



ADVENTURERS LEAGUE

ЗАГАДКА КОРОЛЕВЫ ВОРОНОВ

Отправляйтесь в Царство Теней со спасательной миссией
в этом приключении для величайшей в мире ролевой игры

ЗАГАДКА КОРОЛЕВЫ ВОРОНОВ



Перевод: Кирилл Кубер

Вёрстка: NNoitoro

Редактирование: Майя Эверетт

Вычитка: Антон Паньшин, Джей «J100pogom»

переведено при поддержке



БАШНЯ
ИГРОВОЙ КЛУБ

WWW.TOWER.SU

Приключение для 3–7 персонажей 5–10 уровня

Оптимизировано для: среднего уровня группы 8



Авторы Claire Hoffman, James Introcaso, Greg Marks, Travis Woodall

Редактор Ginny Loveday

Менеджер проекта James Introcaso, Shawn Merwin

Особые благодарности Chris Lindsay, D&D Adventurers League staff, and the DMs Guild Adepts

Вёрстка и дизайн Rich Lescouflair

Художник обложки Mark Molnar

Художники артов Sidharth Chaturvedi, Wayne England, Mark Molnar, Ilya Shkipin. Additional art provided by Wizards of the Coast and used with consent.

Картография Dyson Logos, Travis Woodall

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Forgotten Realms, Ravenloft, the dragon ampersand, and all other Wizards of the Coast product names, and their respective logos are trademarks of Wizards of the Coast in the USA and other countries.

This work contains material that is copyright Wizards of the Coast and/or other authors. Such material is used with permission under the Community Content Agreement for Dungeon Masters Guild.

All other original material in this work is ©2018 and published under the Community Content Agreement for Dungeon Masters Guild.

Не для перепродажи.

Разрешается печатать и изготавливать копии этого документа только для личного использования.



ВСТУПЛЕНИЕ

Добро пожаловать в «Загадку Королевы Воронов», приключение для D&D 5 редакции, начинающееся в маленькой эльфийской деревеньке в лесу Кормантир¹. Оно показывает жизнь эльфов, описанных в *Томе Морденкайна о врагах*.

Это приключение разработано для 3-7 игроков с 5 до 10 уровня и оптимизировано для пяти персонажей со средним уровнем (СУ) 8. Персонажи за пределами этих уровней либо не смогут завершить это приключение, либо оно будет слишком лёгким для них.

ИЗМЕНЕНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Это приключение предоставляет возможность менять его для более сильных или слабых групп относительно оптимального. Вы не обязаны использовать эти изменения, они имеют рекомендательный характер.

Чтобы подсчитать, насколько нужно изменить приключение, просуммируйте уровни персонажей, а затем разделите их на количество игроков (округляя 0,5 вверх и 0,4 вниз). Это средний уровень (СУ) группы. Чтобы определить силу группы, сопоставьте СУ с этой таблицей.

Таблица. Расчёт силы группы

Состав группы	Сила группы
3-4 персонажа, СУ меньше	Очень слабая
3-4 персонажа, СУ равен	Слабая
3-4 персонажа, СУ больше	Нормальная
5 персонажей, СУ меньше	Слабая
5 персонажей, СУ равен	Нормальная
5 персонажей, СУ выше	Сильная
6-7 персонажей, СУ меньше	Нормальная
6-7 персонажей, СУ равен	Сильная
6-7 персонажей, СУ выше	Очень сильная

Некоторые столкновения содержат врезки с рекомендациями для изменения столкновений согласно силе группы. Если рекомендации не подходят для вашей группы, вы можете не применять изменения.

¹ Так в оригинале, но вообще-то лес к югу от Лунного моря называется Кормантор [Cormanthor], а Кормантир [Cormanthyr] — это название эльфийской империи, когда-то располагавшейся в этом лесу.

ПРЕДЫСТОРИЯ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Падающий Лист — деревня, лежащая возле Омеловой дороги, на реке Ашаба, между Эльфийским Перекрёстком и Долиной Теней, в западной части леса Кормантир. Когда-то деревня Падающий Лист была процветающей и гостеприимной. В основном она населена лунными эльфами, но есть и несколько кланов лесных. Поселение широко раскинулось на множестве полян, на которых и бурлит жизнь. К сожалению, эта черта сделала деревню удобной целью для набегов дроу. Бывшие раньше редкими неприятностями, за последнее время эти набеги превратились в настоящую проблему — два или три каждый месяц. Всего три дня назад случился худший из них. Дроу пришли с севера, атаковали Лунную Поляну и напали на деревенский храм, посвящённый богине Сеанин Лунный Лук. Святилище осталось нетронутым, но всех послушников и семью Алиндры Эйлтрис, Певчей Звёзд, убили. Когда произошел налёт, жрицы не оказалось в святилище; она была в доме, ближе к Омеловой дороге, помогая при родах близнецов, а потому не смогла защитить родных от удара дроу. Она проводила павших в последний путь, но всем было ясно, что скорбь и её быстро сведет в могилу. Она избегала общения, и никто даже не мог коснуться её мантии. К сожалению, сила её печали и горя привлекла внимание Королевы Воронов. Её шадар-каи схватили скорбящую жрицу и отвели в Царство Теней, где Королева сможет насладиться её страданиями.

ОБЗОР ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Это приключение рассказывает о культурах эльфов, дроу, шадар-каев, а также их столкновении.

Часть первая. Падающий Лист. Группа прибывает в деревню Падающий Лист и узнаёт, через какие трудности прошли её жители. Обнаруживается пропажа Певчей Звёзд, и подозрения падают на дроу.

Часть вторая. Аванпост Форкрил. Осматривая близлежащие холмы, группа обнаруживает небольшую пещеру, в которой налётчики-дроу устроили аванпост для слежки за эльфами. Там они встречают заключённого шадар-каю и узнают, что Певчая Звёзд была поймана и унесена к Королеве Воронов в Царство Теней.

Часть третья. Разбитые Мечты. Персонажи отправляются в шадар-кайскую деревню Разбитые Мечты возле крепости Воспоминаний, цитадели Королевы Воронов. Группа из всех сил пытается найти пленницу и проходит череду испытаний, связанных с их собственными чувствами и идеалами, кульминацией которых становится своего рода аудиенция у Королевы Воронов.

Часть четвёртая. Гнилое Сердце. Группа отправляется в разрушенную крепость Гнилое Сердце, чтобы вернуть Лик Заговорщика — артефакт, украденный у Королевы Воронов последователями Векны. Если они смогут найти артефакт, Королева обменяет на него свободу Певчей Звёзд.

ЗАЦЕПКИ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Вот несколько вариантов, как персонажи могут быть вовлечены в беды Падающего Листа:

Защитные меры. Персонажи путешествуют по Омеловой дороге в западной части леса Кормантир, вероятно, в Хиллсфар, останавливаясь в деревне Падающий Лист на отдых. Во время обеда они узнают о набеге дроу и спрашивают, есть ли какие-то способы справиться с набегами. В это время в деревне узнают о пропаже Алиндры и просят найти её.

Ложные предположения. Группа проходит через Падающий Лист по пути в Долины, когда Певчая Звёзд, Алиндра Эйлтрис, бесследно пропадает. Незнакомцы сразу же подозреваются в причастности к её исчезновению и должны доказать свою невиновность.

Против дроу. За последние несколько месяцев участились набеги дроу на Падающий Лист, и эльфы Кормантира взывают о помощи. Персонажи отвечают на зов.





ЧАСТЬ ПЕРВАЯ: ДЕРЕВНЯ ПАДАЮЩИЙ ЛИСТ

Наземные и надземные жилища в деревне располагаются вперемежку. Располагаясь на торговом пути, большинство торговых строений построены на земле, но лунные эльфы предпочитают дома на деревьях. Сколько-то наземных строений сплетены из ветвей и крыты соломой. Большинство из них — приют для проходящих иногда лесных эльфов. В расположившейся более чем на пятидесяти акрах деревне есть пять полян, вокруг которых сосредоточена местная жизнь. Некоторые семьи соседствуют с этими полянами, а другие, желающие большего уединения, рассредоточились по лесу. Теперь здесь только шестьдесят взрослых здоровых эльфов и пятнадцать детей. Еще есть около двадцати эльфов, серьезно раненных, и молодая мать, которая не может сражаться. Тридцать жителей потеряно от набегов дроу и почти половина из них погибла во время последнего нападения. Один из трёх кланов лесных эльфов, живущих здесь время от времени, вероятно, прибудет через два или три дня. Сейчас в деревне есть ряд необитаемых домов на деревьях и множество хижин лесных эльфов.

Поляны

Пять полян являются центрами деревенской жизни.

Поляна Встреч. Омеловая дорога проходит через поляну, в центре которой находится таверна в дереве. Здесь же стоят торговые лавки, в которых местные жители обменивают свои изделия на товары из внешнего мира.

Поляна Ремесленников. Самая южная из пяти полян лежит между дорогой и рекой. Кузнецы, кожевники и гончары расположили здесь свои мастерские, а дома построили на окружающих деревьях. Здесь же находился храм Далара Тильвенара, но он был разрушен во время одного из прошлых набегов дроу.

Поляна Элебрина. На названной в честь бога садов и урожая поляне местные садовники выставляют свой урожай. Это географический центр деревни. Здесь есть небольшой храм Элебрина Лиотизля.

Поляна Тренировок. Как следует из названия, здесь те, кому нужно место для обучения воинскому ремеслу, будь то стрельба из лука или искусство магии, могут делать это, не боясь причинить вред невинному прохожему. Здесь также практикуются более невинные искусства вроде танца. Эта поляна находится на северо-востоке деревни. Небольшие святилища богов Селдарин, таких как Тетрин Веральде (битва, бой на мечах) и Солонор Теландира (стрельба из лука, охота), находятся на окружающих деревьях.

Поляна Луны. В центре этой северо-западной поляны стоит белая спиральная башня. Этот храм был построен до появления деревни; это всё, что осталось от древней эльфийской крепости. Родители и младшая сестра Алиндры жили на одном из деревьев на краю поляны.

ТЕМП ПОВЕСТВОВАНИЯ

Персонажи могут наблюдать за жизнью эльфов, путешествуя по деревне, а также получить подсказки относительно возможного местоположения дроу. Таким образом, персонажи не должны слишком быстро узнать, что Певчая Звёзд Алиндра пропала.

ПОЯВЛЕНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ

Сквозь плотно обступившие дорогу деревья лишь изредка блеснет близкая река. Покинув Долину Теней по Омеловой дороге, персонажи впервые за несколько дней видят что-то, похожее на поселение. Справа видна поляна, в центре которой растёт огромное дерево, а вокруг него выстроено одноэтажное здание с плоской крышей. Стены здания покрыты пятнами, словно от огня, а ставни на окнах новёхоньки. Из трёх двойных дверей, прорубленных по периметру, две гостеприимно распахнуты, приглашая зайти, а одна закрыта. Вывеска над дверями гласит: «Трактир „Блуждающий ветер“».

На дальнем краю поляны жмётся к деревьям ещё одно здание. Дверь с надписью «Товары Мельдат» явно новая. От здания в лес протянулся забор в три фута высотой.

ТРАКТИР «БЛУЖДАЮЩИЙ ВЕТЕР»

Говорят, первый владелец трактира рассказывал, что когда он искал убежища, на это место его привел блуждающий ветер. Тогда он решил, что если сам обрел здесь приют, то сможет дать его и другим. Цены на еду и напитки для путников начинаются с 3 серебряных за эль и обед из мяса и хлеба, с вином на 5 серебряных дорожке. В качестве альтернативы предлагают тушеное мясо (хотя в основном оно для ужина) или кролика с овощами, но за 5 серебряных. Цены для жителей деревни те же, но в медных монетах, поскольку они поставляют продукты.

Интерьер. Корни дерева оформлены как трактирная мебель. Некоторые используются как лавки, другие стали основой для столов и окружающих их с двух сторон стульев. Дополнительная мебель здесь простая, хотя искривлённая барная стойка отполирована до блеска. Справа от стойки есть лестница, ведущая к люку в потолке. Это проход к спальням, расположенным внутри древесного ствола. В каждой комнате — по две удобные кровати.

Две трети круга представляют из себя общий зал, другая треть используется для хранения и приготовления пищи.

Обитатели. Бейро Раэтан (лучник), лунный эльф, невысокий по эльфийским стандартам (4'8, или 142 см), мускулистый, с холодными голубыми глазами и длинными чёрными волосами, перехваченными лентой у самой головы, в коричневом кожаном жилете, брюках и коротких сапогах. Когда-то он был поваром, теперь же он ещё и управляющий с тех пор, как его дядю убили во время первого набега друу.

Калинда. Его дочь, лунная эльфийка, маг ростом 5 футов 2 дюйма (157 см), обладательница зеленых с золотыми искрами глаз и заплетённых в косы серебристых волос. Она отвечает на вопросы, используя как можно меньше слов. Она носит одежду из серой кожи и вырезает опоры для полок (заменяя сломанные), когда не разносит напитки.

Силла. 10-летняя дочь Калинды. У неё серебристые волосы, рост всего три фута, волосы заплетены в две косички, которые едва доходят до плеч. Она носит тунику, доходящую до бёдер, и штаны.

ОТЫГРЫШ ПЕРСОНАЛА

Бейро любопытен и рад спросить персонажей о том, кто они и откуда прибыли. Он очень гостеприимен, не весел, но заинтересован. Если его спросить, он расскажет о набегах и страхе жителей деревни (см. следы огня выше).

«Горе — для живых, для незавершённых дел. Ушедшим не нужны наши слёзы».

Калинда отвечает на вопросы, но немногословна. Она беспокоится: сможет ли Певчая Звёзд в своём состоянии провести её дочь через Рисунок Завесы?

«Бродить хорошо, но дома... Ну, не так все было плохо, пока не начались набеги».

Сейчас Силла подметает пол. В своем трансе она вспомнила свою прошлую жизнь барда и очарована каждым, кто носит инструмент. Просит просто притронуться к нему. Она пытается петь или напевать с закрытым ртом, но, кажется, всегда в неподходящей для её голоса тональности.

«Надеюсь, Певчая Звёзд захочет увидеть меня сегодня». У Силлы есть проблемы с видениями в трансе.

Информация, которую может дать персонал:

- В деревне в основном живут лунные эльфы, хотя разные кланы лесных эльфов приходят и остаются на месяц или два в году, а также зимуют здесь.
- Набеги друу участились, и они наносят невосполнимый урон деревне.
- Основные сведения о последнем набеге и трагической гибели семьи Певчей Звёзд и послушников (см. предысторию).
- Совет старейшин деревни собирается каждый день, и должен быть примерно через час или около того. Эта встреча позволяет жителям подавать жалобы или сообщать о проблемах.
- Основная информация о совете (см. «Собрание совета» ниже).

ДРУГИЕ МЕСТА НА ЭТОЙ ПОЛЯНЕ

Группа может исследовать дополнительные места.

ТОВАРЫ МЕЛЬДАТ

В лавке, стоящей напротив трактира, можно приобрести товары по бартеру или за монеты. Полки висят вдоль стен, кроме дальнего правого угла, где стены сходятся под острым углом. Деревянный пол потёрт, и похоже, что раньше здесь стояли витрины или шкафы. Сейчас полки почти пусты, но всё, что на них есть, отличного качества. Глянув на них, можно увидеть несколько кусков ткани, немного керамики, корзину с гвоздями и петлями, а также пару бурдюков из тиснёной кожи. Рядом со стойкой стоят маленькая бочка с овсом и бочка побольше с надписью «Мука». За стойкой сидит женщина. Кажется, она что-то вышивает зеленой нитью, орудия иглой и крючком.

Обитатели. Илтерн — лунная эльфийка. Синее-зелёное платье просто висит на её худеньком теле, и из-за этого она кажется очень хрупкой. Изящные руки редко остаются в покое, продолжая работать с тонкой нитью даже когда она разговаривает с персонажами. По-видимому, ей не нужно все время смотреть на свое рукоделие.



Обитатели. Риллер — молодой эльф, 16 лет от роду, усердно заботится о животных, но его грёзы заполнены песней клинка (в прошлой жизни он был певцом клинка, а в этой проявившиеся способности к пониманию животных, скорее всего, сделают его друидом).

СОБРАНИЕ СОВЕТА

Совет состоит не из старейшин эльфов, а из зрелых, все еще заинтересованных в этом мире. Они обязаны разрешать любые споры и заниматься организацией дел в деревне по мере необходимости. Члены совета чередуются так, чтобы никто не был перегружен обязанностями. Однако рейды забрали многих из тех, кто мог бы взять часть работы на себя. Текущие члены совета:

- **Хаймат Береван.** Тощий, носит рабочую зелёную одежду. Длинные чёрные волосы убраны под рельефный медный обруч. Он — маг и является наставником для начинающих изучать тайное искусство.
- **Дара Ситрет.** Длинные, серебристые волосы, ярко-синяя кожа и зеленые глаза. Обладает высоким голосом и, как известно, поёт, когда вяжет или шьёт. Носит такой же медный обруч, как Хаймат. Она более философски относится к вероятности того, что Алиндры больше нет на свете. Её спокойная манера и внимание к фактам — ключ к единению жителей друг с другом.
- **Саризель.** Короткие чёрные волосы, голубые глаза, бледное лицо. Она носит кольчугу, за спиной — длинный меч, а на бедре — короткий. Она собиралась остаться в деревне только на одну ночь перед тем, как продолжить путешествие по великому лесу, но нападение друу вынудило её остаться, чтобы поддерживать лунных эльфов и помогать в обороне деревни.

ОТЫГРЫШ СОВЕТА

Когда члены совета собираются, они садятся за стол, и наблюдают за персонажами. В зависимости от поведения персонажей один или несколько советников могут встать и подходить к группе. Если персонажи высказали заинтересованность в помощи деревне Берио или Калинде, этот НИП информирует об этом совет. В противном случае происходит одно из следующих событий (Мастер выбирает то, что лучше подходит для группы):

- Если среди персонажей есть кто-то явно похожий на практикующего магию или священника, Хаймат подходит к ним, заводя разговор об их исследованиях и путешествиях, спрашивая могут ли они помочь деревне. Он волнуется из-за потери Алиндры по очень личным причинам. В деревне трое детей, которым вскоре понадобится пройти через Рисунок Завесы, и двое из них — его потомки.
- Если среди персонажей явно выделяются воины или лидеры, к ним подойдёт Саризель. Она спросит, как персонажи посоветуют укрепить оборону деревни. Ей всё ещё некомфортно в роли старейшины, которая была ей навязана, когда её предшественник погиб при последнем нападении. Хотя у неё есть опыт воина (ветеран), она знает, что, обучаясь, могла бы стать лучше. (Большинство оставшихся в живых эльфов были разведчиками и учениками магов.) Она предлагает ответности персонажей к местам нападений.

Как проницательной торговке, ей больше интересна покупка полезных для деревни товаров, а не золото. На вопрос кто такая Мельдат, она расскажет, что первой владелицей была её прабабушка, но последние сто лет она управляет этим местом.

«Из-за набегов нашим жителям слишком трудно производить излишки товаров для продажи. Что вы можете предложить?»

УКРЫТЫЕ ВЕТВИ

Хотя местные жители называют это конюшнями, это скорее загон для скота с деревьями и местом, обнесенным стенками повыше под соломенной кровлей.

На этой поляне пасутся тягловые и верховые животные, для которых построено несколько укрытий. Здесь работают молодые жители деревни. Плата за услуги конюшни с путешественников не взимается. Ожидается, что владельцы сами должны озаботиться кормом для своих животных, но гостям деревни позволено покупать его здесь.

Совет может рассказать подробнее о набегах:

- Некоторые из набегов были направлены на отдельные дома или группы домов рядом друг с другом.
- Первые набеги были совершены на эту поляну и поляну ремесленников. Налётчики были уверены, что найдут что-то ценное.
- Последний набег был самым смертоносным, хоть мы и раньше теряли жителей с каждым набегом этих грязных дроу.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

По меньшей мере персонажей просят помочь с тренировками и обороной деревни. Один из членов Совета берёт их на экскурсию по деревне. Если группа не любит расследования, пусть эльф подойдет к ним и обратится к любому члену Совета, что ведет их. *«Она пропала! Певчая Звёзд пропала! Меня послали принести её целебного бульона, но её там не было!»* Используйте это в любой момент экскурсии.

ДРУГИЕ МЕСТА В ДЕРЕВНЕ

Группа может также исследовать следующие места.

Поляна Ремесленников

Поляна расположена между рекой и дорогой, имеет доступ к воде и глине и покрыта грязью, перемешанной со щебнем. Центр поляны огорожен и занят кузницей с несколькими печами. Ниже по течению реки находится дубильня. Здесь, в кузнице и еще в двух зданиях неподалеку идет работа. Это всё, что осталось. До начала набегов дроу на Поляне Ремесленников стояло десять мастерских.

Центральное здание. Двери всегда открыты, изнутри пышет жаром от горна.

Тал. Кузнец держит здесь инструмент и расходные материалы. Когда он не занят специальным заказом или подковыванием лошадей, то куёт товары для «Товаров Мельдат». В основном он делает гвозди, скобы, подковы, хотя умеет делать и ножи.

Адиан. Обычно он делает кухонную и декоративную посуду в равных количествах, но сейчас сосредоточился на изготовлении только обычной утвари вместо разбитой и утерянной во время набега.

Варис и Тенис. Они собирают травы и другими дарами природы, изготавливая красители для ниток и ткани. Они прядут и окрашивают различные нити, но не ткют ткани, хотя могут окрашивать в чанах большие куски материи.

Разрушенные здания. Предыдущие мастера, которые в них жили, либо погибли, либо были ранены при нападении. От двух зданий остались лишь обломки. Другие ещё можно починить, но все ценное из них забрали либо дроу, либо жители деревни. Там жили ювелир, два гончара, кожевник и мастер по изготовлению стрел. Последние двое надеются вернуться к работе, как только кости срастутся.

Улики, которые можно найти здесь. Эта область была атакована последний раз три декады назад, но также четыре раза до того. Есть подозрения, что дроу просто ждут момента, когда будет сделано больше товаров, прежде чем снова ударить в эту часть деревни. Это одна из причин, по которым ни одно здание не восстанавливается.

Поляна Тренировок

Меньшая из полян, и одна из тех, что ни разу не атаковали. В окрестных лесах находятся дома Хаймата (мага и члена совета), Кайлин и Эмил (послушники Ханали Селанил, богини любви, красоты и искусства) и Кента, бывшего мастера меча деревни, который отошёл от дел десять лет назад.

Обитатели. Саризель обычно находится здесь и тренирует других жителей (обновляя навыки, которые давно не использовались). Если по какой-то причине персонажи не встретили её раньше, она спросит, не согласятся ли они помочь тренировать людей или укрепить оборону деревни. Здесь также стоят мишени для стрел, и иногда слышится звон клинков. Также некоторые из «старших» детей (возраст 15+) получают базовую подготовку.

Поляна Элебрин

Нет никакой реальной причины идти сюда, но если персонажи решили это сделать, то они видят, что некоторые из огородов были растоптаны во время паники при набеге, на остальных же травы, овощи и цветы гармонично растут вместе. Есть также небольшие загоны для животных. В одном — несколько коз, которые с тоской глядят на сад, несмотря на хорошо заполненные кормушки, в другом — беременная свиноматка. В лесах вокруг этой поляны много домов, и обычно два или более эльфов ухаживают за садами и животными. Здесь дроу не атаковали.

Поляна Луны

Если об этом не сообщат раньше, здесь персонажи обнаружат, что Певчая Звёзд пропала. Кто бы из членов совета ни был с ними, он он начинает поиски, расспрашивая всех, не найдя её и убеждаясь, что никто её не видел.

Храм. В центре поляны стоит белая трёхэтажная спираль башни. Её опоясывает наружная лестница, с которой можно попасть в помещения верхних этажей: святилище богини Сеанин Лунный Лук на втором и спальни послушников и жриц на третьем. Верх же башни возвышается ещё на этаж и выполнен из прозрачного стекла. Стекланные стены образуют огромный световой колодец, по которому лучи луны попадают прямо в лишенную крыши часовню и освещают её. По периметру святилища расположены атрибуты богини, символизирующие разные аспекты ее силы. Спальни третьего этажа снаружи обрамляют полукругом световой колодец и выполнены в форме цветочных лепестков. Они подняты выше вершин окружающих деревьев, чтобы лунный свет заливал их каждую ночь. На первом этаже башни располагаются классы, кухня и кладовая.

Улики, которые можно найти здесь:

- Три дерева на северо-западном краю поляны были серьёзно повреждены. Подробное изучение показывает следы от заклинаний, мечей и арбалетных болтов.
- Если исследовать этаж спален, станет очевидно, что жители умерли в своих кроватях.
- В спальне Певчей Звёзд нет признаков того, что она собиралась уходить.

- Следы боя на этаже часовни многочисленны. Некоторые датируются тремя днями ранее, но некоторым из них меньше 12 часов.
- Святилище было повреждено в недавнем бою, однако из него ничего не было украдено. Также здесь есть несколько чёрных вороньих перьев, разбросанных по святилищам.
- Самые последние следы были оставлены при захвате Певчей Звёзд. Проверка Интеллекта (Анализ) со Сл 20 показывает, что группа гуманоидов зашла в башню и после короткого боя забрала жрицу.
- Если проверка выше необходимого на 5 или более, персонажи узнают также, что некоторые из бойцов использовали шипованные цепи, и бой произошёл около полуночи.
- Сегодня на поляне было не очень много народа, так что, если персонажи поищут след похитителей, они смогут найти его с помощью проверки Мудрости (Выживание) со Сл 15. Следы налетчиков-дроу убеждают жителей деревни в том, что их жрица находится в плену у тёмных эльфов.
- Если персонажи спросят, они узнают, что в этом райо-

не недавно было несколько ворон, но жители не нашли в этом ничего странного. Вороны не трогали посевы, так что никто не обращал на них внимания.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Совет просит персонажей спасти их жрицу из рук дроу. Персонажи могут оставить себе всё, что найдут у тёмных эльфов. Путь, который избрали персонажи, ведёт их во вторую часть приключения.





ЧАСТЬ ВТОРАЯ: АВАНПОСТ ФОРКРИЛ

Расследование привело персонажей к Форкрилу, аванпосту дроу в лесу Кормантир, где они пытаются узнать, что случилось с Алиндрой Эйлтрис. В этой пещере персонажи встречаются Батерна Аллойта, пленного шадар-кая, который расскажет им, где Алиндра, и приведёт их в Царство Теней.

ЧТО ЗДЕСЬ СЛУЧИЛОСЬ?

Дроу Форкрила пришли из города Мензоберранзана² в Подземье и используют этот аванпост для набегов на Падающий Лист и другие эльфийские деревни на поверхности. Реникс Тавилл, первый сын дома Тавилл и опытный воин, руководит войсками вместе со своей сестрой-близнецом Увеллой. Последние несколько месяцев они совершали набеги на Падающий Лист и не планируют останавливаться.

Спустя несколько дней после последнего набега разведчики дроу нашли шадар-каю Батерна Аллойта в лесу возле Падающего Листа. Разведчики захватили Батерна. Увелла пыталась его, но он ничего не сказал. Реникс подозревает, что шадар-кай шпионит за дроу.

Батерн — один из слуг Королевы Воронов, которые по её приказу похитили Алиндру и доставили в деревню Разбитые Мечты в Царстве Теней.

ПРИБЛИЖЕНИЕ К АВАНПОСТУ

Вход на заставу — это пещера на склоне холма, у которой стоят два **земляных элементаря-мирмидона** [earth elemental myrmidon], покрытых грязью. Им приказано: стоять в 10 футах от входа, пропускать дроу и тех, кого они ведут с собой, и нападать на остальных. Элементаря пропустят персонажей, если среди тех есть дроу, полудроу или маскирующиеся под дроу.

Успешная проверка Мудрости (Внимательность) со Сл 15 позволяет увидеть очертания доспеха под грязью. Персонажи, которые этого не заметили, оказываются застигнуты врасплох, если элементаря атакуют.

ИЗМЕНЕНИЕ СТОЛКНОВЕНИЯ

Вот рекомендации по изменению этого столкновения. Они не складываются.

- **Очень слабая:** Только один земляной элементарь-мирмидон охраняет вход.
- **Слабая:** Замените обоих земляных элементарей-мирмидонов на земляных элементарей.
- **Сильная:** Земляные элементаря-мирмидоны имеют по 177 хитов.
- **Очень сильная:** Третий земляной элементарь-мирмидон охраняет вход.

² Это странно, учитывая, что Мензоберранзан находится в двух-трёх тысячах миль к северо-западу от места действия приключения. Ближайший город дроу, который действительно может устроить здесь аванпост — Марумира.

ОСОБЕННОСТИ АВАНПОСТА

Аванпост имеет следующие особенности:

Потолок. Высота потолка 8 футов.

Двери. Двери в аванпосте деревянные и имеют КД 15, 27 хитов и иммунитет к яду и психическому (psychic) урону. Если дверь закрыта, успешная проверка Ловкости с воровскими инструментами со Сл 15 открывает замок, либо успешная проверка Силы со Сл 17 заставляет дверь открыться. Реникс и Увелла Тавилл владеют ключами от всех закрытых дверей.

Подземные комнаты. Когда существо выбрасывает 1 на проверку навыка для взаимодействия с окружением или на броске атаки, на них обрушивается грязь с потолка. Существо должно преуспеть в спасброске Силы со Сл 12, иначе будет сбито с ног.

Освещение. Там, где не сказано обратного, на аванпосту нет источников света.

Запахи и звуки. В залах сильно пахнет землей, везде слышен звон клинков тренирующихся дроу, к которому примешиваются тихие шепотки.

01. ВХОД

Подземный зал изгибается на север и восток. Вы слышите с востока шепчущие голоса, говорящие на эльфийском, а с севера — слабый звон мечей.



Дроу поставили магическую ловушку в коридоре для борьбы с незваными гостями и в качестве сигнала тревоги.

Охранные руны. Охранные руны находятся на ближайшем к входу на аванпост перекрестке. Успешная проверка Интеллекта (Анализ) со Сл 14 позволяет обнаружить их. Глиф работает как взрывные руны, нанося урон звуком, когда через них проходит не-дроу (см. заклинание *охранные руны* в *Книге игрока*). Существо, обнаружившее руны, может легко пройти через них. Если руны задеты, дроу из зоны О4 приходят выяснить, что случилось, в начале следующего раунда, а дроу из зоны О2 прибывают через два раунда после них.

02. ОБЩАЯ ЗАЛА АВАНПОСТА

Звуки ударов и шёпот голосов разносятся в этой грязной комнате, где дроу практикуются на манекенах, едят за двумя крупными столами и отдыхают на лежанках, разбросанных по краям комнаты. Вдоль восточной стены стоят несколько ящиков и бочек.

Шестнадцать **дроу** [drow] тренируются, едят, спят и общаются в этой комнате. Персонаж-дроу может представиться им союзником (и представить других персонажей как своих пленников) с помощью успешной проверки Харизмы (Обман) со Сл 15. Если дроу обмануты, они укажут персонажам на тюремные камеры (зона О5), как на место, где нужно держать новых рабов.

Если среди персонажей нет дроу, или если обман не удался, дроу атакуют. Если восемь или более из них пали, остальные бегут в штаб (зона О4).

Бочки и ящики. Здесь есть шесть бочек объёмом по 2 кубических фута, в каждой из которых содержится 50 фунтов сушеного мяса, грибов и сухарей. Другие бочки имеют 4 фута в высоту; каждая из них вмещает 500 фунтов и заполнена водой.

ИЗМЕНЕНИЕ СТОЛКНОВЕНИЯ

Вот рекомендации по изменению этого столкновения. Они не складываются.

- **Очень слабая:** В комнате восемь дроу.
- **Слабая:** В комнате двенадцать дроу.
- **Сильная:** В комнате восемнадцать дроу.
- **Очень сильная:** В комнате двадцать четыре дроу.

03. СВАТИЛИЩЕ ЛОЛС

Это место ярко освещено жаровней.³

Дымки кадилниц наполняют своими запахами комнату, освещенную жаровней в виде раздувшегося паука. Она стоит в северо-западном углу, перед каменным алтарём с небольшой статуей прекрасной женщины-дроу, стоящей на куче отрубленных эльфийских голов. На чёрном фасаде алтаря высечена красная надпись.

Дроу молятся у алтаря перед набегами и тогда, когда им нужно наставление Лолс. Если начать здесь бой, придут дроу из зоны О2.

³ Так в оригинале, хотя по идее жаровня не может давать яркий свет.

Алтарь. Заклинание *обнаружение магии* [detect magic] позволит найти ауру школы вызова вокруг алтаря. Успешная проверка Интеллекта (Религия) со Сл 12 откроет, что статуя на алтаре — это одна из многих форм Лолс. Надпись на эльфийском на алтаре гласит: «Вырази почтение Королеве Пауков, иначе встретишь её гнев».

Если существо покидает эту комнату, не помолившись Лолс вслух, или повреждает алтарь, появляется **арманит** [armanite] и атакует это существо и всех не-дроу в святилище. Демон сражается насмерть.

Секретная дверь. Успешная проверка Мудрости (Внимательность) со Сл 15 позволяет найти силуэт секретной двери. Эта дверь открывает путь в тоннель, ведущий к камере В в зоне 05. Дроу знают этот путь и могут использовать его для отступления или окружения вторгшихся врагов.

ИЗМЕНЕНИЕ СТОЛКНОВЕНИЯ

Вот рекомендации по изменению этого столкновения. Они не складываются.

- **Очень слабая:** Арманит имеет 50 хитов.
- **Слабая:** Арманит имеет 64 хита.
- **Сильная:** Арманит имеет 124 хитов.
- **Очень сильная:** Два арманита появляются, когда алтарь задеет.

04. ШТАБ

Реникс и Увелла Тавилл спят и проводят собрания в этой части аванпоста.

А. ВОЕННЫЙ ШТАБ

В центре комнаты, у круглого стола с лежащей на нем картой, стоят два дроу и оживлённо разговаривают на эльфийском. Один из собеседников облачен в кольчугу, а другой — в красную мантию, покрытую чёрным узором в виде паутины.

Реникс Тавилл, **капитан дома дроу** [drow house captain], планирует следующий набег на Падающий Лист с Марр'заком Д'велом, **магом дроу** [drow mage]. Дроу атакуют вошедших как только увидят. Каждый из них сражается пока хит пойнты не опустятся до половины и затем отступают в общую комнату (зона 02).

ОТЫГРЫШ РЕНИКСА ТАВИЛЛА

Реникс Тавилл — хитрец и прагматик, который всего лишь хочет вернуться домой, в Подземье. Он получил свое звание благодаря проявленной преданности матроне дома Тавилл, но пользоваться ее покровительством может лишь в Мензоберранзане, городе дроу. Его слабое место — его сестра, Увелла, но он откажется от неё, если узнает, что та планирует его убить.

Персонажи-дроу могут представиться союзниками Реникса и Марр'зака⁴ (и представить остальных персонажей как пленников) с помощью успешной проверки Харизмы (Обман) со Сл 17. Если проверка будет успешной, Реникс накричит на персонажей за то, что его прервали, и прикажет всем персонажам-дроу проводить пленников в камеры (зона 05).



Реникс перегружен работой, раздражён и готов снова ударить по Падающему Листу. Капитан дроу ненавидит жизнь на поверхности. Как только деревня эльфов падёт, он сможет вернуться победителем в Подземье. Он предан своему дому и не подозревает, что его сестра планирует убить его (см. Зона 04В). Если персонажи покажут Рениксу письмо из комнаты Увеллы, он предложит им убить её, чтобы он мог вернуться домой с докладом о её гибели, а в награду отдать им всех пленников.

Карта. На столе лежит карта Падающего Листа. Заметки на эльфийском вокруг карты говорят о том, что аванпост готовит последний удар в ближайшую декаду.

Сокровища. В дополнение к описанной экипировке дроу Реникс владеет ключом от дверей аванпоста.

ИЗМЕНЕНИЕ СТОЛКНОВЕНИЯ

Вот рекомендации по изменению этого столкновения. Они не складываются.

- **Очень слабая:** Замените характеристики Реникса с **капитана дома дроу на элитного воителя дроу**.
- **Слабая:** **Капитан дома дроу** имеет 120 хит пойнтов.
- **Сильная:** **Капитан дома дроу** имеет 200 хит пойнтов.
- **Очень сильная:** Добавьте восемь **дроу** в столкновение.

В. КОМНАТА УВЕЛЛЫ

Дверь в комнату закрыта (см. «Особенности аванпоста»).

В центре этой тесной комнаты лежит спальный мешок, а в углу стоит небольшой деревянный ящик.

Увелла спит и хранит личные вещи в этой комнате.

Сундук. Сундук деревянный и имеет КД 15, 27 хитов и иммунитет к яду и психическому (psychic) урону. Он закрыт. Успешная проверка Ловкости с воровскими инструментами отпирает замок со Сл 15, как и проверка Силы со Сл 15. Увелла Тавилл хранит ключ от сундука у себя.

В замке есть ловушка с ядовитыми иглами (poison needle trap, см. «Ловушки» в главе 5 *Руководства Мастера*). Иглы отравлены ядом дроу (см. «Яды» в главе 8 *Руководства Мастера*).

В сундуке лежат драгоценные камни (см. «Сокровища») и письмо любовнику Увеллы от неё (см. «Письмо»).

Письмо. Увелла написала письмо на эльфийском своему любовнику в Подземье по имени Карро Маз'ва. Оно будет отправлено с разведчиком, как только тот вернется из Подземья. Содержание письма раскрывает, что Карро следующий в очереди на должность Капитана Дома Тавилл после Реникса. В письме Увелла обещает найти способ убить своего брата, чтобы Карро смог занять его место.

Сокровища. Сундук содержит два кровавика (ценой по 50 зм каждый).

С. КОМНАТА РЕНИКСА

Дверь в эту комнату закрыта (см. «Особенности аванпоста»).

Аккуратно свёрнутый спальный мешок и собранный рюкзак на полу у стены — единственное, что есть в этой комнате.

Реникс спит и хранит личные вещи здесь.

Сокровища. В дополнение к содержимому рюкзака — рационам на 10 дней, 50 футам шёлковой веревки, бурдюку и одежде — здесь также есть 200 зм за рюкзаком, в стене.

05. ТЮРЕМНЫЕ КАМЕРЫ

Дроу захватили не так много пленных в своих набегах, но когда кто-то оказывает им достойное сопротивление или покажется интересным, они бросают его в камеру для последующего допроса.

А. ПУСТАЯ КАМЕРА

Камера открыта, и в ней никого нет.

В. КАМЕРА С ТАЙНЫМ ХОДОМ

Эта камера открыта и в ней никого нет. Успешная проверка Мудрости (Внимательность) со Сл 15 позволяет увидеть сидэт тайной двери в задней стене камеры. Дверь ведет в тоннель к зоне 03. Дроу знает этот путь и используют его для окружения противников.

С. КАМЕРА С ТРУПОМ

Замок закрыт (см. «Особенности аванпоста»). Внутри камеры лежит труп молодой эльфийки по имени Саркосет Фейдрейк, на пальце которой фамильное кольцо.

Сокровища. Если тело Саркосет вернется домой, в Падающий Лист, её семья даст персонажам 100зм.

Д. КАМЕРА С ПЛЕННИКОМ

Дверь камеры закрыта (см. Особенности аванпоста). В камере сидит Эллина Кэрроу-три (ХД женщина, лесной эльф, **обыватель**), пленённая в Падающем Листе. За отказ что-либо рассказывать Увелла отрезала ей язык. Эллина благодарит персонажей за спасение и показывает на дверь в камеру G — местонахождение Увеллы. Если её отвести к входу на аванпост, она вернется домой сама.

Е. ПУСТАЯ КАМЕРА

Камера открыта, и в ней пусто.



Е. КАМЕРА СО СКЕЛЕТОМ

Дверь камеры закрыта (см. «Особенности аванпоста»).

Внутри камеры лежит скелет, в котором поселился **рой насекомых** (пауков). Если их побеспокоить, они сражаются насмерть.

Успешная проверка Мудрости (Внимательность) со Сл 15 позволяет заметить маленький кошель в грудной клетке, кишашей пауками.

Сокровище. Кошель содержит 25 зм.

Г. КАМЕРА БАТЕРНА

Эта дверь закрыта (см. «Особенности аванпоста»).

Когда персонажи входят, прочитайте или перефразируйте:

В центре этой огромной камеры стоит стальной саркофаг. Над ним стоит женщина-дроу с коротко стриженными волосами. Её красные глаза смотрят на вас, а рука сжимает рукоять меча. «Кто вы такие?» — шепчет она, вынимая клинок из ножен.

Увелла Тавилл, **клинок теней дроу** [drow shadow blade], стоит у «железной девы», внутри которой заключён Батерн Аллойт — шадар-кай, **теневой танцор** [shadow dancer] с 1 оставшимся хитом. Если персонажи атакуют, Увелла отвечает, максимально используя преимущество своей способности телепортации по теням. Увелла сражается, пока её хиты не будут снижены до 20, а затем бежит из аванпоста.

Отыгрыш Увеллы Тавилл

Увелла Тавилл — садистка, которой плевать на всех, кроме себя и своего любовника Карро Маз'ва, дроу, оставшегося в Мензоберранзане. Эта жестокая женщина планирует убить своего брата Реникса, чтобы её любовник смог продвинуться в иерархии дома Тавилл. Она наслаждается убийствами.

Если персонажи заговорят с ней, Увелла остановится в середине предложения и предложит им убить её брата, Реникса. Она считает, что персонажи — это ответ на её молитвы Лолс, способ убить Реникса, не замавав руки. Если они соглашаются, она обещает забрать дроу и вернуться в Подземье. Проверка Мудрости (Проницательность) со Сл 13 раскрывает её ложь. Увелла планирует дать персонажам убить её брата, после чего она ударит им в спину всеми силами аванпоста.

«Железная дева». Открытие тяжёлой крышки железной девы требует успешной проверки Силы со Сл 15. У железной девы КД 19, 50 хитов, и она имеет иммунитет к яду и психическому урону.

Внутри «железной девы» есть ряд шипов и место для одного существа Среднего размера. Когда она закрывается, существо внутри получает 16 (3к10) колющего урона.

Сейчас там заключён Батерн, связанный и с кляпом во рту.

Сокровище. В дополнение к описанному снаряжению Увелла носит ключ от дверей аванпоста и сундука в её комнате (Зона 04В).

ИЗМЕНЕНИЕ СТОЛКНОВЕНИЯ

Вот рекомендации по изменению этого столкновения. Они не складываются.

- **Очень слабая:** Замените характеристики Увеллы с **клинка теней дроу** на **жрицу Лолс дроу**.
- **Слабая:** **Клинок теней дроу** имеет 120 хитов.
- **Сильная:** **Клинок теней дроу** имеет 200 хитов.
- **Очень сильная:** Добавьте в столкновение шесть **дроу**.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Если персонажи освобождают Батерна, они понимают, что вороны перья в волосах шадар-кай и его разорванной одежде — такие же, как те, что были найдены на месте исчезновения Алиндры Эйлтрис.

Батерн слишком слаб, чтобы говорить, но если персонажи восстановят ему любое количество хитов или совершат вместе с шадар-каем короткий отдых, он поблагодарит их и представится, а затем спросит, что они ищут. Если персонажи не упомянут Алиндру, то шадар-кай сам спросит, не ищут ли они её.

Батерн, чувствуя, что обязан персонажам жизнью, поделится деталями истории Алиндры:

- Королева Воронов, богиня смерти и шадар-каев, собирает коллекцию из печальных, болезненных, полных раскаяния и чувства вины воспоминаний.
- Скорбь Алиндры из-за смерти семьи была столь сильной, что Королева Воронов приказала добавить её воспоминания в свою коллекцию.
- Группа шадар-каев, включая Батерна, прибыла на Материальный План, чтобы вернуться с Алиндрой в деревню Разбитые Мечты, возле крепости Королевы Воронов в Царстве Теней.
- Батерн остался наблюдать за деревней Падающий Лист, ища других эльфов, которые могут заинтересовать Королеву Воронов, пока остальная группа возвращалась с Алиндрой.
- После продолжительного отдыха Батерн сможет исполнить ритуал, открывающий врата в Царство Теней, давая персонажам шанс просить Королеву Воронов вернуть Алиндру.

Когда персонажи будут готовы, Батерн откроет для них портал.

Отыгрыш Батерна Аллойта

Батерн Аллойт — это стойкий шадар-кай, преданный своей богине и тем, кто добр к нему. Когда-то у Батерна был друг, которого он защищал, рискуя жизнью. Шадар-кай в целом вежлив и молчалив.



ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ: ДЕРЕВНЯ РАЗБИТЫЕ МЕЧТЫ

Войдя в портал в сопровождении Батерна Аллойта, персонажи попадают в деревню Разбитые Мечты у стен Крепости Воспоминаний. Идя по следу Певчей Звёзд, Алиндры Эйлтрис, группа сталкивается с нашествием нежити, отрешёнными жителями и испытаниями Королевы Воронов.

ЧТО ЗДЕСЬ ПРОИСХОДИТ?

Деревня Разбитые Мечты — один из многих анклавов шадар-каев в Царстве Теней, но её отличает близость к Крепости Воспоминаний и Королеве Воронов. Отсюда её слуги отправляются собирать самые лучшие воспоминания, предотвращающие гнёт Царства Теней.

К сожалению, слуги Королевы Воронов — не единственные его жители. Последователи Шепчущего, Векны, всегда рядом. Нежить и культисты совершают набеги на деревню в поисках ключей к тайнам Крепости Воспоминаний.

Редкий путник добровольно приходит в Разбитые Мечты. Яркое пламя эмоций персонажей сразу привлекает внимание Королевы Воронов, и она решает испытать их.

ОСОБЕННОСТИ ДЕРЕВНИ РАЗБИТЫЕ МЕЧТЫ

Деревня Разбитые Мечты имеет следующие особенности:

Проклятие вечного сумрака. На всех находящихся в деревне падает проклятие вечного сумрака. Персонажи должны совершать спасбросок каждый час пребывания в Разбитых Мечтах.

Пустые и забытые. Небольшая деревня построена так, как будто на её месте вырос самый густонаселённый из городов и разбросал там и сям по несколько кварталов. Чёрно-серые каменные стены испещрены пятнами мха и лишайника. Пыльные комнаты домов, чьи деревянные части прогнили, а краска на фасадах облупилась, кишат крысами и, возможно, чем-то более мерзким. На пустых, вымощенных булыжником улицах, в тумане иногда мелькнут одна-две фигуры в плащах с капюшонами и масках. Пустые полки за грязными окнами торговых лавок освещаются одинокими свечами, чьи огоньки тщетно пытаются разогнать темноту. Ржавые петли дверей пронзительно визжат при попытке открыть их. Всюду в воздухе витают апатия и отчуждённость.

Освещение. Всепроникающий мрак Царства Теней препятствует тому, чтобы свет мог засиять ярче тусклого, даже сотворенный магией. На большинстве улиц есть лишь несколько фонарей — отчаянная попытка осветить тёмные углы. Полная тьма более распространена.

Запахи и звуки. Воздух наполнен запахами гнилого дерева и дыма. Далекие шепоты эхом слышны в тумане.

Погода. Здесь холодно и влажно, густой туман клубится, словно колеблемый ветром.

ПРОКЛЯТИЕ ВЕЧНОГО СУМРАКА

Близость к Королеве Воронов и сокрушающее душу отчаяние Царства Теней вместе создали ужасное проклятие, лежащее по всем Разбитым Мечтам. Проклятие вечного сумрака медленно высасывает каждое воспоминание, вызывающее сильные эмоции. Каждый час, что существо с Интеллектом 6 или выше проводит в Разбитых Мечтах, оно должно преуспеть в спасброске Мудрости со Сл 10, иначе будет подвержено эффекту проклятия.

Существо, провалившее спасбросок, попадает под эффект заклинания *умиротворение* [calm emotions] и теряет черту, привязанность, идеал или слабость, обычно начиная с самой эмоциональной части. Такое существо знает, что потерянная характеристика была его частью, но не может найти сил и желания вернуть её. Это проклятие невозможно снять, оставаясь в Разбитых Мечтах, но если персонаж окажется в Крепости Воспоминаний, Королева Воронов может вернуть ему часть его личности.

Маяки. Предметы имеют значение, и в Разбитых Мечтах они могут помочь бороться с проклятием. Любой предмет, что напоминает или символизирует черту, может помочь защититься. Например, жрец с идеалом «Я верю, что моё божество направляет меня» может найти утешение, сжимая символ веры, в то время как плут со слабостью «Я ценю деньги больше дружбы» может удержать эту часть себя, держа в кармане кусочек золота, украденный у жреца. Любое такое напоминание даёт персонажу преимущество на спасбросок против проклятия, и если персонаж успешно его проходит, такой предмет становится маяком. Пока вы находитесь в Разбитых Мечтах, в маяке хранится воспоминание, определяющее личность персонажа (например, черта, привязанность, идеал или недостаток), и он может удержать проклятие от попыток забрать это воспоминание. Персонаж с четырьмя маяками становится невосприимчивым к проклятию.

В Разбитых Мечтах маяки считаются чрезвычайно ценными, и их иногда крадут и используют вместо валюты, либо подносят в дань Королеве Воронов. Любой, кто держит маяк во время короткого отдыха, испытывает чувства, связанные с маяком, и любое существо, теряющее маяк, теряет эту часть себя. Персонажам стоит бережно хранить маяки, которые они создают.

ИЗМЕНЕНИЕ СТОЛКНОВЕНИЯ

Вот рекомендации по изменению этого боевого столкновения. Они не складываются.

- **Очень слабая:** Замените **призрака** [wraith] на **привидение** [ghost]. Уберите одну **тьень**.
- **Слабая:** Уберите две **тени**.
- **Сильная:** Замените две **тени привидениями** [ghost].
- **Очень сильная:** Добавьте **привидение** [ghost].

СОКРОВИЩА

Когда призрак умирает, рубиновый кулон на серебряной цепи падает на пол. Рубин вырезан в форме глаза, который держит рука. Священный символ Векны стоит 500 зм.

ТАЙНЫ РАЗБИТЫХ МЕЧТ

Батерн глубоко обеспокоен присутствием нежити в деревне. Он быстро даёт персонажам следующую информацию:

- Разбитые Мечты атакует нежить, верная культуре Векны. Прежде им никогда не удавалось проникнуть в деревню. Должно быть, ситуация ухудшилась с тех пор, как он отправился на Материальный План.
- Батерн непреклонен в стремлении предупредить остальных своих соплеменников, даже если персонажи не решатся доверять шадар-каю. Он хочет найти Маркеллу, лидера деревни. Она передаёт остальным волю Королевы Воронов и помогает выбрать, какие воспоминания понравятся той больше всего. Если кто и может сплотить деревню, то это Маркелла. Персонажи должны отправиться во двор Пустых Желаний, чтобы она помогла им вернуть Певчую Звёзд.
- В любом случае из-за Царства Теней деревня проклята, и это может повлиять на персонажей. Проклятие вечного сумрака лишит их любой мысли и чувства обо всем, что дорого для них. Каждому из них понадобится маяк.

Прежде чем Батерн успеет предупредить о деталях проклятия и маяков, Королева Воронов решает начать свое испытание и забирает Батерна.

За заколоченным окном слышится скребущий звук. Батерн замолкает. Вдруг одна из досок отлетает, и внутрь врывается множество воронов, которые царапают и клюют Батерна. Вы теряете его из виду среди кружащейся массы чёрных перьев и оглушительного карканья.

Всё заканчивается так же внезапно, как и началось. С ревом шквального ветра стая исчезает, словно взрывается. Комнату усеивают чёрные перья.

ОРИЕНТИРОВАНИЕ В ДЕРЕВНЕ

Путешествие через Разбитые Мечты запутывает и сводит с ума. Персонажи должны чувствовать, как теряют себя, сталкиваясь с одним испытанием за другим, ощущая, что ими как будто играют. Местные будут избегать их, сопротивляясь любому контакту с незнакомцами. Чувство отчуждения должно чётко ощущаться.

ВРАТА ОТБРОШЕННЫХ ВОСПОМИНАНИЙ

Батерн гасит свет в комнате, бормоча тайные слова, и когда он вновь зажигает свечу, вы находитесь в другой комнате. Здесь полный беспорядок. Мягкие медные горшки, фарфоровые куклы, покрытые паутиной трещин, мебель с лезущей из прорех набивкой - все беспорядочно свалено возле прогнивших дощатых стен с которых длинными полосами свисает отслоившаяся краска.

Батерн Аллойт исполнил ритуал для входа в Царство Теней и перенёс группу на третий этаж своей пустующей обители, на краю подобной городу деревни. На беду нежить Горилиата, что рыщет по окраинам, быстро слетается к свежему источнику жизни. **Призрак** [wraith] и **5 теней** [shadow] проникают сквозь стены во тьму комнаты. Они сражаются, пока не будут уничтожены.



Во время пребывания в деревне Мастер волен описывать окружающее, отталкиваясь от того, в каком стиле предпочитают играть игроки.

Поиск маяка. Во время поисков Маркеллы тема проклятия вечного сумрака должна повторяться до тех пор, пока каждый персонаж не обзаведется своим маяком.

Вот возможные сцены, с которыми персонажи могут взаимодействовать:

- Шадар-кайский мальчик предлагает показать персонажам, как создать защитный талисман. Что бы они ни дали ребенку, он кладёт это в карман и телепортируется, пытаясь убежать. Его маяком является браслет, сотканный из волос его сестры и напоминающий ему о его преданности.
- Персонажи видят обычную лавку, в которой лежат несколько подгнивших свёкол и бутылка кислого вина. Владелица лавки — тихая пожилая женщина, которая просит за еду непомерных денег либо маяк. Она говорит только о своих товарах, если только персонажи не купят что-нибудь, — в этом случае она предложит подсказку о проклятии или даст указания, которые приведут их к следующему испытанию. Её маяк — шаль, напоминающая ей, как сильно она ненавидит холод.
- Мужчина в одежде и маске, который куда-то спешит. Он очень нетерпелив и считает, что персонажи просто дурачатся, задерживая его вопросами, на которые они знают ответы. Он сердито просит группу оставить его в покое. Его маяк — трость, напоминающая о его пренебрежительном отношении к другим.
- Вежливая юная женщина отрезает от трупа куски и скармливает их эннуису. Она относится к персонажам с добротой и теплом, советуя создать маяки как можно быстрее. Её маяк — мясницкий нож, символизирующий её готовность сделать что угодно для защиты своего друга эннуиса.

- Окровавленная женщина тихо плачет в углу над оборванным детским одеялом. Её ограбили, и она уже начинает забывать о любви к своим детям, поскольку её маяк украли.

ИСПЫТАНИЯ КОРОЛЕВЫ ВОРОНОВ

Пока группа путешествует по деревне в поисках Маркеллы, она трижды сталкивается со следующей проблемой: Королева Воронов применяет своё могущество, чтобы изменять направления улиц. Это случается примерно раз в час.

Отмечайте, какие персонажи отыгрывают свои черты, а какие — нет. Это будет важно для Королевы Воронов в конце.

СОЗДАНИЕ ИСПЫТАНИЙ

Испытания Королевы Воронов предназначены именно для тех, кто проходит приключение. Таким образом Мастеру рекомендуется эти испытания в соответствии с чертами, привязанностями, идеалами и слабостями персонажей. Таким образом в каждом испытании есть следующие разделы:

Черты. Здесь будут перечислены особо значимые для прохождения данного испытания черты характера персонажей и примеры фокусировки сцен именно на них.

Конфликты. Этот раздел выдвигает на первый план потенциально конфликтующие черты, которые могут заставить персонажей избегать или ограничивать взаимодействие со столкновением. Королева Воронов наблюдает за сильными личностями. Мастер должен щедро награждать вдохновением тех, кто верен своим чертам, несмотря на проблемы для группы в целом.

АЛЛЕЯ ЗАБЫТОГО ВДОХНОВЕНИЯ

Когда группа ищет Двор Пустых Желаний, она слышит крики из близлежащего переулка.

Черты. Сосредоточьтесь на персонажах, имеющих черты, связанные с защитой невинных или близкой связью с другом или родственником, не являющимся приключенцем. Если у персонажа есть такая связь, то шадар-кай похитил эту личность и привел её сюда специально для этой сцены. После завершения они исчезают в рое воронов, подобно Батерну.

Конфликты. Персонажи, стремящиеся защищать животных, могут захотеть отогнать или приручить эннуиса. Персонажи с недостатками вроде отсутствия заботы о других или те, кому не нужны лишние неприятности, могут не помочь невинным. Играйте от этих черт.

Этот лабиринт аллей имеет следующие особенности:

- Обочины аллей завалены старыми ящиками и мусором, который все труднее увидеть из-за вездесущего тумана.
- По крикам и лаю можно услышать, как **теневого танцора** [shadow dancer] и двое **эннуисов** [ennuisis] кого-то преследуют.

Охотники. Теневого танцора использует эннуисов, преследуя свою добычу, явно пытаясь напугать больше, чем навредить. Их цель — сподвигнуть персонажей к действиям, проверяя, верны ли они своим основным ценностям. Персонажи, которые хотят договориться, узнают, что теневого танцора более чем согласен. Он предлагает персонажам жизнь невинного и наставления на следующие этапы их путешествия, но только в том случае, если один из них сделает что-то, нарушающее одну из их основных ценностей: например, жадный персонаж должен заплатить крупную сумму золотом, либо скрытный персонаж должен раскрыть секрет. Любые данные указания приводят к Площади Потерянных.

Если персонажи решают проблему с помощью насилия, охотник с готовностью вступает в бой. Эннуисы сражаются до смерти, но если надежда потеряна, теневого танцора телепортируется прочь.

ИЗМЕНЕНИЕ СТОЛКНОВЕНИЯ

Вот рекомендации по изменению этого столкновения. Они не складываются.

- **Очень слабая:** Уберите одного эннуиса.
- **Слабая или сильная:** Без изменений
- **Очень сильная:** Добавьте теневого танцора.

Сокровище. У теневого танцора есть масло эфирности, кошелёк с 50 зм и нефритовый свисток ценой 10 зм. Пока вы находитесь в Разбитых Мечтах, свисток служит Маяком и дарует привязанность «Я люблю собак больше, чем людей».

ПЛОЩАДЬ ПОТЕРЯННЫХ

Просвет в тумане выводит персонажей к площади, где бродят несколько шадар-каев.

Настройка столкновения:

Черты. Персонажи с характером, основанным на единении, заботе о благе других, распространении радости или на личной печали — хорошие цели этой встречи. Если у их чувств есть особая цель, например, дети, те присутствуют в толпе.

Конфликты. Персонажи, которые потеряли себя или мучают слабых, могут найти лёгкую добычу на площади,

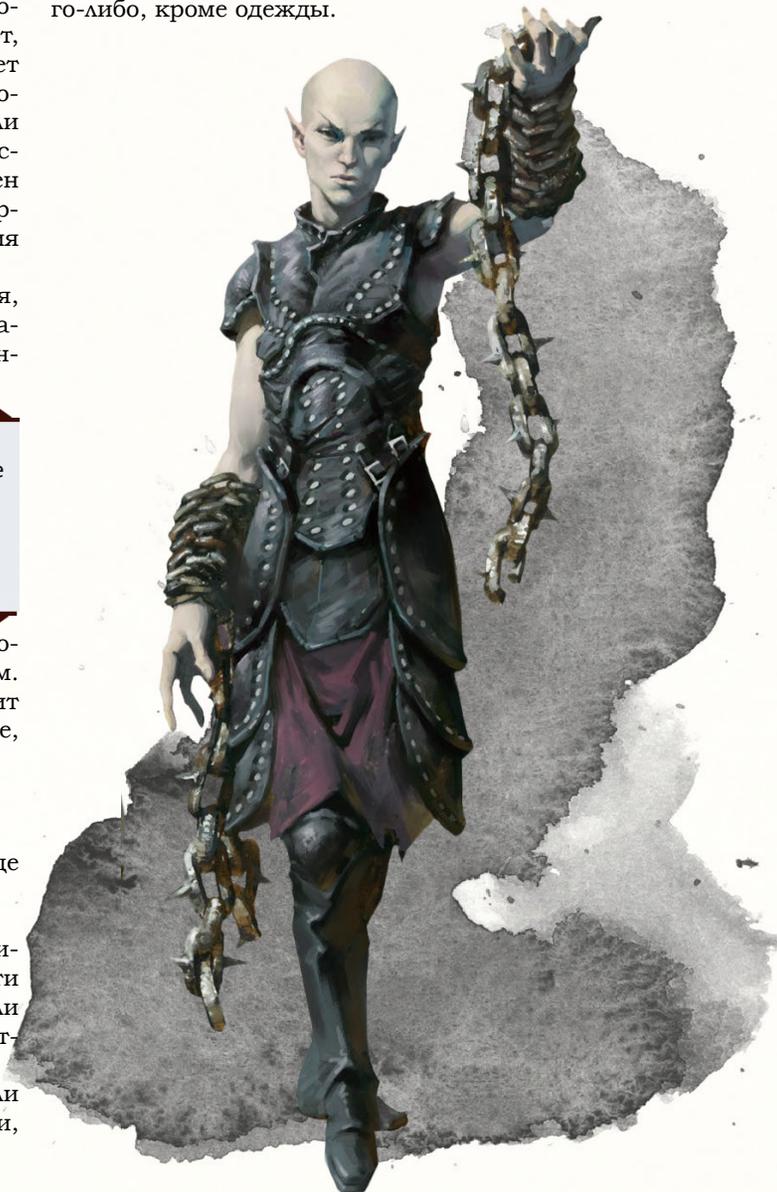
и сделать столкновение труднее для тех, кто пытается совершить доброе дело.

Площадь имеет следующие особенности:

- Посреди мощёной булыжником площади тоит пересохший фонтан с фигурой женщины в маске и плаще из перьев. Пятна говорят о том, что когда-то из её пустых глазниц текла вода, словно слёзы.
- Дно фонтана наполнено грязью и опавшими листьями.
- Дюжина шадар-каев бесцельно бродит вокруг, не обращая внимания друг на друга.

Фонтан. Фонтан сломался от старости. Успешная проверка Интеллекта (Анализ) со Сл 10 позволит заметить покрытую грязью панель в задней части пьедестала статуи и сделать предположение о том, что его можно починить. Любой персонаж, преуспевший в проверке Интеллекта (владение инструментом) со Сл 15, может починить фонтан за 10 минут. Если фонтан починен, персонажи получают преимущество на проверки характеристик, направленные на то, чтобы пробудить Потерянных.

Потерянные. Эти истощенные шадар-каи потеряли все воспоминания о прошлом и остались безэмоциональными оболочками своего прошлого «я». Каждый из них бесцельно бродит, что-то бормоча себе под нос. Ясно, что со временем они умрут от голода. Они не узнают других, если не заставят их снова почувствовать хоть что-то. Ни один из этих шадар-каев не имеет маяка, или вообще чего-либо, кроме одежды.



Способы пробудить одного или более шадар-каев включают в себя:

- **Проверки характеристик:** Можно пробудить вспышку эмоций в одном из Потерянных, хорошим выступлением или рассказом. Успешный, на усмотрение Мастера, отыгрыш и проверка Харизмы со Сл 20 пробудят чувства в одном из них. Чувство пустое и мимолетное, но достаточное для взаимодействия.
- **Маяки:** Если дать одному из Потерянных маяк, который персонажи нашли в другом месте или создали сами, то это пробудит его. Обратите внимание, что передача маяка, созданного одним из персонажей, также отдает черту.
- **Использование магии:** *Маяк надежды* (beacon of hope), *ужас* (fear), *героизм* (heroism), *внушение* (suggestion) или другие заклинания, навязывающие эмоции, автоматически преуспевают.

Если персонажи смогли пробудить одного из потерянных, он дает им следующую информацию:

- Это площадь Потерянных. Те, кто потеряли всякую надежду и чувства, приходят сюда и ждут смерти и перерождения по воле Королевы Воронов. Смерть для шадар-каей — это лишь путь из одной оболочки в другую. У них будет другая.
- Те несчастные, что потеряли свои маяки и более не способны создать новые, часто становятся Потерянными. Вот почему шадар-каи так стремятся выполнять задания на Материальном Плана: это позволяет им собрать больше воспоминаний и чувств, а также предметов, которые помогают им удерживать проклятие вечного сумрака.
- Потерянный может указать путь к Двору Пустых Желаний, где находится Маркелла, но предупреждает, что те, кого найдёт Королева Воронов, должны будут отдать дань, а Королева ценит только яркие воспоминания.

Сокровища. Поиски в фонтане и успешная проверка Мудрости (Внимательность) со Сл 10 позволяет найти платиновую монету (см. Сокровища).

В Разбитых Мечтах монета служит маяком и несёт черту характера «Ты знаешь, что наступят дни получше, стоит только подождать».

Двор Пустых Желаний

Маркелла устроила пиршество во дворе, где шадар-каи рассказывают истории, поют песни, и совершают эльфийские ритуалы, но без той живости, что присуща их лесным родичам.

Настройка столкновения:

Черты. Здесь будут полезны те, чьи черты характера — терпимость к другим, уважение к чужой культуре и ритуалам или любовь к празднествам.

Конфликты. Персонажи плывущие в лицо традициям, ненавидящие эльфов или срывающие праздники, спровоцируют конфликт с пирующими.

Двор имеет следующие особенности:

- Маркелла, **ткач мрака** [gloom weaver], сидит на поднятой платформе, лаская **эннуиса** [ennuisis]. Её охраняет **теневого танцор** [shadow dancer]. Они спокойно смотрят на группу, если та приближается.
- Десять шадар-каев-**разведчиков** [scout] в масках играют грустную эльфийскую музыку, едят безвкусные эльфийские блюда или участвуют в ежедневных ритуа-

лах, которые должны быть до боли знакомыми тем, кто внимательно следил за эльфами в Падающем Листе. Персонажи с пассивной Внимательностью 15 и выше замечают, что шадар-каи изо всех сил пытаются провести эти ритуалы, как будто те очень важны для них.

- Дюжина воронов пристально наблюдает за всем, что происходит во дворе.

Разведчики шадар-каев

У **разведчиков** шадар-каев те же характеристики, что у обычных разведчиков, со следующими дополнениями:

- Тёмное зрение 60 футов, преимущество на спасброски от очарования, не могут быть усыплены и имеют сопротивление к урону некротической энергией.
- Они могут использовать *Благословение Королевы Воронов* один раз.

Как только группа заходит во двор или обозначает свое присутствие, разведчики встречают её. Они дают персонажам напитки и еду, а также приглашают присоединиться к своему печальному празднеству. Если кто-то из персонажей сопротивляется, праздник становится все более и более безумным вместе с нарастающим безумием шадар-каев. Если персонажи по-прежнему стараются избежать праздника, их пытаются заставить танцевать, пить или участвовать в пантомиме.

В этот момент вероятен бой, хоть шадар-каи оставляют персонажей без сознания, атакуя так, чтобы не убить. Группа на помосте не присоединяется к бою, пока на них не нападут или не убьют кого-то, после чего они атакуют агрессора, пока тот не потеряет сознание.

Изменение столкновения

Вот рекомендации по изменению этого столкновения. Они не складываются.

- **Очень слабая:** Уберите пять **разведчиков [scouts]** шадар-каев.
- **Слабая:** Уберите трех **разведчиков [scouts]** шадар-каев.
- **Сильная:** Добавьте одного **эннуиса**.
- **Очень сильная:** Добавьте одного **эннуиса**, и трех **разведчиков [scouts]** шадар-каев.

Если персонажи принимают участие в празднике, тем самым они чтят воспоминания шадар-каев, потерянные на службе у Королевы Воронов, и проходят последнее испытание.

Заметка Мастеру: На этом этапе обратите внимание на то, какие персонажи остались верны своим чертам. Они прошли испытание. Обратите внимание, что сюда входят те, кто вызвал конфликт, оставаясь верным себе. Любой персонаж, нарушивший один из своих принципов, считается не прошедшим испытание.

Маркелла знает следующее:

- Она — Арбитр Памяти. В Разбитых Мечтах она говорит от имени Королевы Воронов, когда госпожа ей позволяет.
- Персонажи прошли испытания Королевы Воронов.
- Певчая Звёзд Алиндра Эйлотрис была унесена в Крепость Воспоминаний, чтобы отдать свои воспоминания Королеве Воронов. Если персонажи прошли испытания или готовы заплатить дань, она открывает врата Крепости Воспоминаний и попросит Королеву Воронов об аудиенции для них.
- Если кто-то из персонажей провалил испытание, она указывает на него, и тогда вороны сердито кричат и хлопают крыльями. Она спрашивает: «Какую дань ты готов отдать?»

Отыгрыш МАРКЕЛЛЫ

Маркелу называют Арбитром Памяти, так как именно она должна читать знаки и оглашать, чего желает Королева Воронов. В отличие от большинства шадар-каев в Разбитых Мечтах она не носит маску, вместо этого окрашивая лицо в тёмно-фиолетовый цвет, а волосы — в чёрный. В руке она держит череп, который активно использует в своих жестах.

Маркелла мрачна и задумчива. Она сосредоточенно думает, прежде чем отвечать на вопросы или что-то говорить, пытаясь ни пропустить ни единой детали. Она часто смотрит на воронов, которые, кажется, следят за ней, чтобы увидеть, не посланы ли через них какие-либо предзнаменования. Она считает, что, если Королева Воронов захочет её внимания, ворон приземлится на череп.

Цитата: «Посмотри на стаю. Посмотри, как они кружат на западе. Мы должны вновь послать охотников!»

Дань. Персонажи, которые ищут благосклонности Королевы Воронов, но провалили одно или несколько испытаний, должны будут расстаться с чем-то важным для них. Подойдёт всё, что является маяком, может считаться маяком или является чем-то уникальным. Дань не обязательно должна иметь денежную ценность. Главное, чтобы эта вещь была важна для персонажа.

Сокровища. Один из разведчиков приносил *свирель ужаса* [pipes of haunting], которую Маркелла дарит персонажам, если те прошли испытания без насилия.

ЗАГАДКА КОРОЛЕВЫ ВОРОНОВ

Пройдя испытания, персонажи показали Маркелле, чего они стоят, и добрались до врат Крепости Воспоминаний.

Маркелла стоит перед массивными дверями, встроенными в казалось бы вечные стены. Она резко вздымает руки в небо, и вороны летят прямо в дверь. Вместо того, чтобы разбиться, вороны влетают в стальную дверь, делая её все чернее и чернее, пока она не становится подобна самой темной ночи.

Во тьме ты один. Ты слышишь трепет крыльев и чувствуешь ветер на лице. У тебя в голове вспыхивают образы: женщина-шадар-кай; простая мифриловая маска, инкрустированная бледно-синими и тёмно-красными камнями, схваченная гнилой рукой; обветшалая крепость, вокруг которой кружат вороны, пока она не схлопывается в искривлённое полушарие из каменных кирпичей, покрытых грязью и гнилой травой; и плачущее лицо Певчей Звёзд Алидры Эйлтрис. Раздаётся пронзительный визг, и вот вы вновь стоите перед вратами.

Будучи Арбитром Памяти, Маркелла с радостью помогает персонажам понять видения. Она опознаёт маску как Лик Заговорщика — маяк Вальшандрасс, шадар-кай, бывшей агентом Векны в далеком прошлом. Маркелла считает, что у культистов Векны есть маяк, и Королева Воронов желает, чтобы персонажи отправились в Гнилое Сердце и забрали его в обмен на свободу Певчей Звёзд.





ЧАСТЬ ЧЕТВЁРТАЯ: ГНИЛОЕ СЕРДЦЕ

Персонажи отправляются на поиски *Ли́ка Заговорщи́ка*.

Ли́к Заговорщи́ка

Этот предмет описывается как простая мифриловая маска, инкрустированная бледно-голубыми и темно-красными камнями. В маске остались воспоминания Валшандрасс, давно умершей шадар-кай.

В далёком прошлом агенты Векны соблазнили Валшандрасс, и она предала Королеву Воронов в обмен на обещание жизни, свободной от влияния Царства Теней. Она знала великую тайну Крепости Воспоминаний, и, вооружившись этим знанием, Векна мог спокойно расхищать тайны крепости. Её предательство было недолгим, и Королева Воронов заключала Валшандрасс в её маску, заставив вечно чувствовать агонию своего предательства.

На тех, кто попытается использовать знания *Ли́ка* в своих целях, ляжет проклятье. Они предадут тех, кому клялись в верности, или умрут от истощения.

Что здесь происходит?

На границе владений Королевы Воронов в Царстве Теней стоит Гнилое Сердце — смрадная крепость зла и порока. Начало истории Гнилого Сердца теряется в веках, но сейчас это обитель культистов Векны, агентов Искаженного Бога, во главе с ужасным лордом черепов Горилиатом.

Недавно культисты получили *Ли́к Заговорщи́ка*, а вместе с ним и воспоминания Валшандрасс, и её тайные знания о Крепости Воспоминаний. Изначально Горилиат планировал захватить крепость, дабы вернуть милость Векны и избавиться от проклятья. Но истощающее проклятье *Ли́ка* стало для него полной неожиданностью, так что теперь он разрывается между искуплением перед Векной и просто избавлением от всего этого.

Лорды черепов: предатели и изменники

После того, как Кас предал Векну, многие его генералы повернулись друг против друга, борясь за власть над тем, что осталось от владений Бессмертного Короля. В своём гневе Векна собрал своих склочных слуг и объединил их по трое, проклятием обрекая их вечно сражаться друг с другом.

Приближение к крепости

Гнилое Сердце — это мрачное строение, которое является не более чем неправильной формы полушарием, сложенным из плохо подогнанных кирпичей, покрытых грязью, гниющими растениями и прочей дрянью.

Два коридора шириной 15 футов когда-то служили входами в крепость, уходя на 30 футов от основного строения, но свод одного из них давно рухнул. Оставшийся вход ничем не заблокирован, и ни дверей, ни ворот, ни каких-либо других препятствий не видно.

ПАТРУЛЬ КУЛЬТА ВЕКНЫ

Если персонажи потратят больше 10 минут на наблюдение за Гнилым Сердцем издалека, они заметят, как два гуманоидных существа (**смертокнижники** [deathlock]) выходят из крепости, обходят периметр и возвращаются внутрь, процесс в целом занимает тридцать минут.

Персонажи, преуспевшие в проверке Мудрости (Внимательность) со Сл 18, замечают третье существо, скрывающееся в тенях позади них — **аллипа** [allip]. Если персонажи постараются разглядеть больше деталей «гуманоидов», те, кто преуспеет в проверке Мудрости (Проницательность) со Сл 15, поймут, что те — нежить. Они носят грязные жёлто-зелёные одеяния, которые, как покажет проверка Интеллекта (Религия) со Сл 13, являются атрибутом культа Векны.

ИЗМЕНЕНИЕ СТОЛКНОВЕНИЯ

Вот рекомендации по изменению этого столкновения. Они не складываются.

- **Очень слабая:** Замените смертокнижников на аллипа. Вместо описанного в столкновении аллипы изучают останки убитых смертокнижников у входа в крепость.
- **Слабая:** Замените аллипа смертокнижником.
- **Сильная:** Добавьте смертокнижника.
- **Очень сильная:** Добавьте аллипа.

Аллип. Аллип (если присутствует) перемещается и использует свой *ошелмляющий вой* на первом ходу боя, если больше половины персонажей находятся в зоне досягаемости. В противном случае, если персонажи приближаются, он летит к ним (по крайней мере в 15 футах от земли, если более одного персонажа — сильные бойцы ближнего боя) и использует *шёпот безумия* — особенно если цель находится на расстоянии ближнего боя от другой. Опциональное правило: персонажи, чьи хиты аллип уменьшил до 0, ненадолго погружаются в безумие (см. ниже).

Слабости, вызванные безумием. Персонажи, чьи хиты были уменьшены аллипом, получают новую слабость — случайным образом из таблицы или на выбор Мастера из неё же. Каждый персонаж не должен получать больше одного недостатка таким образом.

ТАБЛИЦА «СЛАБОСТИ БЕЗУМИЯ»

1к6	Недостаток
1	Дети пугают меня до смерти, и я убегаю от них, крича в ужасе.
2	Я вижу свою собственную смерть, и как она произойдет. Я бесстрашен в бою, пока нет угрозы той самой смерти.
3	Тьма вокруг заставляет меня сжаться в ужасе.
4	Я отказываюсь есть приготовленную еду, мясо или что-то еще. Чем свежее кровь, тем лучше.
5	Я видел как все, кого я люблю умерли. Поэтому я никогда не полюблю вновь.
6	Я полагаюсь на эль, вино и любые грехи, что помогут забыть об ужасных истинах, узанных мною.

Смертокнижники. Смертокнижники (если присутствуют) начинают бой с наложенным заклинанием *допехи мага* [mage armor]. В первый ход боя они творят заклинание *огонь фей* [faerie fire]. Если больше половиной персонажей не попало под эффект заклинания, следующий смертокнижник так же творит его в свой ход. Смертокнижники — это шадар-каи, ставшие нежитью, и они всё ещё владеют Благословением Королевы Воронов (ниже), которое они приберегут и используют после того, как сотворят заклинание *руки Хадара* [arms of Nadar].

Благословение Королевы Воронов. Бонусным действием смертокнижник может магически телепортироваться до 30 футов в незанятое пространство, которое он может видеть. Единожды использовав, он не может использовать эту способность, пока не завершит долгий отдых.

Сокровище. У смертокнижников есть чёрные драгоценные камни и монеты — общей суммой в 65 зм. Хотя они не предадут Горилиата, если их победить, персонажи могут найти три полных комплекта одежды культа Векны, для тайного входа в крепость. Если здесь нет смертокнижников, одежду можно найти на трупах прямо у входа в крепость.



Особенности Гнилого Сердца

Крепость имеет следующие особенности:

Потолок. Потолки внутри крепости вогнуты и слегка наклонены вверх, к центру здания, где их высота 15 футов, в то время, как у внешней стены — всего 10.

Двери. Двери внутри крепости сделаны из сырой, прогнившей древесины. Они заперты, и для их открытия требуется набор воровских инструментов и успешная проверка Ловкости со Сл 17, но двери хрупкие и могут быть разбиты вдребезги любым существом, преуспевшим в проверке Силы (Атлетика) со Сл 11 — хоть это и предупреждает каждое существо на первом этаже крепости.

Кровавая жижа. Пол крепости покрыт глубоким слоем густой, глинистой жижи, стекающей со стен и потолка. Жижа наполнена некротической энергией, любое контактирующее с ней существо, накладывающее заклинание, которое восстанавливает хиты, должно преуспеть в проверке базовой характеристики заклинаний [spellcasting ability] со Сл, равной 10 + уровень заклинания. И наоборот, контактирующее с жижей существо, имеющее сопротивление или иммунитет к некротическому урону, получает 7 (2к6) хитов в начале каждого своего хода.

Жижа излучает сильную некротическую энергию, и её свойства открываются *опознанием* [identify] или другим похожим заклинанием.

Освещение. Ржавые сферы из чёрного чугуна висают на цепях с острых, вбитых в стену шипов. Сферы светятся болезненным зелёным светом, который тускло освещает всю крепость. Магия, заставляющая сферы светиться, рассеивается, если унести их из крепости.

Запахи и звуки. Воздух наполнен густым металлическим запахом крови и болезненно-сладким запахом разложения.

Н1. ВЕРХНИЙ ЭТАЖ

Стены и потолок этого широкого коридора облицованы неровно обтесанными камнями. Жирная чёрная грязь под ногами чавкает при каждом вашем шаге, засасывает, стягивает обувь на ходу.

Коридор приводит персонажей к зоне Н1А ниже.

Эта комната лишена каких-либо украшений или даже мебели. Вязкая жижа покрывает пол и стекает густыми потёками со стен.

Н1А. КАМЕРА

В этой комнате нет ничего интересного, за исключением кровавой жижи.



Н1В. КАМЕРА

Эта зона ярко освещена светом жаровни.⁵

Четыре книжных полки и три тухлявых деревянных стула стоят у стен этой комнаты.

Здесь нет запаха жижи, а на книгах, стоящих на нижних полках, видны следы частого использования.

В этой комнате находятся трое **смертокнижников** [deathlock]. Каждый сидит в кресле и читает одну из книг с полка.

Смертокнижники. Смертокнижники вступают в бой с уже наложенными на себя *доспехами мага*. При жизни они были шадар-каями, и сохранили Благословение Королевы Воронов (см. «Патруль культа Векны»). Если больше половины из них побеждены, оставшиеся используют Благословение Королевы Воронов (если ещё могут) и бегут в зону Н1С, призывая аллипа в зону Н1D.

Аллип. Существо, чьи хиты аллип опускает до 0 (если присутствует) может получить новую слабость (см. «Патруль культа Векны» выше).

ИЗМЕНЕНИЕ СТОЛКНОВЕНИЯ

Вот рекомендации по изменению этого столкновения. Они не складываются.

- **Очень слабая:** Замените **смертокнижников** **умертвиями** [wight].
- **Слабая:** Замените **смертокнижников** четырьмя **умертвиями** [wight].
- **Сильная:** Добавьте смертокнижника.
- **Очень сильная:** Добавьте **аллипа**.

Книжные шкафы. Полки заполнены сотнями и сотнями журналов, дневников и других личных работ, содержащих тайные мысли сотен и сотен представителей всех слоёв общества. Персонажи, осматривая журналы, могут найти один, поначалу кажущийся пустым, но постепенно наполняющийся пылкими, страстными мыслями и откровениями, которые, кажется, пишет невидимое перо прямо у вас на глазах.

Н1С. СВАТИЛИЩЕ ВЕКНЫ

Пара ободранных книжных полок стоит у стен этого зала, а возле западной стены - приземистая плита, вытесанная из чёрного камня. Рука с растопыренными пальцами выгравирована на алтаре. Изумруд размером с кулак врезан в ладонь руки так, чтобы напоминать глаз.

В полу на южном краю комнаты расположена шахта с лестницей, шириной три фута. Вездесущая жижа сочится через эту дыру на все, что расположено ниже.

Эта комната пуста, если не считать книжных полок, алтаря и лестницы. Как и в зоне Н1В, на книжных полках сотни журналов и дневников. Лестница ведет в зону Н2 ниже.

Изумруд. Изумруд (см. «Сокровища» ниже) это ловушка. Если изумруд попытаться вынуть, сработают *охраняющие руны*. Обнаружение *рун* невозможно даже с помощью *обнаружения магии*: два эффекта накладываются друг на друга, делая магию необнаружимой. Аура двух магически школ смешалась вместе (изумруд сияет магией преобразования, а руны — магией ограждения и иллюзии). Будущие задетыми, руны накладывают заклинание *ментальная тюрьма* [mental prison] на того, кто сдвинул *изумруд*.

Пока цель находится в *ментальной тюрьме*, цели кажется, что она медленно и неумолимо погружается в жижу на полу камеры.

Если на изумруд накладывается *рассеивание магии* [dispel magic], ничего не происходит, но если заклинание наложить на алтарь, руны успешно рассеиваются проверкой базовой характеристики заклинаний со Сл 15.

Сокровища. Изумруд — это *изумруд боевого мага* (работает как *рубин боевого мага* [ruby of the warmage] из *Руководства Занатара по всему*). Алтарь инкрустирован десятью обычными изумрудами стоимостью 50 зм каждый.

Н1D. КАМЕРА

В комнате нет ни одной светящейся сферы; единственный свет, что есть в комнате — это тот, что используют персонажи.

Персонажи, которые могут видеть в темноте, видят следующее:

Эта комната когда-то была заполнена теми же книжными шкафами, что и предыдущие, но выпавшие из потолка кирпичи превратили их в обломки, которые догнивают в жиже, покрывающей пол.

Если персонажи входили в комнату и не сражались с аллипом в Зоне Н1С, прочитайте:

Тьма этой комнаты обретает форму и движется прямо на вас!

В этой комнате находится **аллип** [allip].

Аллип. Аллип находится в комнате до тех пор, пока сюда не войдёт живое существо или кто-то из обитателей крепости из зоны Н1В выше. Он маневрирует, стараясь извлечь максимум из своих способностей. Если поражение неизбежно, аллип покидает крепость, пролетая через стены в зону Н1А (или в эту комнату, а затем на запад, если столкновение с ним должно быть в зоне Н1С выше).

Существо, чьи хиты снижены аллипом до 0, получает новую слабость (см. «Патруль культистов Векны» выше).

ИЗМЕНЕНИЕ СТОЛКНОВЕНИЯ

Вот рекомендации по изменению этого столкновения. Они не складываются.

- **Очень сильная:** Добавьте **аллипа**.

Н2. НЕДРА КРЕПОСТИ

Обитатели Гнилого Сердца избегают недр крепости по уважительной причине: именно здесь обитает Горилиат, большую часть времени проводя в спорах между своими постоянно конфликтующими личностями.

Лестница ведет вас вниз, в тёмный коридор, идущий на север, в большую комнату, освещенную мерцающим, желтым светом.

В комнате можно услышать крики.

Н2А. РАБОЧИЙ КАБИНЕТ ГОРИЛИАТА

За углом вы видите комнату, залитую мерцающим, желтым светом от тысяч белых, словно кость, свечей. Вездесущая жижа всё ещё здесь, но стены чисты.



В дальнем углу комнаты стоит гниющий деревянный стол, заваленный бумагами и разлагающимися книгами. Сидящее за столом существо — гуманоидной формы, но с тремя головами скелетов — устало сидит на простую мифриловую маску, инкрустированную синими и красными кристаллами, лежащую перед ним.

Горилиат (**лорд черепов** [skull lord]), когда не спорит сам с собой, строит здесь планы и плетёт интриги. Также здесь находится двое **смертокнижников** [deathlock], на которых он срывает гнев, охвативший его после проклятья *Лика Заговорщика*.

Горилиат. Лорд черепов проводит большую часть времени, обдумывая, что делать с *Ликом*. С одной стороны, он ищет искупления перед Векной, дабы освободится от этой формы, но с другой, он не желает принимать бессилие, что несет проклятье *Лика Заговорщика*.

Если Горилиат заметил персонажей, он возмущается вторжением в крепость и приказывает своим прислужникам атаковать, после чего вступает в бой лично. В первом раунде боя он накладывает на себя заклинание *ускорение* [haste], во втором — *ужас* [fear], после чего атакует костяным посохом по возможности.

Однако если персонажи будут действовать скрытно, они могут услышать, как Горилиат жалуется подчинённым на свое состояние, и использовать его раздражение *Ликом Заговорщика* в своих интересах. Хотя это трудно, персонажи могут убедить лорда черепов добровольно отдать маску, если предоставят достаточно убедительный аргумент.

Отыгрыш Горилиата

Этот лорд черепов особенно зол из-за проклятья, наложенного на него *Ликом Заговорщика*. Это мерзкое, острое на язык существо, состоящее из чистой злобы. Он ищет свободы от своего нынешнего состояния, и готов сделать что угодно, даже предать Векну.

Цитата: «Жизнь — это боль. Подойди. Я покажу тебе.»

Проклятье заговорщика. Сейчас Горилиат думает о том, как лучше всего справиться с проклятьем *Лика Заговорщика* и его изнуряющим воздействием. Пока Горилиат владеет *Ликом Заговорщика*, его Опасность снижена до 8 (3900 опыта). **У него нет ячеек заклинаний 5-го, 6-го и 7-го уровня, и при мультиатаке он совершает только две атаки вместо трёх. Кроме того, он получает штраф -2 ко всем проверкам характеристик, броскам атаки и спасброскам, которые совершает.**

Смертокнижники. Смертокнижники начинают бой уже под эффектом *доспехов мага* [mage armor]. При жизни они были шадар-каями и обладают чертой «Благословение Королевы Воронов» (см. «Патруль кульга Векны»). Первый по инициативе смертокнижник использует заклинание *огонь фей* [faerie fire] на незваных гостей.

Аллип. Если поражение неизбежно, аллип покидает крепость, пролетая через потолок в зону H1D, и улетает через западную стену в зону H1A.

Существо, чьи хиты снижены аллипом до 0, получает новую слабость (см. «Патруль культистов Векны» выше).

ИЗМЕНЕНИЕ СТОЛКНОВЕНИЯ

Вот рекомендации по изменению этого столкновения. Они не складываются.

- **Очень слабая:** Уберите смертокнижника.
- **Очень сильная:** Добавьте аллипа.

Сокровища. Горилиат носит мифрильные латы [mithral plate], украшенные открытым глазом без век в центре нагрудника. Кроме доспеха, персонажи находят Лик Заговорищика, а также 1000 зм монетами и драгоценными камнями в столе лорда черепов.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Теперь, получив Лик Заговорищика, персонажи могут вернуть его Королеве Воронов. Если попытаться вынести маску из Царства Теней, она рассыпается в прах, а затем полностью исчезает.

КРЕПОСТЬ ВОСПОМИНАНИЙ

Если персонажи получили Лик Заговорищика, они могут свободно вернуться в Крепость Воспоминаний.

Ворота всё ещё закрыты и неприступны, а стены простираются дальше, чем вы можете видеть. Приближаются вороны, вновь погружающие вас в темноту.

На этот раз всё проходит спокойно: никаких видений, кроме стаи воронов, тысячей глаз смотрящих на вас, словно в поисках чего-то.

Если персонажи держат маску на виду, персонажа, несущего её, на миг окружают вороны, а затем исчезают. Лик Заговорищика пропадает вместе с ними.

Если персонажи несут Лик, обёрнутый чем-либо, или другим образом скрывают его, прочитайте:

Множество воронов садятся на ваши плечи, руки и голову и начинают осторожно клевать вас, всё настойчивее и настойчивее с каждым разом, словно они ищут какую-то безделушку.

Если персонажи показывают Лик, вороны слетают с них. Когда персонажи отдают маску, прочитайте следующее:

Вороны быстро рассеиваются шквалом неистово хлопающих крыльев и хриплого карканья. За ними вы видите Певчую Звёзд Алиндру Эйлтрис, которая стоит на коленях перед воротами, уперев руки в землю перед собой.

Певчая Звёзд не помнит ничего из того, что с ней случилось.

СОКРОВИЩА

Также при внезапном появлении Певчей Звёзд, принесённой воронами, персонажи видят у неё на плечах плащ летучей мыши [cloak of the bat]. Этот плащ сделан из тысячи крупных чёрных перьев и вместо превращения в летучую мышь превращает носящего в ворона.

ВОЗВРАЩЕНИЕ В ПАДАЮЩИЙ ЛИСТ

По возвращении в Падающий Лист персонажи находят членов совета ожидающими на поляне Встреч.

Они радостно встречают Певчую Звёзд, беспокоясь о её состоянии, а затем обращаются к персонажам:

«Вы совершили великий подвиг», — говорит Саризель, снимая со спины толстый, сучковатый длинный лук. «Невозможно отблагодарить вас той наградой, которой вы действительно заслуживаете, но, пожалуйста, примите этот дар».

Лук — это *Гва'терн Фалн* [Gwa'thern Faln], древний эльфийский лук.



ПРИЛОЖЕНИЕ А.

ХАРАКТЕРИСТИКИ МОНСТРОВ

В этом приложении описаны монстры, не встречающиеся в *Бестиарии*.

АЛЛИП

Средняя нежить, нейтрально-злая

Класс Доспеха 13

Хиты 40 (9к8)

Скорость 0 фт., летая 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
6 (-2)	17 (+3)	10 (+0)	17 (+3)	14 (+2)	16 (+3)

Спасброски Инт +6, Мдр +5

Навыки Внимательность: +5, Скрытность +6

Сопротивление к урону звук, кислота, огонь, электричество; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак

Иммунитет к урону некротическая энергия, холод, яд

Иммунитет к состоянию захват, испуг, истощение, окаменение, опутанность, отравление, очарование, паралич, сбивание с ног

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 15

Языки Общий, Эльфийский

Опасность 5 (1800 опыта)

Бестелесное перемещение. Аллип может перемещаться сквозь других существ и предметы, как если бы они были труднопроходимой местностью. Он получает урон силовым полем 5 (1к10), если заканчивает ход внутри предмета.

ДЕЙСТВИЯ

Безумное касание. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* урон психической энергией 17 (4к6 + 3).

Шёпот безумия. Аллип выбирает до трёх существ, которых он может видеть в пределах 60 футов от него. Каждая цель должна преуспеть в спасброске Мудрости Сл 14, иначе получит 7 (1к8 + 3) урона психической энергией и должна будет совершить реакцией рукопашную атаку оружием по одному существу на выбор аллипа, которое тот видит. Конструкты и нежить невосприимчивы к этому эффекту.

Ошеломляющий вой (перезарядка 6). Каждое существо в пределах 30 футов от аллипа, которое может слышать его, должно совершить спасбросок Мудрости со Сл 14. При провале цель получает урон психической энергией 12 (2к8 + 3) и становится ошеломлённой до конца своего следующего хода. При успехе цель получает вдвое меньше урона и не становится ошеломлённой. Конструкты и нежить невосприимчивы к этому эффекту.

АРМАНИТ

Большое исчадие (демон), хаотично-злое

Класс Доспеха 16 (природный доспех)

Хиты 84 (8к10 + 40)

Скорость 60 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
21 (+5)	18 (+4)	21 (+5)	8 (-1)	12 (+1)	13 (+1)

Сопротивление к урону огонь, холод, электричество

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состоянию отравление

Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивная Внимательность 11

Языки: Бездны, телепатия 120 фт.

Опасность 7 (2900 опыта)

Сопротивление магии. Арманит совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Магическое оружие. Атаки арманита оружием являются магическими.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Арманит совершает три атаки: одну своими копытами, одну своими когтями и одну хвостом.

Копыта. *Рукопашная атака оружием:* +8 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* дробящий урон 12 (2к6 + 5).

Когти. *Рукопашная атака оружием:* +8 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* рубящий урон 10 (2к4 + 5).

Хвост. *Рукопашная атака оружием:* +8 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* рубящий урон 16 (2к10 + 5).

Копьё молнии (перезарядка 5–6). Арманит высвобождает вспышку молнии прямой линией длиной 60 футов и шириной 10 футов. Каждое существо, оказавшееся в этой линии, должно совершить спасбросок Ловкости со Сл 15, получая урон электричеством 27 (6к8) при провале или половину этого урона при успехе.

ЗЕМЛЯНОЙ ЭЛЕМЕНТАЛЬНЫЙ МИРМИДОН

Средний элементаль, нейтральный

Класс Доспеха 18 (латы)

Хиты 127 (17к8 + 51)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	10 (+0)	17 (+3)	8 (-1)	10 (+0)	10 (+0)

Сопротивление к урону дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состояниям окаменение, отравление, паралич, сбивание с ног

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 10

Языки Терран, один язык на выбор создателя

Опасность 7 (2900 опыта)

Магическое оружие. Атаки оружием мирмидона являются магическими.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Мирмидон совершает две атаки молотом.

Молот. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* дробящий урон 11 (2к6 + 4).

Громовой удар (перезарядка 6). Мирмидон совершает одну атаку молотом. В случае попадания цель получает дополнительный урон электричеством 16 (3к10) и должна преуспеть в спасброске Силы со Сл 14. В случае провала цель сбивается с ног.

КАПИТАН ДОМА ДРОУ

Средний гуманоид (эльф), нейтрально-злой

Класс Доспеха 16 (кольчуга)

Хиты 162 (25к8 + 50)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
14 (+2)	19 (+4)	15 (+2)	12 (+1)	14 (+2)	13 (+1)

Спасброски Лов +8, Тел +6, Мдр +6

Навыки Внимательность +6, Скрытность +8

Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивная Внимательность 16

Языки: Эльфийский, Подземный

Опасность 9 (5000 опыта)

Боевая команда. Бонусным действием дроу делает целью одного союзника, которого он может видеть в пределах 30 фт. от себя. Если цель может видеть или слышать дроу, она может реакцией совершить одну рукопашную атаку или действие Уклонение или Засада.

Наследие фей. Дроу совершает с преимуществом спасброски от очарования, и магия не может его усыпить.

Врождённое колдовство. Базовой характеристикой капитана дома является Харизма (Сл спасброска от заклинания 13). Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах: Неограниченно: *пляшущие огоньки* [dancing lights]

1/день каждое: *левитация* [levitate] (только на себя), *огонь фей* [faerie fire], *тьма* [darkness]

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

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Дроу совершает три атаки: две скимитаром и одну хлыстом или ручным арбалетом.

Скимитар. Рукопашная атака оружием: +8 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* рубящий урон 7 (1к6 + 4) плюс урон ядом 14 (4к6).

Кнут. Рукопашная атака оружием: +8 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* рубящий урон 6 (1к4 + 4). Если цель — союзник, то она получает преимущество на броски атаки до конца своего следующего хода.

Ручной арбалет. Дальнобойная атака оружием: +8 к попаданию, дистанция 30/120 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 7 (1к6 + 4), и цель должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 13, иначе станет отравленной на 1 час. Если спасбросок провален на 5 или больше единиц, цель также лишается сознания, пока остаётся отравленной таким образом. Цель просыпается, если получает урон или другое существо будит её действием.

РЕАКЦИИ

Парирование. Дроу добавляет 3 к КД против одной рукопашной атаки, которая должна попасть по нему. Для этого дроу должен видеть атакующего и должен использовать рукопашное оружие.

КЛИНОК ТЕНЕЙ ДРОУ

Средний гуманоид (эльф), нейтрально-злой

Класс Доспеха 17 (проклёпанный кожаный доспех)

Хиты 150 (20к8 + 60)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
14 (+2)	21 (+5)	16 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	13 (+1)

Спасброски Лов +9, Тел +7, Мдр +6

Навыки Внимательность +6, Скрытность +9

Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивная Внимательность 16

Языки Эльфийский, Подземный

Опасность 7 (2900 опыта)

Наследие фей. Дроу совершает с преимуществом спасброски от очарования, и магия не может его усыпить.

Врождённое колдовство. Базовой характеристикой капитана дома является Харизма (Сл спасброска от заклинания 13). Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

Неограниченно: *пляшущие огоньки* [dancing lights]

1/день каждое: *левитация* [levitate] (только на себя), *огонь фей* [faerie fire], *тьма* [darkness]

Шаг в тень. В тусклом свете или во тьме дроу может бонусным действием телепортироваться на незанятое пространство расстоянием до 60 фт. в пределах его видимости, и которое также находится во тьме или в тусклом свете.

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

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Дроу совершает две атаки Теневым мечом. Если обе атаки поражают цель и она находится в пределах 10 фт. от куба с габаритами 5 фт., созданного Теневым мечом на предыдущем ходу, дроу может развеять эту тьму, причиняя цели урон некротической энергией 21 (6к6). Дроу может таким образом развеивать тьму только один раз за свой ход.

Теневой меч. *Рукопашная атака оружием:* +9 к попаданию, дистанция 5 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 8 (1к6 + 5), плюс урон некротической энергией 10 (3к6), а также урон ядом 10 (3к6). Дроу может заполнить незанятое пространство кубом с габаритами 5 фт. в пределах 5 фт от цели, которая была создана магической тьмой, существующей на протяжении 1 минуты.

Ручной арбалет. *Дальнобойная атака оружием:* +9 к попаданию, дистанция 30/120 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 8 (1к6 + 5), и цель должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 13, иначе она станет отравленной на 1 час. Если спасбросок провален на 5 и больше, то цель в дополнение к первичному эффекту становится бессознательной. К цели возвращается сознание, если она получит урон или её приведут в себя действием.

СМЕРТОКНИЖНИК [DEATHLOCK]

Средняя нежить, нейтрально-злой

Класс Доспеха 12 (15 с доспехами мага [mage armor])

Хиты 45 (6к8 + 18)⁶

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
11 (+0)	15 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	16 (+3)

Спасброски Инт +4, Хар +5

Навыки История +4, Магия +4

Сопrotивление к урону некротическая энергия; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак, а также от немагического оружия, которое при этом не посеребрено

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состоянию истощение, отравление

Чувства: тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 11

Языки Общий, Эльфийский

Опасность 4 (1100 опыта)

Врождённое колдовство. Базовой характеристикой смертокнижника является Харизма (Сл спасброска от заклинания 13). Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

Неограниченно: *обнаружение магии* [detect magic], *доспехи мага* [mage armor], *маскировка* [disguise self]

1/день: *уход в иной мир* [plane shift] (только на себя)

Использование заклинаний. Смертокнижник является заклинателем 5 уровня. Его базовой характеристикой является Харизма (Сл спасброска от заклинаний 13, +5 к атакам заклинаниями). Он восстанавливает потраченные ячейки заклинаний после завершения короткого или продолжительного отдыха. Он знает следующие заклинания колдуна:

Заговоры (неограниченно): *волшебная рука* [mage hand], *ледящее прикосновение* [chill touch], *мистический заряд* [eldritch blast]

1–3-й уровень: (2 ячейки 3-го уровня): *невидимость* [invisibility], *огонь фей* [faerie fire], *паук* [spider climb], *руки Хадара* [arms of Hadar], *рассеивание магии* [dispel magic], *удержание личности* [hold person]

ДЕЙСТВИЯ

Смертельные когти. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* некротический урон 9 (2к6 + 2).

ТЕНЕВОЙ ТАНЦОР

Средний гуманоид (эльф), нейтральный

Класс Доспеха 15 (проклёпанный кожаный доспех)

Хиты 71 (13к8 + 13)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
12 (+1)	16 (+3)	13 (+1)	11 (+0)	12(+1)	12(+1)

Спасброски Лов +6, Хар +4

Навыки Скрытность +6

Сопrotивление некротическая энергия

Иммунитет к состояниям истощение, очарование

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 11

Языки: Общий, Эльфийский

Опасность 7 (2900 опыта)

Наследие фей. Теневого танцора совершает с преимуществом спасброски от очарования, и магия не может его усыпить.

Теневого прыжок. Теневого танцора бонусным действием может телепортироваться на расстояние до 30 фт. в незанятое пространство, которое он может видеть. Обе точки телепортации должны находиться в тусклом свете или во тьме. Теневого танцора может использовать эту способность между атаками оружием и другими совершаемыми им действиями.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Теневого танцора совершает три атаки цепью с шипами.

Цель с шипами. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию⁷, досягаемость 10 фт., одна цель. **Попадание:** колющий урон 10 (2к6 + 3), и цель должна преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 14. В противном случае она пострадает от одного дополнительного эффекта по выбору теневого танцора:

- Цель становится схваченной (Сл высвобождения 14), если она среднего или меньшего размера. До завершения захвата цель опутана, и теневого танцора не может схватить другую цель.
- Цель сбивается с ног.
- Цель получает урон некротической энергией 22 (4к10).

ТКАЧ МРАКА

Средний гуманоид (эльф), нейтральный

Класс Доспеха 14 (17 с доспехами мага [mage armor])

Хиты 104 (16к8 + 32)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	18 (+4)	14 (+2)	15 (+2)	12 (+1)	18 (+4)

Спасброски Лов +8, Тел +6

Иммунитет к урону некротическая энергия

Иммунитет к состояниям очарование, истощение

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 11

Языки: Общий, Эльфийский

Опасность 9 (5000 опыта)

Бремя времени. Звери и гуманоиды, отличные от шадар-каев, совершают с помехой спасброски, когда находятся в пределах 10 футов от ткача мрака.

Наследие фей. Ткача мрака совершает с преимуществом спасброски от очарования, и магия не может его усыпить.

Врождённое колдовство. Базовой характеристикой ткача мрака является Харизма (Сл спасброска от заклинания 16, +8 к попаданию атаками заклинаниями). Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

Неограниченно: *доспехи мага* [mage armor], *магический глаз* [arcane eye], *разговор с мёртвыми* [speak with dead]

1/день каждое: *истинное зрение* [true seeing], *магические врата* [arcane gate], *порча* [bane], *принуждение* [compulsion], *смятение* [confusion]

Использование заклинаний. Ткач мрака является заклинателем 12 уровня. Его базовой характеристикой является Харизма (Сл спасброска от заклинаний 16, +8 к атаке заклинаниями). Он восстанавливает потраченные ячейки заклинаний после завершения короткого или продолжительного отдыха. Он знает следующие заклинания колдуна:

Заговоры (неограниченно): *леденящее прикосновение* (3к8 урона) [chill touch], *малая иллюзия* [minor illusion], *мистический заряд* (3 заряда, +4 к каждому броску урона) [eldritch blast], *фокусы* [prestidigitation]

1–5 уровень (3 ячейки 5 уровня): *ведьмин снаряд* [witch bolt], *вещий сон* [dream], *гипнотический узор* [hypnotic pattern], *доспех Агатицы* [armor of Agathys], *невидимость* [invisibility], *образ* [major image], *прикосновение вампира* [vampiric touch], *связь с иным миром* [contact other plane], *тьма* [darkness], *ужас* [fear], *усыхание* [blight]

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Ткача мрака совершает две атаки копьём и накладывает одно заклинание, требующее 1 действие.

Теневое копьё. Рукопашная атака оружием: +8 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** колющий урон 7 (1к6 + 4), или колющий урон 8 (1к8 + 4), если используется двумя руками, плюс урон некротической энергией 26 (4к12).

РЕАКЦИИ

Туманное бегство (перезарядка после короткого или продолжительного отдыха). Когда ткач мрака получает урон, он становится невидимым и телепортируется на расстояние до 60 фт. в незанятое пространство, которое может видеть. Невидимость сохраняется до начала его следующего хода или до момента, когда он атакует или накладывает заклинание.

ЭННУИСЫ

Стаи теневого мастиффа хорошо известны тем, кто проходит через Царство Теней. Некоторых из них захватывают служащие Королеве Воронов шадар-каи, превращая их в нечто большее.

Управляемая эволюция. Когда шадар-каю нужна помощь в поиске воспоминаний для Королевы, они ловят щенка альфа-самца теневого мастиффа и заставляют его съесть маяк. Такие щенки становятся взрослыми эннуисами в течение двух недель.

Охотники за страстями. Эннуисы тянутся к сильным эмоциям и чувствуют их запах так хорошо, что могут отследить его через огромные расстояния. Лишь те, кто мертвы внутри, не оставляют следов.

Укус забвения. Укус эннуиса временно высасывает все мысли и воспоминания, заставляя жертву неподвижно стоять, словно пустой сосуд, которым он после этого и является. Шадар-каи называют этот укус «иссушающей печалью» и считают, что все воспоминания идут к Королеве Воронов, а те, что не поддаются, считаются недостойными предлагать воспоминания Королеве Воронов.

ЭННУИС

Средний монстр, нейтрально-злой

Класс Доспеха 14
Хиты 65 (10к8 + 20)
Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	15 (+2)	14 (+2)	6 (-2)	12 (+1)	5 (-3)

Навыки Внимательность +4, Скрытность +7

Сопротивление к урону некротическая энергия, а также дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак, пока эннуис находится на тусклом свете или в темноте.

Чувства слепое зрение 30 фт., тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 14

Языки –

Опасность 5 (1800 опыта)

Эфирная бдительность. Эннуис может видеть существ и объекты на Эфирном Плани.

Острый слух и тонкий нюх. Эннуис совершает с преимуществом проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на слух или запах.

Нюх на сильные чувства. Эннуис чувствует эмоции живых существ в 30 футах от себя. Эннуис не может обнаружить конструктов или нежить своим слепым зрением.

Укрытие в тенях. Находясь на тусклом свете или во тьме, эннуис может бонусным действием стать невидимым, вместе со всем, что он переносит и экипировкой. Невидимость пропадает если эннуис прервет её бонусным действием, атакует, попадет на яркий свет или станет недееспособным.

Чувствительность к солнечному свету. Эннуис получает помеху на броски атаки, проверки навыков и спасброски, находясь на прямом солнечном свете.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Эннуис совершает две атаки укусом.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 11 (2к6 + 4). Если цель не является конструктом или нежитью, она должна преуспеть в спасброске Мудрости со Сл 15, иначе станет очарованной. Очарованная таким образом цель недееспособна, и её скорость снижена до 0. В конце каждого своего хода, цель может совершить ещё один спасбросок Мудрости. Успех оканчивает эффект.

Лорд Черепов

Средняя нежить, законно-злая

Класс Доспеха 18 (мифрильные латы)

Хиты 105 (9к8)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
14 (+2)	16 (+3)	17 (+3)	16 (+3)	15 (+2)	21 (+5)

Навыки Атлетика +8, Внимательность +12, История +8, Скрытность +8

Сопротивление к урону некротическая энергия, холод; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состоянию бессознательность, глухота, испуг, истощение, ослепление, отравление, очарование, ошеломление

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 22

Языки Общий

Опасность 15 (13 000 опыта)

Легендарное сопротивление (3/день). Если лорд черепов проваливает спасбросок, он может вместо этого сделать спасбросок успешным.

Хозяин надгробья. Вся союзная лорду черепов нежить в пределах 30 футов от него совершает спасброски с преимуществом и восстанавливает 1к6 хитов каждый раз, когда начинает свой ход в этой области.

Увёртливость. Если лорд черепов подвергается действию эффекта, позволяющего совершить спасбросок Ловкости, чтобы получить только половину урона, лорд черепов вместо этого не получает урон, если преуспеет в спасброске, и получит лишь половину урона, если провалит спасбросок.

Использование заклинаний. Лорд черепов является заклинателем 13 уровня. Его базовой характеристикой является Харизма (Сл спасброска от заклинания 18, +10 к попаданию атаками заклинаниями). Он знает следующие заклинания чародея:

Заговоры (неограниченно): *волшебная рука* [mage hand], *леденящее прикосновение* [chill touch], *луч холода* [ray of frost], *огненный снаряд* [fire bolt], *электрошок* [shocking grasp], *ядовитые брызги* [poison spray]

1 уровень (4 ячейки): *волшебная стрела* [magic missile], *волна грома* [thunderwave], *поспешное отступление* [expeditious retreat]

2 уровень (3 ячейки): *отражения* [mirror image], *палящий луч* [scorching ray]

3 уровень (3 ячейки): *ужас* [fear], *ускорение* [haste]

4 уровень (3 ячейки): *град* [ice storm]*, *переносящая дверь* [dimension door]

5 уровень (2 ячейки): *конус холода* [cone of cold]*, *облако смерти* [cloudkill]*

6 уровень (1 ячейка): *разящее око* [eyebite]*

7 уровень (1 ячейка): *перст смерти* [finger of death]*

* В своём текущем ослабленном состоянии Горилят, возможно, не может использовать эти заклинания

Специальное снаряжение (мифрильные латы). Доспех Горилята не даёт помеху на проверки Ловкости (Скрытность).

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Лорд черепов совершает три атаки костяным посохом.

Костяной посох. *Рукопашная атака оружием:* +8 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* дробящий урон 7 (1к8 + 3) плюс урон некротической энергией 14 (4к6).

ЛЕГЕНДАРНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Лорд черепов 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. Лорд черепов восстанавливает использованные легендарные действия в начале своего хода.

Заговор. Лорд черепов накладывает заговор.

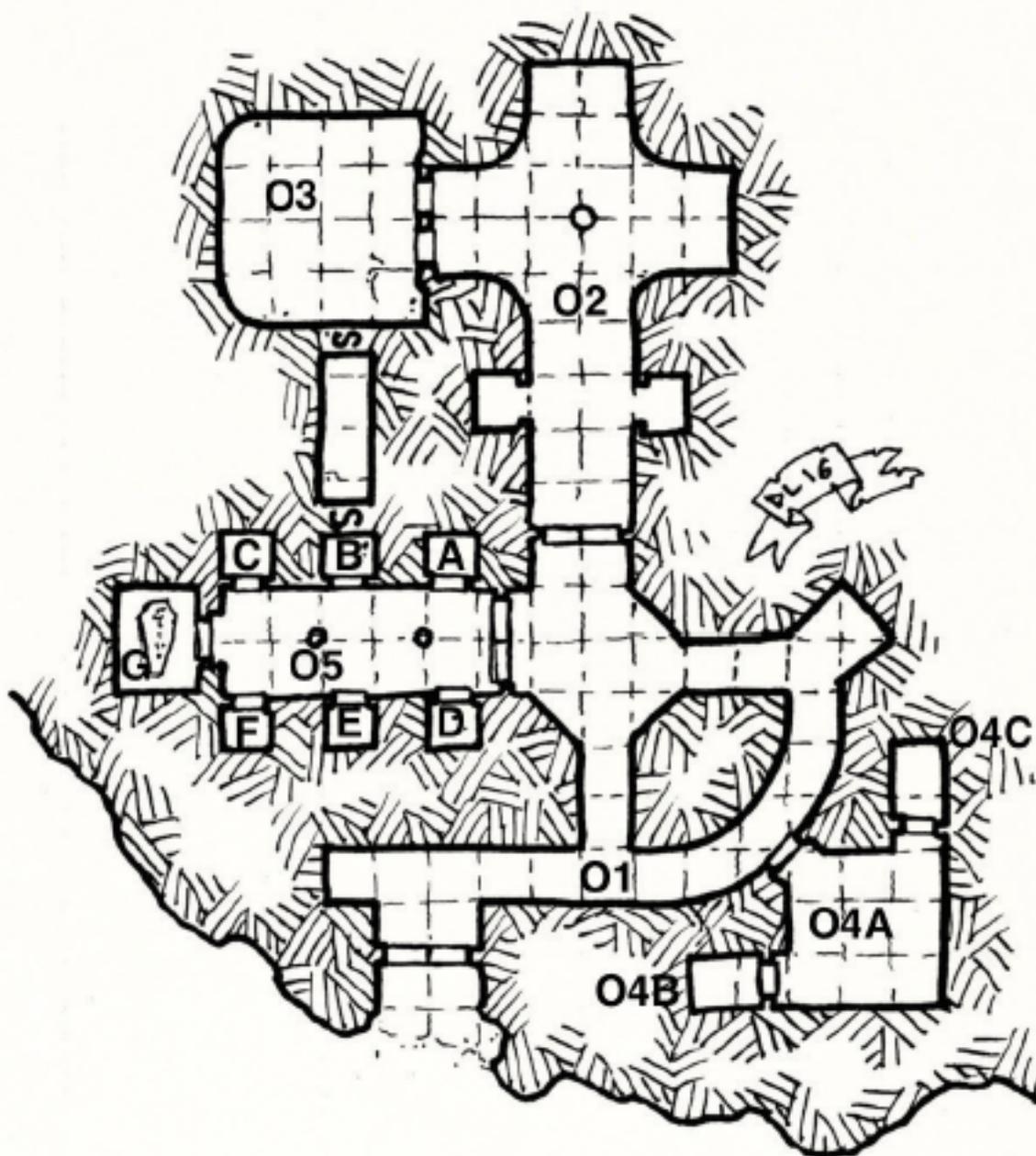
Перемещение. Лорд черепов перемещается на расстояние, не превышающее его скорость, не провоцируя атаки.

Костяной посох (стоит 2 действия). Лорд черепов совершает атаку костяным посохом.

Призыв нежити (стоит 3 действия). До пяти скелетов или зомби появляются в незанятом пространстве в пределах 30 фт. от лорда черепов и существуют, пока не будут уничтожены. Нежить, призванная таким способом, определяет свою инициативу и действует на следующем допустимом ходу.

Приложение В.

КАРТА АВАНПОСТА ФОРКРИЛ



Приложение С.
КАРТА ГНИЛОГО СЕРДЦА



Приложение D.
РАБОЧИЙ КАБИНЕТ ГОРИЛИАТА



ПРИЛОЖЕНИЕ Е.

ВОЛШЕБНЫЙ ПРЕДМЕТ

ГВА'ТЕРН ФАЛН

Оружие (длинный лук), редкое (требуется настройка)

Этот дренний посох-лук вырезан из толстого куска тиса и отполирован до блеска. Это оружие (чьё имя на эльфийском значит «Убийца Теней») когда-то носил легендарный эльфийский воин.

Вы получаете бонус +1 к броскам атаки и урона этим магическим оружием, которое также можно использовать как посох. Прошептав имя лука и выстрелив стрелой в точку в 60 футах от вас, вы можете действием наложить заклинание *огонь фей* [faerie fire] (Сл спасброска 15). Однажды использовав это свойство, вы не можете снова использовать его до следующего рассвета.



БАШНЯ
ИГРОВОЙ КЛУБ

D&D
ADVENTURERS
LEAGUE