интеллекта (Религия) Сл 14, скелет перестанет атаковать. Но, если персонажи снова войдут в комнату, он снова нападёт на них.

Сокровище. В грудной клетке скелета дварфа находится драгоценный камень стоимостью 100 зм. В саркофаге находится кольцо оратора, которое упало с пальца основательницы храма, когда она превратилась в скелет.

Р11: Путь Доблести

Восточная стена этой комнаты - голый камень. На других же стенах высечены изображения дварфов, сражающихся с великанами, орками и другими врагами. В центре комнаты стоит статуя дварфа-воина с поднятым топором.

Здесь есть призрак склепа (см. "Призраки склепа"), который тотчас проявляется.

Четыре **скелета дварфов** появляются из области Р12, как только кто-то входит в эту комнату. Ещё по два **скелета дварфов** появляются из области Р12 в начале каждого последующего раунда, пока в бой не вступят все четырнадцать скелетов. Все скелеты, уже участвующие в бою, преследуют убегающих противников. Скелеты сражаются до тех пор, пока не будут уничтожены.

Если персонаж действием назовёт имя Думатойна и преуспее в проверке Интеллекта (Религия) Сл 14, один скелет прекращает атаку. Таким образом персонажи могут временно остановить всех скелетов, однако все скелеты снова нападут на персонажей, если персонажи снова войдут в эту комнату.

Если победить все четырнадцать скелетов или временно остановить их, как описано выше, то призрак в этой области прекращает своё существование.

Над дверью, ведущей в область Р12, высечены слова на дварфском языке: "Доблестные мертвецы".

Подвижная стена. Стена между этой комнатой и областью Р15 подвижна. При одновременном нажатии рычагов в областях Р9 и Р13 стена поднимается к потолку, превращая области Р11 и Р15 в одну большую комнату.

Сокровище. В грудной клетке каждого из четырнадцати скелетов дварфов находится драгоценный камень стоимостью 100 зм. Персонаж, укравший драгоценный камень,

не сможет воспользоваться благословением Думатойна, описанным в разделе "Очищение склепа" в начале этой главы.

Р11: Узкий коридор

Этот длинный коридор соединяет области Р5 и Р11.

Секретная дверь. Персонажи, осматривающие восточную стену коридора и преуспевшие в проверке Мудрости (Внимательность) Сл 16, обнаруживают секретную дверь. Если сдвинуть настенную резьбу с изображением горной вершины, то дверь откроется и приведёт в область Р4.

Р12: Доблестные мертвецы

В этом зале четырнадцать каменных плит, в каждой из которых есть углубление для упокоения дварфа-воина. На стенах вырезаны изображения доблестных дварфов-жрецов, сокрушающих врагов пылающими топорами и взрывами сияющего пламени.

Дверь в эту область слегка приоткрыта. Четырнадцать дварфов, покоящихся на этих плитах, уже ожили в виде скелетов, с которыми персонажи столкнулись в области Р11.

Р13: Гробница генерала

В этом помещении находятся три плиты с углублениями для тел, причём центральная плита украшена богаче, чем две другие. На каждой плите лежат обломки доспехов и хрупкие кости. Резьба изображает женщину-дварфа, ведущую других дварфов в бой.

На востоке находится металлический рычаг, встроенный в стену, в положении "вверх".

Здесь покоится Брелта Гемблейд - генерал дварфов, сыгравшая важную роль в установлении мира в регионе, а также её верные помощники Мурниг и Неля.

Генерал и оба её помощника вернулись из мёртвых в виде **привидений**. Если персонажи избавились от призраков склепа (см. раздел "Очищение склепа"), то привидения не появляются, когда персонажи входят в комнату. В противном случае привидения нападают на любого, кто входит в комнату. Если персонаж действием назовёт имя Думатойна и преуспее в проверке Интеллекта (Религия) Сл 14, привидения перестанут атаковать.

Рычаг. Металлический рычаг на восточной стене может быть передвинут только одновременно с рычагом в области Р9. Одновременное перемещение обоих рычагов приводит к вращению скрытого святилища, как описано в области Р14.

Сокровище. Среди костей и обломков доспехов на каждой плите находится драгоценный камень стоимостью 100 зм. На плите генерала также есть корона стража разума.

Чтобы найти осколок обелиска,
спрятанный в склепе Талханда,
необходимо воспользоваться хитроумным
устройством, открывающим доступ в
потайную комнату



Р14: Вращающееся святилище

Это круглое помещение имеет три ниши с выходами, каждый из которых опирается на каменные столбы и балки, напоминающие шахту. В центре комнаты находится возвышение с постаментом, на котором лежит огромный многогранный изумруд, светящийся теплым зеленым светом.

Как только в комнату входит какое-либо существо, появляются три **призрака** и нападают на него. Они не могут покинуть комнату и сражаются до тех пор, пока не будут уничтожены.

Вращение Святилища. Под этим секретным помещением находится массивный механизм. Когда персонажи впервые попадают в Склеп Талханда, святилище не совмещено ни с одной из комнат, имеющих проход к святилищу (области Р4). Если одновременно потянуть за рычаги в областях Р9 и Р13, шестерёнки заскрежешут, и святилище повернётся по часовой стрелке. При этом три входа в святилище совместятся с проходами, и стена между областями Р11 и Р15 поднимется, превращая эти области в одну большую комнату.

Драгоценный камень Святилища. Найдя эту священную комнату, свежеватели разума обнаружили, что драгоценный камень диаметром 10 футов не является изумрудом. Зеленоватый кристалл был надёжным вместилищем их псионических импульсов,

поэтому они пропитали его осколками своих злобных разумов. Это осквернение - одна из главных причин того, что в склепе по-прежнему обитают призраки.

Талханд благословил драгоценный камень так, что его нельзя разбить, но можно отколоть кусок. Глубинный гном Ривибиддел в области Р9 хочет получить осколок драгоценного камня из сердца святилища. Ему всё равно, что это не настоящий изумруд, так как для него он имеет не денежное, а религиозное значение.

Р15: Благословенные мертвецы

В этом зале находится четырнадцать ниш, в каждой из которых стоит саркофаг. На крышке каждого саркофага вырезано изображение благочестивого дварфа-жреца. От резьбы исходит тусклое сияние. В центре комнаты лежат шесть одетых в броню скелетов.

Добродетельные души погребённых здесь жрецов не были затронуты порчей свежевателей разума, но шесть стражей склепа, которым поручено присматривать за мёртвыми, подверглись их воздействию. Когда персонаж попадает в эту область, скелеты поднимаются в виде шести **ревенантов** со следующими изменениями:

- Они говорят только на дварфском языке.
- Они поклялись отомстить всем живым, вторгшимся в склеп.

• Они не восстанавливаются, если персонажи избавились от призраков склепа (см. "Очищение склепа").

Эти стражи не могут покинуть область, пока персонажи не повернут святилище и не отодвинут стену между областями P11 и P15. Стражи склепа направляются в западную половину склепа, чтобы сразиться там с незваными гостями. Если персонажи разделились, чтобы потянуть за рычаги в областях P9 и P13, то ревенанты тоже разделяются и атакуют обе области.

Если персонажи избавились от призраков склепа (см. "Очищение склепа"), то тела стражей не поднимаются. В противном случае ревенанты атакуют персонажей, как только увидят их.

Если персонаж действием назовёт имя Думатойна и преуспее в проверке Интеллекта (Религия) Сл 14, один из ревенантов прекратит атаку. Персонажи могут временно остановить нападение всех ревенантов, но, если персонажи снова войдут в комнату, ревенанты возобновят атаку на персонажей.

Подвижная стена. Стена между этой комнатой и областью P11 подвижна. Если одновременно потянуть за рычаги в областях P9 и P13, стена поднимется к потолку, превращая области P11 и P15 в одну большую комнату.

P16: ЗАЛ С ПРИВИДЕНИЯМИ

Вдоль этого коридора расположены грандиозные резные изображения горных вершин над более мелкими резными изображениями многогранных драгоценных камней.

Здесь есть призрак склепа (см. "Призраки склепа"), который проявляется, когда существо подходит на расстояние 5 футов к двери в гробницу архитектора (область P17). Победа над мумией в гробнице упокоит призрака.

На двери в северном конце зала вырезаны слова "Благословенные мертвецы" на dwarfsком языке. На южном двери имеется надпись "выкапывающие мертвецов" также на dwarfsком языке.

Секретная дверь. Секретная дверь в этом коридоре немного перекошена, поэтому её легче обнаружить, чем другие входы в святилище. Персонажи, обыскивающие коридор и преуспевшие в проверке Мудрости (Внимательности) Сл 12, обнаруживают секретную дверь. Если нажать на вырезанный на стене драгоценный камень, дверь распахнётся.

P17: ГРОБНИЦА АРХИТЕКТОРА

На стенах этого помещения высечены архитектурные узоры, показывающие комнаты и коридоры склепа. Статуя хмурого дварфа в защищающей позе возвышается над саркофагом с треснувшей крышкой.

Статуя - старый **щитостраж**, охраняющий архитектора склепа, который был похоронен здесь вместе с несколькими листами своих лучших архитектурных планов. Искаженные энергии, высвобожденные свежевателями разума, соединили чертежи с трупом дварфа, создав **мумию**, завернутую в архитектурные планы. Если персонажи избавились от призраков склепа (см. раздел "Очищение склепа"), мумия не оживает, и статуя не двигается. В противном случае мумия отодвигает крышку саркофага и поднимается, чтобы расправиться с незваными гостями, а щитостраж защищает её. Мумия обладает полной информацией о склепе и может, например, перемещаться по вращающемуся святилищу (область P14), чтобы перехватить убегающих персонажей.

Если персонаж действием назовёт имя Думатойна и преуспее в проверке Интеллекта (Религия) Сл 14, щитостраж и мумия прекратят атаку. Но они снова нападут на персонажей, если те войдут в комнату ещё раз.

Карта склепа. На стене изображена полная карта склепа, включающая секретные двери, скрытые области и вращающееся святилище. Тот, кто рассматривает эту карту, автоматически находит любую секретную дверь в склепе.

Сокровище. В теле мумии спрятан драгоценный камень стоимостью 500 зм.

P18: КОМНАТА С ОБЕЛИСКОМ

В этой комнате находятся семь резных изображений дварфов-шахтёров, занятых работой. На шахтёрской тележке у северной стены лежит большой кусок чёрного камня длиной около фута.

Семь резных изображений - не просто украшения, каждая из них закрывает погребальную нишу, в которой был упокоен шахтёр, ставший жрецом. Эти жрецы-шахёры были одними из самых почитаемых в Талханде, так как они на собственном опыте познали учение Думатойна, прежде чем услышали призыв вступить в ряды духовенства.

Осколок обелиска. Волшебник использовал заклинание Создание прохода, чтобы обойти большую часть склепа, что позволило ему поместить осколок обелиска сюда, в шахтёрскую тележку, для сохранности. Волшебник так и не вернулся, чтобы забрать его. Осколок обелиска пролежал здесь много лет, усиливая психическое излучение, резонирующее внутри склепа. Подробнее о свойствах осколка см. в разделе "Фрагменты обелиска" в начале этой главы.

Когда к осколку обелиска прикасаются, духи дварфов, обитающие в стенах, выходят на его защиту, если только персонажи не избавились от призраков склепа (см. раздел "Очищение склепа"). В этом случае призраки склепа не появляются.



Волшебник спрятал осколок
обелиска в шахтёрской тележке
в склепе Талханда

Изначально из резных изображений выходят четыре **спектра**. В начале каждого раунда из очередного изображения появляется ещё один спектр, и так до тех пор, пока осколок обелиска не будет убран из комнаты или пока все семь спектров не будут вызваны на бой.

Спектры атакуют персонажей сразу, как только увидят их. Если персонаж действием назовёт имя Думатойна и преуспеет в проверке Интеллекта (Религия) Сл 14, один спектр прекратит атаку. Персонажи могут временно остановить нападение всех спектров, но спектры снова начнут атаковать персонажей, если те ещё раз войдут в комнату.

Если персонажи потерпят поражение.

Если персонажи будут побеждены спектрами, фанатики-свежеватели разума пошлют в склеп своих приспешников, чтобы те забрали осколок обелиска. Запишите, если фанатики получают осколок, так как это изменит то, как персонажи будут противостоять фанатикам свежевателя разума в Главе 8.

Развитие событий. После того как персонажи исследуют Талхандерет и склеп Талханда, им следует отправиться на Перекрёсток Виселиц, если они ещё не сделали этого.

ПЕРЕКРЁСТОК ВИСЕЛИЦ

Перекрёсток Виселиц - заброшенное место. Когда-то это был перекрёсток подземного царства, где в беспокойном мире жили дроу,

дуэргары и глубинные гномы. Дуэргары наладили прибыльный бизнес по изготовлению раздвижных клеток (их искусные подвесные клетки и дали название перекрестку), а сами стали зависеть от поставок мифрила со стороны глубинных гномов. Дроу обеспечивали дуэргарам безопасность в обмен на участие в торговых договорах с глубинными гномами, в то же время дроу добивались справедливых цен на товары дуэргаров. Между тремя группами всегда существовала напряжённость. Когда в давние времена на эту территорию напали свежеватели разума, эти группы не стали защищать друг друга и были уничтожены по отдельности.

В настоящее время в районе перекрёстка живут только монстры. Гуманоиды редко путешествуют по этой местности, так как в результате обвалов и затоплений она стала *труднопроходимой*.

Недавно группа расхитителей гробниц, которым в руки попался осколок обелиска, пришла разграбить заброшенное хранилище на Перекрёстке Виселиц. Магия обелиска активировала лежащий неподалеку всеми забытый магический предмет, и воры попали в ловушку. Они погибли вместе со своими сокровищами.

Вскоре фанатики свежеватели разума послали одного из своих самых могущественных агентов, мага из числа свежевателей разума по имени **Кунбраксель**, чтобы тот охранял осколок обелиска. Кунбраксель знает, что один из осколков спрятан где-то на Перекрёстке Виселиц, и свежеватель разума отправил на его поиски приспешников **grimлоков**.

Добраться до Перекрёстка Виселиц довольно сложно, так как опасности Подземья отпугивают большинство путешественников. Однако Кунбраксель убил или прогнал опасных существ, которые обычно скрывались в этом районе, так что grimлоки смогли спокойно добраться до перекрёстка. С опасностями самого Перекрёстка Виселиц справиться оказалось сложнее, но Кунбраксель знает, где находится осколок обелиска, поэтому свежевателю разума не пришлось полностью зачищать этот старый перекрёсток.

Когда персонажи отправятся на Перекрёсток Виселиц, только от вас зависит, столкнутся ли они со случайными монстрами или угрозами Подземья. Рассказ о нелёгком путешествии в это подземное место может быть не менее интересным, чем случайные встречи.

ОСОБЕННОСТИ ПЕРЕКРЁСТКА

ВИСЕЛИЦ

Перекрёсток Виселиц состоит из трех зон, разделенных широкими естественными тоннелями, выровненными для удобства передвижения. На западе находится

мастерская дуэргаров, на северо-востоке - анклав глубинных гномов, а на юго-востоке - торговые залы дреу.

Освещение. Заклинания Вечный огонь всё ещё озаряют естественные тоннели спустя многие годы, но сами пещеры не освещены, и нынешние обитатели полагаются на тёмное зрение. Описание неосвещённых мест предполагает, что у персонажей есть источник света или другой способ видеть в темноте.

Двери. Двери в Перекрёстке Виселиц выполнены из каменных плит толщиной 2 дюйма. Любая дверь, выходящая в естественный тоннель, оборудована пазами для установки укрепляющего бруса, но самих брусьев нигде нет, за исключением прохода в Талхандерет (область G11).

Потолки. Высота потолков в анклаве глубинных гномов (области G11 - G14) составляет 9 футов. Высота потолков в остальных помещениях Перекрёстка Виселиц составляет 10 футов, если не указано иное.

Области Перекрёстка Виселиц

Следующие области представлены на карте Перекрёстка Виселиц.

G1: ВХОД С ПОВЕРХНОСТИ

В этом большом помещении сохранилось лишь несколько кусков старого шлака и раскошенного камня. На двойной двери, ведущей на юг, высечены какие-то слова. Двери также выходят на восток и запад; на западной двери выбита большая буква "X" тёмно-красного цвета.

Тоннель с поверхности ведёт вниз под землю более чем на километр. Оканчивается он обвалившейся стеной мастерской.

На двери, ведущей на юг, в мастерскую, написано слово "труд" на языке дварфов.

Все ценное из этой комнаты забрали прошлые кладоискатели. Красная отметка обозначает дверь ведущую к запасному выходу, хотя персонажи могут интерпретировать её по-разному.

G2: ПОДСОБНОЕ ПОМЕЩЕНИЕ

На полках и стеллажах этой подсобки хранятся железные прутья различной длины.

Тяжёлые прутья служили сырьем для мастерской дуэргаров и были брошены здесь после того, как дуэргары стали полагаться на мифрил своих соседей-глубинных гномов. Путь сильно заржавели и не представляют ценности. Если персонаж-гном или персонаж, владеющий навыком "История", осмотрит прутья, он обнаружит на них маркировку, указывающую на то, что они сделаны дуэргарами. Персонаж, владеющий навыком

"История", также понимает, что клан дуэргаров, который когда-то использовал эти знаки, давно исчез - его уничтожили свежеватели разума много поколений назад.

G3: КЛЕТОЧНАЯ МАСТЕРСКАЯ

Стены этой большой мастерской заставлены штампами и станками. Четыре жуткие фигуры трудятся в тёмной мастерской, ударяя по металлу, которого там нет. На нескольких каменных столах лежат старые инструменты и металлические прутья, украшенные шипами. В юго-восточном углу висит клетка с шипами, направленными внутрь.

Четыре **диких пепельника** связаны с мастерской, в которой они работали при жизни. Они нападают на нарушителей и сражаются до тех пор, пока не будут уничтожены.

В этой мастерской изготавливались металлические клетки разных размеров, покрытые острыми шипами, направленными внутрь, наружу или в обе стороны. Благодаря хитроумным петлям и усиленным креплениям эти клетки легко складываются для транспортировки в пустом состоянии. Дуэргары вели довольно успешный бизнес по продаже этих жутких клеток, но их дело достигло новых высот, когда они начали использовать для своих складных клеток лёгкий мифрил.

Сокровище. Полностью собранная клетка в углу - готовый образец. Её можно сложить за 1 минуту работы. Весит она 50 фунтов. Хотя большая часть клетки изготовлена из железа, усиливающие прутья и петли отлиты из мифрила. Клетка не имеет замка; покупатели доплачивали за замки, изготовленные в других местах. Стоимость клетки составляет 200 золотых.

G4: ЖИЛЫЕ ПОМЕЩЕНИЯ

В этой комнате стоят в беспорядке несколько коротких железных кроватей. От постельных принадлежностей ничего не осталось. В южной части комнаты расположен проём, ведущий в нишу, где стоят только два длинных стола и обломок стула.

На западе дверь с нарисованной красной буквой "X" ведёт в длинный коридор, ведущий куда-то вглубь комплекса.

Пепел и следы гари на полу свидетельствуют о том, что здесь когда-то разводили костер. Деревянные стулья в нише на юге, судя по всему, были растащены на дрова.

Длинный коридор на западе ведёт к дверям к выставочному павильону (область G5) и к выработанной шахте (область G9).

Сокровище. В потрёпанном рюкзаке лежит набор инструментов картографа, шесть пинт масла, иллюстрированная книга о верёвочниках, изумруд стоимостью 250 золотых и фонарь обнаружения.

Перекрёсток Виселиц

КАРТА ДЛЯ МАСТЕРА

КАРТА ДЛЯ ИГРОКОВ

на поверхность

в Талхандерет

1 клетка = 5 футов



G5: ВЫСТАВОЧНЫЙ ЗАЛ

Эта зала пуста, но на разрушающейся стене высечена фигура дуэргара, шаг за шагом раскладывающего клетку с шипами.

В этой комнате дуэргары демонстрировали складные клетки потенциальным покупателям. **Дьявол Цепей** из соседней Тюрьмы (область G6) зайдет сюда, чтобы выяснить, что за посторонние звуки отсюда доносятся.

G6: ТЮРЬМА

Две клетки с шипами заполнены старыми костями и фрагментами разлагающейся плоти. На полу сидит женщина с красной кожей, обмотанная длинными цепями.

Дуэргары заклинатели дьяволов давно заточили **Дьявола Цепей** в этой комнате. Она смутно помнит, что её зовут Ваккетар. Когда свежеватели разума разгромили дуэргаров, они разрушили разум Ваккетар и оставили её умирать. Однако дьявол выжила, как и магия, удерживающая её здесь. Она может покидать это место только на 1 минуту, прежде чем магия заставит её вернуться.

Ваккетар обычно демонстрировала эффективность клеток покупателям, как правило, на пойманных ворах или дуэргарах, которые работали слишком медленно. Она может немного поговорить с героями, но только для того, чтобы определить их численность и слабые места. Она неспособна осознать течение времени иначе, как при сильной концентрации.

Вечная тюремщица и садистка, Ваккетар любит отлавливать нарушителей и загонять их в клетки с шипами. За годы своей жизни она поймала немало любопытных путешественников и не прочь захватить и персонажей.

Сокровище. Обе клетки похожи на те, что находятся в области G3, только они рассчитаны на крупных существ. После удаления костей и остатков внутренностей каждую из них можно сложить за 2 минуты работы, а весят они по 500 фунтов. Ни одна из клеток не имеет замка, потому что Ваккетар обматывала свои живые цепи вокруг дверей клетки, чтобы держать их закрытыми. Каждая клетка стоит 400 золотых.

G7: ЛЕСТНИЦА В ЗАТОПЛЕННЫЙ ПРОХОД

Широкий проход с грубо вырубленными ступенями уходит в мутные паводковые воды.

Несколько десятилетий назад подземная река затопила этот проход, и теперь он полностью погружён в воду. Часть тоннеля обрушилась, открыв проход в комнату для переговоров (область G16).

G8: ПЕРЕКРЁСТОК

С потолка этой пещеры со сводчатым потолком высотой 30 футов свисают сталактиты. Пол, скользкий от влаги, ровный и гладкий. В разные стороны отходят проходы, а в одну из стен врезана каменная двустворчатая дверь с орнаментом в виде клетки с шипами.

Недавно сюда перебрался **альфа грик**, который свернулся вокруг одного из восточных сталактитов, откуда он может легко сползти по близлежащей стене и схватить добычу. Персонаж, преуспевший в проверке Мудрости (Внимательность) Сл 15, замечает грика, который, как только его замечают, нападает. Получив первую рану, грик издаёт громкий визг, который привлекает на помощь **гриков**, обитающих в шахте (область G9). Гримлоки Кунбраксея знают, что нужно избегать гриков, отправляясь сюда с очередным поручением.

Хотя прошли те времена, когда этот перекрёсток был оживлённым рынком, здесь звучит слабое психическое эхо торговцев и путешественников, ведущих свои дела. Персонажи, попадающие сюда, испытывают кратковременные слуховые галлюцинации, касающиеся этого древнего бизнеса.

G9: ВЫРАБОТАННАЯ ШАХТА

Неровные стены свидетельствуют о том, что когда-то здесь велись горные работы. Сгустки отвратительной слизи заполняют расщелины. В задней части шахты видна узкая дверь.

Здесь в гнездах, изготовленных из собственной слизи, устроили логово шесть **гриков**. Персонажи могли уже столкнуться с ними, если из соседней области **альфа грик** просил о помощи.

Поначалу дуэргары собирались добывать здесь металл для своей клеточной мастерской, но вскоре убедились, что глубинные гномы поставляют более качественный товар. Дверь в задней части шахты была установлена позже, как путь к отступлению, который позволил многим дуэргарам спастись от свежевателей разума во время атаки.

G10: ОБРУШЕННЫЙ ТОННель

Широкий тоннель неожиданно обрывается на этом повороте. Большие куски камня свидетельствуют о давнем обвале.

Здесь среди камней притаились два **верёвочника**. Они любят устраивать засады на путников, но в последнее время путников было мало. Они не знают, что грики перехватывают их потенциальную добычу. Они голодны и отчаянно жаждут поживы.

Верёвочники знакомы со странным эффектом в соседней комнате - приёмной (область G12).

Как только один из верёвочников повержен, другой отступает к дверям приемной комнаты, чтобы получить защиту, которую она обеспечивает.

Давний обвал привёл анклав глубинных гномов в отчаянное положение. Тоннель когда-то вёл к другим общинам глубинных гномов, откуда они приобретали мифрил, но обвал оказался слишком обширным, чтобы даже опытные тоннельщики могли надёжно его разрыть. Изолированные глубинные гномы стали прибегать к помощи торговцев из Талхандерета, хотя это сильно снижало их доходы.

Сокровище. Каждый верёвочник съел четыре аметиста, стоимостью 30 зм каждый. Зорн в области G14 надеется вернуть эти аметисты.

G11: ПЕРЕХОД В ТАЛХАНДЕРЕТ

Проникнуть в эту область из области G10 довольно сложно, так как дверь заперта. Персонаж может отодвинуть засов с другой стороны, преуспев в проверке Ловкости Сл 15 используя воровские инструменты, или преуспев в проверке Силы (Атлетика) Сл 21, чтобы достаточно сильно ударить по двери, выламывая при этом засов. Кунбраксель справедливо полагает, что за дверью находится проход в Талхандерет, поэтому свежеватель разума отправил grimlokov на разведку. На двери остались следы работы grimlokov Кунбракселя. Верёвочники из области G10 съели grimlokov, прежде чем те успели проникнуть внутрь.

От укрепленной двери на юге в сторону севера ведёт неровный тоннель.



Расщелина в северном конце этой области ведёт в область T1 в Талхандерете. Глубинные гномы постарались ограничить доступ в Талхандерет и несли здесь вахту. Они не ожидали нападения свежевателя разума со стороны Талхандерета и были быстро уничтожены.

G12: ПРИЁМНАЯ

Двустворчатая дверь в северо-западном углу комнаты сорвана с петель и лежит на полу. Вид комнаты нечёткий, как будто она находится под водой.

Размытый вид комнаты - результат постоянного магического эффекта, возникшего после того, как свежеватели разума ворвались в эту комнату и расправились с глубинными гномами. В качестве последнего средства гномы наложили заклинание размытый образ, и эта магия напитала комнату, вследствие чего в ней стало сложнее различить происходящее. Броски атаки против существ или предметов, находящихся в комнате, совершаются с помехой, если только атакующий не полагается на зрение, как в случае со слепым зрением, или не может видеть сквозь иллюзии, как в случае с истинным зрением.

G13: ЛИЧНЫЕ ПОКОИ

Полдюжины грубых комнат, расположенных вдоль L-образного коридора, практически не пострадали. В каждой из них находится пара небольших каменных кроватей и пустой металлический шкафчик для обуви.

У глубинных гномов, размещённых на этом форпосте, были совместные спальни. Каждый, кто заходит в одну из этих комнат, испытывает кратковременную вспышку страха, как будто его разбудили предупреждением о готовящейся опасности. Это психический след от атаки свежевателей разума.

G14: ОПРОКИНУТАЯ БАШНЯ

В восточной части этой комнаты находится странная угловатая конструкция, как будто приземистая башня опрокинулась набок и прошла сквозь стену. Из её неровной поверхности медленными гипнотическими движениями выступают и исчезают мутные наросты. Рядом со строением на непонятном хрюкающем языке переговариваются два каменных существа и трёхногий, трёхрукий, яйцообразный монстр с широкой пастью вместо головы.

Здесь обитает **зорн** по имени Зоклорк в компании двух **земляных элементарей**. Они обсуждают башню на языке Терран.

Упавшая башня. Эта странная башня - разновидность мгновенной крепости Даэрна, называемая грязевой башней. Разведчики глубинных гномов выкрали грязевую башню

у врагов в глубинах Подземья и спрятали её в этом анклав, до того момента, как решат, что с ней делать. Как её активировать, они так и не выяснили.

В результате нестабильной магии осколка обелиска Нетерила грязевая башня выросла и проломила природный камень между анклавом гномов и сокровищницей дреу. В таком состоянии башня обладает иммунитетом к любому урону. Без командного слова единственный способ уменьшить её снова — это посыпать на неё горсть камней от окаменевшего существа.

Беседа с Зоклорком. Зоклорк провел много времени в окружении глубинных гномов и говорит на Подземном и Гномьем языках, а также на Терране. Если персонажи побеседуют с элементами или Зоклорком, зорн может поделиться следующей информацией:

- **Аметисты.** Зоклорк пришёл сюда несколько лет назад со своим "товарищем по камню" - родственником зорна - в поисках восхитительных аметистов, которые оставили глубинные гномы. Земляные элементы уже были здесь; как и Зоклорк, они находят постоянно движущуюся грязь рухнувшей башни чрезвычайно увлекательной.

- **Жадный товарищ.** Товарищ по камню Зоклорка нашёл и съел все аметисты, хотя Зоклорк ясно дал понять, что хочет получить свою долю.

- **Проглоченный.** Товарищ по камню выскочил из анклава и нарвался на засаду верёвочников. Верёвочники убили и съели товарища Зоклорка, включая аметисты в его кишках.

- **Месть.** Зоклорк зол на верёвочников и очень хочет вернуть аметисты.

- **Башня.** Если персонажи отдают Зоклорку аметисты или если персонажи убили верёвочников, но не вернули аметисты, зорн считает это за услугу и делится секретом о странной башне: это редкий магический предмет с Плана Земли, который, похоже, был случайно активирован (Зоклорк не знает об обломке обелиска). Для уменьшения башни можно использовать командное слово "петрификация" на языке Терран.

- **Отказ от участия.** Зоклорк не хочет отправляться на разведку для персонажей, потому что поблизости скрываются опасные существа.

Если персонажи не узнают от Зоклорка, как уменьшить грязевую башню, они могут узнать её командное слово с помощью заклинания опознание или изучив записи в святилище дреу (область G20).

Если персонажи уменьшат грязевую башню, будь то с помощью окаменелого камня или её командного слова, то откроется путь между

Расстрельным коридором (область G23) и хранилищем (область G25) на востоке. Если персонажи ещё не разобрались с Кунбракселем, свежеватель разума и связанные с ним grimлоки перемещаются из комнаты охраны (область G24) в хранилище.

Сокровище. Помимо грязевой башни, в этой комнате находится ящик с 1300 золотых монет.

G15: КОМНАТА ЗАСЕДАНИЙ ДУЭРГАРОВ

На длинном низком столе в этой комнате лежат металлические детали. Лестница спускается на юг, под арку с глубокой и неровной резьбой.

Дреу и дуэргары, живущие в этом районе, не доверяли друг другу, но понимали, что совместная работа приносит большую прибыль. В этой комнате дуэргары готовились к переговорам с дреу. Металлические детали на столе — это петли от складных клеток дуэргаров, которые они собирались выставить на продажу.

Резьба над аркой гласит на Дварфском языке: "Не доверяй никому".

G16: КОМНАТА ДЛЯ ПЕРЕГОВОРОВ

Эта комната затоплена на два фута грязной водой. Чуть выше уровня воды виднеются обломки старого каменного стола. По комнате снуют четыре огромных, похожих на крабов монстра.



Вода делает эту комнату *труднопроходимой* для существ, не имеющих скорость плавания. Четыре **чууля** затаились здесь, ожидая добычу с любого направления. Они знают о потайной двери в южной стене (см. ниже), но также знают, что за ней находится опасное существо. Они не проходят через потайную дверь, если не преследуют врагов таким образом.

Секретная дверь. Жрицы дроу часто подглядывали за переговорами из-за этой секретной двери. Персонаж, обыскавший комнату и преуспевший в проверке Мудрости (Внимательность) Сл 15, находит дверь, которая открывается, если подвинуть раздвижную панель. За дверью находится лестница, ведущая в область G20. Если открыть секретную дверь, то нижние 2 фута лестницы будут затоплены водой.

G17: ЗАЛ ЗАСЕДАНИЙ ДРОУ

В этой комнате вода держится на уровне двух футов. Из воды торчат проржавевшие металлические каркасы стульев, а над дверным проёмом, ведущим на восток, вырезаны изящные письмена.

Металлические каркасы когда-то были удобными креслами, но всё, кроме каркасов, сгнило.

Вырезанная надпись на Эльфийском языке гласит: "Не доверяй чужакам".

G18: ПЕРЕХОД ДРОУ

Лестница из натурального камня спускается в проход, затопленный тёмной водой. На западной стороне прохода над водой выступает верхняя половина двери.

Этот широкий проход ведёт к территории Подземья, на которую когда-то претендовали дроу. Два торговых дома дроу размещали сторожевые посты с каждой стороны прохода (области G19 и G21).

В самой нижней точке переход затоплен тёмной водой глубиной около 2 футов.

G19: ПРИЁМНАЯ ДОМА АЗФАДИЭЛЬ

На двери, ведущей из широкого тоннеля, изображён символ монеты с паучьими лапками и имя "Азфадизель" на Эльфийском языке. Персонаж, владеющий навыком "История" или являющийся дроу, помнит, что дом Азфадизель был торговым домом дроу, который много поколений назад был уничтожен свежевателями разума.

В этой широкой комнате стоит несколько стульев, покрытых прочным шёлком на металлическом каркасе. У западной стены стоит металлический шкаф, украшенный символами монет, ползущих на паучьих лапах.

При нападении свежевателей разума дроу передвинули большой пустой металлический шкаф перед дверью в святилище (область G20), чтобы спрятать его. Эта хитрость сработала: свежеватели разума так и не обнаружили ни святилища, ни демона **йоклола**, призванного его охранять.

Чтобы открыть дверь в святилище, нужно сдвинуть с места металлический шкаф, хотя йоклол из области G20 может просочиться под дверь и шкафом в виде тумана.

Здесь все намного чище и ухоженнее, чем в других областях Перекрёстка Виселиц.

G20: СВАТИЛИЩЕ ДОМА АЗФАДИЭЛЬ

По паутине, покрывающей потолок этой комнаты, снуют монеты на паучьих лапках. Напротив лестницы, спускающейся на север, стоит стол. У южной стены - мраморный алтарь с заметным углублением. Рядом с алтарем расположилось одноглазое существо с телом, напоминающим расплавленный желтый воск.

Йоклол Зулутл был призван жрицами Дома Азфадизель и с тех пор находится здесь. Демон знает, что дроу Дома Азфадизель уже давно мертвы, но бой прекратился слишком быстро, чтобы йоклол успел вступить в него. Хотя Зулутлу незачем оставаться здесь, йоклол считает себя в отпуске от хаоса, царящего в Демонической Паутине. Он наслаждается одиночеством и агрессивно реагирует на вторжение.

Командное слово. На столе лежит несколько грифельных дощечек, испещрённых записями на Подземном языке. При их просмотре выясняется, что составитель подслушивал разговоры между дуэргарами и дроу. Помимо скучной торговой информации об обмене ресурсами для получения большей прибыли от проезжих клиентов, дуэргары искали командное слово для активации магической каменной башни. Дроу заявили, что не знают об этом. Судя по записям, дроу уже нашли командное слово и отдельно вели переговоры с окрестными глубинными гномами по поводу передачи его им. Дроу рассчитывали, что за одно и то же командное слово им заплатят дважды. Персонажи, затратившие не менее 10 минут на чтение записей, находят рисунок башни, под которым написано слово "петрификация" на языке Терран. Осмотрев башню в области G14, персонажи поймут, что это командное слово для грязевой башни.

Сокровище. Ползающие по паутине монеты — это обычные монеты, зачарованные йоклолом. Если их вынести из этой комнаты, они превратятся в обычные монеты. Всего здесь 80 золотых. Кроме того, на вершине алтаря лежит свиток заклинания Свобода передвижения.

G21: ПРИЁМНАЯ

На двустворчатой двери, ведущей из широкого тоннеля, начертан стилизованный символ кинжала, вонзённого в металлический слиток, и название "Триесторот" на Эльфийском языке. Персонаж, владеющий навыком "История", вспомнит, что дом Триесторот был богатым торговым домом дроу, истреблённым свежевателями разума много поколений назад. Многие верят, что в доме Триесторота хранились невиданные сокровища, спрятанные в хорошо защищённых хранилищах.

Ступени ведут от двустворчатой двери в помещение, затопленное водой на несколько дюймов. У стен комнаты прислонены реалистичные, но сильно повреждённые статуи. На старых столах свито несколько гнёзд из мусора, от которых исходит жуткое зловоние. Возле гнёзд копошатся два приземистых ящероподобных существа с восемью ногами и пять серокожих гуманоидов.

Пять **grimлоков** живут здесь, сторожат двери и отдыхают от бесконечных раскопок в зале на севере. В качестве домашних животных они держат двух **василисков**. Grimлоки не могут окаменеть от особенности василисков.

Дверь, ведущая на запад, прохладная на ощупь из-за коричневой плесени, растущей по ту сторону двери.

Статуи. Шесть статуй, сдвинутых к углам, — это два дварфа, дроу, два квагота и василиск, увидевший собственное отражение. Каждая из них необычайно реалистична и выражает удивление или страх. Кроме василиска, это окаменевшие путешественники по Подземью, столкнувшиеся с Кунбракселем и приспешниками свежевателя разума. Grimлоки изуродовали каждую статую настолько, что жертвы не могут быть возвращены к жизни.

Персонажи могут добыть горсть гравия из разбитых статуй, чтобы посыпать на грязевую башню, если они знают о таком способе.

G22: ЗАПЛЕСНЕВЕЛАЯ КОМНАТА

Эта некогда роскошная столовая затоплена тёмной водой более чем на фут. Металлические прутья, на которых когда-то висели гобелены, теперь поддерживают покрытые плесенью полотна. Шесть стульев расположены вокруг большого стола. В одном углу на воде скопилась коричневая корка плесени.

Пятно шириной 10 футов на юге - это **коричневая плесень** (см. раздел "Опасности подземелья" в Руководстве Мастера, стр. 105), и вода охладилась настолько, что образовалась тонкая корка льда.

G23: РАССТРЕЛЬНЫЙ КОРИДОР

Узкие прорезы тянутся вдоль западной стороны этого изогнутого коридора.

Бойницы дают укрытие на три четверти существам в области G24.

Кунбраксель и его **grimлоки** уже несколько недель занимают соседнюю комнату охраны. Grimлоки, скорее всего, услышат или учуют незваных гостей в коридоре благодаря бойницам. У grimлоков нет оружия дальнего боя, но Кунбраксель может совершать атаку через узкие щели.

Перекрытый коридор. Вершина грязевой башни блокирует конец этого коридора, за исключением щелей шириной всего в несколько дюймов между бойницами вдоль крыши опрокинутой башни. Она покрыта грязными наростами, которые появляются и опадают в башню, как и у основания башни в области G14. Двое grimлоков старательно долбят проход сквозь башню. Они не добились никакого прогресса, так как при любой паузе в их работе башня магическим образом восстанавливает повреждения. Они не прекращают работу, пока враги не подойдут вплотную.

Если башня исчезла. Если персонажи уже уменьшили грязевую башню и открыли путь к хранилищу, то grimлоки и все обитатели области G24 перемещаются в хранилище (область G25). Там Кунбраксель изучает осколок обелиска, чтобы решить, как лучше помочь фанатикам свежевателей разума.

G24: КОМНАТА ОХРАНЫ

На восточной стене этой комнаты есть несколько бойниц. На южной стене висит огромная карта, нарисованная углем, с многочисленными стрелками и примечаниями. У западной стены стоит каменный трон.

На троне восседает **Кунбраксель** - высокомерный свежеватель разума, колдун. Кунбраксель либо сидит на каменном троне, либо рассматривает нарисованную на стене замысловатую карту. Его всегда сопровождают четыре верных **grimлока**. Они меняются местами с другими grimлоками, хотя Кунбраксель вряд ли сможет отличить одного приспешника от другого.

Кунбраксель задействует grimлоков в качестве бойцов первой линии. Во время боя свежеватель разума телепатически посылает персонажам грозные предупреждения и предсказания, например, такие:

• "Ритуал опустошит Фандалин! Вы станете свидетелями того, как на поверхности возникнет новая империя иллитидов!"

• "В Дальнем Пределе есть власть для тех, кто достаточно смел, чтобы захватить её. И я осмелюсь!"



• "Пока ты болтаешь, избранные готовят ритуал!"

• "Осколки обелиска усилят ритуал, и, когда мои прислужники доставят их, я присоединюсь к избранным!" Если персонажи скажут свежевателю разума, что уже завладели одним или несколькими осколками обелиска, Кунбраксель ответит: "Неважно! Я добавлю к осколкам гоблинов те, что смогу вернуть, и моё место среди избранных обеспечено!"

• "Те, кто тебе дорог в Фандалине, будут превращены в иллитидов - если они вообще выживут!"

• Когда свежеватель разума повержен, Кунбраксель заявляет: "Ритуал не остановить. Избранные знают о тебе всё. Дальний Предел извратит твоё тело и разрушит твой разум!"

Миссия фанатиков Илвааша. Фанатики свежеватели разума манипулировали чересчур высокомерным Кунбракселем, обещая ввести его в свой круг. Отрезанный от всех старших мозгов, которых Кунбраксель считает достойными, свежеватель разума надеется присоединиться к фанатикам Илвааша и получить силу и знания Дальнего Предела.

Фанатики свежевателя разума не очень-то стремились принять Кунбракселя в свои ряды, но с удовольствием воспользовались стараниями подхалима. Они посоветовали Кунбракселю перебраться в Перекрёсток Виселиц, потому что он находился недалеко от

Фандалина. Они надеялись, что Кунбраксель раздобудет осколки, но Кунбраксель был больше заинтересован в том, чтобы основать двор grimlokov и превратить Перекрёсток Виселиц в своё логово. Как только гоблинам Соулпи удалось найти осколки обелиска в Фандалине, фанатики приказали Кунбракселю поторопиться со сбором остальных осколков обелиска.

Кунбраксель догадался, что ближайший осколок как-то связан с опрокинутой башней, преграждающей путь к старому хранилищу дроу. Кунбраксель приказал grimloкам пробить её насквозь, решив в конце концов преодолеть восстановительную защиту башни. Кунбраксель не знает ни о природе грязевой башни, ни о том, что это магический предмет, зажатый в камне.

О местонахождении остальных осколков Кунбраксель осведомлён хуже. Свежеватель разума знает, что гоблины Соулпи добыли более мелкие осколки, разбросанные по всему Фандалину. Кунбраксель полагает, что осколок в Талхандерете охраняется **скоплением энцефалона**, поскольку свежеватель разума видел этих существ с помощью ясновидения. Кунбраксель знает, что ещё один осколок находится в склепе под Талхандеретом, но пока не знает, где его искать.

Карта. На карте, нарисованной на стене, изображён обелиск, собранный из всех семи частей. Три стилизованных свежевателя разума окружают его, укрытые в подземной крепости

глубоко под Фандалином, которая обозначена как "Иллитинох".

От этих свежевателей разума вверх уходят волнистые линии к эскизу Фандалина, расположенного в нескольких милях над Иллитинохом. Крошечные фигурки гуманоидов в городе, которых касаются волнистые линии, превращаются в свежевателей разума. Несколько математических формул позволяют рассчитать процент людей, которые превратятся в свежевателей разума. Переменные в этом уравнении дают разные результаты: от трёх из десяти до семи из десяти человек, превращающихся в свежевателей разума. Ритуал мучительно убивает тех, кто не трансформируется. Если персонажи ещё не догадались об этом, поделитесь информацией из разделов "Зловещая правда" и "Ритуал" в начале главы.

Персонажам предстоит отправиться в глубины Подземья, чтобы найти Иллитинох. В этих тоннелях их поджидают всевозможные ужасы.

G25: ХРАНИЛИЩЕ ДРОУ

На полках, расположенных вдоль стен этого хранилища, лежат украшенные драгоценными камнями ножи, стопки монет и другие сокровища. На полу рядом с нагромождением костей лежит большой кусок черного камня.

Если Кунбраксель и гримлоки переместились в это хранилище, то гримлоки с удовольствием ковыряются в костях, пока Кунбраксель изучает осколок обелиска.

Кости — это останки трёх воров дроу. Они обнаружили осколок обелиска, когда шли грабить это хранилище. Однако магия, заключённая в осколке обелиска, оказалась для них губительна: она активировала расположенную неподалёку грязевую башню, перекрыв единственный выход из хранилища. Не сумев пробиться сквозь башню, воры умерли от голода среди сокровищ, которые искали.

Осколок Обелиска. Осколок обелиска лежит рядом с грудой костей. Подробнее о свойствах этого осколка см. в разделе "Осколки обелиска" в начале этой главы.

Сокровище. У каждого вора дроу был с собой набор воровских инструментов, который сохранился до сих пор. На полках здесь лежат 5 900 золотых и 14 050 серебряных монет, украшенный драгоценными камнями кинжал стоимостью 200 золотых, одиннадцать гиацинтов стоимостью 90 золотых каждый, волшебная палочка обнаружения магии и удобный рюкзак Хеварда.

Если персонажи потерпят неудачу. Если персонажи выйдут из этой комнаты до того, как получат осколок обелиска, Кунбраксель либо другие слуги фанатиков немедленно заберут осколок обелиска. Запишите, если это произойдет, так как это изменит то, как персонажи будут противостоять фанатикам - свежевателям разума в Главе 8.

ЧТО ДАЛЬШЕ?

В лучшем случае персонажам удастся найти все три осколка обелиска и покончить с опасностями в холмах Звездного металла.

Однако у персонажей есть ещё зацепки для дальнейших шагов. Персонажи не нашли больше ни одного пропавшего горожанина. Что ещё более важно, они узнали о фанатиках - свежевателях разума, скрывающихся глубоко под землей в месте под названием Иллитинох, и теперь герои знают, как туда добраться.

В любом случае, следующим шагом персонажей будет возвращение в Фандалин, чтобы отдохнуть и узнать всё, что можно, о фанатиках свежевателей разума.



Древняя крепость свежевателей разума Иллитиных стала ещё ужаснее с появлением культа, посвященного злему божеству Дальнего Предела.

ГЛАВА 7. РАЗЛОМЫ РЕАЛЬНОСТИ

Во время охоты за осколками обелиска в предыдущей главе персонажи узнали о местонахождении штаба фанатиков - крепости свежевателей разума под названием Иллитинох, расположенном глубоко в Подземье под Фандалином. В этой главе герои узнают больше о фанатиках и спасают похищенных из Фандалина жертв. Однако сделать это, а также остановить ритуал, грозящий превратить жителей Фандалина в свежевателей разума, будет гораздо сложнее, чем может показаться.

ПРОХОЖДЕНИЕ ГЛАВЫ

Персонажи начинают эту главу, зная о том, что трое свежевателей разума готовят ритуал превращения живущих на поверхности гуманоидов в свежевателей разума. Ритуал, безусловно, затронет Фандалин и, возможно, другие небольшие населённые пункты в этом регионе. Конкретные результаты ритуала зависят от вас.

Если вы решите, что персонажи слишком легко справляются с проблемами приключения, вы можете решить, что ритуал фанатиков почти завершён, и побудить персонажей двигаться дальше без отдыха и пополнения запасов. Если же опасности этого приключения сильно усложнили жизнь персонажам, вы можете дать понять, что у них есть достаточно времени до того, как фанатики закончат ритуал, и герои могут отдохнуть и, если необходимо, пополнить запасы. Любой из этих вариантов приемлем.

Лучший вариант для персонажей – вернуться в Фандалин и рассказать о своих находках опытному союзнику, например, Гвин Оресонг или Ривибидделу.

Вскоре после возвращения в Фандалин персонажи обнаруживают под городом проход, ведущий в Подземье к Иллитиноху. Они отправляются в Подземье, чтобы добраться до Иллитиноха, сталкиваясь по пути с множеством опасностей. В Иллитинохе герои узнают, что фанатики свежеватели разума уже сбежали через врата в Дальний Предел. Чтобы последовать за ними, героям предстоит найти три разлома Дальнего Предела, разбросанные по всему Иллитиноху, и собрать ключи, чтобы открыть врата.

РАЗВИТИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ

На момент начала главы персонажи должны быть 9-го уровня. Персонажи получают один уровень после открытия врат в Дальний Предел.

ТЕНЬ НАД ФАНДАЛИНОМ

Фанатики свежеватели разума ещё не начали свой ритуал всерьёз, а энергия Дальнего Предела уже заразила некоторых жителей Фандалина. Те, кто провёл много времени рядом с осколками обелиска, впитали в себя часть скрытой нетерезской магии и страдают от странных недугов. Трое из них - Сестра Гараэль, Андер и Халия Торнтон - стали злыми, агрессивными и совершенно не похожими на себя. Четвертый, тифлинг Колесо Фортуны, находится на грани подобного превращения.

ЗАРАЖЁННЫЕ ГОРОЖАНЕ

Вскоре после возвращения в Фандалин герои натываются на шумную толпу, собравшуюся у недавно восстановленной Часовни Удачи. Для этой встречи можно использовать карту "Аллеи Фандалина" (см. карту в Главе 5).

На земле перед Часовней Удачи дерутся три фигуры. Сестра Гараэль, послушница часовни, отбивается от мастера гильдии Халии Торнтон, а Андер, молодой помощник Эльмины Бартен, вцепился в них обоих.



В этом состоянии Сестра Гараэль, Халия и Андер используют статблок берсерка, но заменяют действие "Секира" на следующее:

Психический удар. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: 6 (1d6 + 3) колющего урона плюс 3 (1d6) психического урона.

Толпа быстро отходит, оставляя персонажей разбираться с ситуацией. Горожане умоляют персонажей усмирить столь необычно агрессивных жителей поселения, надеясь, что те образумятся.

ЧЕТВЁРТОЕ ЗАРАЖЕНИЕ

После окончания боя жители Фандалина связывают оставшихся в живых членов троицы, чтобы они не могли причинить ещё больший вред. Горожане обещают беречь заражённых жителей до тех пор, пока не будет найдено лекарство. (Они не знают, что единственное лекарство — это победа над фанатиками свежевателями разума).

Как только хаос, поднятый заражёнными горожанами, утихает, Гвин Оресонг вместе с Гристой, владелицей «Спящего великана», спешит к персонажам с важной информацией:

"Сестра Гараэль, Халия и Андер явно нездоровы. Я не думаю, что это случайность - все трое провели время возле осколков обелиска. Сестра Гараэль находилась возле своей часовни, Андер часто брал воду из колодца у магазина, а Халия проводила весь день в здании биржи.

"И вы же знаете, что четвёртый камень был в баре у Гристы. Колесо Фортуны каждый день работал рядом с ним. Не могли бы вы пойти с нами в «Спящий Великан» и убедиться, что с тифлингом всё в порядке?"

Когда герои приходят в "Спящий Великан", внутри темно. За стойкой бара стоит Колесо Фортуны. Его фиолетовая кожа блестит от налета слизи, а череп и конечности удлинились. В тусклом свете его легко принять за свежевателя разума.

Колесо Фортуны не подвергается действию других эффектов. Он находится здесь в темноте, потому что любой свет ярче свечи причиняет ему боль. Тифлинг может поделиться следующими новостями, при условии, что персонажи не отреагируют на них жестокостью:

• **Аберрантный разум и тело.** Нечто, ощущаемое как магическое присутствие, воздействует на Колесо Фортуны. Он чувствует, как оно вторгается в мысли, и изменяет его тело.

• **Снова гоблины.** Несколько дней назад Колесо Фортуны обнаружил гоблинов в подвале «Спящего Великана». Кроме того, Колесо Фортуны нашёл там небольшую шахту, которой раньше не было.

• **Пропавшие горожане.** Многие гоблины сбежали через шахту. Несколько горожан тоже ушли в том направлении.

• **Устрашающее присутствие.** Колесо Фортуны чувствует, что глубоко под городом

находится чрезвычайно могущественный разум. Его присутствие пугает Колесо Фортуны больше, чем всё, что когда-либо видел тифлинг.

• **Видимая сила.** Колесо Фортуны ощущает то, что он описывает, как психическую энергию. Тифлинг видит эту энергию в виде слабых ярко-зелёных следов, которые оставляют за собой люди и животные при движении, и эта энергия вызывает у Колеса Фортуны мрачные предчувствия. По вашему усмотрению, в течение разговора Колесо Фортуны может делать такие замечания о персонажах, как «я чувствую, что вы доставляете другим куда больше проблем, чем думаете» или «в вас чувствуется обречённость».

Судьба тифлинга. Узнав о состоянии тех, на кого повлияли осколки обелиска, Колесо Фортуны просит запереть его где-нибудь. Он не желает никому причинять вреда и хочет, чтобы герои сделали всё возможное, чтобы не допустить новых превращений.

Связь с Иллитинохом. Гвин подозревает, что шахта под «Спящим Великаном» связана с ходами в Подземье. Она предполагает, что магическая сила, которую чувствует Колесо Фортуны, может быть старшим мозгом, психическим центром колонии свежевателей разума. (Гвин не знает, что свежеватели разума связаны с Илваашем, и что фанатики общаются с божеством, а не со старшим мозгом).

Гвин считает, что Иллитинох — это название поселения под Фандалином, поскольку она слышала это название в разговорах о древней империи иллитидов. Если герои не догадались, Гвин сообщает им, что они должны отправиться в шахту, чтобы найти Иллитинох, спасти пропавших горожан и остановить ритуал.

Дополнительные подсказки

Если персонажи не общаются с Колесом Фортуны, им может понадобиться помощь в поиске шахты под «Спящим Великаном» и решении, что нужно в неё спуститься. Вот некоторые варианты, которые помогут персонажам не растеряться:

Пленные гоблины. Когда гоблины бежали с похищенными жертвами, некоторые гоблины-псионики остались позади. Они затаились и не знают, что им делать. Устройте персонажам лёгкую встречу с гоблинами-пси-налётчиками. Если их схватить и допросить, гоблины похвалятся тем, что «украли людей как раз под тем местом, где вы мочите свои носы в эле!».

Наблюдение за гоблинами. Во время своего последнего посещения города живущая в одиночестве фермерша видела, как несколько дней назад в подвал "Спящего великана" пробирались маленькие люди. Фермерша не слишком высокого мнения о Гристке и предположила, что эти человечки - нехорошие знакомые дварфийки. Услышав о нападениях гоблинов, фермерша решила поделиться увиденным.

Ривибиддел. Глубинный гном подозревает, что в тоннели Подземья можно попасть откуда-то из Фандалина, скорее всего, из подвала или погреба. Если персонажи уже проводили Ривибидделя в Подземье, он может вернуться по тоннелям (в том числе через подвал «Спящего Великана»), чтобы сообщить своим спасителям о проходах.

ПУТЕШЕСТВИЕ ВГЛУБЬ

Шахта под «Спящим Великаном» ведёт в более древние тоннели. На протяжении первых нескольких сотен футов видны следы гоблинов и человеческих ног. Дальше следы становятся менее заметными, но основной путь очевиден, так как он уверенно ведёт в Подземье.

ТРОПА АЙРОНКИЛЛА

Персонажи - не первые исследователи, отправившиеся по этому пути с благими намерениями. Много веков назад дварф-историк Торгран Айронкилл получил от своего бога-покровителя Думатойна предупреждение о том, что близится восстание свежевателей разума. Торгран отложил работу и инсценировал свою смерть, чтобы иметь возможность проводить исследования без вмешательства соглядатаев и добросердечных помощников (именно в гробнице Торграна герои встречаются с Ривибидделом в Главе 6).

Торгран делал подробные записи по пути в Иллитинох, но так и не добрался до крепости свежевателей разума. Труп Торграна стал марионеткой для мутировавшего плащевика, о чём персонажи узнают позже в этой главе.

ОСОБЕННОСТИ ТОННЕЛЯ

На карте показано несколько мест по пути в Иллитинох. Эти области имеют следующие особенности.

Естественные тоннели. Все помещения и тоннель сложены из грубого природного камня.

Тусклый свет. Бледные пятна фосфоресцирующих грибов освещают тоннель и помещения *тусклым светом*.

Потолки. Высота тоннеля варьируется от 10 до 15 футов. Высота помещений составляет 20 футов, если не указано иное.

ПРОХОЖДЕНИЕ ТОННЕЛЯ

Извилистый тоннель между Фандалином и Иллитинохом имеет длину 12 миль и изгибается в разных направлениях, спускаясь на 2 мили вглубь под городом. Тоннель имеет пологий, но постоянный уклон. Весь путь занимает около 14 часов, если персонажи идут с нормальной скоростью.



СЛУЧАЙНЫЕ ВСТРЕЧИ

После каждого часа, проведённого персонажами в тоннеле, бросьте **1d20** и обратитесь к таблице "Встречи в тоннеле", чтобы определить, произошла ли случайная встреча. Если отряд использует источник света, то встречающиеся существа почти наверняка узнают о появлении персонажей и устраивают засаду или иным образом готовятся к схватке.

ВСТРЕЧИ В ТОННЕЛЕ

d20	Встреча
1-2	1d4 грелла вышли на охоту.
3	1d6 бормочущих ротовика подстерегают добычу.
4	Пожиратель интеллекта вселился в кваггота ; пожиратель интеллекта ищет другого хозяина.
5	Заблудившийся и озлобленный фомор бродит по Подземью.
6	1d4 + 1 крюкастых ужаса забрались на потолок тоннеля.
7	1d6 квагготов во главе с квагготом тономом ищут пропавшего члена племени, который странно себя вёл.
8	1d6 троглодитов и барлгура хотят подраться.
9	Путь вперёд преграждает группа из 2d4 визгунов ; если они завизжат, бросьте 1d8 на эту таблицу, чтобы увидеть, какие существа придут на шум.
10-20	Нет встречи.



ДНЕВНИК
ТОРГРАНА
АЙРОНКИЛЛА

ОБЛАСТИ ТОННЕЛЯ

Тоннель проходит через несколько опасных областей. Для этого путешествия используйте карту на предыдущей странице.

Расстояние от Фандалина до пещер греллов (области J1 - J4) составляет 2 мили. Расстояние от пещер греллов до логова бехира (области J5 - J7) составляет 3 мили. Расстояние от логова бехира до грота бормочущих ротовиков (области J8 - J10) составляет 5 миль. Расстояние от Бормочущего грота до Иллитиноха составляет 2 мили.

J1: КРОВАВЫЙ ПЕРЕКРЁСТОК

Узкий боковой проход пересекает основной тоннель, уходящий вниз на юг. В боковой проход ведёт кровавый след.

Боковой проход ведёт в логово греллов. Греллы устроили засаду на отряд гоблинов, сопровождавших похищенных жертв, убив четырех гоблинов и отбив трех горожан от основной группы. Через несколько футов боковой проход раздваивается. Одно ответвление ведёт круто вверх, а другое резко обрывается у пропасти (область J2).

J2: ПРОПАСТЬ В ТОННЕЛЕ

Этот проход обрывается пропастью шириной 15 футов и глубиной 30 футов. С южной стороны пропасти доносятся слабые звуки рыданий.

Стены пропасти отвесны, и для того, чтобы карабкаться по ним, требуется преуспеть в проверке Силы (Атлетика) Сл 12; иначе персонаж срывается вниз. Рыдания доносятся от похищенных жителей в области J4.

Дневник историка. Торгран Айронкилл, дварф-историк, о котором герои узнали в предыдущей главе, обронил свой дневник во время исследования этой пропасти много веков назад. Его дневник был хорошо сделан и украшен серебряным экслибрисом². Некоторые страницы истлели, но часть из них ещё можно разобрать.

Персонаж с пассивной Внимательностью 14 и более, пересекающий пропасть по верху, замечает на её дне блеск серебра. Тот, кто спускается в пропасть, автоматически замечает серебряный экслибрис.

На богато украшенном экслибрисе написано: «Торгран Айронкилл, историк». Сохранилось лишь несколько первых страниц дневника. В них содержатся слухи о растущей активности свежевателей разума под Горами Меча. Автор дневника планирует разведать, как глубоко под землёй находится крепость свежевателей разума под названием Иллитинох. Автор надеется, что эта информация позволит ему предупредить близлежащие дварфские поселения, в том числе храм Талхандерет.

² книжный знак, удостоверяющий владельца книги.

Сокровище. Сам по себе экслибрис стоит 450 зм. Гвин Оресонг и Ривибиддел считают дневник выдающейся находкой, поскольку он указывает на то, что Торгран пережил создание своей гробницы, чтобы совершить эту экскурсию. Любой из этих учёных может предложить 900 зм за экслибрис и прилагающиеся к нему страницы, если дать ему время связаться с покровителями.

J3: ЛОГОВО ГРЕЛЛОВ

В этой высокой пещере множество сталактитов и сталагмитов. Многие из них разрушились, усеяв пол острыми камнями.

Среди сталактитов притаились четыре **грелла**, отдыхающие и наблюдающие за происходящим по двое. Разрушенные сталагмиты делают помещение *труднопроходимым*, что, впрочем, не мешает греллам. Стремясь защитить своё логово, греллы сражаются насмерть.

J4: КЛАДОВАЯ

Воздух в этой пещере насыщен запахом минералов. В юго-восточном углу за невысокой стеной сталагмитов находится бассейн с тёмной водой.

Здесь застряли три отчаявшихся **обывателя** из Фандалина: лесоруб Оскар Нинебаф и две сестры - рудокопа Кэтлетт и Аида Камбер. Оскар и Кэтлетт помолвлены и собираются пожениться.

История горожан. Горожан похитили гоблины-псионики и повели по подземному тоннелю вместе с несколькими другими жертвами и большим количеством гоблинов. Они шли в самом конце группы, потому что у Оскара старая травма ноги, которая замедляет его движение, что явно раздражало гоблинов в тылу. Остальные горожане и гоблины ушли вперёд.

По словам рудокопов, на них внезапно напали летающие чудовища из щупалец, убившие несколько гоблинов. Они схватили трупы гоблинов, а также Оскара, Кэтлетт и Аиду и утащили их в небольшую систему пещер. Чудовища съели гоблинов, а трёх людей поместили сюда. Все трое горожан считают, что летающие монстры их берегут, чтобы съесть потом, потому что сейчас монстры наелись гоблинов.

Троица находится здесь уже несколько дней, но уйти не может: один проход из этой комнаты заканчивается глубокой пропастью, а другой ведёт в логово летающих монстров. Они пытаются сплести из своей одежды верёвку, чтобы преодолеть пропасть, но безуспешно.

Горожане предпочли бы, чтобы их проводили обратно в Фандалин, но они могут отправиться в путь сами, если персонажи решат срочно спасти других похищенных горожан.

Вода в бассейне имеет неприятный металлический привкус, но не вредна.

J5: ВЗОРВАННЫЙ ПЕРЕКРЁСТОК

Камни в этой области сильно повреждены и оплавлены. В воздухе витает запах озона. Широкий проход ведёт на юго-восток.

Широкий проход ведёт на юго-восток в область J6. Под самым потолком находится естественное отверстие диаметром всего несколько футов, ведущее на северо-восток в область J7. Греллы, обитающие в логове J7, используют этот проход, чтобы приходить и уходить, не беспокоя бехира в области J6; проход слишком мал, чтобы бехир мог в нём перемещаться.

Если персонажи ведут себя слишком шумно, бехир пробирается сюда из области J6, чтобы разобраться в происходящем.

J6: ЛОГОВО БЕХИРА

Огромное гнездо из щебня, чешуи рептилий и костей, опалённых молниями, занимает нишу в северо-западной стене этой пещеры. В гнезде отдыхает массивное змееподобное чудовище.

Ленивый **бехир** отдыхает в своем гнезде и иногда спит неделями напролёт. Из-за долгой близости к старшему мозгу Иллитиноха бехир уязвим к психическим повреждениям.

Бехир голоден, но осторожен. Если персонажи не нападают, бехир просит их на Драконьем языке выгнать греллов из соседней пещеры. Если начнётся бой, бехир попытается зацепить "Электрическим дыханием" как можно больше персонажей.

Если количество хитов бехира уменьшится до 50, он попытается сбежать, навсегда покинув эту область.

Сокровище. В гнезде бехира находится семь золотых перьев стоимостью 100 зм каждое, разбросанные монеты на сумму 1 520 зм и банка с 4 дозами мази Кеогтола.

J7: ЛОГОВО ПАДАЛЬЩИКОВ

Эта широкая пещера едва достигает пяти футов в высоту. Здесь притаились три монстра, похожие на летающие мозги с клювами. У северной стены лежит заплесневелый рюкзак.

Здесь затаились два **грелла** со своим предводителем, **пси-греллом** по имени Вундру. Вундру раньше скрывался гораздо ближе к Иллитиноху, где у него появились небольшие экстрасенсорные способности. Он ничего не знает о Дальнем Пределе и не стремится узнать; его интересует только безопасная охота.

Греллы уважают своего соседа-бехира, которого они называют Великим Пожирателем. В драку между персонажами и бехиром греллы не вмешиваются. Если персонажи побеждают, греллы в течение нескольких минут совещаются между собой, обсуждая, является ли тот, кто

убивает Великого Пожирателя, сам Великим Пожирателем.

Если персонажи не прервут этот спор, войдя в логово, Вундру через несколько минут решит, что он может стать Великим Пожирателем, победив персонажей, победивших бегира. После этого греллы выплывают, чтобы расправиться с персонажами.

Вундру,
пси-грелл



Набор историка. Задолго до того, как бегиры и греллы пришли в эту пещеру, Торгран Айронкилл использовал её как базу для слежки за свежевателями разума, путешествующими в Иллитинох и обратно. Он писал свои заметки на восточной стене, но время и влага практически уничтожили их. Однако Торгран поставил свой большой дорожный рюкзак у стены, прикрыв (и защитив) некоторые из его записей. Тот, кто обследует рюкзак, не только обнаружит в нём сокровища, но и увидит, что стена пещеры за ним испещрена надписями.

Надписи содержат несколько неполных фраз:

- «Крепость Иллитинох в 7 милях вниз».
- «Остерегайтесь внимания старшего мозга».
- «Главный генерал свежевателей разума - Ошундо, носит алую мантию с высоким воротником».
- «Свежеватели разума готовятся к нападению на Перекрёсток Виселиц?»
- «Я украл у них кристалл разума - есть ли ещё? Может быть, пригодится жрецам в Талхандерете».

Сокровище. В сумке Торграна только обрывки кожи и кристалл разума (аккуратный).

J8: БУРЛЯЩИЙ ПЕРЕКРЕСТОК

Фосфоресцирующие грибы, растущие в этом боковом тоннеле, переливаются радужными цветами, а стены покрыты тонким слоем влажной слизи.

Естественная лестница ведёт вниз, в большой грот. Из него доносится тихое бормотание.

Звук доносится из соседней пещеры, но существа в тоннеле находятся слишком далеко, поэтому на них не действует это бормотание.

J9: БОРМОЧУЩИЙ ГРОТ

Пол этой затопленной пещеры покрыт отвратительным слоем грязи и крови. В грязи плавают куски плоти с глазами и зубами. В дальнем конце комнаты находится ещё один выход, к которому ведёт естественная лестница, поднимающаяся из грязи.

В грязи притаились шесть **бормочущих ротовиков**, практически неотличимых от кусков плоти.

Если персонажи столкнутся с ротовиками, а затем отступят из этой комнаты, не победив их всех, то оставшиеся в живых бормочущие ротовики объединятся в единое существо из плоти, которое появится из грязи при следующем появлении персонажей.

J10: КРИВЫЕ КАМНИ

Сталагмиты и сталактиты в этой комнате изогнуты, словно сделаны из глины, и заполняют комнату толстыми крюками от пола и до потолка. Огромное чудовище с мясистыми крыльями патрулирует эту комнату. Из его зубастой пасти свисает короткий скелет.

Кривые сталактиты и сталагмиты по твёрдости и упругости не уступают другим скальным образованиям.

В этой комнате живёт **мутировавший плащевик**, выходящий отсюда только для охоты. Много лет назад этот мутант «усыновил» найденный им здесь труп иссохшего дварфа - Торграна Айронкилла. Теперь он управляет мёртвым историком, как марионеткой.

Сознание мутировавшего плащевика помутилось от остаточного психического влияния Торграна. Каждый раунд в начале своего хода мутировавший плащевик должен совершать спасбросок Мудрости Сл 12. Плащевик совершает с преимуществом этот спасбросок, если он слышит бормотание из области J9, так как этот шум его успокаивает.

Успех. При успешном спасброске плащевик не получает никаких эффектов. Он нападает на незваных гостей, телепатически транслируя на Общем языке на следующие фразы:

- «Дальний предел даёт великую силу тем, кто её принимает. Посмотрите, какой я изящный!».



- «Великая империя вновь восстанет под властью неустойчивых свежевателей разума, которым подвластна сила Дальнего Предела. Я чувствую, как растёт их сила!»

- «Магические камни с поверхности будут способствовать подъёму новой империи свежевателей разума!»

- «Мозги питают Бассейн с ликвором. Интересно, для чего нужны эти человеческие пленники?» Затем плащевик дико хохочет.

- " Илвааш восстаёт!" Мутировавший плащевик на самом деле не знает, кто такой Илвааш.

Провал спасброска. При провале личность мутировавшего плащевика до конца его хода находится под воздействием психических отголосков Торграна. Существо не двигается, не атакует и не реагирует ни на какие слова персонажей. Вместо этого оно произносит одно из следующих высказываний, используя рот трупа:

- «Я инсценировал свою смерть, потому что слишком много нетерпеливых переписчиков пошли бы за мной навстречу опасности. Но моя смерть была настоящей, когда я рискнул подойти слишком близко к Иллитиноху. Но я всё ещё здесь, и я не знаю, почему».

- «Свежеватели разума намерены опустошить всё Подземье! Я не желаю зла жителям Перекрёстка Виселиц, хотя у нас мало общего. У меня ещё есть время предупредить их!»

- «Тот, кто в алой мантии, Ошундо, собирает силы для нападения на Талхандерет. Я должен предупредить жрецов о приближении свежевателей разума!»

ИЛЛИТИНОХ

Иллитинох была одной из важнейших крепостей империи свежевателей разума, возвысившейся в Подземье и канувшей в безвестность много веков назад. Крепость пришла в запустение, когда все, кроме нескольких ослабевших свежевателей разума, покинули её. Оставшиеся в живых свежеватели разума продолжали служить старшему мозгу Иллитиноха, но тот стал одержим идеей вернуть утраченное величие, и многие свежеватели разума превратились в измученных монстров, называемых нотиками. Те немногие свежеватели разума, которым удалось сохранить рассудок и самообладание, до недавнего времени не имели возможности овладеть силой старой империи свежевателей разума.

ФАНАТИКИ СВЕЖЕВАТЕЛИ РАЗУМА

Три самых безжалостных, властолюбивых и хитрых свежевателя разума Иллитиноха всю свою жизнь занимались интригами друг против друга. Но несколько десятилетий назад они осознали перспективы совместной работы,

и быстро подчинили себе остальных свежевателей разума Иллитиноха. Став хозяевами крепости, эти три свежевателя разума стали проводить всё более причудливые эзотерические ритуалы с ослабленным старшим мозгом.

Однажды трое свежевателей разума услышали странный мысленный призыв божества Дальнего Предела по имени Илвааш, Диссонирующий Разум. Исполняя песню сирены, состоящую из проклятий и чужеродных шёпотов, Илвааш предложил трём свежевателям разума присоединиться к нему, как обычно присоединяются к старшему мозгу, и отказаться от всякой связи с заражённым старшим мозгом Иллитиноха. Илвааш также пообещал трём свежевателям разума огромную силу, но только в том случае, если они принесут поклонение Илваашу в свой мир. Фанатики свежеватели разума согласились, приняв новое божество Дальнего Предела и, в свою очередь, приобретая новые черты, отличающие их от себе подобных.

Замысел фанатиков основан на ритуале превращения, поскольку он обещает дать начало новой империи свежевателей разума на поверхности - империи, которая распространит влияние Илвааша и уничтожит всех существ, которые будут сопротивляться.

ФАНАТИКИ

Три фанатика — это Чишиникс, Хашуту и Воалш (статблоки см. в Главе 8). Каждый из них считает себя лидером группы и тайным фаворитом Илвааша. Хотя большинство свежевателей разума отвергают понятие индивидуальности, фанатики используют свои уникальные качества, надеясь стать любимцами Илвааша.

Чишиникс. Чишиникс - сильный экстрасенс, она видит моменты будущих событий. В обмен на эту силу Илвааш создал голову, похожую на отрубленную голову Чишиникс. Экстрасенсорные способности свежевателя разума связаны с этой отрубленной головой, которую Чишиникс должна держать при себе. Отрубленная голова, в свою очередь, читает мысли Чишиникс, следит за тем, чтобы она оставалась верной Илваашу, и требует постоянных угощений. Из отрубленной головы постоянно течёт жирный фиолетовый икор, который пачкает одежду Чишиникс.

Хашуту. Хашуту опасался, что враги подстерегают его за каждым углом, и обратился к Илваашу с просьбой дать ему больше силы. В ответ божество Дальнего Предела предложило обменять руки Хашуту на щупальца, которые будут предупреждать его о готовящихся нападениях. Хашуту с радостью принял дар, и теперь его руки заканчиваются извивающимися щупальцами, которые предупреждают Хашуту о любом движении или другой угрозе, которая может скрываться поблизости.

Воалш. Отчаянно пытаясь вернуть себе независимость, остальные свежеватели разума Иллитиноха устроили засаду на Воалш. Перед самой смертью Илвааш даровал ей крылья, которые развернулись из её спины, словно огромные извивающиеся щупальца. В воздухе Воалш быстро расправилась с врагами. С тех пор она регулярно поднимается в воздух, чтобы развеять свои тревожные предчувствия, что враги могут напасть в любой момент. Воалш смастерила магический парящий диск, с помощью которого она часто летает выше всех остальных, расправляя крылья, чтобы подчеркнуть свою устрашающую и потустороннюю сущность.

ПРЕСЛЕДОВАНИЕ ФАНАТИКОВ

Фанатики отсутствуют на момент прибытия персонажей. Они недавно отступили через врата в Дальний Предел, прихватив с собой осколки нетерезского обелиска и пленников Фандалина. Врата закрылись за ними, но персонажи могут открыть их снова, исследовав три разлома Дальнего Предела в окрестностях Иллитиноха. (Эти разломы находятся в областях X4, X5 и X10, и подробнее описаны в разделе "Разломы Дальнего Предела" далее в этой главе). Персонажи настигают фанатиков в Главе 8.

ОСОБЕННОСТИ ИЛЛИТИНОХА

Описанные ниже особенности являются общими для всего Иллитиноха.

Потолки. Высота потолков в Иллитинохе составляет 14 футов.

Двери. Тяжёлые каменные двери Иллитиноха не имеют ни ручек, ни засовов. Если существо смотрит на дверь дольше нескольких секунд, она распаивается и обрушивается на открывшее её существо резкий ментальный импульс, который звучит для существа как звон тарелок. Этот импульс не наносит урона, но всем существам, кроме свежевателей разума, он неприятен. Никто в Иллитинохе не может слышать этот ментальный импульс, кроме заражённого старшего мозга в области X15, который использует его для отслеживания перемещений по крепости. Открытая дверь захлопывается через 1 минуту или, если дверной проём занят, то, как только он освобождается.

Недееспособные персонажи. Заражённый старший мозг в центре Иллитиноха (область X15) благодаря своей способности "Чувство существ" всегда в курсе перемещения персонажей по территории крепости. Если персонаж находится в Иллитинохе в состоянии *недееспособный*, заражённый старший мозг устанавливает с ним психическую связь и определяет намерения персонажа.

Психическая связь сохраняется до тех пор, пока существо не разорвёт её, как описано в статблоке заражённого старшего мозга, или



пока связанное существо не покинет Иллитинох (в том числе пройдя через разломы Дальнего Предела).

Плавные линии. Свежеватели разума предпочитают эстетику плавных линий острым углам, и у них было несколько поколений, чтобы сформировать Иллитинох в соответствии со своими предпочтениями. Большинство углов закруглены, даже между полом и стенами и между стенами и потолком. Благодаря этому крепость кажется большинству существ до ужаса органической.

Знаки Илвааша. Фанатики вырезали священные для Илвааша символы на стенах и дверях по всему Иллитиноху. Чаще всего это узлы щупалец, пропитанные кровью мозги и зазубренные линии, напоминающие челюсти. Все эти символы слегка шевелятся, если смотреть на них дольше одного мгновения: щупальца извиваются, мозги пульсируют, а челюсти скрежещут. Движение прекращается, если заражённый старший мозг уничтожен.

Освещение. Изначально Иллитинох был лишён света, но теперь крепость освещается жутким зелёным светом Дальнего Предела, наполняющим её *тусклым светом*.

Квалит. Комнаты в Иллитинохе, которые фанатики свежевателей разума провозгласили своими (области X3, X7, X8 и X14), исписаны посланиями на Квалите, форме тактильного письма. Свежеватели разума используют свои

щупальца, чтобы читать Квалит, который состоит из четырёх строк, неразборчивых для других существ. Однако существо, прикоснувшееся к надписи на Квалите, может получить фрагментарное представление о многоуровневых мыслях, заключённых в ней.

Неиллитид, желающий понять надпись Квалита на языке иллитидов, может совершить проверку Интеллекта Сл 18, чтобы интерпретировать надпись. Провал приводит к сокрушительной головной боли, и существо должно преуспеть в спасброске Мудрости Сл 13, иначе получит 17 (5d6) психического урона, при успехе - вдвое меньше. Заклинание Понимание языков даёт понимание надписи, примерно равное тому, что понял бы свежеватель разума.

ОБЛАСТИ ИЛЛИТИНОХА

Следующие области изображены на карте Иллитиноха на следующей странице.

X1: ВОРОТА

Длинный тоннель заканчивается у огромной двустворчатой двери. Из щели между створками исходит жуткий зелёный свет.

Обычно дверь запирается с помощью сложного запорного механизма, но фанатики оставили её незапертой, чтобы их приспешники могли принести им осколки нетерезского обелиска. Она открывается способом, описанным в разделе "Особенности Иллитиноха".

Как только персонажи откроют дверь и активируют раздражающий ментальный импульс, заражённый старший мозг в области X15 обнаружит их присутствие.

X2: ПРИЁМНЫЙ ЗАЛ

Огромная статуя в восточном конце длинной комнаты изображает внушительного свежевателя разума с распростёртыми руками, держащего в каждой руке по мозгу. Статуя сделана из одного большого куска зеленоватого камня, а мозги покрыты зелёной слизью, которая капает с рук статуи в лужу на полу. Стены украшают витиеватые узоры. У южной стены расположились два свежевателя разума, периодически жестикулируя своими щупальцами.

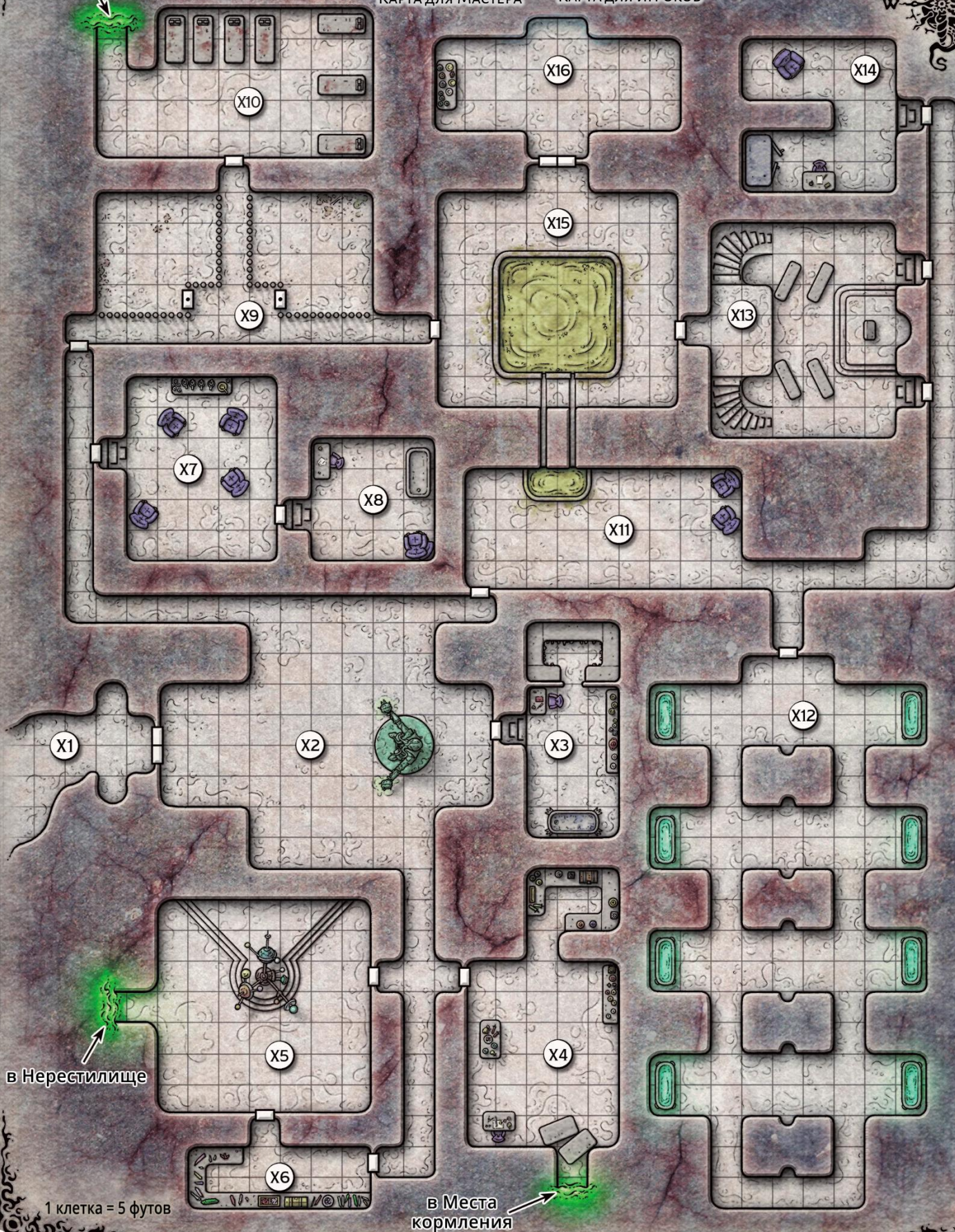
Два **свежевателя разума** по имени Шалгаст и Ултундул охраняют эту комнату, ведя телепатическую беседу, и не ожидая нападения. Фанатики сказали свежевателям разума, что им следует ожидать появления культистов с поверхности, таких как аберрантные зилоты, живущие в других частях Иллитиноха, или приспешники, доставляющие обломки обелиска. Оба свежевателя разума ведут себя властно и требовательно. Шалгаст ведёт разговор, а Ултундул использует заклинание Обнаружение мыслей, чтобы выявить возможный обман.

Иллитинох

КАРТА ДЛЯ МАСТЕРА

КАРТА ДЛЯ ИГРОКОВ

в Лабиринт Глаз



1 клетка = 5 футов

в Места
кормления

Шалгаст спрашивает персонажей, пришли ли они «поклониться Илваашу, проистекающему из Дальнего Предела», или же они принесли ещё «обломки обелиска для повелителей». Свежеватели разума не знают, сколько частей обелиска существует.

Свежеватели разума направляют персонажей, проявивших интерес к поклонению, в соседнюю комнату для еды (область X11). Свежеватели разума не затягивают разговор и относятся к вопросам с подозрением.

Свежеватели разума вступают в бой, если обнаруживают обман, если персонажи начинают лезть куда не следует или если по иным причинам становится ясно, что персонажи здесь не по своей воле. Опасаясь наказания, которому подвергнут их фанатики за то, что они пустили захватчиков в Иллитинох, два свежевателя разума сражаются насмерть.

Капающая статуя. Близость заражённого старшего мозга магическим образом создает слизь, которая капает со статуи. Слизь безвкусна, но питательна и, как ни странно, укрепляет психику; если свежеватель разума поверил персонажам, он может предложить им отведать мозговых капель. Любой персонаж, проглотивший жидкость, получает сопротивление к урону психической энергией на 10 минут. Капли мозга теряют свою силу через 1 час.

Х3: КОМНАТА ХАШУТУ

На двери в эту комнату есть ряд маленьких точек. Это надпись на Квалите, тактильном языке свежевателей разума, для расшифровки которого большинству существ приходится прибегать к магии. Оно гласит: "Палаты Хашуту, самого утончённого и избранного, благословлённого извивающимися руками".

В этих покоях есть большая ванна, покрытая синими пятнами, письменный стол и полки с множеством флаконов, а также огромная гардеробная, в которой хранятся десятки длинных элегантных одеяний.

Хашуту - самый самовлюбленный из фанатиков свежевателей разума. У него есть десятки флаконов с духами, элегантные мантии изысканной выделки и ванна для купания в ароматических средствах. Синие пятна на ванне всё ещё слабо пахнут полевыми цветами. Впрочем, большинство вещей здесь не трогали уже много дней, так как работа для Хашуту гораздо важнее, чем любоваться собой.

Сокровище. На полке стоят пять особо редких флаконов духов стоимостью 500 зм каждый и неуловимый кристалл разума.

Х4: ЛАБОРАТОРИЯ

На полках и скамьях в беспорядке расставлены банки, порошки, мензурки и прочее оборудование. На южной стене зияет серебристо-зелёный разлом шириной в пять футов, за которым видна большая пещера. Перед разломом стоят два лабораторных стола.

В центре комнаты стоит высокий гоблин и кричит на Гоблинском на трёх более низких сородичей.

В этой комнате **гоблин пси-командир** издевается над тремя **гоблинами пси-налётчиками**. Фанатики убрали из этой лаборатории всё важное для себя и позволили пси-гоблинам отдыхать здесь, в основном для того, чтобы иметь при себе запасных приспешников на случай, если греллы за разломом станут слишком любопытными.

Гоблины ошибочно полагают, что свежеватели разума оставили здесь что-то ценное, поэтому сразу после своего появления они разграбили эту комнату. Гоблины пытались заблокировать разлом двумя лабораторными столами, не понимая, что **греллы** из Места кормления (см. раздел "Разлом реальности" ниже) могут просто перелететь через это препятствие.

Небольшая комната на севере — это кладовка. В ней на высоких полках хранится несколько испорченных реагентов. Здесь же разбросаны пустые флаконы, в которых когда-то хранились испорченные реагенты, но которые гоблины выпили во время недавней игры в «выпей или брось вызов».

Разлом реальности. Разлом ведёт в Дальний Предел, в место под названием Место кормления. Место кормления описано в разделе "Разломы Дальнего Предела" в конце этой главы.

Х5: КОСМОЛОГИУМ

Массивная железная оррерия³ занимает центр этой комнаты, её многочисленные кронштейны медленно вращаются, удерживая солнца, планеты и кометы. В западной стене комнаты зияет серебристо-зелёный разлом около пяти футов в поперечнике, за которым виднеется коридор. На полу возле разлома лежат высушенные существа, в том числе мутировавшие головастики, а рядом стоят два отвратительных лягушкоподобных двуногих существа - одно красное и одно синее.

Красный и синий слаады караулят здесь уже почти неделю. Слаады пришли через разлом из места в Дальнем Пределе, которое они называют Нерестилищем. Жители Иллитиноха не проявляют особого интереса к этой комнате и поэтому оставили слаадов в покое. Слаады принимают это безразличие за трусость и считают, что никто не смеет оспаривать их права. Они пытаются запугать

³ — это механическая модель солнечной системы



ДВА ГРОЗНЫХ СЛААДА ОХРАНЯЮТ ОРРЕРИЮ

любого незваного гостя, чтобы заставить его покинуть комнату, и нападают, если им немедленно не подчиняются.

Когда-то давно свежеватели разума не ограничивали свои завоевания Подземьем. Они также планировали вторжения в другие миры. На этой оррерии изображена незнакомая солнечная система, которую планировали завоевать свежеватели разума Иллитиноха. Крепость пала в безвестности и междоусобицах, прежде чем илликиды смогли подготовить своё вторжение, но массивная оррерия всё ещё функционирует. Слаады ещё не придумали, как его сломать, но когтями высекли выбоины в железных сферах.

Мёртвые головастики. Энергия Дальнего Предела поддерживает слаадов головастиков в Нерестилище, так что они не нуждаются в обычных гуманоидных носителях. Первые несколько головастиков, которых слаады принесли в эту комнату, быстро сморщились и умерли. Персонаж, осматривающий трупы и преуспевший в проверке Интеллекта (Анализ) Сл 10, понимает, что головастики со временем превратятся в слаадов.

Разлом реальности. Разлом ведёт в место Дальнего Предела под названием Нерестилище. Нерестилище описано в разделе "Разломы Дальнего Предела" в конце этой главы.

Х6: БИБЛИОТЕКА ОБРАЗОВ

На округлых полках в этой комнате расположены десятки кристаллов самых разных цветов.

Эта комната - хранилище знаний, которые свежеватели разума посчитали достойными сохранения. Возраст большинства кристаллов исчисляется сотнями лет и относится ко времени господства свежевателей разума в Подземье.

Когда кристалл берут в руки, он воспроизводит короткую психическую сцену в своей зеркальной внутренней части. Кристаллу требуется 10 секунд, чтобы передать психические образы. После того как кристалл воспроизведёт психическую сцену, он должен пролежать на полке не менее 24 часов, прежде чем им можно будет воспользоваться снова.

Персонаж, изучивший кристаллы и преуспевший в проверке Интеллекта (Анализ) Сл 13, замечает, что три кристалла намного новее остальных, а один вообще не является кристаллом-хранилищем (см. "Сокровище" ниже).

Если персонажи берут случайный кристалл, совершите бросок 1d20 по таблице "Образы кристаллов", чтобы определить образ, содержащийся в нём. Три новых кристалла — это результаты 1, 2 и 3; если персонаж исследует новые кристаллы, используйте

ОБРАЗЫ КРИСТАЛЛОВ

d20	Образ
1	Свежеватель разума, держащий в руках отрубленную голову, произносит нараспев слова над большим бассейном, наполненным подрагивающей розовой студенистой массой (бассейн мозга в области X15). Рядом находятся ещё два свежевателя разума, но их черты неразборчивы. Позади троицы появляется странный неровный портал, а затем исчезает. Свежеватель разума заметно расстроен таким результатом и телепатически произносит: "Мы попробуем ещё раз. Во имя Илвааша, мы будем продолжать попытки".
2	Свежеватель разума с щупальцами вместо рук бьет щупальцем по лицу съевшегося свежевателя разума с единственным выпученным глазом. Несколько странных капсул стоят вдоль стен (область X12). Звучит мысленное послание: "Ты подчинишься, или Дальний предел уничтожит оставшийся у тебя разум, слабак".
3	Злобоглаз парит в комнате с испачканными операционными панелями (область X10), обращаясь к свежевателю разума на парящем диске цвета ржавчины. Свежеватель разума поднимает руки, и злобоглаз вздрагивает, его глазные стебли начинают извиваться. Злобоглаз телепатически визжит: "Я буду служить! Я буду служить!" (В этой сцене показано создание глазосферы Голкууса, которая обитает в области L7).
4	Свежеватель разума в алой мантии с высоким воротником руководит битвой в длинном уходящем вниз зале, украшенном статуями dwarфов (область T2 Талхандерета в Главе 6). Свежеватели разума ожесточённо сражаются с дварфами.
5	Три свежевателя разума перебирают драгоценные камни в корзинах, стоящих у каменного стола. Один из них выбирает драгоценный камень, который содержит это воспоминание. (Эта сцена происходит в области P3 в Склепе Талханда в Главе 6.)
6-19	Выберите случайную область на Перекрёстке Виселиц и опишите короткую сцену, в которой 1d4 свежевателя разума захватывают и съедают одного из бывших обитателей области (дроу, дуэргара или глубинного гнома).
20	Этот кристалл - не хранилище воспоминаний, а <u>усиленный кристалл разума</u> ; см. "Сокровище" ниже. Перебросьте этот результат, если персонажи уже нашли этот кристалл.

только эти результаты. В этой комнате 40 кристаллов, хотя многие из старых кристаллов показывают одинаковые сцены.

Сокровище. Персонажи могут случайно найти усиленный кристалл разума среди хранящихся здесь кристаллов или заметить, что его магическая аура отличается от других, произнеся такое заклинание, как Обнаружение магии.

Х7: Гостиная Воалш

На двери, ведущей в эту комнату из коридора, имеется надпись на Квалите в виде маленьких точек: "Расслабься с Воалш, обладательницей сакрального полёта, и познай единственную истину".

В комнате четыре мягких кресла и низкая каменная полка, на которой стоят четыре хрустальных кувшина, большая чаша и несколько бокалов. В одном из кресел сидит бледный свежеватель разума в чёрной изорванной мантии.

Сидящее существо - **алхун** Ошундо. Он вряд ли замечает незваных гостей в Иллитинохе, пока те не войдут в его комнату. Ошундо концентрируется на нескольких старых картах Подземья и телепатически проецирует их изображения в большой оранжевый кристалл, находящийся в его руках.

В этом кристалле хранятся воспоминания, подобные тем, которые находятся в библиотеке образов (область X6). Сейчас Ошундо наполняет кристалл образами, а не просматривает его.

Алхун
Ошундо



Ошундо - самый могущественный и обладающий знаниями союзник фанатиков в Иллитинохе, хотя информация Ошундо в основном касается старой империи свежевателей разума. Фанатики воспользовались знаниями Ошундо о Таалхандерете и Перекрёстке Виселиц, и надеются, что знания алхуна о других подземных местах тоже окажутся полезными.

В кувшинах - несвежая вода, а в чаше - несколько помятых фруктов.

Разговор с Ошундо. Ошундо удивлён появлением здесь кого-либо, кроме обитателей Иллитиноха. Ошундо защищается, если на него нападают, но алхун предпочитает поддерживать беседу как можно дольше, чтобы понять, зачем здесь находятся персонажи (и, желательно, выяснить, кто из них самый умный и, следовательно, обладает самыми вкусными мозгами).

Ошундо - невыносимо высокомерный собеседник, но он охотно делится следующей информацией:

• **Непрошенный гость.** Ошундо - гость Воалш, одного из фанатиков свежевателей разума. Алхун может описать каждого фанатика (как описывалось в разделе "Фанатики свежевателей разума"), но Ошундо не слишком высокого мнения о них.

• **Проблема фанатиков.** Фанатики отступили в Дальний Предел, чтобы пообщаться со своим новообретённым богом и провести ритуал. Ошундо знает, что у них возникли проблемы с созданием врат в Дальний Предел, но не знает, как они решили эту проблему - скорее всего, усилив врата с помощью меньших разломов в Дальний Предел.

• **Измученный старец.** Ошундо жил в Иллитинохе во времена расцвета империи свежевателей разума много веков назад, но за занятия тайной магией Ошундо был изгнан. Очевидно, что это изгнание до сих пор ранит Ошундо, который называет давно умерших лидеров Иллитиноха «невежественными глупцами», которые «закрыли глаза на свободу и силу тайной магии».

• **Фанатик Обелиска.** Ошундо работал с фанатиками, чтобы определить, где можно найти осколки нетерезского обелиска. Если персонажам удаётся утаить части обелиска от фанатиков, Ошундо это забавляет, и он пытается с помощью заклинания Обнаружение мыслей выяснить, где находятся осколки.

• **Неожиданное открытие.** Несколько месяцев назад Ошундо вернулся в Иллитинох, чтобы забрать кристаллы разума. Ошундо был удивлён, обнаружив, что старший мозг Иллитиноха превратился в больное, параноидальное подобие себя прежнего.

• **Незаинтересованная сторона.** Ошундо утверждает, что ритуал трансформации его мало волнует, потому что психическая магия ему надоела, и ещё меньше Ошундо волнует божественная сущность, которую обнаружили фанатики, потому что боги его не интересуют.

Ошундо не является другом фанатиков. Алхун сравнивает их с невыносимо самовлюбленными предводителями Иллитиноха прежних времен. Если герои откровенны с Ошундо и согласны отдать алхуну все найденные ими кристаллы разума, Ошундо становится для них неприятным союзником. Алхун в любом случае не покидает эту комнату, так как хочет закончить переносить свои карты в оранжевый кристалл.

Сокровище. Каждый из четырех хрустальных кувшинов стоит 25 зм, но они хрупкие. Оранжевый кристалл Ошундо — это не просто кристалл-хранилище с многочисленными картами Подземья, а усиленный кристалл разума. Карты Ошундо — это исторический антиквариат, который в совокупности стоит 4 000 зм у историка или коллекционера.

Если персонажи в хороших отношениях с Ошундо, алхун может отдать им карты, когда закончит с ними, хотя Ошундо оставляет себе свой кристалл.

По усмотрению ДМа, карты могут содержать подсказки к местоположению сокровищ или дальнейшим заданиям, которые персонажи будут выполнять после этого приключения.

X8: Покои Воалш

На двери, ведущей в эту комнату из гостиной, маленькими точками написано на Квалите: «Покои Воалш, чьи грозные крылья перенесут её на сторону Диссонирующей Психики».

Напротив пустой каменной ванны стоит письменный стол. В углу стоят два мягких кресла.

Воалш мнит себя величайшим дипломатом среди фанатиков, но её властная натура делает её не более чем задирой. Столы завалены наполовину законченными письмами на Подземном языке. Все они адресованы лидерам других сообществ Подземья: религиозным лидерам куо-тоа, матриархам дроу, лидерам дуэргаров и другим. Все они подписаны именем Воалш. Каждое письмо написано в приветливой манере, как будто другу, но при этом наполнено требованиями дани, оскорблениями и угрозами господства зарождающейся империи свежевателей разума. Дружба в письмах явно ложная.

Каменная ванна — это спальная капсула со слизью, которая помогает свежевателям разума соединиться со старшим мозгом. За несколько десятилетий связь не дала ничего, кроме одержимости и безумия заражённого старшего мозга тем, кто здесь отдыхает. **Заражённый старший мозг** может автоматически установить «Психическую связь» (см. статблок)



ОБИТАТЕЛИ ИЛЛИТИНОХА ПРОВОДЯТ УЖАСНЫЕ ЭКСПЕРИМЕНТЫ

с существом, которое лежит в слизи, даже если существо не *недееспособно*.

Кресла поставлены в стороне, потому что Воалш никогда не пользуется ими, предпочитая парить, внимательно высматривая врагов.

Сокровище. На столе стоит янтарная чернильница стоимостью 280 зм.

Х9: ЗАГОН ДЛЯ ПЛЕННИКОВ

Металлические решётки от пола до потолка разделяют это помещение на две большие камеры. В каждую камеру ведёт дверь из витых железных прутьев.

Когда персонажи приходят сюда, пленников здесь нет. Двери камер закрываются на тяжёлый засов. Металлическая пластина с несколькими маленькими отверстиями отгораживает засов от внутренней части камер. Большинство существ не могут дотянуться до засова через металлическую пластину или просунуть руки через отверстия, чтобы отпереть дверь изнутри, но свежеватели разума могут это сделать, просунув в отверстия свои щупальца. Изначально строители Иллитиноха не собирались запирать свежевателей разума в их собственных камерах.

Следы присутствия пленников. Фанатики свежеватели разума держали здесь похищенных горожан, но недавно переправили их в Дальний Предел. В камерах

остались только обрывки ткани и недавно нацарапанные надписи. Некоторые из них написаны на Общем языке и содержат такие фразы, как «три монстра руководят ими всеми», «сохраняй надежду ради Фандалина» и «Тэра, я всегда любил тебя». Очевидно, что пленники были здесь не более нескольких дней назад.

Х10: КОМНАТА ДЛЯ ЭКСПЕРИМЕНТОВ

Каменные плиты, снабжённые зажимами для фиксации головы, расположены вдоль стен этого жуткого помещения. На каждой плите видны давние пятна крови и ихора. На одной из стен зияет серебристо-зелёный разлом, за которым видны узкие каменные коридоры. На одной из плит свежеватель разума препарирует существо, ему помогают два сгорбленных зелёных существа с одним огромным глазом.

Свежевателя разума зовут Ахушатан, и он работает здесь с двумя **нотиками**, которые когда-то были свежевателями разума. У каждого нотика под единственным глазом свисают щупальца, они владеют телепатией на расстоянии до 120 футов, и «Разлагающий взгляд» у них заменён на следующее действие:

ВЗРЫВ СОЗНАНИЯ (ПЕРЕЗАРЯДКА 5-6).

Нотик испускает психическую энергию 30-футовым конусом. Все существа в этой области должны преуспеть в спасброске Интеллекта Сл 12, иначе получают 10 (2d8 + 1) урона психической энергией и станут *ошеломлёнными* до конца своего следующего хода.

Обитатели этой комнаты препарируют трансформированного нотика, которого убила Воалш, больше для того, чтобы было чем заняться, а не для изучения. Все трое сразу атакуют незваных гостей, но у Ахушатана сильно развит инстинкт самосохранения. Если оба нотика будут убиты или если Ахушатан будет тяжело ранен и у него не будет шанса одержать верх, свежеватель разума сдастся. Ахушатан предлагает имеющуюся у него информацию в обмен на свою жизнь. Ахушатан может рассказать следующее:

• **Разломы Дальнего Предела.** Разлом здесь - один из трёх, ведущих в различные места Дальнего Предела. Фанатики поместили в каждый разлом магическую руну, чтобы укрепить более крупные ворота в Дальний Предел в своей личной комнате для ритуалов. (См. раздел "Разломы Дальнего Предела" далее в этой главе).

• **Ненавистный враг.** Ранее фанатики полагались на свежевателя разума по имени Кунбраксель, чтобы осуществить важную миссию на поверхности. Ахушатан ненавидит Кунбракселя (и то, что Кунбраксель пользуется благосклонностью фанатиков). Ахушатан испытывает нездоровое ликование, если ему говорят, что Кунбраксель мёртв.

• **Знание ритуала.** Ахушатану известно о фанатиках свежевателей разума и их плане по проведению ритуала, хотя он знает не больше, чем уже знают персонажи.

• **Местонахождение пленников.** В тюремных камерах на юге недавно держали около дюжины жителей поверхности. Фанатики забрали их в Дальний Предел ради какого-то великого плана, о котором Ахушатан не знает. К большому разочарованию Ахушатана, ему не позволили пытать ни одного жителя поверхности.

• **Особый обитатель.** Ахушатану известно, что в лабиринте комнат за этим разломом живёт существо по имени Голкуус. Вход в лабиринт разрешён только фанатикам.

• **Угроза нейтрализована.** Голкуус выходил лишь однажды, и фанатики сделали с ним что-то ужасное. Ахушатан не знает никаких подробностей, но, когда Голкууса вернули в лабиринт, он больше не представлял угрозы для Иллитиноха.

• **Разлом в реальности.** Разлом ведёт в место Дальнего Предела, называемое Лабиринт Глаз. Когда-то это были владения могущественного злобозла по имени Голкуус, но фанатики свежевателя разума заманили Голкууса в ловушку и превратили существо в жалкого, покорного приспешника, взятого из кошмаров Голкууса. Лабиринт Глаз описан в разделе "Разломы Дальнего Предела" в конце этой главы.

Х11: БАССЕЙН ДЛЯ ПИТАНИЯ

Бассейн у северной стены комнаты окружён низкой стеной с повторяющимися изображениями мозгов и переплетающихся друг с другом позвоночников. С потолка у бассейна свисают ржавые кандалы, возле которых стоят две гуманоидные фигуры. Обе фигуры одеты в черные мантии, а из шеи одной из них тянутся щупальца. Обе фигуры увлечены беседой.

В этой бывшей комнате для питания **аберрантный зилот** по имени Дуоро Энглатор поучает человека **фанатика культа** по имени Ларнон Веддин. Оба они - нейтрально-злые учёные Дальнего Предела, изгнанные из Невервинтера, когда был разоблачён зарождающийся культ Дальнего Предела. Шепот Илвааша привел их сюда. Дуоро полностью принял злобную веру Илвааша, что привело к его физическому превращению. Он может говорить только хриплым шёпотом, а чёрные глаза постоянно появляются и исчезают на его лице. Ларнон не спешит принимать "дары" Дальнего Предела и отказываться от своей человечности, поэтому Дуоро читает ему лекции об Илвааше.

Эта пара атакует любого, кого считает чужаком. Дуоро сражается до смерти, но Ларнон попытается сбежать, если Дуоро будет убит.

Псевдоверующие. Дуоро легко обмануть, так как он охотно верит, что персонажи - приспешники свежевателей разума или обращённые в почитание Илвааша или самого Дальнего Предела. Для того чтобы обмануть Дуоро, требуется преуспеть в проверке Харизмы (Обман) Сл 12. Если Дуоро считает персонажей союзниками, он делится с ними следующей информацией:

• **Подробности об Илвааше.** Дуоро рассказывает, что Илвааш был создан из мозговой субстанции, которую бог свежевателей разума Ильсенсин оставил после ухода из Дальнего Предела. По словам Дуоро, Ильсенсин - нечто среднее между дураком и трусом. Илвааш - законный бог Дальнего Предела и всех, кто из него происходит, включая свежевателей разума и тех, кто изменён Дальним Пределом.

• **Недооценённый учёный.** Дуоро считает себя равным фанатикам свежевателей разума, правящим Иллитинохом.

Если персонажи отступят. Если персонажи встретят эту пару и отступят, не победив их, Дуоро через **1d4** часа обратит Ларнона в поклонение Илваашу. Ларнон поддастся влиянию Дальнего Предела и станет **аберрантным зилотом**, как и Дуоро. Они оба выслеживают персонажей и атакуют их.

Бассейн. Бассейн пуст, если не считать тонкого слоя плесени, поскольку заражённый старший мозг уже много лет не желает делиться своей жидкостью ни с кем, кроме культистов свежевателей разума.

Х12: СПАЛЬНЫЕ КАПСУЛЫ

Вдоль стен выстроились каменные капсулы, каждая из которых заполнена фосфоресцирующей слизью и достаточно просторна, чтобы в ней мог разместиться человек. Шесть отвратительных одноглазых существ с шипами на спине лежат в капсулах.

Шесть **нотиков**, которые когда-то были свежевателями разума, устроили здесь логово. У каждого из них под единственным глазом свисают щупальца, они владеют телепатией на расстоянии до 120 футов, и «Разлагающий взгляд» у них заменён на следующее действие:

ВЗРЫВ СОЗНАНИЯ (ПЕРЕЗАРЯДКА 5-6).

Нотик испускает психическую энергию 30-футовым конусом. Все существа в этой области должны преуспеть в спасброске Интеллекта Сл 12, иначе получают 10 (2d8 + 1) урона психической энергией и станут *ошеломлёнными* до конца своего следующего хода.

Слизь в этих спальных капсулах помогала свежевателям разума соединиться со старшим мозгом, но за десятилетия эта связь не дала ничего, кроме одержимости и безумия заражённого старшего мозга, тем, кто здесь отдыхает. **Заражённый старший мозг** может автоматически установить «Психическую связь» (см. статблок) с существом, которое лежит в слизи, даже если существо не *недееспособно*.

Сокровище. Одна капсула давно не использовалась, и её слизь покрылась тонкой коркой. Под этой коркой виден *далёкий кристалл разума*. Извлечь кристалл из слизи - дело простое, но неприятное.

Х13: ЛЕКЦИОННЫЙ ЗАЛ

Несколько скамеек окружают трибуну для ораторов. Лестница поднимается на высокий балкон на западе.

Когда Иллитинок был частью старой империи свежевателей разума, его обитатели делились знаниями и планами со своими подчинёнными в этом лекционном зале (они редко делились информацией друг с другом, полагаясь на старший мозг, чтобы передать необходимые знания между свежевателями разума). В последнее время он используется лишь как место, где фанатики издеваются над деградирующими обитателями крепости.

Х14: КОМНАТА ЧИШИНИКС

На двери, ведущей в эту комнату из гостиной, маленькими точками написано на Квалите:

"Покои Чишиникс, благословенной провидицы, которая была одарена головой, знающей волю Диссонансной Психики".

Толстая стена разделяет комнату на две части. В одной половине стоит огромное мягкое кресло, а в другой - письменный стол и шкаф.

Чишиникс здесь нет, но её ждет **пророк свежеватель разума** по имени Гулгууш вместе со своим **гомункулом**.

Гулгууш уже много лет является ярлым последователем Чишиникс. Гулгууш считает себя преемником фанатика и, подобно тому как Чишиникс носит с собой отрубленную голову, Гулгууш держит рядом с собой своего гомункула. Если свежеватель разума не знает, что в Иллитинохе есть посторонние, Гулгууш сидит за столом, сочиняя книгу молитв к Илваашу. Гомункул сидит на спинке стула Гулгууша и высматривает врагов. Если Гулгууш считает, что на него могут напасть, он прячется за креслом Чишиникс, чтобы устроить засаду на незваных гостей. В любом случае Гулгууш быстро атакует, чтобы завоевать ещё большее расположение фанатиков.

Книга Гулгууша. Незаконченный молитвенник Гулгууша под названием «Преклонись перед Диссонансной Психикой» написан на Подземном языке и содержит всё, что свежеватель разума знает о божестве Дальнего Предела. Хотя фанатики не приняли Гулгууша в своё общение с Илваашем, проницательный Гулгууш собрал воедино некоторые факты о царстве божества. В частности, в молитвеннике записано следующее:

• **Божественный наследник.** Илвааш был создан из останков свежевателя разума Ильсенсина, Божественного Мозга. Когда Ильсенсин покинул Дальний Предел, чтобы основать божественный домен в другом месте, части Божественного Мозга отделились от него и в них пробудился разум. Это и есть Илвааш, Диссонансная Психика, которого Гулгууш считает истинным наследником Дальнего Предела и божественности Ильсенсина.

• **Логово божества.** Илвааш принимает физическую форму в месте Дальнего Предела под названием Бесконечная Пустота. Бесконечная Пустота находится под глубоким бассейном с рассолом и мозговой жидкостью в самом сердце места, называемого Мозговой Лабиринт. В Дальнем Пределе направления непостоянны, но Бесконечная Пустота находится "за беспросветной звездой".

• **Защищающий лабиринт.** Мозговой лабиринт предназначен для того, чтобы заманивать в ловушку тех, кто пришел украсть знания Илвааша или уничтожить его приспешников. Многие могущественные захватчики были повержены в Мозговом Лабиринте и поглощены его мясистыми стенами.



• **Верховный правитель.** В Бесконечной Пустоте дрейфуют опасные существа. Илвааш не создавал их, но Диссонансная Психика - их повелитель.

Сокровище. Во внутреннем кармане мантии в шкафу лежат два одинаковых на вид зелья. Одно из них - зелье увеличения, а другое - зелье яда.

Х15: БАССЕЙН СТАРШЕГО МОЗГА

По краям огромного каменного бассейна, наполовину заполненного рассолом, начертаны странные, плавно перетекающие символы. В центре бассейна находится огромный, покрытый слизью мозг, покрытый пульсирующими гнойниками. Мозг переваливается через край бассейна, который покрыт грязью и плесенью.

Заражённый старший мозг Иллитиноха покоится в жидкости, оставшейся в этом бассейне, время от времени проводя усиками по покрытому плесенью бортику и погружаясь в навязчивые мысли об Илвааше и Дальнем Пределе.

Фанатики свежеватели разума умело манипулируют старшим мозгом, вселяя в него паранойю и одержимость и скрывая от него подлинную силу. Эти навязчивые мысли не позволяют старшему мозгу задействовать всю свою телепатическую мощь, организовать оборону в крепости или ответить кому-либо, кроме фанатиков.

При всей своей слабости старший мозг всё ещё постоянно отслеживает существ в Иллитинохе с помощью способности «Чувство существ». Скорее всего, он знает, что персонажи уже идут, и знает, каких обитателей Иллитиноха они победили перед прибытием. Когда герои приходят в его личные покои, заражённый старший мозг сражается насмерть.

Раньше старший мозг плавал в бассейне, до краёв наполненном жизненно важной жидкостью, но теперь её уровень находится на опасно низком уровне. Старший мозг не может оставаться полностью покрытым жидкостью, и его постоянное высыхание усиливает его беспокойство.

Фанатики вырезали по краю бассейна священные для Илвааша символы. Вырезанные символы медленно вращаются и перемещаются по бортику. Заражённый старший мозг не может перестать поглаживать резьбу, и это усиливает его одержимость.

Сокровище. На дне бассейна есть три магических кристалла. Один из них – ускоренный кристалл разума, а два других – расширенные кристаллы разума.

Х16: КОМНАТА ДЛЯ РИТУАЛОВ

В неглубокой нише на северной стене этой комнаты виден лишь голый камень. Нишу окружают тускло светящиеся руны, которые мерцают и медленно

угасают. У западной стены стоит стол с кувшинами и чашами. Восточная стена ровная, но покрыта ошеломляющим количеством линий, фигур и формул.

Когда фанатики свежеватели разума обдумывали свои планы, они почти всё время проводили в этой комнате для ритуалов или в соседней, где находится заражённый старший мозг. Когда они наконец поняли, как превратить нишу в ворота в Дальний Предел, то без колебаний применили этот способ.

Фанатики забрали с собой почти всё, что могло им пригодиться или представлять ценность. В кувшинах и чашах на столе находятся алхимические реактивы и рассыпавшиеся кристаллы, ни один из которых не представляет ценности. На нескольких металлических дисках вырезано изображение пропитанного кровью мозга - священного для Илвааша символа. На обратной стороне одного из этих дисков начертаны слова на Подземном языке: "Мы идём к тебе, Илвааш!"

Закрытый портал. Угасающие руны показывают, что эта ниша - нечто большее, чем просто углубление в стене. Персонаж, изучающий руны и преуспевший в проверке Интеллекта (Магия или Анализ) Сл 12, понимает, что совсем недавно ниша была действующим магическим порталом в Дальний Предел. Персонаж, изучающий руны и преуспевший в проверке Интеллекта (Религия) Сл 13, понимает, что руны являются молитвами к Илваашу, которые открывают ворота в царство Илвааша.

Стена для планирования. На этом плоском участке восточной стены фанатики разрабатывали свои планы. Здесь до сих пор хранятся их последние задумки по открытию врат в Дальний Предел. Когда персонажи осмотрят стену, прочитайте следующее:

Этот плоский участок стены содержит несколько мелких набросков и древних формул. Написанные друг на друге примечания делают эти записи неразборчивыми, но рисунок рядом с ними выглядит яснее. На рисунке изображена украшенная рунами ниша, соединённая с тремя большими рунами. Одну руну окружают щупальца, другую - зазубренные бугорки, похожие на бородавки, а третью - каракули, напоминающие лабиринт.

Над рисунками начертаны слова: "Идем втроём за угасающую звезду".

Персонаж, преуспевший в проверке Интеллекта (Магия) Сл 11, понимает, что ниша — это ворота, укрепленные рунами, которые фанатики поместили в три близлежащих разлома. Эти руны посылают энергию Дальнего Предела во врата, давая им силу, необходимую для открытия. Однако в данный момент врата закрыты.

Если персонажи побывали в одном из разломов Дальнего Предела (см. следующий раздел), они легко определяют, что если принести грызлов (см. "Грызлы" в разделе "Особенности разломов Дальнего Предела") из этих трёх разломов к вратам, то они снова откроются.

Открытие врат. Врата вновь открываются, если магические порождения всех трёх рун разломов оказываются в радиусе 20 футов от него. Эти порождения принимают форму странных мохнатых бутонов, растущих на месте каждой руны разлома. Фанатики не предвидели появления этих порождений, поэтому они не понимают, что другие могут последовать за ними через портал.

Персонажи должны собрать троих грызлов, по одному из каждого разлома, и принести их сюда. Грызл, принесённый в эту комнату, становится заметно взволнованным и тянется к нише. Действия грызлов указывают персонажам на их связь с нишей, даже если персонажи не расшифровали стену с планами.

Когда персонажи принесут по одному грызлу из каждого разлома к закрытым вратам (не дальше 20 футов от них), прочитайте или перефразируйте следующее:

Щебечущие твари напрягаются и тянутся к нише на задней стене. Со звуком, похожим на разрыв холста, ниша распадается на разлом, больший, чем все остальные, которые вы видели в Иллитинохе. За ним пролегают серовато-розовые тоннели, похожие на складки титанического мозга. Круглые существа одновременно вскрикивают от восторга и взрываются, превращаясь в беспорядочные куски плоти.

Портал остаётся открытым в течение семи дней. По истечении этого времени он снова закрывается, и персонажи должны собрать новых грызлов, чтобы снова открыть врата.

Пропавшие пленники. Как только персонажи открывают портал в комнате для ритуалов, перед ними возникает психический образ фанатиков, которые тащат оставшихся пленников из Фандалина через портал в Дальний Предел. Пока их тащат, пленники выкрикивают фразы, подобные тем, что были в области X9. Персонажи легко догадываются, что пленников провели через портал до того, как он закрылся.

Разломы Дальнего Предела

Большие, стабильные врата в Дальний Предел сложно создать и ещё сложнее поддерживать. Фанатики свежеватели разума открыли такие врата в своей комнате для ритуалов (область X16), но не смогли их поддерживать. Чтобы поддерживать стабильность врат в комнате для ритуалов, фанатики открыли разломы в три меньших области Дальнего Предела, вписав

в каждый разлом укрепляющую руны, чтобы усилить ритуальные врата. Вместе эти руны укрепили портал, позволив фанатикам пройти через него с обломками нетерезского обелиска и жертвами, похищенными из Фандалина.

Врата в комнате для ритуалов закрылись через несколько часов после того, как через них прошли фанатики. Три разлома Дальнего Предела остаются открытыми. В каждом разломе энергия сконцентрировалась вокруг руны в виде бутонов из плоти, волос и тупых зубов, называемых грызлами (см. "Грызлы" в разделе "Особенности разломов Дальнего Предела"). Руны слишком ослабли, чтобы быть эффективными, но грызлы, образовавшиеся из остатков рун, могут повторить их усиливающий эффект и открыть врата.

Персонажи могут исследовать разломы и срывать грызлов из любопытства, но в комнате для ритуалов (область X16) они узнают, что собирать грызлов необходимо.

ВОЗДЕЙСТВИЕ ДАЛЬНОГО ПРЕДЕЛА

Дальний Предел токсичен для большинства смертных. Персонажи, попавшие в разлом Дальнего Предела, должны преуспеть в спасброске Телосложения Сл 12, иначе получит состояние *отравление* на 1 час. Персонаж совершает этот спасбросок только при первом входе в каждый разлом; после этого, независимо от успеха или провала спасброска, его тело акклиматизируется к данному региону Дальнего Предела.

ОСОБЕННОСТИ РАЗЛОМОВ ДАЛЬНОГО ПРЕДЕЛА

Следующие особенности характерны для каждого из трёх разломов Дальнего Предела.

СТРАННЫЙ КАМЕНЬ

Местность в разломах Дальнего Предела выглядит как влажный камень. При повреждении камня из него сочится странный серый иخور, похожий на вязкую кровь. Повреждения камня восстанавливаются в течение часа.

ОСВЕЩЕНИЕ

Странное серебристо-зелёное свечение наполняет разломы Дальнего Предела. Оно не исходит из какого-либо конкретного источника и достаточно для того, чтобы ясно видеть во всех разломах.

ПОТОЛКИ

Высота проходов и комнат в разломах Дальнего Предела составляет 18 футов.

ОСНОВНЫЕ НАПРАВЛЕНИЯ

Как и во всём Дальнем Пределе, в разломах

нет основных направлений. Для удобства на карте изображена роза компаса, а основные направления указаны в зависимости от того, откуда игроки попадают в каждый разлом.

СТРАННЫЕ ОЩУЩЕНИЯ

Разломы Дальнего Предела вызывают у смертных странные психические галлюцинации. В каждом разломе эти эффекты отличаются:

• **Вечный голод.** Посетители Места кормления испытывают вечный голод, независимо от того, сколько они недавно съели.

• **Сдвиг кожи.** Посетители Нерестилища чувствуют, как их кожа медленно смещается над мышцами.

• **Бдительные глаза.** Посетители Лабиринта Глаз постоянно чувствуют, что за ними наблюдают.

ГРЫЗЛЫ

Разломы соединяются с разными частями Дальнего Предела, но их объединяет одно: где-то в каждом разломе руна магического усиления фанатиков потускнела и превратилась в шар размером с ладонь с широким ртом, полным тупых зубов. Шар похож на пушистый фрукт, а если его сорвать, он превращается в существо, называемое грызлом. Грызлы почти не обладают разумом и часто грызут всё, что попадает им под руку, даже если не могут ничего проглотить.

На месте руны вырастает новый грызл через день после того, как предыдущий грызл был сорван. Таким образом создаётся бесконечный запас грызлов, хотя персонажам нужен только один из каждого разлома.

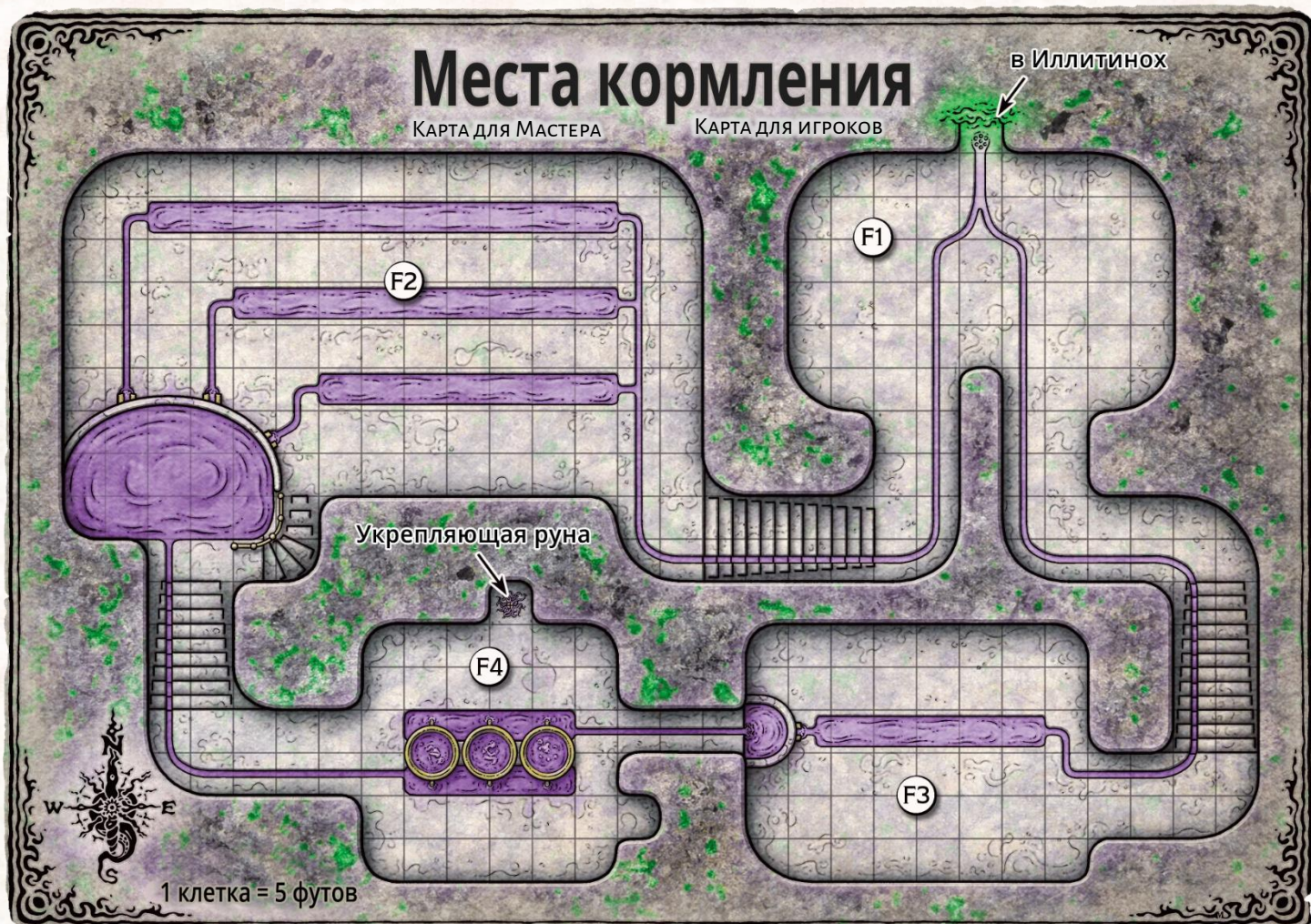
Персонажи вряд ли будут сражаться с грызлом, но, если понадобится, он обладает статистикой **куницы** со скоростью 0 футов. Ему не нужно дышать, пить, есть или спать.

Грызлы похожи на домашних животных, которые чередуют агрессию и привязанность. Пойманный грызл грызёт держащее его существо или ластится к нему, пока его снова не положат.

ОБЛАСТИ В МЕСТАХ КОРМЛЕНИЯ

Греллы со всего Дальнего Предела приходят в Места кормления за странной и вкусной (для них) жидкостью, которую готовит грелл по имени Кормящий Нарув. Последнее предложение Нарува - сладкая фиолетовая слизь, текущая по неглубоким желобам, из которых греллы пьют.

Опасаясь навлечь на себя гнев неизвестного числа греллов, лишенных гастрономического удовлетворения, фанатики свежеватели разума продали Наруву несколько самых слабых из них в обмен на хорошо охраняемое место для начертания укрепляющей руны.



Персонажи могут попасть в Места Кормления из области Х4 в Иллитинохе. Следующие области изображены к карте выше.

F1: ЖЕЛОБА С ЖИЖЕЙ

Два желоба проходят по центру этой пещеры и исчезают в разных тоннелях. Из двух тоннелей напротив разлома по желобам медленно течёт бледно-фиолетовая жижа. Горький запах, похожий на запах жжёного сахара, наполняет комнату.

Эта жижа - безвкусные, непитательные остатки, стекающие из желобов в соседних комнатах. Она ужасно пахнет, но есть её не вредно.

Жижа вытекает через крошечные отверстия в полу и попадает в другие части Дальнего Предела.

F2: ОБЩАЯ СТОЛОВАЯ

Три длинных желоба, наполненные бурлящей фиолетовой слизью, наполняются из бассейна внизу крутого прохода. От вязкой жидкости исходит восхитительный сладковатый запах. Из желобов едят три огромных существа со свисающими щупальцами и клювами. Тёмный круг на потолке покрыт морщинами, похожими на шрамы на коже.

Когда появляются персонажи, из желобов едят три **грелла**. Греллы могут есть здесь без особого

приглашения Кормящего Нарув, но в области F3 и F4 их не пускают. Греллы считают всех негреллов особыми лакомствами и немедленно нападают на них.

Слизь здесь горьковатая и питательная, но любой персонаж, выпивший больше одного глотка, должен преуспеть в спасброске Телосложения Сл 12, иначе получит *отравление* на 10 минут.

Круг на потолке — это проём шириной 3 фута, который греллы используют для перемещения в другие части Дальнего Предела. Морщины открываются, когда к ним прикасается щупальце живого грелла. Земли Дальнего Предела, расположенные на другой стороне, выходят за рамки этого приключения.

F3: ЧАСТНАЯ СТОЛОВАЯ

Из отверстия, расположенного высоко над полом, струится водопад вязкой фиолетовой слизи. Сладко пахнущая слизь заполняет резервуар, который выливается в желоб, идущий по всей длине комнаты. Два огромных существа со свисающими щупальцами едят слизь из желоба.

Когда появляются персонажи, из корыта едят два **грелла**. Один грелл - хозяин Места для кормления, Кормящий Нарув. Нарув говорит на Общем, Глубинном языках и на языке Греллов. Греллы разгневаны тем, что их трапезу прервали, и больше всех разгневан Нарув.

Проход в область F4 находится на высоте 12 футов над полом и всего 5 футов в высоту. Греллы легко преодолеют этот высокий проход, но для персонажей он может стать проблемой.

Слизь здесь горькая и питательная, но любой персонаж, выпивший больше одного глотка, должен преуспеть в спасброске Телосложения Сл 12, иначе получит *отравление* на 10 минут.

Сокровище. В небольшом сундуке, спрятанном на дне резервуара, хранятся особые вещи, которые Нарув получал в качестве платы на протяжении многих лет. В основном это странные, ничего не стоящие предметы вроде камней в форме мозга или флаконов с прогорклыми духами, но в сундуке также есть серебряная диадема стоимостью 1 200 зм и ускоренный кристалл разума.

F4: Источник пищи

Три неглубоких резервуара в этой комнате содержат бурлящую жидкость. В каждом резервуаре лицом вниз плавают трупы шипастого существа. Желоба, отходящие от резервуаров, заполнены сладковатой фиолетовой слизью. Шар размером и формой с кокосовый орех свисает с тусклой руны, начертанной в нише.

Недавний пир Нарува — это три нотика, плавающие в бассейнах. Странные методы консервирования, применяемые Нарувом, медленно растворяют нотиков, чтобы придать вкус текущей слизи.

Фиолетовая жидкость безвкусна и безвредна. Это просто базовая субстанция, которую Нарув ароматизирует с помощью существ, сброшенных в резервуары. Фиолетовая слизь, вытекающая из резервуаров, — его последнее кулинарное предложение.

Двое нотиков мертвы, но третий **нотик** всё ещё жив. Этот нотик, мелочное и злобное существо по имени Башуду, не в состоянии сражаться. Башуду говорит на Глубинном и Общем языках и обладает телепатией на расстоянии 120 футов. Башуду общается, только если поднять его голову из бассейна или перевернуть его. Башуду может объяснить, как трое фанатиков, захвативших крепость свежевателей разума, отдали его и других нотиков Наруву, чтобы начертать здесь укрепляющую руну. Башуду разгневан предательством, но он потерял слишком много жизненной силы из-за ритуала Нарува.

Башуду умирает через несколько минут после встречи с персонажами.

Если персонажи потревожат кого-нибудь из нотиков или прикоснутся к слизи, греллы в Местах кормления сразу же заметят изменение вкуса. Все греллы, оставшиеся в области F3, приходят сюда, чтобы узнать, в чём дело. Греллы в области F2 ждут несколько минут, чтобы Нарув объяснил им изменение

вкуса. Когда он этого не делает, они осторожно исследуют Места кормления по часовой стрелке (к области F1, затем F3, затем F4) в поисках опасности.

Укрепляющая руна. Руна в нише слишком потускнела, чтобы персонажи могли определить её первоначальную форму. Пушистый шар, свисающий с руны, размером с ладонь и имеет рот с острыми зубами. Если его сорвать, он превращается в грызла, как описано в разделе "Грызлы" ранее в этой главе.

ОБЛАСТИ НЕРЕСТИЛИЩА

Многие слаады размножаются, подсаживая гуманоидам яйца, которые превращаются в слаадов головастика. Однако в странном измерении Дальнего Предела биология принимает странные обороты. Недавно исследователи-слаады обнаружили место, где головастики могут расти сами по себе, хотя и медленно. Квазиорганические помещения этого места выходят из одного водоворота и исчезают в другом водовороте. Это движение неумолимо, но занимает несколько недель; слаады даже не сразу заметили его. Хотя стены, пол и потолок похожи на прочную кожу, они плотные, как камень, и быстро гниют, если их срезать.

Слаады называют эту таинственную область Нерестилище и яростно её охраняют. Они знают о разломе и опасаются, что свежеватели разума Иллитиноха могут попытаться изгнать их. Они не понимают, что фанатики свежевателей разума поместили здесь укрепляющую руну ещё до прибытия слаадов и не заботятся о возвращении сюда.

Персонажи могут попасть в Нерестилище из области X5 в Иллитинохе. Следующие области изображены на карте на с. 153.

S1: ВХОДНАЯ ПЕЩЕРА

Стены, пол и потолок этой пещеры мягкие, но шершавые, как бородавчатая кожа. Из неё ведут два прохода: один справа от вас, другой — в дальнем конце пещеры. Из прохода справа доносятся слабые звуки хлюпанья и плеска.

Из-за движения мясистых поверхностей всё в этой комнате медленно отходит от области S2 и движется к области S3. Это движение настолько постепенное, что персонажи не заметят его, не проведя здесь хотя бы 1 час или не преуспев в проверке Интеллекта (Анализ) или Мудрости (Внимательность) Сл 15.

Оба прохода охраняются. Надсмотрщик Шалааг наложил на каждый проход разновидность заклинания Охранные руны, взрывную руну (спасбросок Сл 12). Взрывные руны наносят урон звуком. Если руна активируется, Шалааг накладывает на себя Невидимость и проводит расследование.



S2: КРИСТАЛЛИЧЕСКАЯ ЯМА

Пол этой воронкообразной пещеры покрыт бородавками. В самой нижней точке комнаты вода в яме закручивается водоворотом вокруг покрытого коркой гребня бородавчатой плоти. Над водоворотом возвышается двуногое рептилоподобное существо.

Двенадцать **слаадов головастики** резвятся в яме, забираясь в водоворот и выныривая из него. Одиноким **красный слаад** внимательно следит за ними, не давая им щипать друг друга. Слаады охотно нападают на незваных гостей, чтобы получить свежее мясо.

Водоворот около 5 футов в поперечнике и 5 футов глубиной, с очень солёной водой. Водоворот является источником бородавчатой плоти, которая перемещается по Нерестилищу и в конце концов исчезает в водовороте плоти в области S3.

S3: ПЕЩЕРА С ВОДОВОРОТОМ ПЛОТИ

Линии, нарисованные мелом, соединяют бородавки вдоль стен этой комнаты. Мел и бородавки становятся плотнее по направлению к водовороту в нише на потолке.

В этой комнате Шалааг, **серый слаад**-исследователь, открывший Нерестилище, изучает мигрирующую плоть, отслеживая её бородавки. Шалааг - неуклюжий слаад, говорящий не только на Слаадском, но и на

Общем и Глубинном языках, и в дополнение к другим своим заклинаниям может раз в день накладывать Охранные руны.

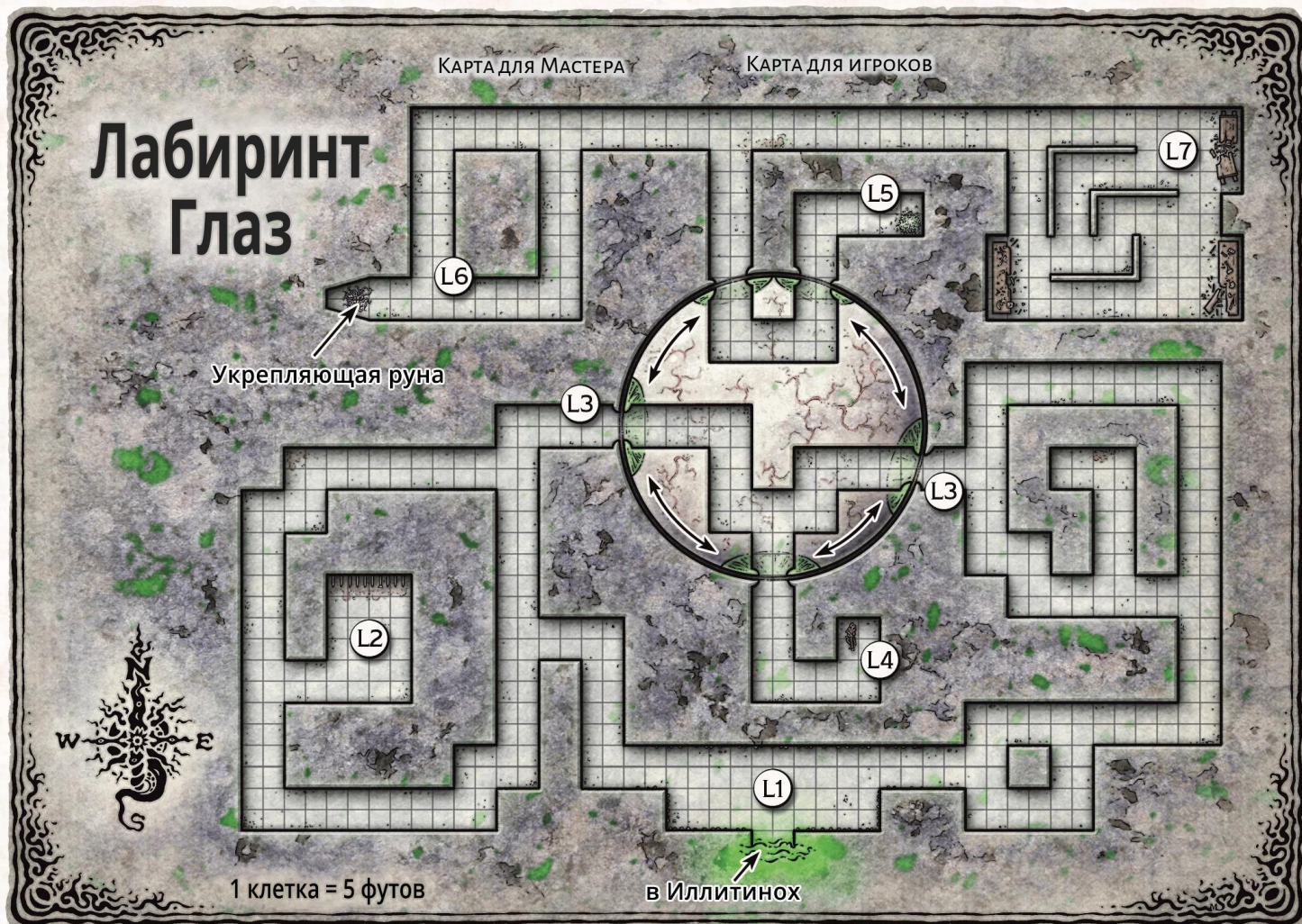
Пока персонажи не потревожили охранные руны в области S1, Шалааг поглощён своей работой и имеет помеху на бросок инициативы. Однако, обнаружив незваных гостей, слаад быстро атакует. Он делает всё возможное, чтобы убить всех персонажей, кроме одного, планируя провести эксперимент по имплантации головастика и бородавчатой плоти в выжившего, для воспроизведения странного эффекта этого места. Во время боя Шалааг рассказывает свой план в жутких подробностях.

Внутри водоворота. Водоворот имеет размер около 4 футов в поперечнике и, похоже, состоит из бородавчатой плоти, медленно падающей в его центр. Любой предмет или существо, попавшее в воронку, теряется в Дальнем Пределе на 2d6 часов, а затем вновь появляется в водовороте в области S2. Существо или предмет, подвергшийся этой участи, не ощущает хода времени, пока не появится вновь.

S4: НИША С РУНОЙ

В этой нише полностью отсутствуют бородавки. Из бледной руны, начертанной на мясистой стене, растёт мохнатый шар размером с ладонь.

Плоть в этой нише - единственная часть



Нерестилища, которая не движется и не затягивается в водоворот плоти.

Укрепляющая руна. Руна в нише слишком побледнела, чтобы персонажи могли определить её первоначальную форму. Мохнатый шар, свисающий с руны, размером с ладонь и имеет рот с острыми зубами. Если его сорвать, он оживёт как грызл, как описано в разделе "Грызлы" ранее в этой главе.

ОБЛАСТИ ЛАБИРИНТА ГЛАЗ

Лабиринт Глаз на протяжении десятилетий был логовом злобоглаза Голкууса. Недавно фанатики превратили некогда гордого Голкууса в жалкое существо под названием глазосфера. Когда Голкуус перестал быть опасным, фанатики получили доступ в самую дальнюю комнату лабиринта и начертали там укрепляющую руну.

Персонажи могут попасть в Лабиринт Глаз из области X10 в Иллитинохе. Следующие области изображены на карте на этой странице.

L1: КОМНАТА ПРИСТАЛЬНЫХ ВЗГЛЯДОВ

Влажные каменные стены этой комнаты покрыты сотнями пристально смотрящих глаз, которые судорожно моргают. Из этой комнаты в разные стороны ведут два коридора.

Когда кто-нибудь движется к одному из проходов, ведущих из этой комнаты, все глаза

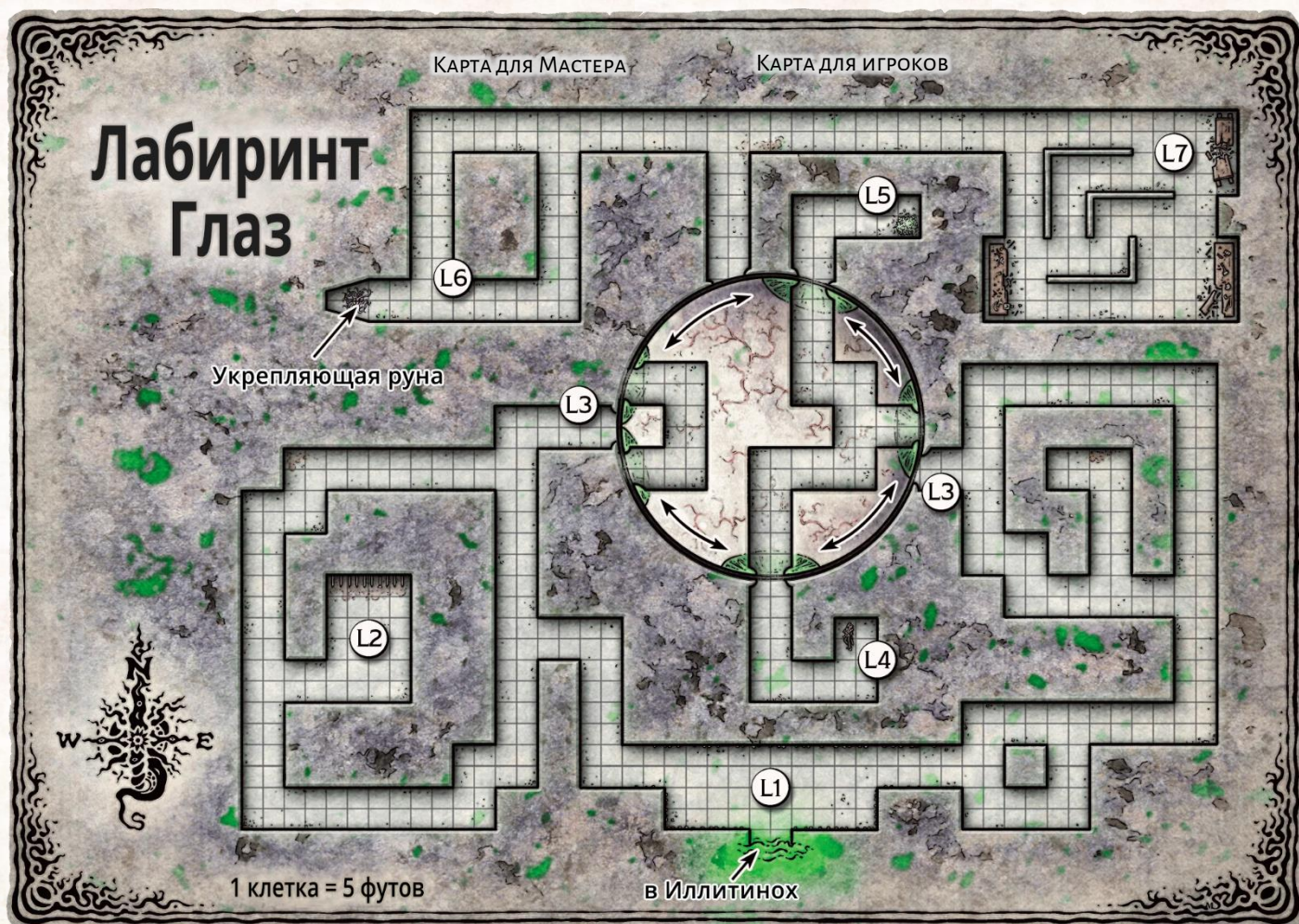
на мгновение поворачиваются и обвиняюще смотрят на это существо. Этот эффект нервнует, но безвреден. При получении урона глаз закрывается и исчезает.

L2: ВИДЫ НА БЕЗУМИЕ

Из задней стены этой тупиковой комнаты торчат десять каменных стержней. Один из них заканчивается чашей размером с глазное яблоко, а все остальные имеют зазубренные концы. Каменный пол под стержнями окрашен в тошнотворный розовый цвет.

Голкуус построил эту магическую систему наблюдения, чтобы заглянуть в другие области Дальнего Предела. Злобоглаз смотрел в десять окуляров, чтобы увидеть случайные области Дальнего Предела. Несколько лет назад Голкуус случайно заглянул в Музоговой Бассейн - чудовищную жидкость, породившую Илвааша из сброшенной мозговой оболочки Илсенсина. Мгновенный взгляд заронил в сознание Голкууса тонкую психическую связь. Слишком поздно осознав опасность, Голкуус отвел взгляд, разбил почти все наблюдательные стержни (все, кроме стержня, ведущего в Бассейн) и покинул эту комнату.

Однако вред был нанесен. Голкуус становился всё более замкнутым и одержимым. Фанатики свежеватели разума почувствовали эту психическую слабость, когда попытались договориться с Голкуусом об использовании его



лабиринта. Вместо разговора они просто разрушили рассудок злобоглаза и превратили его в жалкую, одержимую копию себя прежнего.

Окуляр. Заклинание Обнаружение магии или аналогичная магия обнаруживает ауру магии прорицания на неповрежденном окуляре. Персонаж, заглянувший в окуляр, видит всю глубину Бассейна с ликвором (см. Главу 8). Сокрушительно масштабный вид бассейна, породившего Илвааша, опасен. На зрителя накладывается заклинание Слабоумие (спасбросок Сл 18). Независимо от результата спасброска, наблюдатель понимает, что крошечная тёмная нора на дне бассейна — это мощные врата в более глубокие места Дальнего Предела. Персонаж также может легче ориентироваться в Бассейне с ликвором, как описано в Главе 8, хотя с существа, на которое наложено Слабоумие, сначала нужно снять это заклинание.

Заклинание Рассеивание магии (Сл 18), наложенное на окуляр, приводит к тому, что окуляр становится неактивным на 24 часа. Для того чтобы разбить окуляр, требуется лишь сильный удар, который навсегда уничтожает его магию.

L3: ВРАЩАЮЩИЙСЯ ГЛАЗ

Центральная часть этого лабиринта представляет собой огромную каменную сферу, пронизанную круговыми тоннелями.

Шар вращается в "гнезде" подземелья, когда его толкают или тянут извне (шар не может быть перемещен тем, кто находится внутри него). Сфера очень тяжелая, но движется плавно и бесшумно благодаря слизи в гнезде. На поверхности сферы есть пять больших круглых отверстий. Каждое отверстие - 8 футов в поперечнике и окружено красновато-фиолетовым кольцом, как радужная оболочка вокруг зрачка. Отверстия ведут в тоннели внутри сферы.

Перемещение по Вращающемуся глазу.

Чтобы добраться до областей L6 и L7 и при этом не оставить кого-то за спиной, вращая сферу, нужно кое-что продумать. Сначала нужно добраться до области L4; оттуда персонажи должны раскрутить сферу, чтобы соединить область L4 с областью L5. Оказавшись в области L5, персонажи должны вернуть шар в исходное положение, чтобы соединить область L5 с комнатами к северу от шара. На карте на этой странице показана альтернативная схема Лабиринта Глаз после того, как персонажи повернут его, чтобы соединить области L4 и L5.

Персонажи могут выйти из него, проделав все действия в обратном порядке.

L4: МЁРТВЫЙ ВОР

В этом тупике лежит засохший труп, облаченный в кожаные доспехи, которые настолько высохли, что потрескались и отслаиваются полосами.

Этот труп был дерзким вором-гит'янки,

которого убил луч смерти Голкууса. Труп лежит здесь уже много лет.

Труп-ловушка. Некротическая энергия внутри трупа достигла опасного уровня. При успешной проверке Мудрости (Внимательность) Сл 15 выясняется, что конечности трупа не такие усохшие, как его голова и туловище. Персонаж, преуспевший в проверке Интеллекта (Анализ) Сл 13, узнает об опасном скоплении некротической энергии, которую можно высвободить, осторожно двигая полоски кожаных доспехов, покрывающих грудь трупа. Для этого требуется успешная проверка Ловкости (Ловкость рук) или Интеллекта (Религия) на Сл 15; при провале ловушка срабатывает. Если дотронуться до трупа, каждое существо в радиусе 15 футов от него должно совершить спасбросок Телосложения Сл 15, получая 22 (5d8) урона некротической энергией при провале или вдвое меньше при успехе. Успешное заклинание Рассеивание магии (Сл 15) заставляет энергию рассеяться, делая труп безопасным для прикосновения.

Сокровище. На поясе вора висят четыре изысканных кинжала, украшенные кристаллами, каждый стоимостью 600 зм.

L5: РАЗБИТОЕ СТЕКЛО

В этом тупике находится большая куча битого стекла, переливающегося разными цветами.

Голкуус держал здесь галерею стеклянных изделий, но после превращения в глазосферу Голкуус в ярости разбил их.

L6: КОМНАТА С РУНОЙ

Потолок этого тупикового прохода уходит вниз. В его конце высота потолка составляет всего четыре фута. Странный мохнатый шар размером и формой с кокосовый орех свисает с тусклой руны на потолке.

Фанатики поместили свою руну здесь, в труднодоступном проходе, до которого Голкуусу нелегко добраться.

Укрепляющая руна. Руна в нише слишком потускнела, чтобы персонажи могли определить её первоначальную форму. Пушистый шар, свисающий с руны, размером с ладонь и имеет рот с зубами. Если его сорвать, он оживет как грызл, как описано в разделе "Грызлы" ранее в этой главе.

Если персонажи ещё не разобрались с Голкуусом в области L7, он выплывает из своего логова и перехватывает их, когда они срывают грызла.

L7: ЛОГОВО ГОЛКУУСА

Эта большая комната разделена тонкими каменными стенами. Разбитые столы и инструменты заполняют три неглубоких ниши.

Голкуус, злобоглаз, превращённый в **глазосферу**, находится здесь, погрязая в страданиях от своего превращения. Монстра не сразу видно, когда персонажи входят в область из-за перегородок.

Голкуус лишился своего возвышенного эго, и эта потеря толкает его на спонтанные акты насилия. Голкуус нападает на любое существо, которое видит, кроме свежевателей разума, и сражается до смерти. Со свежевателями разума Голкуус ведёт себя покорно и просит вернуть его в прежнее состояние.

Сокровище. Сохранились некоторые предметы искусства и инструменты Голкууса. Персонажи, обыскивающие завалы в нишах, находят набор инструментов ювелира, три рубина, вырезанные в виде глазных яблок, стоимостью 300 зм каждый, и статуэтку созерцателя с изумрудами на концах глазниц и огромным алмазом в центральном глазу. Статуэтка стоит 5 500 зм.

ЧТО ДАЛЬШЕ?

Эта глава завершается тем, что персонажи открывают ворота в Дальний Предел. Теперь они могут преследовать фанатиков "за угасающей звездой", в причудливом сердце царства богов. Там они вступят в схватку с фанатиками и наконец получают возможность остановить ритуал и спасти жителей города Фандалин.

Персонажи могут захотеть вернуться в Фандалин или пройти дальше через ворота в области X16. В любом случае их приключения продолжатся в главе 8.





С божеством Илваашем шутки плохи, особенно в его обители в Дальнем Пределе



Глава 8. За угасающей звездой

Фанатики свежевателей разума бежали из подземной крепости Иллитинох в Дальний Предел. Там фанатики напрямую общаются со своим злобным божеством, Илваашем, и начинают зловещий ритуал, в результате которого гуманоиды в Фандалине и его окрестностях превратятся в свежевателей разума. В самом сердце тайных владений Илвааша фанатики используют древнюю магию обелиска Нетерила, чтобы довести свой ритуал до конца. Никто, кроме героев, не сможет помешать их отвратительному плану!

ПРОХОЖДЕНИЕ ГЛАВЫ

Фанатики уже начали свой длительный ритуал. Они считают, что благополучно обосновались во владениях Илвааша, называемых Мозговым Лабиринтом. В самом сердце Лабиринта Илвааша скрывается проход в огромное пустое пространство психической квазиреальности, называемом Бесконечной Пустотой. Персонажам предстоит пройти Мозговой Лабиринт, преодолеть его опасности и договориться с потенциальными союзниками, прежде чем они попадут в Бесконечную Пустоту и столкнутся с фанатиками, а также с психическим воплощением Илвааша.

В ДАЛЬНОМ ПРЕДЕЛЕ

Большая часть этого приключения происходит в Дальнем Пределе, недружелюбном по отношению к смертным. Каждое существо, не являющееся обитателем Дальнего Предела, которое заканчивает продолжительный отдых в Дальнем Пределе, должно преуспеть в спасброске Мудрости Сл 15, иначе получит 1 уровень истощения.

РАЗВИТИЕ ПЕРСОНАЖА

На момент начала этой главы персонажи должны быть 10-го уровня. В этой главе персонажи могут повысить свой уровень. Это происходит следующим образом:

- Персонажи получают один уровень, достигнув входа в Бесконечную Пустоту.
- Персонажи получают уровень, когда побеждают всех трёх фанатиков свежевателей разума.

ОБРЕЧЁННЫЙ ФАНДАЛИН

Хотя персонажи, скорее всего, сразу же отправятся через врата Иллитиноха в Дальний Предел, открыв их, они могут вернуться в Фандалин, чтобы отдохнуть, пополнить запасы, навестить друзей или получить дополнительную информацию.

ЧЕРЕЗ ТОННЕЛИ

Во время путешествия между Иллитинохом и Фандалином персонажи могут зачистить все опасные места, которые они пропустили в разделе "Путешествие вглубь" в Главе 7. Продолжайте совершать броски по таблице "Встречи в тоннеле" в этой главе, поскольку маршрут никогда не бывает по-настоящему безопасным. Однако, поскольку персонажи уже столкнулись с несколькими угрозами, совершайте броски не каждый час, а каждые 2 часа пути.

ПОСТЕПЕННЫЕ ПРЕОБРАЗОВАНИЯ

Со времени последнего визита персонажей Фандалин изменился. Фанатики свежевателей разума начали свой ритуал, а открытые разломы в Дальний Предел, расположенные прямо под городом, ускорили трансформацию горожан. Четверо жителей, начавших превращаться в начале прошлой главы, - сестра Гараэль, Андер, Халия Торнтон и Колесо Фортуны - претерпели сильнейшие изменения. Они заперты в своих домах, чтобы защитить себя и окружающих. Регулярные, осторожные визиты друзей помогают этим четырём сохранять связь с миром, поэтому новых инцидентов с проявлением насилия не произошло.

У других жителей также проявляются признаки трансформации. У одних появилась тревожная склонность лепетать на Глубинном языке о "грядущем вознесении", когда их мысли блуждают. У других появляются глаза в странных местах или происходят другие аномальные изменения.

Здания города кажутся странно перекошенными, как будто их некогда прочная конструкция разрушается. Этот эффект вызван искривлением пространства, поэтому на самом деле зданиям не угрожает опасность обрушения.

РИТУАЛ В ДАЛЬНОМ ПРЕДЕЛЕ, НАЦЕЛЕННЫЙ НА ФАНДАЛИН, ПОЧТИ ЗАВЕРШЕН, И ФАНДАЛИН И ЕГО ОБИТАТЕЛИ УЖЕ НАЧАЛИ СТРАДАТЬ.



Деревья, кусты и другие природные элементы в городе отбрасывают волнистые тени, особенно при лунном свете. При ближайшем рассмотрении тени кажутся обычными.

В течение этой главы с конкретными жителями города, к которым могут обратиться персонажи, и с местами, которые они могут посетить, происходят следующие изменения:

Гвин. Изменения, происходящие с Гвин Оресонг, приводят её в ужас. На её шее открылся двойной глаз, и она не желает находиться рядом ни с кем, кроме своей сестры и персонажей. Она мало что может посоветовать героям, кроме как как можно скорее покончить с угрозой.

Ривибиддел. Глубинный гном в отчаянии от того, что в тексте, который он с таким трудом добыл, "Он о скрытом драгоценном камне", содержатся фрагменты, прославляющие смятение и хаос. Этого в тексте нет, но Ривибиддел упорно воспринимает этот текст именно так.

Постоялый двор "Стоунхилл". Стоунхиллы закрыли свой постоялый двор, опасаясь, что гости могут спровоцировать конфликт в их заведении.

Жители города. На других жителей города можно воздействовать по своему усмотрению. Они должны осознавать свои медленные трансформации и умолять персонажей

покончить с источником их аберрантных изменений.

МОЗГОВОЙ ЛАБИРИНТ

Владения Илвааша в Дальнем Пределе — это сложная система тоннелей и помещений, созданных на основе органических материалов. Попавший в него может и не заметить, что общая форма этого места напоминает титанический мозг.

В лобной полости лабиринта находится Бассейн с ликвором. Чтобы попасть в Бесконечную Пустоту, персонажам необходимо проплыть через эту жидкость.

ВТОРЖЕНИЕ В ЛАБИРИНТ

За долгие годы существования Илвааша многие его недруги проникали через Мозговой Лабиринт, чтобы поразить Илвааша, напасть на его приспешников, получить знания или украсть сокровища.

Мозговой Лабиринт защищает Илвааша, неумолимо засасывая в свои пористые стены побеждённых нарушителей. Приверженцев Илвааша эта участь не постигает, но сотни, а может быть, и тысячи существ были поглощены Мозговым Лабиринтом с момента его создания. Даже Илвааш не знает, сколько в лабиринте изначального материала, а сколько - преобразованных тел бывших нарушителей.



Ужас поджидает за каждым углом в Мозговом Лабиринте

Особенности Мозгового Лабиринта

В Мозговом Лабиринте встречаются следующие особенности.

Губчатая конструкция. Мозговой Лабиринт имеет розовато-серую, морщинистую и слегка пружинистую структуру. Материал прочен, как камень, и восстанавливает все нанесённые ему повреждения через несколько секунд. Магия не способна повлиять на структуру лабиринта.

Неприятная Влажность. Всё в Мозговом Лабиринте покрыто тонким слоем влаги, которая слабо пахнет разложением. Это утечка из внешней оболочки Мозгового Лабиринта.

Освещение. Мозговой Лабиринт заливают жутковатый фиолетовый свет, который не имеет конкретного источника. Свет ярк во всем лабиринте.

Потолки. На высоте 16 футов над уровнем пола в Мозговом Лабиринте складки губчатого материала сходятся и срстаются.

Врата разума. В Мозговом Лабиринте есть три двойные двери, называемые вратами разума. Они изготовлены из того же эластичного материала, что и остальные части Мозгового Лабиринта, и могут быть открыты только с помощью заряда, подаваемого с парных активирующих стержней. Открытые врата можно отпереть, но через час они закрываются сами, безвредно отталкивая все, что попадает на пути.

Активирующие стержни. В некоторых местах Мозгового Лабиринта есть пары активирующих стержней, выступающих из стен. Каждый из этих стержней содержит небольшой магический заряд. (Активирующие стержни отмечены на карте на стр.162). В зависимости от того, насколько далеко друг от друга находятся активирующие стержни в данной области, одному или нескольким персонажам может потребоваться создать живую цепь между стержнями. Каждый участник живой цепи должен преуспеть в спасброске Телосложения Сл 15 (с помехой, если существо носит металлическую броню), иначе он получит 22 (4d10) урона электричеством. При успехе урон вдвое меньше. После этого связанные стержни инициируют открытие врат разума. В таблице "Активирующие стержни" указано, какие стержни открывают те или иные врата.

АКТИВИРУЮЩИЕ СТЕРЖНИ

Область	Открывает
B7	Тыльные врата, между областями B13 и B14
B17	Центральные врата, между областями B14 и B19
B21	Передние врата, между областями B18 и B22
B22	Все трое ворот

Ориентация в пространстве. Как и во всём Дальнем Пределе, в Мозговом Лабиринте нет общепринятых направлений. Для удобства на карте отображается роза компаса, которая помогает ориентироваться персонажам при перемещении по этой территории.

Преимущества долей. Следующие преимущества распространяются на всех существ, имеющих Интеллект 3 и более. Эти существа интуитивно осознают преимущества, как только попадают в область их влияния:

Затылочная доля. Области В1-В5 повышают внимание. Существа, находящиеся здесь, получают преимущество на все проверки Мудрости (Внимательность).

Височная доля. Области В6 и В10 улучшают слышимость, как описано в этих областях.

Теменная доля. Области В7-В9 и В11-В13 улучшают ориентацию в пространстве. Существа в этих областях не могут *упасть ничком*, если они этого не пожелают.

Лобная доля. Области В14-В22 улучшают пространственное восприятие и вызывают у существ желание помогать другим. Существа в этих областях могут оказывать помощь бонусным действием.

Области Мозгового Лабиринта

Врата из Иллитиноха приводят персонажей в самую заднюю часть Мозгового лабиринта, в область В1. Следующие области указаны на карте на следующей странице.

В1: ВХОД В ЛАБИРИНТ

Морщинистые, розовато-серые тоннели ведут из разлома влево и вправо извилистыми, похожими на органические, проходами.

Персонажи, исследующие местность и преуспевшие в проверке Мудрости (Внимательность) Сл 15, замечают на земле слабые следы, указывающие на то, что здесь недавно побывало несколько существ, которые вышли слева. Позже три существа ушли направо; это разведчики гитьянки, которые сейчас обитают в области В7.

Возвращение в Иллитинох. Персонажи могут вернуться в Иллитинох через врата в течение семи дней. По истечении этого срока врата становятся нестабильными. Персонаж может попытаться снова открыть врата, прикоснувшись к ним и преуспев в проверке Интеллекта (Магия) Сл 18. При провале ни одно существо не сможет повторно открыть врата в течение 24 часов.

В2: СМЕРТЕЛЬНЫЙ ПРОХОД

В этом извилистом проходе лежат четыре трупа дуэргаров.

Шесть дуэргарских разведчиков - два мага и четыре воина - вошли в Мозговой Лабиринт несколько месяцев назад. Маги были учениками Илвааша и планировали принести своих воинов ему в жертву. В итоге началась борьба, и дуэргары убили друг друга. Трупы — это трупы воинов дуэргара. Два мага теперь скрываются в области В3 в облике **псионических пепельников**.

Персонажи, изучающие тела, устанавливают, что дуэргары умерли от ран, причинённых оружием, несколько месяцев назад. У всех есть посмертные повреждения головы; **скопление энцефалона**, обитающее в области В12, время от времени наведывается сюда, чтобы полакомиться мозгами трупов.

Сокровище. Один труп до сих пор облачён в окровавленный *плащ увеличения*.

В3: КОМНАТА С ПАУТИНОЙ

Два огромных паука снуют туда-сюда, а две теневые фигуры держатся поодаль у задней стены. Это широкое пространство затянуто полупрозрачными нитями паутины. Паутина гуще на дальней стороне комнаты, в стороне от двух широких проходов, ведущих вдаль.

Здесь живут два **исчезающих паука**, которые и отвечают за хрупкую паутину. Пауки не могут использовать свою особенность «Эфирный скачок» в Мозговом Лабиринте и убегают от известных им опасностей, таких как скопление энцефалона, которое охотится в этой области и устроило себе логово в области В12. Два **псионических пепельника** оказались здесь после предательства в соседнем проходе (область В2) и объединились с пауками для взаимной защиты. Паутина в области надёжно скрывает пепельников.

Если персонажи не будут быстро перемещаться по этой области, исчезающие пауки предупредят пепельников, которые затем пойдут в атаку. Исчезающие пауки помогают пепельникам, расправляясь с персонажами, которые держатся в стороне. Исчезающие пауки сражаются насмерть, но, если один пепельник убит, другой убегает или сдаётся.

Допрошенный пепельник горячо рассказывает о предательстве Илвааша, но почти сразу затихает, полагая, что божество может видеть всё, что происходит в Мозговом Лабиринте.

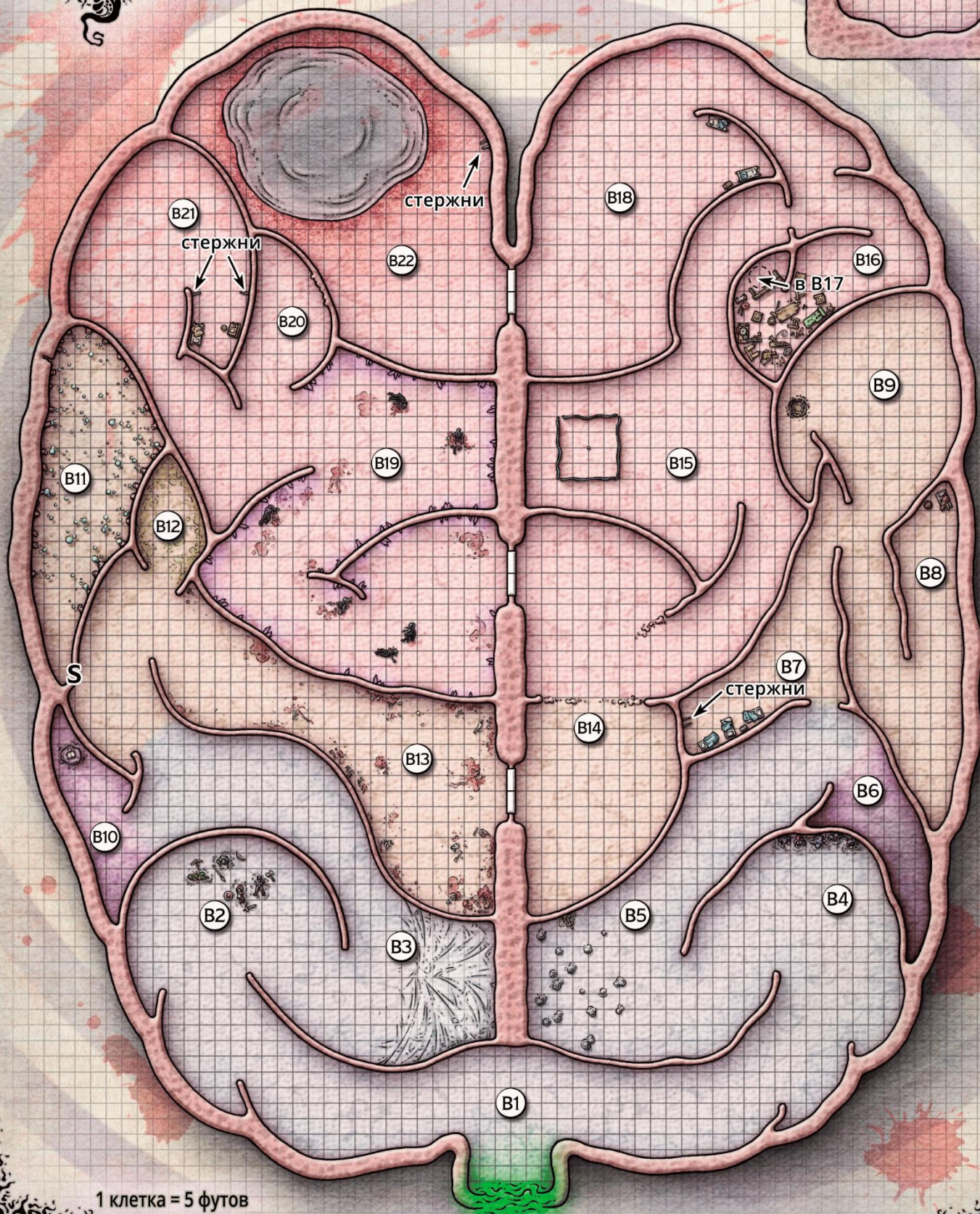
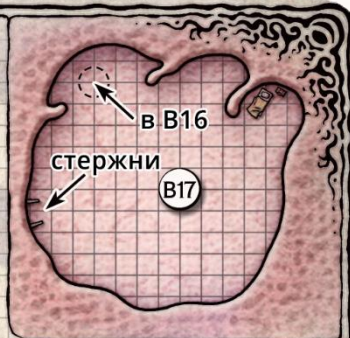
Пепельник не станет помогать героям, даже если те будут убеждать его, что Илвааш - их общий враг.

Астральная паутина. Эта паутина слишком хрупка, чтобы препятствовать движению, но из-за неё большая часть комнаты *слабо заслонена*, а последние 20 футов комнаты, расположенной ближе всего к задней стене *сильно заслонены*.

Мозговой Лабиринт

КАРТА ДЛЯ МАСТЕРА

КАРТА ДЛЯ ИГРОКОВ



1 клетка = 5 футов



Пять волшебников пытались выкачать силу из царства Илвааша, которого они считали слабым. Волшебники ошиблись.

В4: СТЕНА ГОРДЫНИ

Пять человеческих трупов прижаты к широкой округлой стене этой камеры. Они плавно сливаются с морщинистыми серыми стенами и полом, словно вплавленные в них. Только их верхние части туловища и головы находятся на поверхности, и каждое безжизненное лицо застыло в крике.

Стоит любому существу коснуться трупов или приблизиться к ним, как каждая голова отрывается от тела в виде пылающего черепа. Пять **пылающих черепов** преследуют убегающих врагов и сражаются до тех пор, пока не будут уничтожены.

Эти трупы - останки волшебников, которые несколько месяцев назад вторглись в Мозговой Лабиринт, чтобы украсть секреты Илвааша. Блуждающее **скопление энцефалона** (см. область В12) справилось с заклинаниями волшебников. Раненые волшебники отступили сюда, чтобы восстановить силы, но лабиринт затянул их в ловушку. Все пятеро погибли, будучи погружёнными в него.

В5: САД ОПУХОЛЕЙ

Из пола, словно сталагмиты, поднимаются несколько сросшихся кусков плоти высотой в два-три фута. К широкой плоской стене пригвождён большим мечом клубок внутренностей диаметром два фута. Из-под него на пол по стене течёт слизь.

Внутренности представляют собой мёртвую ловушку интеллекта, которая когда-то скрывалась в этом месте. (Персонажи могли сражаться с ловушкой интеллекта в Талхандерете в 6-й главе). Ловушка интеллекта устроила засаду на лидера гитъянки Вараккту, но удачный удар Вараккты пронзил ловушку интеллекта мечом, пригвоздив её к стене. Вараккта была отброшена назад психическим сочетанием предсмертных криков ловушки интеллекта и разорванной стены. Хотя Вараккта не хотела оставлять свой ценный меч, она решила проявить благоразумие и отступила, чтобы объединиться со своими сторонниками.

Двуручный меч. Двуручный меч создан из серебристого металла с острыми гранями и сложными узорами. Любой, кто осматривает меч и преуспевает в проверке Интеллекта (Магия или История) Сл 14, понимает, что это один из легендарных серебряных мечей гитъянки. Меч застрял в стене, но его можно вытащить без особых усилий. При этом нанизанная на него ловушка интеллекта с чавканьем падает на пол. Оставленное мечом отверстие затягивается и Мозговой Лабиринт быстро восстанавливает свою целостность.

Вараккта очень хочет вернуть свой меч, как описано в области В7.

Слизь. Персонаж, преуспевший в проверке Мудрости (Внимательность) Сл 14, понимает, что слизь взялась не из ловушки интеллекта,



Гитъянки скрываются в Мозговом Лабиринте, пытаются понять, как бороться со злом и не погибнуть.

а просочилась из-за стены за ней. Первый, кто прикоснется к слизи, увидит в психической вспышке расположение затылочной доли (области В1-В5), как она выглядит сверху.

В6: ПРАВАЯ ВИСОЧНАЯ ДОЛЯ

Когда вы приближаетесь, свирель играет жуткую мелодию. Стены сужаются, образуя тусклую нишу. Тени ритмично сменяют друг друга, словно подражая простой мелодии.

Эта височная доля - хранилище музыкальных воспоминаний. Здесь музыка принимает форму эфемерных фигур, которые звучат несколько дней. Искусный музыкант Шалфи Льюин (см. область В9) оставил здесь эту визуальную музыку несколько дней назад. Музыка и меняющиеся тени исчезают через несколько часов. Персонажи не могут физически взаимодействовать с тенями, но заклинание *Тишина* или аналогичный эффект заставляют тени немедленно исчезнуть. Они не возвращаются, даже если эффект тишины заканчивается.

Опасность создания музыки. Персонажи могут создавать здесь свои собственные музыкальные эффекты, играя на каком-либо инструменте или распевая, но при этом они рискуют, что плохое исполнение примет зловещую жизнь. Персонаж, преуспевший в проверке Харизмы (Выступление) Сл 13, заставляет все существующие тени погаснуть, а на их место приходят новые и воспроизводят мелодию в течение **2d4** дней. При провале тени уплотняются и становятся агрессивными, принимая форму **1d4 + 1 призраков**, которые атакуют каждого, кого могут настичь. Эти призраки автоматически проваливают проверки Ловкости (Скрытность), пытаясь спрятаться, поскольку они постоянно источают звенящую музыку.

В7: ЛАГЕРЬ ГИТЪЯНКИ

В этом закутке вокруг небольшого сундука уложены три спальника. Из стены в задней части алькова торчат два металлических прута, каждый длиной около двух футов.

Здесь живет **гитъянки рыцарь** по имени Вараккта с двумя **гитъянки воителями** по имени Кьянка и Вацци. Вараккта использует запасной меч, а не свой серебряный, поэтому её атаки не считаются магическими. Она говорит на Общем и Глубинном языках в дополнение к Гитскому.

Все три гитъянки находятся в длительной экспедиции по поиску свежевателей разума. След в виде слабо заметных улик привел их в Мозговую Лабиринт, и они отправились туда, не имея никакой реальной информации о нём. Место оказалось гораздо опаснее, чем они ожидали.

Выход из Дальнего Предела теперь закрыт, и они не знают почему. Гитъянки совершают

отсюда короткие, осторожные вылазки в поисках информации, которая позволит им уйти с богатыми трофеями.

Группа потерпела неудачу, когда Вараккта, исследуя в одиночку, наткнулась на ловушку интеллекта в области В5 и потеряла свой серебряный меч. В обществе гитъянки нет большего позора, чем потеря серебряного меча, и без него она не сможет вернуться. Пребывание в Мозговом Лабиринте сделало Вараккту более параноидальной и подозрительной, чем обычно. Она убеждена, что в том же месте таятся другие интеллектуальные ловушки (а их нет) или что слизь, сочившаяся из пробитой ею стены, опасна (это не так).

Гитъянки воспринимают героев как врагов, особенно если у них в руках серебряный меч Вараккты. Воины нападают по приказу Вараккты. Хотя Вараккта не сдаётся и не убегает, особенно если она сражается, чтобы вернуть свой серебряный меч, воины сдаются, если Вараккта падёт.

Разговор с гитъянки. Если герои отдают меч и не вступают в бой, гитъянки делятся с ними следующей информацией, которую они узнали. Также персонажи могут узнать эту информацию, допросив воина гитъянки, сдавшегося после боя:

Активирующие стержни. Два стержня в области В7 несут электрический заряд и при одновременном прикосновении открывают дверь в области В14. (Гитъянки знают, что заряд вызывает болезненный удар, но не сообщают об этом персонажам).

Мозговой монстр. Огромное существо в форме мозга бродит по территории на другой стороне Мозгового Лабиринта, мимо мертвых дуэргаров и паутины.

Схема лабиринта. Гитъянки описывают расположение областей с В1 по В9. Они не знают о существах, которые сейчас обитают в области В3.

Фанатики свежеватели разума. Гитъянки подслушали, как музыкант в области В9 рассказывал о троице свежевателей разума, которые недавно прошли здесь с несколькими человеческими пленниками.

Музыкант. Станный музыкант скрывается в области В9 и иногда создает "музыку, которая остаётся живой" в области В6. (Гитъянки знают, что этот человек роет яму, но не сообщают эту информацию персонажам, так как гитъянки надеются, что яма в конечном итоге послужит им средством для побега).

В обмен на информацию гитъянки хотят знать, где находятся все свежеватели разума, с которыми персонажи сталкивались в лабиринте, и знают ли они способ выбраться из лабиринта. Если персонажи опишут врата в области В1, ведущие к крепости свежевателей разума,

Вараккта решит совершить набег на Иллитинох. Несмотря на внешнее дружелюбие Вараккты, она с подозрением относится к персонажам и уверена, что они планируют её предать.

Активирующие стержни. Эта пара стержней открывает тыльные врата разума (между областями В13 и В14), как описано в разделе "Особенности Мозгового Лабиринта". Стержни находятся всего в 3 футах друг от друга, поэтому одно маленькое или более крупное существо может коснуться их обоих одновременно.

Сокровище. В сундуке хранятся ценности, добытые гитъянки в их долгом походе к Мозговому Лабиринту. Помимо нескольких зубов, взятых в качестве трофеев, в сокровищницу входят четыре изумруда по 900 золотых каждый, платиновая музыкальная шкатулка стоимостью 1500 золотых, воспроизводящая неслышимую для дварфов музыку, и коробка серебряных шестигранных вилок общей стоимостью 1800 золотых.

В8: Пожитки Шалфи

В дальнем углу этого алькова находятся грязная постель и небольшой бочонок.

Музыкант и фанатик Шалфи Льюин обычно спал здесь, пока не увлёкся раскопками. Он не был здесь уже несколько дней.

Сокровище. В бочонке только слабый эль, но его золотая пробка стоит 850 золотых.

В9: Место раскопок Шалфи

Неглубокая яма в углу этой комнаты усеяна черными гребнями, похожими на некротизированную плоть. Какая-то фигура энергично копает яму ржавой лопатой. С потолка над ним свисает огромный сгусток зубов и плоти.

Копаящий - ученик Илвааша по имени Шалфи Льюин. Шалфи - хаотический злой и использует статблок **аберрантного зилота**, в дополнение к этому он получает +7 на проверки Харизмы (Выступление). Шалфи копает под верным **шматом плоти**, которого он называет Джиттерджоу. Джиттерджоу был подарен Шалфи Илваашем за его преданность. Он предан Шалфи, и Шалфи обладает иммунитетом к ауре этого существа.

Шалфи копает ржавой лопатой яму в полу. Он подозревает, что под ней есть помещение, и хочет "вырыть яму, чтобы найти и убить дракона". Его странная уверенность, вопреки всему, оказывается совершенно верной. Амистовый дракон Ловарнизель в настоящее время обитает в расположенной ниже комнате (область В17).

Само по себе копанье Шалфи было бы бесполезным из-за регенеративных свойств лабиринта, но каждый раз, когда он убирает с пола все новые и новые слои, Джиттерджоу вгрызается в отверстие, делая его ещё больше.

Ещё день или два копания, и Шалфи проделает дыру в область В17. В борьбе с Ловарнизелом Шалфи и Джиттерджоу равны, поэтому победит, скорее всего, тот, кому персонажи решат помочь.

Шалфи сначала не проявляет враждебности, пока персонажи не вмешиваются в его работу, и тогда он нападает с криком: "Ты дракон, которому здесь не место! Взять их, Джиттерджоу!".



Шалфи

Разговор с Шалфи. Разговоры с Шалфи, как правило, односторонние, и за ними трудно уследить. Джиттерджоу защищает Шалфи, но не нападает, если Шалфи не угрожает опасность.

Шалфи не помнит своего прошлого, как давно он здесь, и когда он в последний раз спал. На вопросы о Джиттерджоу он отвечает: "Джиттерджоу - такой же верный друг, как и любой шмат плоти, которого вы встретите". Единственные темы, о которых Шалфи говорит дольше нескольких минут, — это яма, которую он роет, чтобы "застать врасплох дракона, когда он этого не ожидает", и музыка, которую Шалфи любит играть на своей свирели, когда у него болят руки от долгого рытья. Каждые несколько дней он сочиняет новую музыку в "месте, где музыка остаётся ждать тебя, даже когда ты уходишь" (область В6).

Ни один разговор с Шалфи не длится дольше нескольких минут. На все попытки помочь ему копать или играть музыку он отвечает: "У меня есть Джиттерджоу, так что ты мне не нужен!" Если персонажи продолжают взаимодействовать с ним после того, как он несколько раз ответил им отказом, Шалфи убеждается, что персонажи "работают на дракона и пытаются остановить раскопки", и нападает. К нему присоединяется Джиттерджоу, и оба сражаются насмерть.

Сокровище. Свирель Шалфи из слоновой кости стоит 3 600 золотых.

ВЮ: ЛЕВАЯ ВИСОЧНАЯ ДОЛЯ

Существа, находящиеся в этой области, могут магическим образом понимать любую письменную или устную речь.

В задней части этого прохода парит шарообразное существо с глазными стебельками. Большая открытая книга лежит на трёхфутовом куске тошнотворного органического материала, который растёт из пола.

Наблюдатель по имени Джомлус читает книгу. Джомлус - медленный и педантичный оратор, он не проявляет агрессии, если только кто-то не попытается отобрать у него книгу.

Когда-то давно в Мозговом Лабиринте побывал мудрец по имени Клаудель Камвен с эзотерическим фолиантом под названием "Истины внутреннего разума". Клаудель посвятил свою жизнь раскрытию тайных знаний, которые, как он полагал, можно разгадать в этой комнате. Увы, магическая природа этой комнаты не способствует пониманию прочитанного. Не унывая, Клаудель вызвал Джомлуса, чтобы тот прочитал фолиант вслух. Если Джомлус озвучит слова, то, по мнению Клауделя, он их поймёт.

Когда и это не помогло, Клаудель решил, что Джомлус просто неправильно произносит текст. Он работал с Джомлусом над тонкими изменениями в произношении в течение многих недель, веря, что понимание уже почти достигнуто.

В конце концов Клаудель умер и был поглощён стенами Мозгового Лабиринта. Джомлус продолжает дело Клауделя, читая и перечитывая текст, который сам он не понимает, и каждый раз повторяет слова с немного другим произношением. Одержимость Клауделя превратилась в одержимость Джомлуса.

Разговор с Джомлусом. Джомлус поначалу равнодушен к персонажам. Джомлус никогда не покидал этой комнаты и ничего не знает о Мозговом Лабиринте, кроме того, что по коридорам неподалеку иногда прогуливается **скопление энцефалона**. Скопление энцефалона не трогает Джомлуса, и наблюдатель объясняет это тем, что скопление энцефалона принимает Джомлуса за злобоглаза.

Если персонажи заинтересованы в том, чтобы помочь Джомлусу с его задачей, наблюдатель верит, что он близок к тому, чтобы правильно произнести целую страницу. Джомлусу нужны активные слушатели, чтобы корректировать его речь. Слова раздражают и мучают слух. Персонажи, которые остаются здесь с Джомлусом в течение 24 часов, пока наблюдатель перечитывает страницу, услышат, когда Джомлус произнесёт слова правильно, и получат следующее благословение.

Это благословение соответствует правилам благословений (см. Руководство Мастера):

БЛАГОСЛОВЕНИЕ СОЛИПСИЧЕСКОГО РАЗУМА.

Вы получаете доступ к эзотерическим истинам из древнего фолианта, глубоко сосредоточившись на своих мыслях. Вы можете действием сосредоточить особым образом своё сознание. Это сосредоточение длится 1 час. Пока ваше сознание сосредоточено, вы не можете совершать реакции. В течение этого времени, когда вы совершаете проверку Интеллекта, проверку Мудрости, спасбросок Интеллекта или спасбросок Мудрости, вы можете бросить d8 и добавить выпавшее число к проверке характеристики или спасброску. Вы не можете использовать это благословение повторно, пока не закончите продолжительный отдых.

Сокровище. Джомлус хранит вещи Клауделя в аккуратной стопке. Среди них - пара хорошо сработанных очков стоимостью 100 золотых, два свитка заклинаний Понимание языков и свиток заклинания Языки.

Джомлус не желает расставаться с "Истинами внутреннего разума", но персонажи, заполучившие фолиант, могут продать его за 2 000 золотых. Персонаж, преуспевший в проверке Харизмы (Убеждение) Сл 16, убеждает Джомлуса отдать остальные вещи Клауделя.

В11: СКРЫТАЯ КОМНАТА

Вход в этот альков трудно найти. Персонажи, пассивная Внимательность которых 14 и более, находят расщелину в стене, которая открывается при прикосновении, образуя проём. Персонажи, преуспевшие в проверке Интеллекта (Анализ) или Мудрости (Внимательность) Сл 14, также находят расщелину. Если персонажи слышали об обитателях этого алькова от Ашрипакс в области В21, они получают преимущество на проверку для поиска входа в него.

В воздухе этой камеры плавают пузырьки, испускаемые органическими наростами, вросшими в стену. Узкая прорезь в дальней стене зияет, как рана, и открывает ужасающий калейдоскоп искажённой местности.

Здесь располагается логово семи **фламфов**. Фламфы пришли в Мозговой Лабиринт, чтобы сразиться с Илваашем, хотя по отдельности они не очень сильны. Они дружелюбны ко всем, кто выступает против Илвааша.

Несмотря на то, что логово находится в таком опасном месте, фламфы пребывают в приподнятом настроении. Они с удивлением обнаружили, что не могут находиться здесь в состоянии *ничком*, ведь оказаться сбитым с ног для фламфов особенно опасно и унижительно.

Фламфы телепатически обсуждают, что делать со **скоплением энцефалона**, обитающим в соседней области (В12).

Одна из фламфов по имени Мудрая Борблиш считает, что скопление энцефалона слишком могущественно, чтобы фламфы могли его победить. Она надеется, что кто-то другой - возможно, персонажи - сможет решить эту проблему для них.

Пролом в стене. Фламфы создали пролом в стене, чтобы попасть в Мозговой Лабиринт. Он едва достигает размера, позволяющего, чтобы в него мог протиснуться фламф. Фламфы сохраняют прореху на случай, если им понадобится быстро сбежать. Прореха ведёт в Дальний Предел, и, с тех пор как Илвааш закрыл область В1, это единственный способ попасть в Дальний Предел из Мозгового Лабиринта. Если вы пожелаете, любопытные персонажи могут обнаружить поблизости места из предыдущей главы.

Пузыри. Фламфы установили органические устройства, которые генерируют пузыри. Пузыри лопаются при соприкосновении с существом, вызывая приятное, оцепенелое ощущение. Фламфы находят это ощущение успокаивающим. Пузыри, которые лопаются на месте разрыва в боку Мозгового Лабиринта, не дают Илваашу понять, что разрыв существует.

Помощь фламфов. Если персонажи победят скопление энцефалона, таящееся в области В12, и сообщат об этом фламфам, те обрадуются, что могут рассредоточиться и нести разрушение другим злым существам Дальнего Предела по всему Мозговому Лабиринту. Если персонажи пожелают, **1d4** фламфов будут сопровождать каждого персонажа, которому удастся преуспеть в проверке Харизмы (Убеждение) Сл 13, и так до семи фламфов.

Фламфы не фанатичны. Они покидают персонажей, если получают явно самоубийственные приказы или, если битва оборачивается против них.

В12: ЛОГОВО ЭНЦЕФАЛОНА

Стены и пол этого места покрыты слизью. Огромное существо в форме мозга расположилось в луже слизи, а рядом скачут четыре фигуры из плоти.

Скопление энцефалона, охотящееся в этих окрестностях Мозгового Лабиринта, обычно дремлет здесь вместе с четырьмя **геммулами энцефалона**. Скопление энцефалона иногда покидает этот уголок, а геммулы всегда находятся здесь, барахтаясь в теплой слизи своего прародителя. Они враждебно относятся к любым персонажам, которых видят.

Активный охотник. Если персонажи покинут эту область и вернуться, не победив скопление энцефалона, это существо может охотиться где-нибудь поблизости. Скопление энцефалона не беспокоит наблюдателя в области В10 или Мублинеша в области В14 (при условии, что врата разума открыты). Однако если этих существ нет, скопление энцефалона может зайти ещё глубже в Мозговой Лабиринт.

В13: Последняя закуска

В этой комнате разбросаны ошметки плоти и раздробленные кости. Огромная двустворчатая дверь из того же губчатого материала, что и весь лабиринт, плотно закрыта. У двери нет ни ручек, ни петель.

Группа людей-культистов, пришедших почтить Илвааша, не смогла спастись от голодного **скопления энцефалона** из области В12, который убил их, пока они выясняли, как пройти через дверь. Скопление энцефалона время от времени возвращается, чтобы погрызть кости.

Тыльные врата разума. Двойную дверь можно открыть, только соединив активирующие стержни в областях В7 или В22. Открытые ворота можно отпереть, но через час они закрываются сами, безвредно отталкивая всё, что попадает на пути.

В14: Перспективное логово

Эта комната неправильной формы очень велика. Две огромные двойные двери ведут в одном направлении, но на них нет ни ручек, ни петель. Чешуйчатая сфера с огромным глазом в центре, шевелящимися глазными стебельками и зубастой пастью бдительно парит по помещению.

Злобоглаз по имени Мублинеш назначил себя хранителем Илвааша и бдительно парит в этом районе, высматривая незваных гостей. Илвааш был впечатлён преданностью Мублинеша и пообещал, что, как только злобоглаз уничтожит сотню незваных гостей, Илвааш разрешит Мублинешу считать эту местность своим логовом (и таким образом получить преимущества логова злобоглаза, описанные в Бестиарии). Мублинеш уже убил 96 незваных гостей и начал перестраивать территорию, разрушая некоторые стены. Он не нападает на свежевателей разума или тех, кто сопровождает свежевателя разума, но всех остальных злобоглаз считает честной добычей.

Мублинеш выражает благодарность, когда сражается с героями, поясняя, как он рад наконец-то заслужить одобрение Илвааша и получить собственное логово. Однако злобоглаз не желает умирать ради своей цели, поэтому Мублинеш отступает в область В15, чтобы скрыться, если у него останется менее 50 хитов.

Тыльные и центральные врата. Тыльные врата можно открыть, соединив пару активирующих стержней в областях В7 или В22. А вторые врата можно открыть, соединив пару стержней в областях В17 или В22.

Если Мублинеш видит, что одни из врат открыты, он ждёт минуту, чтобы посмотреть, не пройдут ли через них свежеватели разума. Если нет, злобоглаз закрывает двери телекинетическим лучом, бормоча о том, что Илвааш должен был предупредить его, если бы ожидался гости.

В15: Психическое напряжение

С потолка свисает рваный холст, скрывающий от глаз центральную площадку размером двадцать футов в поперечнике. Изнутри доносится высокочастотный вой, как от натянутой струны.

Один из свежевателей разума Илвааша считал себя художником. Он занимался тем, что создавал сложные и опасные проволочные скульптуры. **Злобоглазу** Мублинешу это искусство показалось отвратительным, и он дезинтегрировал свежевателя разума. С тех пор эта область не используется.

Диссонансный вой. Пока не утихнет высокочастотный вой, все существа в этой комнате, кроме свежевателей разума, совершают проверки Интеллекта и Мудрости с помехой.

Проволока. Холст скрывает последний проект художника: огромную и сложную паутину из натянутых проволок, вдохновлённую математическими уравнениями. Проволока вибрирует и гудит от потустороннего воздействия.

Если прикоснуться к проволоке, она с диссонирующим звуком разорвётся. Каждое существо в этой комнате должно совершить спасбросок Мудрости Сл 18, получая при провале 27 (5d10) урона психической энергией и 27 (5d10) урона звуком, или вдвое меньше при успехе.

Успешная проверка Интеллекта (Анализ) или Мудрости (Внимательность) Сл 16 позволит понять, как опасно прикасаться к проволоке. Персонаж, владеющий воровскими инструментами, может спокойно перерезать проволоку преуспев в проверке Ловкости Сл 16. При провале ловушка срабатывает.

В16: Комната с хламом

В этой комнате бессистемно свалены мебель и другие предметы. В этой куче находятся диван с шипами, стол с одной центральной ножкой и часовой механизм со сросшимися шестеренками. В дальнем углу комнаты валяется опрокинутый рабочий стол.

Илвааш наслаждается плодами разочарования и недовольства. Два **зилота** Илвааша, проживающих в области В18, собирают обыденные предметы с дефектами. Они складывают их в этом месте и собрали уже внушительную коллекцию. Зилоты пополняют её новыми предметами, когда отправляются на задания Илвааша за пределы Мозгового Лабиринта. Большую часть того, что здесь находится, они уже и не помнят. Другие приверженцы Илвааша, такие как **злобоглаз** Мублинеш, считают коллекцию не более чем хламом.

Дыра. Персонажи, осматривающие опрокинутый рабочий стол, видят за ним яму

в полу. Стол хорошо маскирует отверстие, и увидеть его могут только существа, пробравшиеся вглубь комнаты. Дыра составляет 6 футов в поперечнике. В отверстие спущена верёвка, привязанная к одной из ножек стола.

В17: ЛОГОВО ДРАКОНА

Веревка, обмотанная вокруг рабочего стола в комнате с хламом (область В16), опускается на 20 футов к полу этой комнаты. Верёвка завязана несколькими узлами, чтобы облегчить подъём.

Эта сводчатая комната покрыта слизью и пахнет прогорклым жиром. Единственный выход - отверстие в потолке. Из стены торчат два металлических стержня.

В этой надёжной камере прячутся два существа, стремящиеся ослабить Илвааша.

Ловарнизель - молодой аметистовый дракон, а его спутница - законно-нейтральный маг-человек по имени Госса. Оба они ненавидят Дальний Предел и все, что связано с ним. В Мозговой Лабиринт этих двух друзей забросило по случайности с помощью заклинания Уход в иной мир, и им повезло найти безопасное место под старым складом, несмотря на неприятный запах. В течение нескольких дней они периодически совершали вылазки в другие части Мозгового Лабиринта. Они тщательно скрывались, и никто из обитателей не знает об их присутствии, кроме Шалфи и Джиттерджоу.



ЛОВАРНИЗЕЛЬ

Если персонажи не враждебны и не кажутся союзниками Илвааша или испорченными Дальним Пределом, Ловарнизель и Госса с осторожностью принимают их. Ловарнизель говорит больше всех и явно является лидером. Они требуют сообщить, являются ли персонажи, замеченные в порче Дальнего Предела, союзниками Илвааша, и, если те не объясняются, нападают, считая их вероломными последователями Илвааша. Дракон и маг перестают нападать, если персонажи объясняются.

Разговор с Ловарнизелем и Госсой.

Ловарнизель и Госса могут поделиться следующей информацией:

- **Активирующие стержни.** Два стержня создают электрическую цепь, которая при соединении активирует что-то в Мозговом лабиринте. Ловарнизель считает, что это дверной проём, а Госса подозревает, что это сигнализация.

- **Бесконечная пустота.** Мозговой Лабиринт - лишь половина владений Илвааша в Дальнем Пределе. Другая половина называется Бесконечной Пустотой, и говорят, что она находится "За пределами утасяющей звезды". Ни Ловарнизель, ни Госса не знают, что это значит, но надеются узнать.

- **Мало свежевателей разума.** В Мозговом Лабиринте на удивление мало свежевателей разума, хотя других аберрантных монстров здесь предостаточно.

- **Последователи Илвааша.** Два частично преобразённых адепта Илвааша обитают к северу от комнаты с хламом. Именно они время от времени сваливают сюда новый хлам. Ловарнизель и Госса стараются не выдать своего присутствия.

- **Фанатики свежевателей разума.** Недавно через лабиринт прошли три свежевателя разума вместе с пленниками-гуманоидами - где-то между пятью и дюжиной, как считает Ловарнизель. Они прошли дальше в лабиринт.

- **Добро пожаловать.** Персонажи могут оставаться здесь и отдыхать, когда захотят.

Если персонажи в хороших отношениях с этой парой и просят о помощи, Ловарнизель соглашается, если только персонажи согласны оставаться осторожными и тихими и признать авторитет Ловарнизеля. Аметистовый дракон крайне осторожен, иногда между вылазками из этой комнаты проходит несколько дней, но только для того, чтобы убедиться, что соседние пустые комнаты по-прежнему пусты.

Раскопки Шалфи. Если аберрантный зилот Шалфи в области В9 продолжит свою работу, то через пару дней он пробьёт потолок комнаты, чем очень удивит Ловарнизеля и Госсу.

Если персонажи предупредят Ловарнизеля о раскопках Шалфи, дракон обратится к ним за советом: устроить засаду на зилота здесь через пару дней или напасть на него, пока он работает.

Дракон и Госса предпочитают первый вариант, но персонажи могут убедить эту пару сопровождать их через Мозговой Лабиринт, чтобы напасть на зилота во время раскопок.

Активирующие стержни. Эти два стержня открывают центральные ворота (между областями В14 и В19), если их соединить, как описано в разделе "Особенности Мозгового лабиринта". Стержни находятся на расстоянии 6 футов друг от друга, поэтому одно маленькое или более крупное существо может одновременно коснуться обоих.

В18: УГОЛОК КОЛЛЕКЦИОНЕРА

В этом уголке находится пара простых кроватей и небольшой сундук. В стене напротив заутка находится большая двустворчатая дверь.

В этой комнате обитают два **аберрантных зилота**. Их зовут Нуашу и Грушим. Оба участвовали в оскверняющих экспериментах, в результате которых их кожа окрасилась в фиолетовый цвет, а лицо покрылось извивающимися щупальцами. У них статблок аберрантных зилотов со следующим дополнительным действием:

ВЗРЫВ СОЗНАНИЯ (ПЕРЕЗАРЯДКА 5-6).

Зилот испускает психическую энергию 60-футовым конусом. Все существа в этой области должны преуспеть в спасброске Интеллекта Сл 15, иначе получат 22 (4d8 + 4) урона психической энергией и станут *ошеломленным* на 1 минуту. Цель может повторить спасбросок в конце каждого своего хода, при успехе прекращая состояние *ошеломление*.

Нуашу и Грушим недавно вернулись с заказного убийства на Материальном плане. По дороге домой они приобрели новое устройство для своей коллекции дефектных вещей в области В16: овальное колесо, которое вращается неравномерно. Они возились с ним, прежде чем положить на хранение вместе с остальными.

Зилоты следят за воротами разума - вдруг они понадобятся Илваашу или кому-то из фаворитов божества, например фанатикам свежевателей разума. Если они замечают неожиданных гостей, то нападают.

В сундуке лежит одежда и несколько неисправных инструментов: тупое шило, молоток, головка которого прикреплена к ручке цепью, и линейка с неверными метками.

Врата разума. Двойная дверь в область В22 не имеет ни ручек, ни петель. Открыть эту дверь можно, только соединив магически заряженные стержни в областях В21 или В22. Открытые ворота можно отпереть, но через час они закрываются сами, безвредно отталкивая все, что попадает на пути.

В19: ЗАЛЫ ИСТИН

Вокруг разлит темный ихор и лежат три трупа свежевателей разума. Десятки кристаллов, вмонтированных в стены, светятся изнутри.

Это место - библиотека образов, как и в Иллитинохе, но с двумя отличиями. Во-первых, кристаллы вмонтированы в стены и не могут быть извлечены и перемещены. Во-вторых, в них хранятся только сокрушающие разум сведения, которые смертным знать не положено. Любое существо, за исключением свежевателей разума, которое прикасается к кристаллу и пытается получить его психическую сцену, становится мишенью для заклинания Слабоумие (спасбросок Сл 18).

Мёртвые свежеватели разума. Три трупа свежевателей разума здесь когда-то были библиотекарями, но **меззолоты**, обитавшие неподалеку, убили их. Все выглядит так, будто свежеватели разума убили друг друга в жуткой драке, но персонаж, преуспевший в проверке Интеллекта (Анализ) Сл 14, понимает, что все трупы специально уложены так; большинство из них были убиты трезубцами и секирами, но этого оружия среди них не наблюдается.

В20: РУБЕЦ

Стена в этом алькове покрыта множеством мелких утолщений, похожих на шрамы.

Меззолоты, бежавшие от своего босса, арканалота Ашрипаск (см. область В21), прорубили в этой стене дыру, чтобы попасть в Бассейн с ликвором (область В22) и сбежать. С тех пор вещество стены зажило, и теперь она слишком прочна, чтобы прорубить её снова.

В21: АЛЬКОВ АШРИПАСК

С обеих сторон этого алькова, на расстоянии двадцати футов друг от друга, торчат два конических металлических стержня. В глубине алькова стоит раскладная кровать, покрытая мягкими мехами, и переносной письменный стол. За столом сидит женщина с головой шакала.

В этом алькове живет **арканалот** по имени Ашрипаск. Каждый день она накладывает на себя Сокрытие разума. Ашрипаск предпочитает, чтобы люди недооценивали её, поэтому она поднимает руки в знак капитуляции и говорит, что никому не представляет опасности.

Ашрипаск интересуют два металлических стержня по обе стороны алькова. Она знает, что их основная функция - открывать ворота, но ей стало известно, что они более глубоко связаны с Мозговым Лабиринтом. Когда она перегружает заряд стержня, накладывая на него заклинание Пляшущая молния, то в следующем раунде она может наложить заклинание Обнаружение мыслей, чтобы почувствовать присутствие разумных существ в Мозговом Лабиринте. Эти эксперименты подтвердили, что её нерадивые защитники больше не находятся в Мозговом Лабиринте.



АГРЕССИВНЫЙ ЛИЛОВЫЙ ЧЕРВЬ ПЛАВАЕТ В БАССЕЙНЕ С ЛИКВОРОМ, ГЛУБИНА КОТОРОГО НЕСКОЛЬКО МИЛЬ.

Разговор с Ашрипаск. Защитники Ашрипаск покинули её. Она сообщает персонажам следующее:

- **Исследовательская миссия.** Ашрипаск исследовала Мозговой Лабиринт. Ашрипаск наняла наёмника-**никалота** по имени Неллик и несколько солдат-**меззолотов**, чтобы те защищали её, пока она ищет в Дальнем Пределе запретные знания.

- **Пропавшие телохранители.** Не так давно Ашрипаск проснулась и обнаружила, что Неллик и её солдаты исчезли. Ашрипаск хочет, чтобы Неллик была убита в качестве показательного примера для солдат, чтобы в будущем они служили Ашрипаск более преданно. Ашрипаск описывает внешность Неллик как мускулистую горгулью.

- **Эксперименты со стержнями.** Эксперименты Ашрипаск с стержнями расширили её способность чувствовать существ в Мозговом лабиринте. (Вы можете использовать это как возможность поделить информацию о существах Мозгового Лабиринта, с которыми персонажи ещё не сталкивались).

Активирующие стержни. Эта пара стержней открывает передние врата разума (между областями В18 и В22), если их соединить, как описано в разделе "Особенности Мозгового лабиринта". Стержни находятся на расстоянии 20 футов друг от друга, поэтому четыре существа маленького или большего размера должны выстроиться в цепочку, чтобы коснуться их обоих. Ашрипаск

отказывается быть частью цепи, позволяющей сделать это.

Сокровище. На складном столе Ашрипаска лежит мозговая шапка.

В22: БАССЕЙН С ЛИКВОРОМ

Большую часть этой комнаты занимает огромный бассейн около шестидесяти футов в диаметре. Жидкость в бассейне мутная, но из глубины пробивается слабый зелёный свет. Из стены рядом с бассейном торчат два конических стержня.

Это Бассейн с ликвором - колодец глубиной 6 миль, заполненный мозговой жидкостью. Чтобы добраться до входа в Бесконечную Пустоту, персонажам нужно опуститься на дно бассейна. Жидкость в бассейне пригодна для дыхания любого существа, которое дышит воздухом или водой, хотя в лёгких она ощущается неприятно густой. Бассейн тускло освещён, и в нём плавают странные сгустки неузнаваемой плоти. Некоторые из них размером с золотую рыбку, а другие - со взрослого человека.

Активирующие стержни. Эта пара стержней открывает все трое врат разума, если их соединить, как описано в разделе "Особенности Мозгового лабиринта". Стержни находятся всего в нескольких дюймах друг от друга, так что любой персонаж может дотянуться до них обоих.

В бассейн. Когда персонажи отважатся погрузиться в бассейн, прочитайте или перефразируйте следующее:

Странная жидкость давит со всех сторон. Соприкосновение с ней вызывает чувство присутствия огромного чужеродного существа. В этой жидкости плавают мутные облака крови и странные куски плоти. Они не кажутся опасными, но вы чувствуете, что они маскируют движения огромного хищника, который превратил этот бассейн в свой дом. Вы не можете ни слышать, ни видеть этого хищника, не знаете ни его формы, ни его природы, но чувствуете, что он голоден.

В бассейне живёт **лиловый червь** со скоростью плавания 50 футов. Чувство вибрации червя позволяет ему обнаруживать других существ в жидкости, если он проплывает рядом.

Если персонажи будут быстры и осторожны, они смогут избежать внимания лилового червя. Каждую милю спуска персонажи должны совершать проверку Силы (Атлетика) Сл 14 или проверку Ловкости (Скрытность) Сл 14. Персонаж, который видел Бассейн с ликвором через окуляр Голкууса в Главе 7, получает преимущество на эти проверки. При провале, лиловый червь обнаруживает персонажа и подплывает поближе, чтобы напасть. Для усиления жутковатости бассейна можно изобразить, как в случае провала проверки персонаж сталкивается с большой массой, несущейся сквозь мутную жидкость, или дезориентируется, проплывая сквозь облако мутной крови.

Червь предпочитает совершать атаки по принципу "бей и беги", выныривая из темноты, проглатывая существо и уплывая. Ни в одной схватке он не задерживается более чем на 2 раунда, прежде чем уплыть.

Достижение Бесконечной Пустоты.

Спустившись на 6 миль, персонажи достигают дна Бассейна с ликвором. Прочитайте вслух:

Дно бассейна покрыто густыми волосками, которые колышутся, как причудливые водоросли. В темноте пульсирует серебристым светом прокол, похожий на угасающую звезду.

Любой персонаж, изучивший точку, понимает, что это и есть выход, который ищут герои. Любой, кто прикоснется к этому месту, физически переносится в Бесконечную Пустоту с непонятным тянущим чувством на задворках сознания.

Лиловый червь не понимает значения точки и не использует её. Если все существа, с которыми он сражается, исчезают, коснувшись точки, лиловый червь уплывает.

Бесконечная Пустота

Сердце владений Илвааша - огромная пустота, в которой дрейфуют титанические наросты, похожие на странные острова. Кроме этих медленно перемещающихся островов, в Бесконечной Пустоте нет ни твердой почвы, ни постоянных ориентиров.

Особенности

Бесконечной Пустоты

Следующие особенности характерны для Бесконечной Пустоты и сразу же становятся понятны любому, кто туда попадает.

Воздух. Бесконечная Пустота наполнена воздухом, пригодным для дыхания, с неприятным запахом, напоминающим запах пережжённого металла.

Ориентация в пространстве. Как и во всем Дальнем Пределе, в бесконечной пустоте нет общепринятых направлений. Для удобства на карте отображается роза компаса, которая помогает ориентироваться персонажам при перемещении по этой территории.

Перемещение. Существа в Бесконечной Пустоте могут перемещаться, просто думая о направлении, в котором они хотят двигаться. Находясь в Бесконечной Пустоте, существа получают скорость полёта, равную их скорости ходьбы, и могут парить. Предметы, которые находятся в пустоте без контроля, просто парят на месте. Огромные наросты, плавающие в Бесконечной Пустоте, обладают собственной гравитацией на расстоянии до 100 футов. Существа все ещё могут летать внутри этого гравитационного пузыря, но незакреплённые предметы падают на поверхность, следуя физическим законам нароста.

Освещение. Бесконечная Пустота наполнена клубящимся разноцветным светом. Все места, которые персонажи могут посетить в Пустоте, ярко освещены.

Видимость. Клубящийся свет в пустоте создает эффект дымки, не позволяя существам рассмотреть предметы вдали. Видимость в Бесконечной Пустоте ограничена приблизительно 500 футами.

Ловушки интеллекта. В Бесконечной Пустоте плавают голодные **ловушки интеллекта**. Персонажи, находящиеся на одном из плавающих островков или путешествующие от одного из них к другому, расположенному поблизости, не привлекают внимания этих существ. Персонажи, которые просто свободно плавают в Пустоте или путешествуют по Бесконечной Пустоте без определённого места назначения, каждый час сталкиваются с 1d6 ловушками интеллекта.

Путешествие по наростам

Илвааш вырвал эти массивные плавающие наросты из различных миров Материального плана, как необычные трофеи. Эти наросты в Бесконечной Пустоте плавают иногда в нескольких сотнях футов друг от друга, но никогда не соприкасаются. Они не имеют постоянной ориентации, и поэтому "вверх" на одном наросте может быть совсем другим направлением на другом.

Персонажи, прибывающие из Бассейна с ликвором, выходят из прокола на вершине нароста под названием Кристаллический купол, которая описана ниже.

Каждый раз, когда персонажи прибывают на нарост, совершите два броска по таблице «Наросты в бесконечной пустоте», чтобы случайным образом определить два других нароста, которые находятся достаточно близко, чтобы персонажи могли их увидеть и добраться до них, пролетев сквозь пустоту. Перебросьте любой результат, который указывает на текущий нарост, на котором располагаются персонажи. Если вы выкинули дубль, то в поле зрения будет только этот единственный нарост.

Наросты смещаются в течение нескольких часов. Каждый раз, когда персонажи совершают продолжительный отдых, перебросьте наросты, находящиеся в поле зрения. Если персонажи ждут конкретный нарост, который они уже посещали, но в данный момент его не видно, можно предположить, что он появится через 1d6 дней.

НАРОСТЫ В БЕСКОНЕЧНОЙ ПУСТОТЕ

d8	Ближайший нарост
1	Кристаллический купол
2	Пустой мост
3	Трясина сомнений
4	Нематода
5	Затмевающая миазма
6	Опрокинутая статуя
7	Плачущее поле битвы
8	Анима Илвааша (перебросьте, если персонажи ещё не посетили как минимум пять других наростов)

КРИСТАЛЛИЧЕСКИЙ КУПОЛ

Эта локация представлена на карте на этой странице. Персонажи попадают на платформу в нижней части карты через изображённый на карте прокол.

В пустоте плавает нарост шириной почти двести футов. Купол из почерневшего кристалла шестидесяти футов в поперечнике выступает из его вершины, словно странный нарост. С того места, где вы появились, вы видите длинную дорожку из того же кристалла, тянущуюся к проёму в куполе.

Обычно дорожку охраняют пять **щитостражей** в виде свежевателей разума, но фанатики Илвааша переместили щитостражей внутрь купола, где они охраняют четырёх заключённых жителей города Фандалин. Щитостражи скрываются внутри купола и нападают на всех, кто туда проникнет.

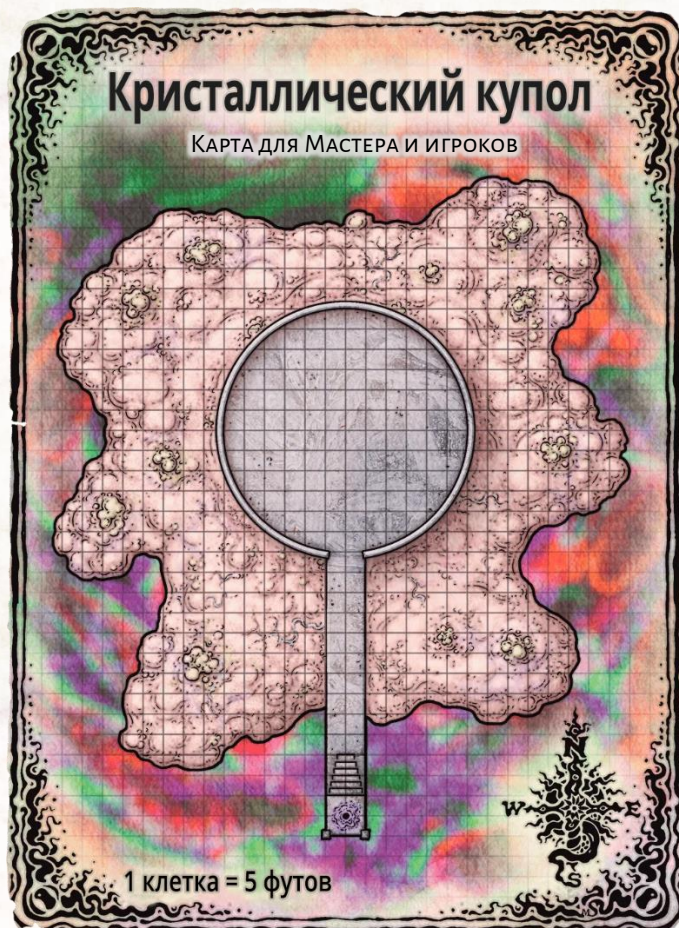
Каждый из щитостражей хранит заклинание Волшебная стрела (3-го уровня), которое они накладывают, если заклинание может подействовать более чем на одного персонажа.

Прокол. Это проход в Бассейн с ликвором и обратно. Существо, прикоснувшееся к нему, переносится на дно Бассейна с ликвором.

Заключённые горожане. Четыре пленника из Фандалина - **обыватели**. Пленники приклеены к внутренней части купола, на высоте 2 футов от пола, липкой слизью. Персонаж может действием освободить пленника в пределах досягаемости, преуспев в проверке Силы (Атлетика) Сл 12.

Пленники отчаянно хотят вернуться в Фандалин. Они могут рассказать о своём ужасном путешествии через Иллитинох, Мозговой Лабиринт и Бассейн с ликвором, а также поделиться следующей дополнительной информацией:

Фанатичные пленители. Три свежевателя разума захватили девять человек в плен и отправили на этот странный остров. Похищенных жителей было больше, но некоторые потерялись во время кошмарного путешествия из Фандалина. Тауния не теряет надежды, что остальным удалось спастись, но трое других горожан настроены не так оптимистично. Все четверо испытывают облегчение, если герои говорят, что спасли некоторых из этих потерянных горожан.



Ужасное предназначение. После серии психологических тестов и пыток свежеватели разума ушли вместе с пятью оставшимися пленниками. Шанса беспокоиться, что свежеватели разума вернутся и их постигнет та же ужасная участь.

Осколки обелиска. Свежеватели разума переносили осколки темного камня как самые ценные вещи. Врамбл подсчитал, сколько осколков обелиска несли свежеватели разума (от четырех до семи, в зависимости от успехов персонажей в главе 6), и может назвать их точное число.

Остальные пленники. Трое свежевателей разума и пятеро пленников улетели на остров, на котором стояла большая упавшая статуя.

Спасите остальных. Все горожане призывают персонажей найти остров с большой статуей и спасти остальных. Изможденные горожане проявляют исключительную храбрость и готовы ждать персонажей здесь, если это будет необходимо.

Пустой Мост

Вокруг этого плавающего нароста, словно кольцо, течёт река с темной водой шириной в тридцать футов. Плоский каменный мост соединяет две стороны острова, на одном конце которого возвышается полуразрушенная башня. Через окно верхнего этажа башни виден мерцающий свет костра.

Опасность на этом островке кроется не в башне, а в бурлящей реке, глубина которой достигает 30 футов. В воде скрывается **аболет** и его приспешник - **водяной элементаль**. Когда-то очень давно аболет попал в ловушку Дальнего Предела и укрылся в этой реке, чтобы изучить эту странную среду. Оба существа скрыты тёмной, бурлящей водой и атакуют всех, кто приближается, особенно тех, на кого действует магический знак на мосту.

Мост. В центре моста начертан знак - безнадёжность (спасбросок Харизмы Сл 19). Любой, кто ступит на мост и провалит спасбросок, получает состояние ослеплен в дополнение к эффекту безнадёжности знака. Аболет и водный элементаль знают о знаке и не подвержены его эффекту.

Башня. Некоторое время башня была домом волшебника, путешествовавшего по планам и исследовавшего Бесконечную Пустоту. Башня насчитывает три этажа и одну дверь на первом этаже. Лестницы соединяют этажи, но обставлен мебелью только самый верхний из них. В кабинете волшебника на последнем этаже до сих пор действует заклинание Вечный огонь. Безголовый труп волшебника сидит за письменным столом, покрытым запёкшейся кровью. Успешная проверка Интеллекта (Анализ) или Мудрости (Медицина) Сл 12 позволит узнать, что череп трупа



взорвался несколько месяцев назад.

На столе лежит журнал, покрытый брызгами крови и мозгов. В журнале изложен план волшебника по исследованию Бесконечной Пустоты, сначала он перечислил наблюдаемые им плавающие наросты. Тон записей пренебрежительный и высокомерный; в нескольких местах автор уверенно утверждает, что его магический амулет делает его абсолютно неуязвимым для обнаружения Илваашем.

В дневнике содержатся следующие записи:

- **Циклическая система.** Каждый плавающий остров в пустоте имеет свою собственную гравитацию и рельеф. Автор предполагает, что их неустойчивый дрейф может быть частью большого цикла или системы.

- **Легко избегаемая ловушка.** Автор дневника не строил ни мост, ни башню. На мосту стоит магическая защита, но автор слишком умен, чтобы попасться на простую магическую ловушку, и не изучал её подробно.

- **Дом Годлета.** На острове Илвааша есть огромная неглубокая чаша, окружённая окостеневшими щупальцами. Жуткая дымка окружает эту чашу, и в ней появляются странные фигуры. Это место, похоже, пугает писателя, поскольку в описании этого места нет насмешливых замечаний.

- **Логово наг.** Автор дневника описывает покрытый болотами нарост, населённый скрытными нагами, которые заманивают путешественников на верную гибель уловками и хитростью. Наги не рассчитывали на проницательность писателя.

• **Затмевающая миазма.** То, что автор называет Затмевающей Миазмой, на самом деле вовсе не остров, а сплошной клуб ядовитого тумана. Если в его скрытом центре что-то и есть, то оно должно быть очень маленьким и поэтому не имеет никакого значения.

• **Опрокинутая статуя.** На одном из плавающих наростов находится опрокинутая статуя, изображающая свежевателя разума с человеческим ртом. Конструкция статуи была явно несовершенной, скорее всего, из-за слишком большой внутренней полости, встроенной в основание статуи, что сделало её менее прочной.

Сокровище. Амулет чародея, защищающий от обнаружения и определения местонахождения, все ещё находится на его безголовом трупе. (Амулет не блокирует психические способности Илвааша и свежевателей разума, такие как "Чувство существа" и "Обнаружение мыслей"). Среди необычных вещей, хранящихся в кабинете, - снежный шар с миниатюрным уличным базаром стоимостью 1 500 золотых, платиновая статуэтка василиска стоимостью 4 000 золотых и шесть золотых обручальных колец по 100 золотых каждое.

Трясина Сомнений

Этот плавающий нарост покрыт деревьями, с ветвей которых свисают куски мха. С одного края рядом с извилистой тропинкой выступает каменный причал. Легкий туман цепляется за деревья, образуя завихрения и волны, несмотря на отсутствие ветра.

Две **духовных наги** по имени Валсикс и Чарниз скрываются в болоте на этом маленьком островке. Трясина, тянущаяся по извилистой тропе, представляет собой *труднопроходимую местность*.

Не так давно **меззолоты** с Поля Плача совершили пробную атаку на этот нарост, но наги отразили нападение. Каждая нага немедленно приходит на помощь другой, если появляются новые нарушители. Если наги погибают, они вновь возвращаются к жизни через 1d6 дней, что в перспективе может снова привести к столкновению с персонажами.

М1: Каменный пирс

Осыпавшийся камень этого пирса выводит на узкую тропинку, почти полностью поглощённую зарослями деревьев. Под ближайшим деревом стоит, не шевелясь, четырехрукая фигура, похожая на насекомообразное чучело.

Это труп **меззолота**, который наги вкопали в землю и подперли палками и собственным трезубцем. Они надеются, что это предупреждение о неудачном нападении отпугнет других меззолотов.

М2: Поляна Валсикса

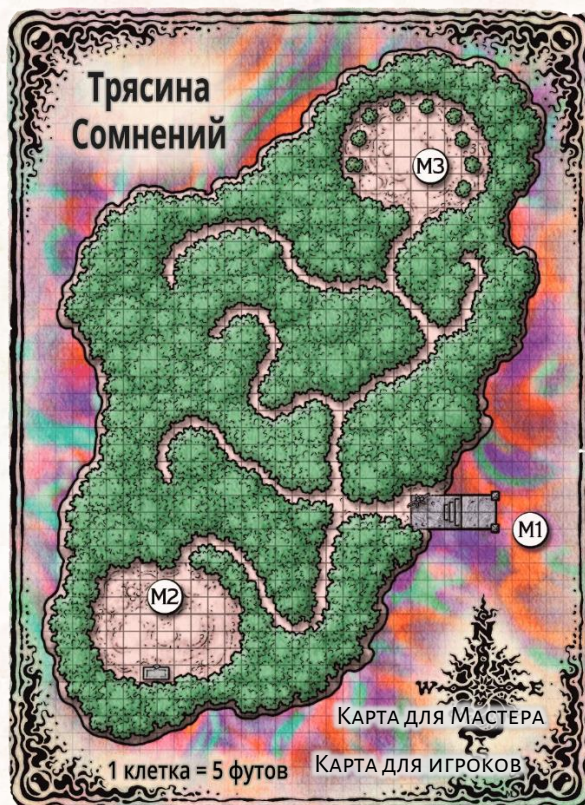
Болотные деревья обступают эту низкую поляну, создавая давящий свод растительности над сырой землей. На противоположном конце поляны установлен низкий камень, похожий на алтарь или стол.

Здесь притаилась **духовная нага** Валсикс, слагающая заумные загадки, если только персонажи не встретили его в другом месте. Вместо заклинания Усыхание, у него подготовлено заклинание Смятение. Валсикс чувствует себя в болоте как дома, и труднопроходимая местность его не замедляет.

Уловки Валсикса. Валсикс пытается задерживать незваных гостей настолько долго, чтобы успеть предупредить Чарниз о проблеме. Он утверждает, что не приемлет насилия, и предлагает ценную информацию, если персонажи смогут разгадать загадку. Загадка, которую он громко излагает, не имеет ответа; это просто ряд слов, содержащих скрытый код.

«Что становится НОВЫМ, когда его старят, приносит ПРОБЛЕМЫ, когда его впервые видят СОЗДАТЕЛИ, но никогда не станет ближе, чем СЕЙЧАС?»

Валсикс специально выделяет слова "новые нарушители спокойствия, подойдите сейчас", чтобы подать сигнал Чарниз. Если персонажи хотят повторения загадки, Валсикс повторяет её с ещё большей громкостью. У Валсикса нет никакой особо ценной информации, которую он мог бы сообщить; это предложение - хитрость, направленная на то, чтобы выиграть время до прихода Чарниз. Если на него надавить, Валсикс попытается преподнести присутствие меззолотов на наросте как важную подсказку.



Если персонажи нападают до того, как Валсикс успеет передать своё сообщение, он кричит о помощи.

Независимо от того, каким образом Валсикс выкрикивает своё предупреждение, Чарниз требуется 1 раунд, чтобы понять, что возникла проблема, а затем она накладывает заклинание Переносящая дверь и оказывается в скрывающем её подлеске рядом с поляной Валсикса. Затем Чарниз атакует из укрытия, и Валсикс присоединяется к ней.

Наги сражаются насмерть, уверенные в своем возрождении.

Сокровище. Главное сокровище Валсикс - пропитанная влагой книга загадок на столе. Книга практически не читаема из-за воздействия влаги, но между её страниц вложен неповреждённый свиток заклинания Конус холода.

М3: Лощина ЧАРНИЗ

Ветви почти смыкаются над этой влажной и поросшей мхом лощиной, придавая ей мрачный вид. Несколько аккуратных кустарников опоясывают лощину.

Здесь обитает **духовная нага** Чарниз, если только персонажи не столкнулись с ней в другом месте. Она увлекается иллюзиями, имитирующими реальность, и проводит время, с особой скрупулезностью копируя увядшую флору и фауну болота. Вместо заклинания Подводное дыхание, у неё подготовлено заклинание Образ. Чарниз чувствует себя в болоте как дома, и труднопроходимая местность её не замедляет.

Уловка Чарниз. При приближении к логову Чарниз она предлагает испытание, основанное на иллюзии. Персонажи должны выбрать между собой одного, который отвернется, пока Чарниз создаёт иллюзорные копии маленькой водяной змеи, которая ползает в её логове. Затем выбранный претендент должен определить настоящую змею из всех змей, не прикасаясь к ним. Шарниз предлагает поделиться ценной информацией, если персонаж совершит правильный выбор; в противном случае все персонажи должны согласиться оставить Чарниз в покое.

Готовясь к испытанию, Чарниз накладывает заклинание Образ, в результате чего появляется целая стая змей с яркой, сверкающей чешуёй того же цвета, что и у настоящей водяной змеи. У этих змей шумные, гремучие хвосты. Шумная иллюзия предупреждает Валсикса о неприятностях.

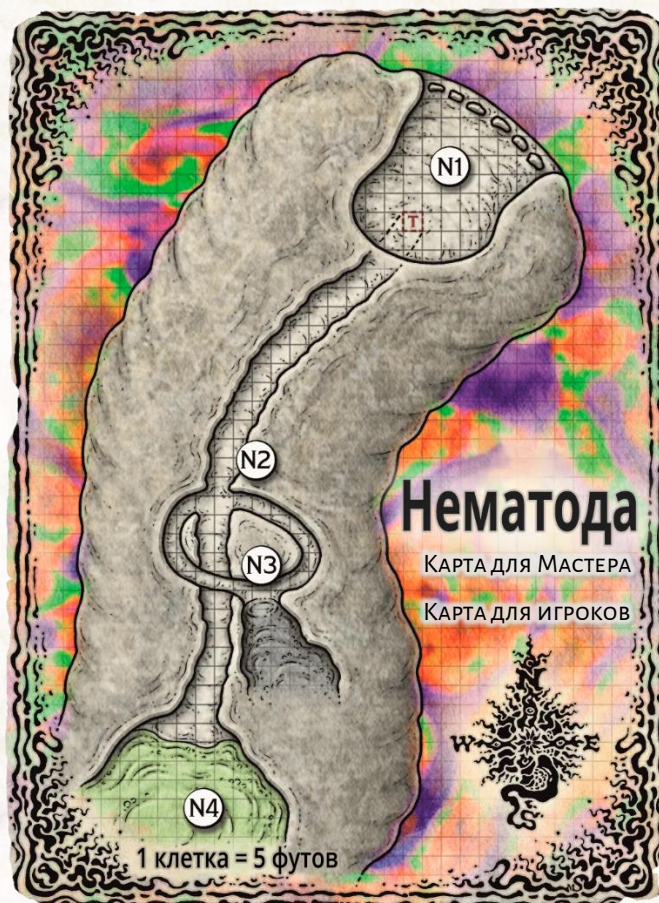
Если персонажи атакуют, отказавшись от участия в испытании иллюзией, Чарниз зовёт на помощь Валсикса.

Независимо от того, каким образом Чарниз привлекает внимание Валсикса, Валсикс требуется 1 раунд, чтобы понять, что возникла

проблема, а затем он накладывает заклинание Переносящая дверь и оказывается в скрывающем его подлеске рядом с лощиной Чарниз. Затем Валсикс атакует из укрытия, и Чарниз присоединяется к нему.

Как и в области М2, наги сражаются насмерть, уверенные в своем возрождении.

Сокровище. В лощине растут девять кустов, каждый из которых декорирован опалом стоимостью 1 000 золотых.



НЕМАТОДА

Нематода - уникальное явление среди плавающих наростов: это не инертный нарост, а живое, хотя и медлительное существо, похожее на мозгового паразита в гигантских масштабах. Сейчас она бездействует и выступает в качестве ландшафта. Она полностью пробуждается лишь раз в несколько десятилетий.

Этот нарост имеет форму трубы с внушительной пещерой на одном конце. Несколько участков мха цвета ржавчины усеивают её склизкую поверхность.

Внешне нематода не представляет собой ничего интересного, за исключением пещеры в её основании.

N1: ПАСТЬ

Пещера с одной стороны плавающего нароста похожа на открытую пасть. В глубине пещеры возвышается постройка, похожая на небольшой шатёр, но сделанная из кости или светлого камня.

Шатёр — это щель, выполненная из кости, плотной, как твердый камень. Он защищает горло нематоды. Когда существо приближается к этому сооружению, прочитайте или перефразируйте следующее:

Стенки шатра раскрываются, как цветок, открывая зияющее отверстие, в котором видны спутанные узлы влажных щупалец. В то же время со всех сторон входа в пещеру выдвигаются тупые камни, похожие на зубы, и вход в пещеру захлопывается, подобно закрывающейся пасти.

Все, кто окажется в пещере, когда зубы обнажатся и пасть закроется, должны преуспеть в спасброске Ловкости Сл 20, иначе проталкиваются на 5 футов глубже в горло. Существо, попавшее между зубами и преуспевшее в этом спасброске, может выбрать, куда ему попасть - наружу или внутрь смыкающейся пасти нематоды.

После закрытия пасти пещера остается без освещения, если только у персонажей нет с собой источников света.

Все, кто окажется в пещере, когда зубы обнажатся и пасть закроется, должны преуспеть в спасброске Ловкости Сл 20, иначе проталкивается на 5 футов глубже в горло. Существо, попавшее между зубами и преуспевшее в этом спасброске, может выбрать, куда ему попасть - наружу или внутрь смыкающейся пасти нематоды.

После закрытия пасти пещера остается без освещения, если только у персонажей нет с собой источников света.

Когда пасть закрывается, из её глотки вылетают две **ловушки интеллекта** и атакуют. Проглоченные нематодой несколько дней назад, они жаждут пищи. По возможности, ловушки интеллекта сосредотачивают свои атаки на разных существах.

Побег из пасти. Нематода не открывает пасть, и персонажи не могут заставить её открыть. Толщина каменных зубов и твердой плоти в самом тонком месте достигает 10 футов, так что выкопать вход практически невозможно. Заклинания, такие как Распад и Создание прохода, могут позволить создать искусственный выход, но персонажи должны быстро осознать, что самый очевидный путь наружу — это горло шириной 10 футов, откуда появились ловушки интеллекта.

N2: Горло

Горло этого гигантского существа представляет собой органический проход диаметром 10 футов. Отдаленный пульс чувствуется сквозь дно, а от сокращений стенки колеблются.

Колебания направлены к кишечнику нематоды (область N4), но они недостаточно сильны, чтобы физически переместить персонажей в этом направлении.

N3: Мембрана

Через восемьдесят футов от горла налево и направо отходят протоки, уходящие вверх и сворачивающие друг к другу. Там, где они встречаются, прочная мембрана удерживает рудиментарное жидкое мозговое вещество нематоды. Прочитайте или перефразируйте следующее, чтобы описать мембрану:

Поперёк отверстия в одной из стен натянута толстая полупрозрачная мембрана, сдерживающая жидкость. Жидкость, на другой стороне мембраны, давит на неё. Мембрана имеет разную толщину и внешне похожа на барабанную перепонку.

Рот нематоды остается закрытым до тех пор, пока давление мозговой жидкости не ослабнет. Как только жидкость выходит, нематода открывает рот и не закрывает его снова в течение нескольких недель.

Разрушение мембраны. Мембрана обладает КД 10; 80 хитами; иммунитетом к дробящему урону, урону ядом и урону психической энергией. Когда хиты мембраны снижаются до 0, она рвётся с сильным толчком. Нематода реагирует на это отрыгиванием. При этом пищеварительные соки поднимаются вверх и устремляются в рот, который открывается.

После разрушения мембраны каждое существо, находящееся внутри нематоды, из-за того, что кислотные пищеварительные соки хлынут из неё, должно преуспеть в спасброске Телосложения Сл 18, иначе получить 6б (12d10) урона кислотой. При успехе урон вдвое меньше. Существо, хиты которого снизились до 0 от этого урона, полностью растворяется.

Хирургическая точность. Для того чтобы проконтролировать вытекание жидкости, необходимо выполнить следующие действия:

- **Опасная реакция.** Персонаж, преуспевший в проверке Мудрости (Медицина) или Интеллекта (Природа) Сл 10, понимает, что полное разрушение мембраны заставит существо открыть рот, но при этом вызовет опасную физиологическую реакцию. Если выпускать жидкость через небольшое отверстие в нужном месте, существо откроет рот, не провоцируя срыгивание.

- **Нахождение оптимального участка.** Чтобы найти нужное место на мембране, которое не слишком толстое, чтобы его проколоть, и не настолько тонкое, чтобы при этом порваться, требуется успешная проверка Мудрости (Медицина или Внимательность) Сл 16.

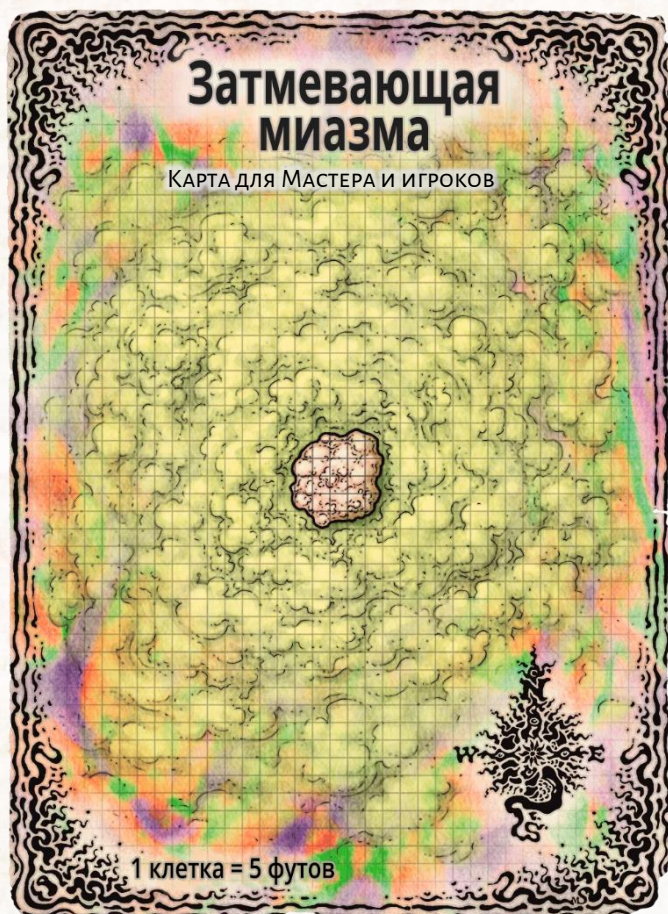
- **Отслеживание нанесённого урона.** Отслеживайте урон, который персонажи наносят мембране, вычитая его из общего количества её хитов. Если нанести не менее 10 колющего урона в нужное место, мембрана расслабляется и рот нематоды приоткрывается. В противном случае, когда хиты мембраны опускаются до 0, она разрушается, что приводит к последствиям, описанным выше.

№4: Внутренности

Путь внутри твари внезапно приводит к озеру с бурлящей кислотой.

Горло заканчивается у бассейна с пищеварительной жидкостью диаметром 30 футов и глубиной 20 футов. Если персонажи разрушили мембрану и заставили нематоду извергать пищеварительную кислоту, глубина бассейна составит всего 10 футов. Мышечные сокращения удерживают другие выходы из пищеварительного бассейна закрытыми до тех пор, пока нематода не пробудится от своего инертного состояния.

Каждое существо, которое впервые попадает в пищеварительный бассейн в свой ход или начинает свой ход в нем, получает 33 (6d10) урона кислотой. Урон увеличивается до 99 (18d10) единиц, если существо полностью погружено в бассейн. Существо, хиты которого от этого урона уменьшились до 0, полностью растворяется.



ЗАТМЕВАЮЩАЯ МИАЗМА

В пустоте клубится жёлто-зелёное облако почти сферической формы.

Ядовитый туман - устойчивое облако, диаметр которого составляет 200 футов и которое не может быть рассеяно при помощи ветра. В центре тумана скрывается небольшой нарост из грунта, всего 25 футов в поперечнике.

Гладкая, плоская металлическая лента длиной около фута - единственное, что есть на

нём. С одной стороны металл бугристый, а с другой - гладкий, чем-то напоминающий огромный человеческий язык (см. ниже). Если персонаж накладывает заклинание Обнаружение магии в пределах 30 футов от языка, язык источает ауру школы ограждения.

В тумане скрываются три **невидимых охотника**. Фанатики из числа свежевателей разума призвали этих существ, чтобы они охраняли металлический язык. Невидимые охотники не обладают каким-либо особым способом видеть сквозь туман и просто летают в нем нерегулярными патрулями. Они сразу же узнают, если кто-то прикоснётся к языку.

Металлический язык. Металлический язык "принадлежит" наросту Опрокинутая статуя (см. ниже). Длина языка составляет около 1 фута, а ширина - вдвое меньше. Он находился во рту статуи и служил рычагом для доступа в секретную комнату в её основании, но фанатики свежевателей разума отломали язык, чтобы заточить в ней пленников из Фандалина. Фанатики спрятали язык в тумане Затмевающей миазмы.

Любой, кто возьмёт язык, становится мишенью для невидимых охотников. Они нападают на незваных гостей и преследуют воров, произнося на Ауране: "Язык должен оставаться скрытым". Они сражаются до тех пор, пока не будут уничтожены.

ОПРОКИНУТАЯ СТАТУЯ

Эта металлическая статуя восьмидесяти футов высотой рухнула со своего большого металлического основания в форме куба. Статуя представляет собой облачённого в одеяние свежевателя разума с человеческой ухмылкой, едва заметной под щупальцами на лице. Из основания статуи доносится слабый стук.

Эта статуя изображает Аблинаша, свежевателя разума, зилота Ильсенсина, который оставил своё божество, чтобы поклясться в верности выброшенной божественной мозговой оболочке, ставшей Илваашем. Таким образом, Аблинаш стал первым последователем Илвааша.

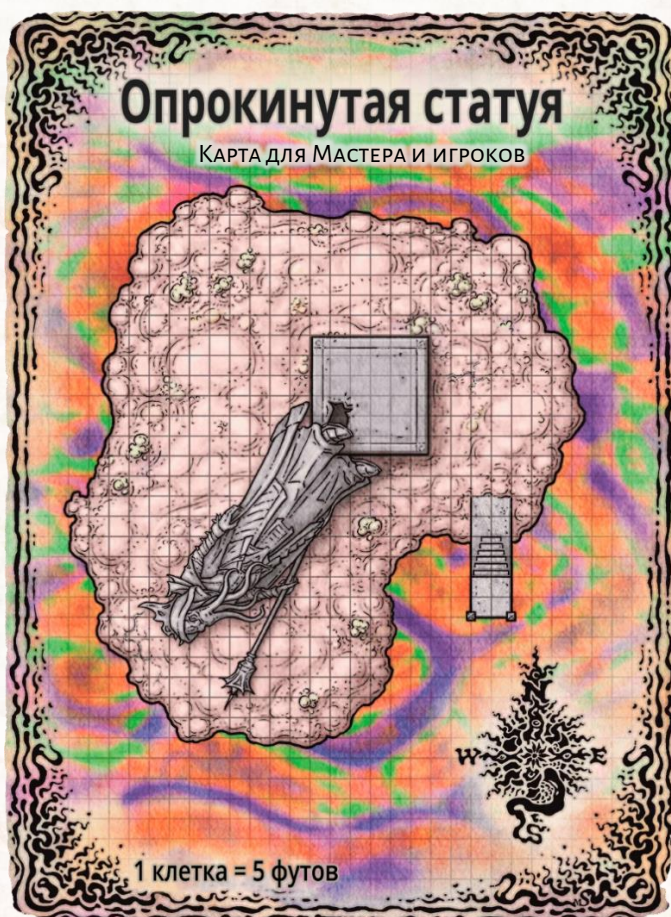
Аблинаш обладал необычной мутацией: его рот был похож на человеческий, а не на рот свежевателя разума. У Аблинаша, как и у других свежевателей разума, были лицевые щупальца, позволявшие ему извлекать мозги, но потреблять мозги он мог, только беспорядочно пережёвывая их. Ему нравилось слизывать мозговое вещество со своих ровных белых зубов. Аблинаш считал мозговые оболочки самой вкусной и важной частью мозга, поэтому он посвятил себя зарождающемуся богу Илваашу.

Позже культисты воздвигли эту статую и металлическое основание для неё. Единственным украшением основания является похожая на человеческую ухмылка шириной 4 фута,

приделанная на одну из сторон основания, чтобы отобразить мутацию Аблинаша. Вокруг улыбки нет лица, только голый металл.

Культисты построили в основании статуи тайную комнату. Единственный способ попасть в неё — это использовать язык во рту статуи как рычаг. При этом ухмылка на её основании открывается как рот.

Много лет назад тяжёлая статуя упала. Одна нога осталась прикрепленной к основанию, и при падении статуи металл деформировался. Верхняя часть головы застряла в твёрдом, мясистом материале нароста.



Осмотр статуи. Самая странная особенность статуи - её человекоподобный рот. Рот имеет несколько футов в поперечнике, как и безликий рот, украшающий основание статуи. В отличие от рта на основании, рот статуи приоткрыт, достаточно широко, чтобы увидеть, что внутри него находится только обрубок языка. Персонаж, преуспевший в проверке Интеллекта (Анализ) Сл 15, понимает, что отломанный обрубок языка соединён с каким-то рычагом, но рычаг не сдвинется с места, если не вернуть на место отсутствующий кончик языка.

Если персонажи видели большой металлический язык, спрятанный в Затмевающей миазме, им становится ясно, что язык подходит по размеру и форме к этой статуе. Когда герои пытаются закрепить язык, он фиксируется на своём месте.

Осмотр основания. В основании статуи есть только одно украшение и одно отверстие.

Это широкая металлическая ухмылка на одной из сторон основания, которая не движется, если не воспользоваться отсутствующим языком.

Металл возле ноги статуи сильно изогнут, в результате чего образовался разрыв шириной в дюйм и глубиной в несколько футов. Через это пространство внутрь куба поступает воздух, но его размеры недостаточны, чтобы через него могли пройти персонажи в газообразной или жидкой форме.

Фанатики свежеватели разума поняли, что это основание станет идеальной тюрьмой для их самых ценных пленников-людей. С помощью языка в статуе они открыли рот, завели пленников внутрь, а затем закрыли рот. После этого они отломали язык-рычаг и спрятали его в Затмевающей миазме под охраной, чтобы затем вернуться за ним.

Стук доносится со стороны пленников, находящихся внутри основания, и подающих сигналы о помощи. Они отчаянно пытаются освободиться, но у них нет средств для побега.

Все четверо горожан - **обыватели** с Интеллектом 16: пара клерков-людей по имени Ховнар Тартеш и Менвин Тартеш, дварфийка Нальпина Голдстоун, странствующий изобретатель, и фермерша-орк по имени Мильдра Меркель. Они не ели уже много дней и почти погибли от голода и страха. Ховнар пытается сплотить группу, в основном для того, чтобы поддержать своего брата Менвина, который практически впал в кому от отчаяния.

Горожане могут поделиться следующей информацией, при необходимости крича через крошечное отверстие на вершине основания:

Ужасный план. Свежеватели разума намерены использовать мозг пленников, чтобы создать нечто, называемое "новым Старшим Мозгом", когда завершат свой ритуал. Они проводят этот ритуал на другом наросте, который они называют "Анимой Илвааша".

Открытие рта. Свежеватели разума использовали язык во рту статуи, чтобы открыть её основание. Затем свежеватели разума ушли, закрыли основание и отломали язык, заточив пленников внутри.

Языковед. Нальпина владеет Глубинной речью, и она слышала, как свежеватели разума говорили о том, что "спрячут язык в ядовитом облаке". Нальпина видела, как свежеватели разума использовали язык статуи как рычаг, чтобы открыть ей рот. Затем свежеватели разума отломили язык, но Нальпина не знает, где он.

ПЛАЧУЩЕЕ ПОЛЕ БОЯ

Поверхность и края этого массивного нароста усеяны развалинами древнего поля битвы. По полю стелется дым, а над ним возвышается разрушенная пирамида. Почерневшая от времени ветряная

мельница с медленно вращающимися лопастями препятствует распространению дыма. С поля боя доносится пронзительный вой.



Сернистый дым, стелющийся по полю боя, не развеивается. Он *слабо* заслоняет детали зданий и находящихся в них существ. Повсюду на поле боя слышны крики страдающих солдат, но они не имеют источника.

Разрушенные здания, безжизненные деревья, воронки от взрывов и груды костей с копьями и мечами свидетельствуют о грандиозном сражении. Ни в одном другом месте, кроме пирамиды и ветряной мельницы, нет ничего ценного.

Беглые меззолоты. Группа **меззолотов** сбежала от своего предводителя в Мозговом Лабиринте и добралась до Бесконечной Пустоты. Они поселились на этом наросте, так как наслаждаются воплями, но не знают, что делать дальше. Командует бунтарями **никалот** по имени Неллик. Неллик настояла на том, чтобы меззолоты не высовывались и не создавали проблем, пока она не придумает, что делать дальше. Однако недавно несколько меззолотов вопреки приказу Неллик совершили неудачный набег на Трясину Сомнений. Они надеются, что Неллик не узнает, что им пришлось оставить там одного мёртвого товарища.

Две пары меззолотов патрулируют поле боя неравномерно. Персонажи, путешествующие по наросту или обследующие руины, могут наткнуться на патруль. Совершите бросок d6, при выпадении 1 или 2 персонажи

сталкиваются с одной из патрульных пар. Эти меззолоты хотят произвести впечатление на своего предводителя и поэтому сражаются насмерть.

W1: ТЮРЕМНАЯ ПИРАМИДА

Эта пирамида расколота с одной стороны. Трещина тянется от входа, по бокам которого стоят статуи огромных насекомообразных существ, до вершины пирамиды на высоте шестидесяти футов.

В пирамиде обитают три **меззолота** вместе с **бурым увальнем**, которого они недавно освободили от магического стазиса. Меззолоты окрашивают шкуру увальня в черный цвет с помощью древесного угля, чтобы она больше походила на их собственный окрас.

Вопреки желанию Неллик эти меззолоты вторглись на Трясину Сомнений и бежали, когда наги убили одного из них. Они знают, что Неллик будет в ярости из-за этой потери, поэтому освободили попавшего сюда бурого увальня и пытаются замаскировать его под своего погибшего товарища. Бурый увальень на несколько футов выше, на две руки тоньше и светлее по цвету, чем меззолоты, но меззолоты в отчаянии. Бурый увальень просто рад, что выжил в своём нескончаемом стазисе.

Если герои поймут, что происходит, и расскажут, что убили Неллик, меззолоты разбегутся, испытывая видимое облегчение. В противном случае меззолоты нападают. Бурый увальень своим взглядом наводит сумятицу и пытается уничтожить тех, кто отстал от остальных на периферии боя. Неистовые меззолоты сражаются насмерть, но Бурый увальень убегает, если меззолоты повержены.

Другие увальни. Три других бурых увальня безжизненно замерли в углах пирамиды, на каждого из них надеты тяжелые металлические кандалы. Их стазис давно отказал, в результате чего они превратились в иссохшую оболочку.

W2: ВЕТРЯНАЯ МЕЛЬНИЦА НЕЛЛИК

Поскольку дым не клубится вблизи этого места, персонажам будет сложно незаметно подкрасться к нему. Если часовой-меззолот замечет незваных гостей (см. ниже), он немедленно предупредит Неллик.

Камень и дерево этой ветряной мельницы почернели, словно от пожара. Три из четырех деревянных и парусиновых лопастей все ещё вращаются, сдерживая едкий дым. Четвертая лопасть валяется на земле в полуразрушенном состоянии.

В ветряной мельнице затаилась бдительная **никалот** по имени Неллик. Адъютант Неллика, бдительный **меззолот** по имени Фреввик, носит на поясе боевой рог и следит за окружающей обстановкой на предмет опасных ситуаций. Секира Неллик — это *гроза свежевателей*, атака которой отличается от атаки обычной секиры следующим образом:

СЕКИРА. *Рукопашная атака оружием:* +10 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель.
Попадание: 19 (2к12 + 6) рубящего урона; если цель - аберрация, она получает дополнительно 6 (1d12) рубящего урона. Если Абберрация в данный момент схватила существо, она должна преуспеть в спасброске Силы Сл 15 или отпустит каждое существо, которое она схватила.

Неллик и Фреввик защищаются, если на них нападают.

Если начнётся бой, Фреввик бонусным действием, при первой же возможности, затрубит в свой боевой рог. Если на острове ещё живы патрули меззолотов, одна пара прибывает через 1d4 раунда. Другая пара прибывает через 1d4 раунда после первой. Меззолоты в пирамиде (область W1) делают вид, что не слышат сигнал.

Вращающаяся ветряная мельница.

Ветряная мельница приводится в движение древней магией, а не ветром, и продолжает вращаться, пока её лопасти не будут полностью разрушены. Каждая лопасть имеет КД 13, 30 хитов и иммунитет к урону ядом и психической энергией. Пока вращаются хотя бы две лопасти, дым удерживается на расстоянии 30 футов от здания.

Разговор с Неллик. Неллик не прочь пообщаться с чужаками, которые могут ей помочь. При удобном моменте она излагает свою проблему:

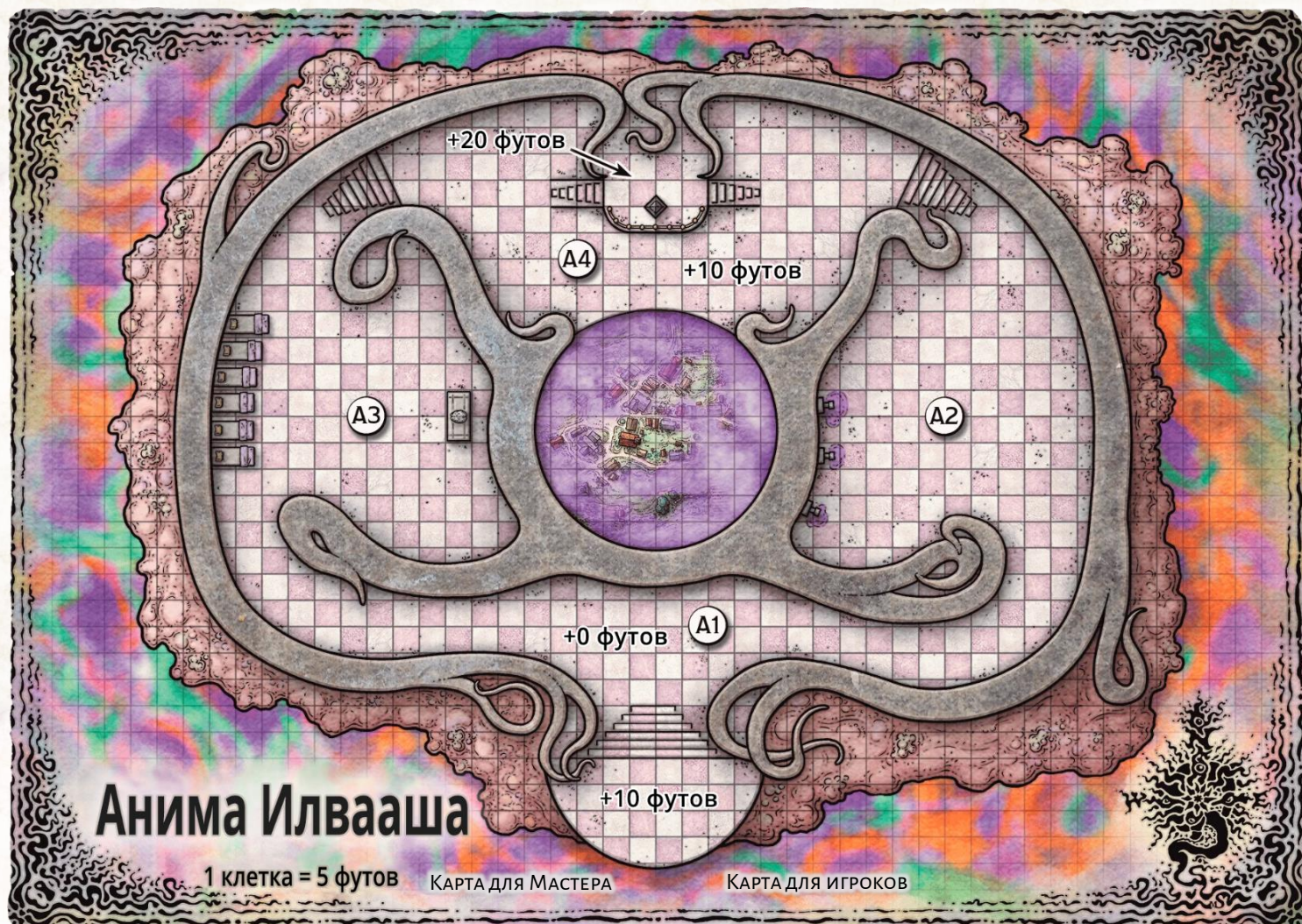
• **Бывший телохранитель.** До недавнего времени Неллик и её отряд из девяти меззолотов служили арканлоту по имени Ашрипаск. Ашрипаск провела группу по многим опасным местам, в том числе и по нескольким местам Дальнего Предела, наполненным легендами, например, по Мозговому Лабиринту.

• **Подала в отставку.** Не желая продолжать эти опасные походы, Неллик и её меззолоты сбежали, пока Ашрипаск спала. Они бежали в том направлении, которого Ашрипаск не ожидала: в Бассейн с ликвором.

• **В ловушке.** Они не знают, как покинуть Бесконечную Пустоту, и надеются найти способ спастись, изучая проплывающие наросты с острова, на котором они укрылись.

• **Непростое отступление.** Неллик хочет узнать, как покинуть Бесконечную Пустоту, не проходя через Мозговой Лабиринт, где, как она уверена, её ждёт Ашрипаск.

Сокровище. Неллик держит при себе секиру гроза свежеевателей.



АНИМА ИЛВААША

Персонажи обнаружат этот нарост после того, как посетят не менее пять других наростов. Именно здесь фанатики свежеватели разума проводят ритуал, чтобы превратить Фандалин в новую столицу империи свежевателей разума. Эта область представлена на карте на следующей странице.

Дугообразные щупальца окружают неглубокую яму сорока футов в диаметре. Туман цепляется за нависшие каменные щупальца и бурлит в яме. В тумане то появляются, то пропадают знакомые очертания. Через мгновение вы осознаете, что туман повторяет город Фандалин в миниатюре.

Персонажи, летящие через Бесконечную Пустоту к этому наросту, попадают на платформу прибытия (область А1), независимо от того, на какую часть нароста они пытаются попасть.

Все трое фанатиков свежевателей разума (Чишиникс, Хашуту и Воалш) находятся здесь, в этом священном месте, и участвуют в ритуале. Они являются **ясновидящими свежевателями разума** со следующими отличиями:

Чишиникс всегда сопровождает отрубленная голова, которая имеет статблок **геммула-энцефалона** и перемещается со скоростью 10 футов. У головы отсутствует особенность "Потомство энцефалона".

Хашуту обладает слепым зрением на 60 футов.

Воалш обладает иммунитетом к сбитию с ног и скоростью полёта 30 футов.

Местоположение каждого фанатика зависит от того, сколько осколков обелиска Нетерила они собрали для своего ритуала. Если они собрали все семь осколков, к фанатикам присоединяются два ученика (см. область А3).

МЕСТОНАХОЖДЕНИЕ ФАНАТИКОВ

Количество осколков	Чишиникс	Хашуту	Воалш
4	A1	A2	A4
5	A1	A4	A4
6-7	A4	A4	A4

А1: Вход в Аниму

Лестница спускается с высокой платформы к широкому входу, обрамленному медленно извивающимися щупальцами. Арки над этим пространством образуют высокий потолок. С потолка свисают цепи, на которых висят светящиеся фиолетовые шары.

Четыре или пять осколков. Если свежеватели разума заполучили четыре или пять осколков обелиска, Чишиникс будет

размышлять здесь, угощая свою отрубленную голову лакомствами. Она воспринимает появление персонажей как проблему и стремится занять их беседой, чтобы вытянуть больше информации. Ей интересно узнать, принесли ли герои с собой другие осколки. Если да, то она требует, чтобы герои отдали их в обмен на высокую должность в "Империи разума", которую фанатики создают во имя Илвааша.



Чишиникс

При первой же возможности она нападает, чтобы заполучить осколки. Даже если персонажи заключат с ней мирный договор, Чишиникс вряд ли будет долго терпеть их присутствие. Она телепатически оповещает остальных фанатиков и атакует. Если у неё останется менее 30 хитов, она отступает, чтобы объединиться с остальными.

А2: ТРАПЕЗНАЯ

В шатких каменных стенах этой комнаты установлены три металлические трубки, каждая диаметром около фута, из которых капает пурпурный икор, стекающий на пол.

ХАШУТУ



Фанатикам не нужно отдыхать во время длительного ритуала, но им всё равно нужно есть. Перед началом ритуала они подготовились к его проведению, установив эти металлические трубки. Когда к трубке прикасаются, из неё появляется свежий мозг гуманоида из внепланарного хранилища. Мозг медленно выдавливается из трубки и, если его не поймать, падает на землю. Каждая трубка может выдавать не более одного мозга в час.

Четыре осколка. Если фанатики нашли четыре осколка обелиска, Хашуту находится в этой комнате и ест мозг, размышляя о провалах фанатиков.

Сокровище. На полке у одной из стен хранится зелье превосходного лечения.

А3: КОМНАТА УЧЕНИКОВ

Шесть длинных каменных плит выступают из стен этой комнаты, словно грубые кровати или скамьи. На противоположной стороне комнаты на алтаре расположена изваяние гуманоидного мозга шириной три фута и высотой пять футов, украшенное алмазами.

Эта комната предназначена для последующего размещения культистов Илвааша.

Семь осколков. Если фанатики нашли все семь осколков обелиска, они воспользовались избыточной силой, чтобы призвать двух

свежевателей разума. Эти свежеватели разума стремятся доказать свою ценность, расправляясь с незваными гостями, которые могут нарушить ритуал фанатиков, и поэтому сражаются до смерти.

Алтарь Мозга. На алтаре Илвааша расположено несколько каменных скрижалей, описывающих процесс сборки осколков обелиска в единый предмет силы. Персонаж, прочитавший эти скрижали и преуспевший в проверке Интеллекта (Магия или Анализ) Сл 16, понимает, что восстановление обелиска обладает существенной уязвимостью: повреждение обелиска порождает обратную реакцию, направленную против фанатиков, которые его контролируют. (Подробности описаны в области А4).

Сокровище. Четыре инкрустированных в изваяние мозга алмаза стоят 5 000 золотых каждый.

А4: ОБЗОР ЯМЫ

Каменные арки, напоминающие щупальца, простираются над этим огромным пространством. На возвышении стоит черный обелиск, скрепленный потоками ярко-зеленой энергии. Он возвышается над ямой, окутанной туманом, из которого то проступают, то исчезают очертания испорченных зданий Фандалина. Из ямы доносятся крики отчаяния, и вы распознаете некоторые из голосов жителей Фандалина.



Воалш

ГЕРОИ ДОЛЖНЫ ПОМЕШАТЬ ФАНАТИКАМ СВЕЖЕВАТЕЛЯМ РАЗУМА ЗАВЕРШИТЬ СВОЙ РИТУАЛ И ПРЕВРАТИТЬ ФАНДАЛИН В КОШМАРНОЕ ЦАРСТВО.



Если фанатики свежеватели разума не смогли заполучить все осколки обелиска, то у обелиска не хватает отдельных фрагментов, но он все равно функционирует. Как минимум один из фанатиков свежевателей разума, а возможно, и все трое, находятся здесь, чтобы организовать насильственное преобразование Фандалина, в процессе проведения ритуала. Фанатики, встреченные здесь, сражаются насмерть.

Атака Обелиска. Эти фанатики связали свою жизненную энергию с обелиском, чтобы придать большую силу ритуалу. Поэтому повреждение обелиска приводит к обратной реакции, которая причиняет им урон. Обелиск имеет КД 17 и обладает иммунитетом к урону ядом и психической энергией. Обелиск нельзя уничтожить напрямую, поэтому у него нет хитов.

Когда обелиск получает урон, вместо него урон получает ближайший фанатик. Если персонажи нашли один или несколько осколков обелиска в Главе 6, фанатик получает в два раза больше урона, чем обелиск. В случае если персонажи не добыли ни одного осколка обелиска, фанатик получает столько же урона, сколько и обелиск. Эта обратная реакция затрагивает одного фанатика всякий раз, когда обелиск получает урон, независимо от того, где находится фанатик, даже если все фанатики использовали Уход в иной мир, чтобы покинуть Дальний Предел.

Фанатики не знают об ответной реакции до тех пор, пока она не произойдет в первый раз. Как только один из них почувствует на себе обратную реакцию, фанатики могут начать

бороться друг с другом за то, чтобы не оказаться ближе всех к обелиску.

Поражение фанатиков. Если все три фанатика убиты, обелиск рассыпается в пыль и навсегда уничтожается.

ВОПЛОЩЕНИЕ ИЛВААША

Илвааш ожидал, что опасности Мозгового Лабиринта и Бесконечной пустоты возьмут верх над персонажами и пополнят его царство своими сущностями. Когда герои побеждают фанатиков и возвращаются через Бассейн с ликвором, божество понимает, что ему придется действовать самому.

Когда герои поднимутся на поверхность Бассейна с ликвором в области B22, прочитайте или перефразируйте следующее:

Большая полость, в которой находился невероятно глубокий бассейн с ликвором, более не пуста. Перед единственным выходом из комнаты возвышается огромный, парящий, призрачный мозг, в нижней части которого свисают несколько острых как бритва когтей. Пульсируя чужеродной силой, он телепатически произносит: "Вы ворвались в моё царство, словно хирурги, орудующие топором. Ваше назойливое присутствие окончено".

ДАЖЕ КОГДА БОЖЕСТВО ИЛВААШ ВЫСВОБОЖДАЕТ
ЛИШЬ ЧАСТЬ СИЛЫ, ЭТО УЖАСАЕТ.



Воплощение Илвааша обладает лишь малой толикой силы божества, но, тем не менее, является опасным противником. Он сражается до тех пор, пока не будет уничтожен. Если персонажи сопровождают спасенных горожан, воплощение атакует бывших пленников Диссонирующим Когтём или Взрывом Сознания в надежде довести персонажей до отчаяния. Если персонажи ещё не победили лилового червя в Бассейне с ликвором, он присоединяется к сражению против персонажей в начале третьего раунда боя.



ВОПЛОЩЕНИЕ
ИЛВААША

ЗАВЕРШЕНИЕ

В случае победы персонажей над воплощением Илвааша весь Мозговой Лабиринт вздрагивает. Все обитатели лабиринта, все ещё находящиеся в нём, понимают, что божеству нанесён страшный удар, и сейчас самое время покинуть владения Илвааша, если это в их силах. Они не препятствуют персонажам, так как пытаются сохранить свои жизни.

Два новых объекта возникают у входа в лабиринт (область В1), когда персонажи побеждают воплощение:

Вход в Дальний Предел. Доступ к другим областям Дальнего Предела открыт. Рядом с проходом в Иллитинох в Мозговом Лабиринте (область В1) открываются вторые врата. Вторые врата ведут в калейдоскопический хаос Дальнего Предела. Дальнейшие приключения зависят от вас, но, возможно, персонажи захотят углубиться в это странное и страшное царство (см. зацепку "Исследователи Дальнего Предела" ниже).

Закрытие врат в Иллитинох. Врата в Иллитинох начинают смыкаться. С каждой минутой ворота ощутимо уменьшаются. Через час после поражения воплощения врата окончательно смыкаются, и от них не остается ни следа, как было описано в области В1. Если в этот момент персонажи все ещё находятся в Мозговом Лабиринте, они должны найти другой

способ попасть домой. Для этого подойдет заклинание Уход в иной мир, а также любая другая магия, позволяющая перемещаться по планам.

ВОЗВРАЩЕНИЕ В ФАНДАЛИН

Когда персонажи вернутся в Фандалин после победы, прочитайте или перефразируйте следующее:

Порча, охватившая город Фандалин, исчезла. Строения вернулись к своим обычным формам, а люди утратили все признаки трансформаций. В воздухе витает чувство умиротворения.

Первые жертвы ритуала, включая сестру Гараэль и Халию Торнтон, вернулись к своему прежнему облику. Вам и вашим игрокам предстоит решить, сохранят ли персонажи пережитые ими преобразования. Персонажей называют спасителями Фандалина - вдвойне, если им удалось вернуть похищенных горожан.

Многие жители Фандалина хотят узнать историю победы героев над свежевателями разума, но, пожалуй, никто так сильно, как Гвин Оресонг. Она стремится обогатить немногочисленные научные данные о Дальнем Пределе рассказами героев из первых уст.

Героям навсегда оказывают тёплый прием в городе, и многие горожане надеются, что персонажи решат остаться в Фандалине навсегда. Уйдут ли ваши герои на заслуженный отдых в Фандалине или отправятся навстречу новым приключениям - решать вам.

ЧТО БУДЕТ, ЕСЛИ ОНИ ПОТЕРПЯТ НЕУДАЧУ?

Если персонажам не удастся остановить фанатиков свежевателя разума или если Воплощение Илвааша победит их, они получают состояние *недееспособен* и оказываются заточёнными в Мозговом Лабиринте. На ваше усмотрение Гвин Оресонг может послать за подкреплением в Невервинтер. В этом случае игроки могут создать новых персонажей, которые поспешат остановить ритуал и спасти предыдущих героев. Если новые персонажи преуспеют, подумайте о том, чтобы разрешить им спасти предыдущих персонажей до того, как Мозговой Лабиринт поглотит их. В любом случае, при успехе новых персонажей группа может вернуться в спасённый Фандалин, как описано ранее в этом разделе.

ЭПИЛОГ

Если вы хотите продолжить кампанию в регионе Фандалин или Дальнем Пределе, рассмотрите следующие сюжетные крючки.

НАПАДЕНИЕ НЕМАТОДЫ

Спустя некоторое время после того, как персонажи столкнулись с ним в Бесконечной Пустоте, гигантское существо, называемое Нематодой, пробудилось к полноценному существованию. Она смутно помнит персонажей, которые путешествовали внутри неё, и жаждет мести. Умея летать так же

Если герои успешно остановят фанатиков свежевателей разума, в тихий городок Фандалин вернется мир и гармония.



естественно, как и дрейфовать в Бесконечной Пустоте, Нематода проносится сквозь планы, пока не замирает над Фандалином.

Нематода прибывает тёмной ночью, и её густая тень на фоне звёздного света - единственное свидетельство её присутствия. Жители Фандалина поначалу не понимают, что Нематода - не просто облако, проплывающее над головой. **Ловушки интеллекта**, пойманные Нематодой во время полёта, дождём падают в темноту. Ловушки интеллекта начинают охотиться на горожан во сне и скрываются прежде, чем поднимается тревога. Персонажам предстоит провести предрассветные часы, выслеживая проворных Ловушек Интеллекта и спасая город.

Истинный масштаб опасности становится очевиден, когда утренний свет освещает Нематоду, парящую в 500 футах над городом, словно зловещее облако. Существо слишком велико, чтобы одолеть его обычными атаками или заклинаниями, поэтому персонажам снова придется исследовать Нематоду изнутри, как это было в Бесконечной Пустоте.

На этот раз внутри Нематоды обитают похожие на угрей молодые особи, порожденные её пищеварительными соками (используйте статблок **Бехира**, только вместо молний они выдыхают кислоту). За мембраной в голове нематоды находится массивная, заполненная жидкостью камера, которая служит мозгом нематоды. Персонажи должны поразить каждый из пяти биорецепторов в мозговой камере, отбиваясь при этом от дюжины стустков свернувшейся мозговой жидкости (используйте статблок **водного элементаля**) и **ремораза**, чьё пламя подпитывает ярость нематоды.

ИССЛЕДОВАНИЕ ДАЛЬНОГО ПРЕДЕЛА

Это приключение включает в себя несколько точек входа, позволяющих персонажам исследовать новые уголки необычного Дальнего Предела. Чудеса и ужасы Дальнего Предела по большей части негативно влияют на жизнь и рассудок смертных.

Если персонажи решат исследовать Дальний Предел дальше, им стоит отыскать одну из немногих безопасных гаваней Дальнего Предела. К ним относятся Чалнефааз - сообщество **миконидов** с крошечными плачущими лицами, и Оплот Секретов - Аббатство **охранных наг**, хранящих опасные знания.

Вы можете использовать наросты Бесконечной Пустоты, описанные ранее в этой главе, как примеры странных мест, которые могут посетить персонажи, исследуя Дальний Предел.

МЕСТЬ ИЛВААША

Однако любое безопасное место в Дальнем Пределе вскоре оказывается под ударом,

поскольку Илвааш жаждет отомстить персонажам за разрушение его планов и уничтожение Воплощения Диссонансной Психики. Персонажам приходится противостоять опасностям, которые подбрасывает им Илвааш, например отрядам фанатичных **пророков свежевателей разума** под предводительством воинственных силовиков, называемых разрушителями мозгов. **Разрушители мозгов** выглядят как гигантские мозги с крепкими ногами, и они носят стальную броню, сделанную из переплетенных звеньев рун Илвааша (узлы щупалец, мозгов и нервов линий, напоминающих челюсти).

Эти отряды встречаются по всему Дальнему Пределу. Их целью являются не только персонажи, но и все жители Дальнего Предела, которые помогали персонажам. Илвааш хочет наказать друзей персонажей так же, как и их самих.

Остановить эти нападения можно, лишь найдя и осушив Мелководье Внезапной Мысли - мёртвое озеро шириной в несколько миль, похожее на Бассейн с ликвором в Главе 8. Там **кракен** по имени Галузеш направляет атаки на персонажей. Галузеш неуязвим, пока плавает по Мелководью Внезапной Мысли, но как только герои осушат Мелководье, они смогут дать бой кракену. Исследуя Мелководье, герои узнают, что Галузеш заставляет разрушителей мозгов сосредоточиться на выполнении его собственных задач, потому что без твёрдого руководства разрушители мозгов впадают в междоусобные распри.

Только победив Галузеша, герои смогут обрести мир для себя и поддерживающих союзников в Дальнем Пределе.

ПУТЕШЕСТВИЕ ПО

СИЯЮЩЕЙ КРЕПОСТИ

Если вашим игрокам понравилась экспедиция в Дальний Предел, подумайте о том, чтобы пройти короткое приключение **"Орхидей Невидимой Горы"** [Orchids of the Invisible Mountain] в сборнике Путешествия по Сияющей Цитадели [Journeys Through the Radiant Citadel]. К тому времени, когда персонажи победят воплощение Илвааша, они уже достигнут подходящего уровня, чтобы пройти это приключение.

Если вы решили отправить персонажей в это приключение, Гвин Оресонг получит сообщение от другого учёного о том, что на лугах Атагуа, что в сотне миль от Фандалина, происходят планарные возмущения. Гвин смущённо признается, что решила порекомендовала персонажей, как опытных в расследовании внепланарных вопросов. Она уверена, что владелец сахарного завода Сарире в Атагуа достаточно богат и щедро вознаградит персонажей за помощь.

ОБЕЛИСКИ НЕТЕРИЛА

Разбитый обелиск - лишь один из нескольких подобных обелисков по всему миру. Все они являются мощными артефактами с опасными магическими эффектами, хотя ни один из них не похож на другой. Самые древние из дошедших до нас экземпляров этих магических обелисков способны переписывать реальность в грандиозных масштабах.

Таинственная группа под названием Ткачи создала обелиски, чтобы предотвращать великие бедствия, часто возвращая регион или весь мир в прошлое до того, как они произошли. Один из таких древних обелисков Ткачей появляется в **Долине Ледяного Ветра: Иней Морозной Девы** [Icwind Dale: Rime of the Frostmaiden].

Никто ничего не знает о Ткачах, потому что злой волшебник Векна украл секреты обелисков и использовал их, чтобы стереть знания о Ткачах из бытия. Затем знания о том, как создавать артефакты, просочились во все уголки мира. Самыми известными строителями обелисков были волшебники из ныне распавшейся империи Нетерил.

Обелиски Нетерила отличаются по внешнему виду. Хотя это всегда высокие обелиски, сужающиеся к пирамидальной вершине, они различаются по высоте (от дюжины футов до многих дюжин футов) и материалу (от камня, похожего на обсидиан, до неизвестного черного металла). Ни один из этих обелисков не был столь могущественным, как созданные Ткачами, но, тем не менее, они могли совершать великие и ужасные изменения, такие как придание силы ритуалу в этом приключении.

Дополнительная литература

Обелиски, которые появлялись в других приключениях Dungeons & Dragons, представлены ниже:

Гробница Аннигиляции. Лич Ацерерак установил обелиск у своей легендарной Гробницы Девяти Богов, как описано в приключении "Гробница Аннигиляции". Этот обелиск удерживает в стабизе могущественного демона и позволяет посетителям мгновенно выбраться из смертельной темницы Ацерарака.

Гром Штормового Короля. Как описано в приключении "Гром Штормового Короля", деревня Найтстоун была построена вокруг обелиска с непонятной магией. Облачные великаны похитили обелиск во время набега на город.

Уотердип: Подземелье Безумного Мага. Семья Сумеречных Теней из Уотердипа нашла табличку из чёрного кристалла глубоко под

землёй позволяющая контактировать с существами из Дальнего Предела в своей крепости в Подгорье, как описано в приключении "Уотердип: Подземелье Безумного Мага. Изначальное предназначение таблички неизвестно.

Из Бездны. Дерро пытаются собрать разрушенный обелиск под городом дуэргаров Грэклстью, как описано в приключении "Из бездны". В разрушенном состоянии магия обелиска работает нестабильно.

Другие обелиски затеряны по всему миру и могут быть найдены в будущих приключениях. Если вы хотите создать в своих приключениях обелиски собственного дизайна, вы можете использовать способности существующих обелисков в качестве вдохновения.



ПРИЛОЖЕНИЕ

ВОПЛОЩЕНИЕ ИЛВААША [REFRACTION OF OLVAASH]

Большая абберрация (Свежеватель Разума), законопослушно-злой

Класс брони 11 (природный доспех)

Хиты 199 (21d12 + 63)

Скорость 10 фт., летая - 30 фт. (парит), плавая - 10 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
17 (+3)	10 (+0)	17 (+3)	23 (+6)	20 (+5)	22 (+6)

Спасброски Инт +11, Мдр +10

Навыки Магия +11, Проницательность +15, Убеждение +11

Сопrotивление к урону дробящий, колющий, рубящий от немагических атак

Иммунитет к урону психическая энергия, яд

Иммунитет к состоянию захват, истощение, окаменение, ничком, отравление, паралич, схваченный

Чувства слепое зрение 120 фт., пассивная Внимательность 15

Языки Глубинная речь, Общий, Подземный, Телепатия (100 миль)

Опасность 15 (13 000 опыта)

Бонус мастерства +5

Бестелесное перемещение. Воплощение может перемещаться сквозь других существ и предметы, как если бы они были труднопроходимой местностью. Оно получает 5 (1d10) урона силовым полем, если оканчивает ход внутри предмета.

Легендарное сопротивление (5/день). Если воплощение проваливает спасбросок, она может вместо этого сделать спасбросок успешным.

Сопrotивление магии. Воплощение совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Чувство существ. Воплощение знает о присутствии существ в радиусе 100 миль от себя, чем Интеллект 4 или выше.

Он знает расстояние и направление до каждого существа, а также значение параметра Интеллект, но больше ничего не может почувствовать.

Существо, защищенное заклинанием Сокpытие разума [mind blank], необнаружимость [nondetection] или похожей магией, он почувствовать не может.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Воплощение совершает две атаки Диссонирующем когтем.

Диссонирующий коготь. Рукопашная атака оружием:

+11 к попаданию, досягаемость 10 фт. или дистанция 120 фт.

одна цель. **Попадание:** 25 (3d12+6) урона психической энергией и если цель – существо концентрирующееся на заклинании, его концентрация нарушается.

Взрыв сознания (перезарядка 5-6). Существа по выбору воплощения, находящиеся не далее 60 футов от него, должны преуспеть в спасброске Интеллекта Сл 19, иначе получить 33 (5d10 + 6) урона психической энергией и стать *ошеломленными* на 1 минуту.

Ошеломленное существо может повторять спасбросок в конце каждого своего хода и окончить эффект при успехе.

Использование заклинаний (псионика). Воплощение накладывает одно из следующих заклинаний, не нуждаясь ни в каких компонентах, используя Интеллект в качестве базовой характеристики (Сл спасброска от заклинаний 19):

Неограниченно: обнаружение магии [detect magic], обнаружение мыслей [detect thoughts];

3/день каждое: рассеивание магии [dispel magic], изменение памяти [modify memory];

1/день каждое: слабоумие [feeblemind], уход в иной мир [plane shift] (только на себя).

Телепортация. Воплощение магическим образом телепортируется вместе со всем несомым и носимым снаряжением, на расстояние до 120 футов в свободное пространство, которое оно видит.

ЛЕГЕНДАРНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Воплощение 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. Воплощение восстанавливает использованные легендарные действия в начале своего хода.

Сокpушение разума. Воплощение нацеливается на существо в пределах 120 футов от себя и нарушает его ментальные процессы, в результате чего цель получает помеху на все проверки характеристики, броски атаки и спасброски до конца следующего хода цели.

Проекция когтя (Затраты 2 действия). Воплощение совершает одну атаку Диссонирующим когтем.

