



БАЙКИ ИЗ ЗИЯЮЩЕГО ПОРТАЛА

DUNGEONS & DRAGONS

Исследуйте семь смертельно опасных подземелий в этих приключениях
для ВЕЛИЧАЙШЕЙ В МИРЕ РОЛЕВОЙ ИГРЫ

БАЙКИ ИЗ ЗИЯЮЩЕГО ПОРТАЛА



Перевод: Александр Поляков, Илья Болясов, Featona,
Алексей Кузькоков

Вёрстка: Александр Поляков

Вычитка: Денис Безыкорнов, Александр Поляков,
Илья Болясов, Виктория Безыкорнова,
Павел Терехов

Редактор: Илья Болясов



АВТОРЫ

Ведущий разработчик правил: Jeremy Crawford

Управляющий редактор: Jeremy Crawford
Редакторы: Kim Mohan, Michele Carter

Художественный руководитель: Kate Irwin

**Помощники художественного
руководителя:** Shauna Narciso, Richard
Whitters

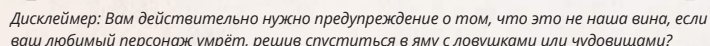
Belisle, Zoltan Boros, Noah Bradley,
Sam Carr, Jedd Chevrier, Bud Cook, Olga
Drebas, Wayne England, Lake Hurwitz,
Izzy, Tyler Jacobson, Titus Lunter, Brynn
Metheney, Scott Murphy, Claudio Pozas,
Ned Rogers, Chris Seaman , Cory Trego-
erdner, Franz Vohwinkel , Metka Winters,
Sam Wood, Ben Wooten

Составители карт: Jason A. Engle, Rob Lizzaretti, Mike Schley, Ben Wootten

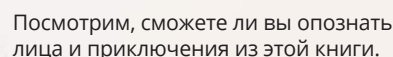
Carroll, John Feil, Trevor Kidd, Adam Lee,
Christopher Lindsay, Shelly Mazzanoble,
Christopher Perkins, Hilary Ross, Liz
Schuh, Nathan Stewart, Greg Tito,
Cheung, Kevin Yee, Shawn Wood

АВТОРЫ ОРИГИНАЛЬНЫХ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Картография: Mike Schley
Иллюстрации: Eric Belisle, Sam Carr, Tyler Jacobson, Miles Johnstone, Mark Winters



Владелец Зияющего портала Дарнан слышал множество удивительных историй от всяких алкоголиков-смертников со всей Мультивселенной. Тайлер Джейкобсон изобразил нескольких персонажей этих историй на обложке.



8. Купрен, Изобретный Ильяматера (Мёртвые в Тзе)
сэятишуте Тамочана). 7. Маншукора (Гора Великий Шлейф).
Белый Шлейф). 5. Тордек (Кружащая яросит). 6. Опи Шине (Поманёное
Миаи (Поманёное Вечной Тени). 4. Спр Бумто Санс Пум (Гора
1. Подгуля (Подогнутой ужасной). 2. Оруду Яор (Мертвение в тзе).

Глава 1: 5 февраля 2025

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

Printed in the USA. ©2017 Wizards of the Coast LLC, PO Bo, 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Manufactured by: Hasbro SA, Rue Emile- Boechat 31, 2800 Delemont, CH
Represented by : Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11, 1ET, UK



СОДЕРЖАНИЕ

Предисловие	4
Как использовать эту книгу	4
«Зияющий портал»	5
Гл. 1: Цитадель Вечной тени	9
Краткое содержание приключения	9
Проведение приключения	9
Дубовый Холм	10
Цитадель	11
Последствия	31
Гл. 2: Кузня ярости	33
Краткое содержание приключения	33
Зацепки приключения	33
Приближение к Кундракару	34
Кузня ярости	36
Последствия	59
Гл. 3: Потаённое святилище Тамоачана	61
Проведение приключения	61
Руины храма	61
Гл. 4: Гора Белый Шлейф	95
Проведение приключения	95
Области подземелья	97
Побег из подземелья	107
Гл. 7: Гробница Ужасов ...	211
Легенда о гробнице	211
Проведение приключения	211
Области гробницы	212
Приложение А: Магические предметы	228
Амулет защиты от изгнания	228
Браслет каменной магии	228
Весы гармонии	228
Волшебная палочка опутывания	228
Зеркало прошлого	228
Зовущий в ночи	228
Камень неудачи	228
Копьё укуса в спину	229
Орлиный свисток	229
Разрушающее остриё	229
Приложение В: Чудовища	230
Адепт боевых искусств	230
Высший зомби	230
Гигантский рак	231
Гигантский электрический угорь	232
Калка-Килла	233
Келпи	233
Мумия кентавра	234
Колючий пращник	234
Морской лев	235
Нереида	235
Сирена	236
Скелет великана	237
Сэр Брэфорд	237
Текусистекатль	238
Чемпион	238
Шарвин Хакрели	239
Юсдрэйл	239
Приложение С: Комментарии	240
Карты	
Карта 1.1: Крепость	13
Карта 1.2: Роща	26
Карта 2.1: Каменный зуб	35
Карта 2.2: Горная дверь	37
Карта 2.3: Глиттерхейм	44
Карта 2.4: Сточный колодец	49
Карта 2.5: Литейная	52
Карта 2.6: Чёрное озеро	58
Карта 3.1: Потаённое святилище Тамоачана	63
Карта 4.1: Вид в разрезе	97
Карта 4.2: Гора Белый Шлейф ...	98
Карта 4.3: Гейзеры и цепи	99
Карта 4.4: Кипящее озеро	102
Карта 4.5: Аквариум и тюрьма	105
Карта 7.1: Гробница ужасов ...	213

Предисловие

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В «БАЙКИ ИЗ ЗИЯЮЩЕГО ПОРТАЛА». Внутри этой книги вы найдёте семь самых смертельных подземелий за всю историю D&D, обновлённых для текущей редакции игры. Часть из них — классика, в которых побывало несметное количество искателей приключений, а другие — новые творения, решительно занявшие своё место в пантеоне выдающихся приключений D&D.

Эти подземелья настолько впечатлили игроков, что рассказы об их опасностях распространились по всей вселенной D&D. Когда в Глубоководье, Городе Роскоши, наступает долгая ночь, а камин в баре «Зияющего портала» тускнеет до тёмно-багрового цвета, искатели приключений со всего побережья Меча (и даже гости из других миров) рассказывают байки и слухи о потерянных сокровищах.

- Странник из далёкой империи Шу рассказывает о вырезанных на стенах подземелья таинственных злобных дьявольских ликах, способных за мгновение поглотить исследующего их, не оставив и следа.
- Суровый лысый волшебник в синих одеждах с необычным акцентом, рассказывает о маге, который похитил три могущественных артефакта из города на берегу бездонного озера. Он спрятал их внутри дремлющего вулкана и призвал искателей приключений проникнуть в его логово и вернуть оружие.
- Одноглазый дварф рассказывает о замке, провалившемся под землю. Его развалины возвышаются над подземной рощей, в которой растёт порождающее зло древо.

Это лишь несколько историй из самых дальних уголков Фаэруна и его пределов, распространившихся по побережью Меча. После каждого пересказа в них меняются незначительные детали: ужасная гробница Ацерака перемещается, оказываясь то в мрачном болоте, то в знойной пустыне или в другом проклятом месте. Тем не менее, ключевые элементы остаются неизменными, придавая историям некое правдоподобие.

И вот семена этих историй легли в вашу руку. Ваш арсенал приключений пополнился самыми смертоносными подземельями в истории D&D. Наслаждайтесь приключениями и не забудьте приготовить пару запасных листов персонажей.

КАК ИСПОЛЬЗОВАТЬ ЭТУ КНИГУ

«Байки из Зияющего Портала» содержат семь приключений, выпускавшихся в разные годы.

Во вступлении к каждому приключению приведены идеи по его адаптации к различным сеттингам D&D. Используйте эту информацию для его добавления в вашу кампанию.

Эти приключения станут идеальными побочными заданиями для вашей текущей кампании. Если вы проводите официальную кампанию D&D, например, «Гром Штормового Короля», то представленные здесь приключения высокого уровня станут идеальным способом расширить её.

О ПРИКЛЮЧЕНИЯХ

ЦИТАДЕЛЬ ВЕЧНОЙ ТЕНИ

«Цитадель Вечной Тени», написанная Брюсом Р. Корделлом, была первым опубликованным приключением для третьей редакции правил D&D. Оно предназначено для группы из четырёх или пяти персонажей 1-го уровня.

С момента своей публикации в 2000 году, «Цитадель Вечной Тени» стала отличным способом познакомиться новых игроков с игрой. Также это хорошая точка вхождения для тех, кто решил впервые попробовать себя в качестве Мастера.

КУЗНИЦА ЯРОСТИ

«Кузница Ярости», написанная Ричардом Бейкером, была опубликована в 2000 году спустя некоторое время после «Цитадели Вечной тени». Теперь персонажам, которые успешно справились с предыдущим заданием и достигли 3-го уровня, предстоит пройти испытания в разрушенной дварфийской крепости.

Как и предыдущее приключение, «Кузница Ярости» разработана таким образом, чтобы по мере прохождения крепости персонажи сталкивались со всё более серьёзными угрозами. Пережившие это приключение достигают 5-го уровня и становятся опытными алкоголиками-смертниками, стремящимися обрести ещё большей славы и известности.

ПОТАЁННОЕ СВАТИЛИЩЕ ТАМОАЧАНА

«Потаённое святилище Тамоачана», написанное Гарольдом Джонсоном и Джеффом Р. Лиасоном, дебютировало под названием «Затерянный Тамоачан» на игровом конвенте Origins в 1979 году в официальном конкурсе D&D. Первая опубликованная версия приключения увидела свет в 1980 году.

Представленная здесь обновлённая версия предназначена для группы из четырёх или пяти персонажей 5-го уровня.

ГОРА БЕЛЫЙ ШЛЕЙФ

Лоуренс Шик, автор «Горы Белый Шлейф», в сборнике 2013 года «Подземелья ужаса» рассказал, что написал это приключение в попытке убедить Гэри Гайгкса нанять его в качестве разработчика игр. Он не только получил эту работу, но и стал одним из ведущих разработчиков, когда «Белый Шлейф» был впервые опубликован в 1979 году.

Версия в этой книге предназначена для группы персонажей 8-го уровня.

МЁРТВЫЕ В ТЭЕ

Приключение «Мёртвые в Тэе», написанное Скоттом Фицджеральдом Греем, было создано во время тестирования пятой редакции D&D. В своём первоначальном виде оно использовалось в качестве сюжета для сезона D&D Encounters весной 2014 года. В приключении рассказывается об огромном и смертельно опасном подземелье, известном как Катакомбы судьбы. Оно является данью уважения «Гробнице ужасов», «Руинам Подгорья» и другим «подземельям-убийцам», созданным на протяжении долгой истории игры.

Представленная здесь версия «Мёртвых в Тэе» изменена для использования в домашних кампаниях. Она предназначена для персонажей с 9-го по 11-й уровень.

ПРОТИВОСТОЯНИЕ ВЕЛИКАНАМ

Три связанных между собой приключения, входящие в «Противостояние великанам», были созданы и первоначально выпущены в 1978 году. В то время Гэри Гайгэкс ещё писал «Книгу игрока» для оригинальной AD&D. Несмотря на то, что в некотором смысле эти приключения старше самой игры, они продолжают занимать особое место в сердцах и памяти игроков D&D всех возрастов.

Сборник, состоящий из приключений «Крепость вождя холмовых великанов», «Ледниковая расщелина ярла ледяных великанов» и «Зал короля огненных великанов» был опубликован в 1981 году под названием «Противостояние великанам». Представленная здесь версия предназначена для персонажей 11-го уровня.

ГРОБНИЦА УЖАСОВ

До того, как в мире D&D появилось множество других вещей, была Гробница ужасов.

Первая версия приключения была создана для личной кампании Гэри Гайгэкса в начале 1970-х годов, а затем была представлена в качестве официального события Dungeons & Dragons на первом игровом конвенте Origins в 1975 году. Первая публикация «Гробницы ужасов» в качестве приключения для Advanced D&D состоялась в 1978 году.

Созданная коварным умом соавтора игры как испытательный полигон для персонажей и игроков, «Гробница ужасов» — одно из величайших приключений D&D за всю историю. Лишь у высокоуровневых персонажей есть шанс вернуться живыми. Однако, каждый игрок, который отважится пройти гробницу, получит незабываемые впечатления на всю жизнь.

ПРОВЕДЕНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Для проведения каждого из этих приключений, вам понадобятся «Книга игрока», «Руководство Мастера» и «Бестиарий». Прежде чем собираться с игроками, прочитайте текст приключения до самого конца и ознакомьтесь с картами, а также, возможно, сделайте заметки о сложных областях или местах, куда обязательно пойдут персонажи. Это поможет вам хорошо подготовиться к игре.

Текст, находящийся в такой рамке, предназначен для чтения вслух или перефразирования игрокам, когда персонажи впервые прибывают в определённое место или при определённых обстоятельствах, как описано в тексте.

«Бестиарий» содержит блоки статистики большинства чудовищ и НИП, встречающихся в этой книге. Если название чудовища выделено **полужирным** — это визуальная подсказка, указывающая на его блок статистики в «Бестиарии». Описание и блоки статистики новых чудовищ можно найти в приложении В. Если блок статистики находится в приложении, текст прямо укажет на это.

Заклинания, немагические предметы и снаряжение, упомянутые в книге, описаны в «Книге игрока». Магические предметы описаны в «Руководстве Мастера», если только текст приключения напрямую не отсылает вас к описанию предмета в приложении А.

СОЗДАНИЕ КАМПАНИИ

Хотя эти приключения никогда не предназначались для объединения в полноценную кампанию — старое от самого свежего отделяют 30 лет — они были

подобраны так, чтобы обеспечить возможность игры в широком диапазоне уровней. Немного доработав приключения, вы сможете провести полноценную кампанию, используя лишь эту книгу.

Начав с «Цитадели Вечной тени», проведите своих игроков через все приключения в порядке, в котором они представлены в этой книге. Каждое из них даёт достаточно опыта, чтобы по завершении персонажи достигли уровня, достаточного для перехода к следующему приключению.

«Зияющий портал» или любая другая, придуманная или взятая вами из другого сеттинга D&D таверна послужит прекрасным обрамлением для кампании. В этом месте персонажи могут услышать различные слухи о каждом из подземелий. Этого будет достаточно, чтобы привести их к следующему приключению. Возможно, дружелюбный НИП из предстоящей истории посетит таверну в поисках помощи, или какой-либо момент из предыстории персонажа подтолкнёт группу по нужному пути. В любом случае, эти подземелья созданы таким образом, чтобы их можно было легко перенести в любой сеттинг.

«ЗИЯЮЩИЙ ПОРТАЛ»

Посреди шумного Глубоководья в районе Замка, где барристеры¹, дворяне и эмиссары² ведут борьбу словом и договором, стоит таверна, не похожая ни на одну другую. До появления района Замка и даже прародителя Города Роскоши, здесь существовало подземелье. В нём и начинается история «Зияющего портала».

В давние времена могущественный волшебник Халастер построил свою башню у подножия горы Глубоководья и углубился в туннели, когда-то построенные дварфами и дроу в поисках великой магической силы. Халастер и его ученики расширяли найденные ими проходы, создавая новые подземные логова для неведомых целей. Со временем их раскопки превратились в огромный лабиринт, известный сегодня как Подгорье — самое большое подземелье во всех Забытых Королевствах. В конечном счёте Халастер и его ученики исчезли, но построенный им огромный комплекс сохранился до наших дней.

Многие столетия секреты Подгорья оставались спрятанными от внешнего мира. Ни один из тех, что вошёл в его коридоры, не вернулся обратно. Оно

¹ *Барристер* — в Великобритании так называется адвокат высшего ранга, представитель одной из адвокатских профессий, имеющий право выступать во всех судах (*примеч. пер.*).

² *Эмиссар* — специальный представитель государства, политической организации или спецслужб, направляемый в другую страну для выполнения различных поручений (преимущественно секретных) (*примеч. пер.*).

Постоялый двор «Зелёный дракон»

Кроме «Зияющего портала» в истории D&D есть и другие знаменитые таверны. В вольном городе Серый Ястреб находится трактир «Зелёный дракон», в котором начинались самые успешные экспедиции в замок Грейхоук и за его пределы. Здесь многолюдно и накурено, посетители тихо разговаривают друг с другом. Любкой, кто попытается завязать разговор без явного намерения заплатить, встретит холодный приём. Здесь царят паранойя и подозрительность, что характерно для вольного города, стоящего на стыке между одержимой дьяволом империей, обширными владениями злого полубога и десятком враждующих друг с другом королевств, официально проповедующих справедливость и благополучие. В разрушенном и измученном мире Серого Ястреба жажда наживы и власти превалирует над героизмом.

прославилося настолько, что приговорённых к смерти преступников из Глубоководья насильно приводили в подземелье и оставляли на произвол судьбы в этой смертельной ловушке.

Всё изменилось, когда появились двое: воин по имени Дарнан и бездельник по имени Мирт. Эти двое стали первыми искателями приключений, вернувшись из Подгорья с огромным богатством и магическими сокровищами. Мирт потратил своё богатство на покупку особняка, а вот у Дарнана были другие планы. Он отошёл от дел и купил землю, на которой находился глубокий и широкий колодец — единственный известный вход в подземелье. Прямо над ним Дарнан построил таверну и постоялый двор для искателей приключений и тех, кто нуждается в их услугах. Он назвал её «Зияющий портал».

Благодаря магии, добытой Дарнаном во время его удачного похода в Подгорье, его продолжительность жизни превысила даже эльфийскую. На протяжении десятилетий Дарнан спокойно наблюдал, как молодые поколения искателей приключений спускаются в Подгорье. Но однажды что-то вновь заставило его вернуться в подземелье. Дни в ожидании его триумфального возвращения превратились в месяцы, а затем и в годы. Почти столетие жители Глубоководья считали его мёртвым. Но однажды ночью из колодца раздался голос. Мало кто поверил, что это может быть Дарнан, но другие долгожители подтвердили его личность. За время отсутствия «Зияющий портал» перешёл в руки его потомков, но Дарнан вернулся с достаточным богатством, чтобы выкупить свою собственность и спокойно отправить их на покой. Он занял привычное место за барной стойкой, поднял тост за собственное благополучное возвращение, а затем как ни в чём не бывало, продолжил обслуживать клиентов.

Искатели приключений со всего Фаэруна и даже из других уголков Вселенной посещают «Зияющий портал», чтобы обменяться знаниями об Подгорье и других подземельях. Большинство посетителей довольствуются рассказами у очага, но иногда какая-нибудь группа искателей приключений, движимая жадностью, амбициями или отчаянием, платит за вход и спускается в колодец. Большинство из них погибают, но некоторые возвращаются вместе с богатствами и рассказами о приключениях, вдохновляя других попытать счастья.

ОСОБЕННОСТИ «ЗИЯЮЩЕГО ПОРТАЛА»

Бар «Зияющего портала» занимает весь первый этаж здания. Колодец диаметром 40 футов, через который можно попасть в Подгорье, доминирует над всем пространством. Колодец — это всё, что осталось от башни Халастера. Лишившись лестниц и перекрытий, которые образовывали подземные уровни, он представляет собой открытую шахту глубиной 140 футов. Кровопийцы, пауки и прочие гады часто выползают из него в «Зияющий портал».

На втором и третьем этажах таверны есть балконы с видом на колодец, на которые можно попасть по деревянной лестнице, поднимающейся из зала. Гости, сидящие за столиками на балконах, наслаждаются прекрасным видом на колодец и происходящим внизу.

Вход в колодец. Искатели приключений, желающие попасть в Подгорье, или смелые туристы, которые просто хотят «покататься на канате», должны заплатить один золотой за спуск вниз. Обратный путь также стоит один золотой, который заранее поднимают в ведре. Заплатив, можно подняться к краю колодца, расположенного на уровне пояса, по нескольким ступеням. Верёвка, висящая над центром

колодца, подтягивается к краю с помощью балки на стропилах. Когда заплатившие будут готовы, они должны будут схватиться за верёвку, чтобы отправиться в долгий путь вниз.

Странные вещи вокруг. Барный зал украшает поразительное разнообразие диковинных и странных вещей. По традиции, искатели приключений, которые находят странную реликвию в Подгорье, в честь своего успеха преподносят её Дарнану в качестве памятного подарка. Другие оставляют такие диковинки на память о своих визитах в таверну или отдают их после проигрыша пари Дарнану, который любит заключать пари о судьбе спустившихся в подземелье искателей приключений. Изредка какая-нибудь необычная вещь, приглянувшаяся хозяину, может быть использована для оплаты счета в баре.

ДИКОВИНЫ ИЗ БАРНОГО ЗАЛА «ЗИЯЮЩЕГО ПОРТАЛА»

к20 Предмет

- | | |
|----|---|
| 1 | Костяной ключ |
| 2 | Небольшая шкатулка, которую невозможно открыть |
| 3 | Мумифицированная рука троглодита |
| 4 | Половина железного символа Бейна |
| 5 | Небольшой мешочек из рогожи, набитый различными зубами |
| 6 | Обгоревшие фрагменты свитка |
| 7 | Лютня без струн |
| 8 | Окровавленная карта |
| 9 | Горячая на ощупь железная рукавица |
| 10 | Золотая монета с изображением поношенного на-шлемника в виде ястребиного крыла |
| 11 | Всё ещё живой палец тролля |
| 12 | Серебряная монета, которая не звенит при падении |
| 13 | Пустой кувшин |
| 14 | Механическая сова |
| 15 | Светящийся осколок голубого кристалла |
| 16 | Деревянная статуэтка пантеры, покрашенная в чёрный цвет |
| 17 | Кусок пергамента, на котором перечислены четырнадцать магических источников и возникающие при прикосновении к ним эффекты |
| 18 | Запечатанный флакон с тёмной шипучей жидкостью, который невозможно открыть |
| 19 | Антенна с убитого ржавника |
| 20 | Деревянная трубка со знаком Эльминстера |

ОБЫЧНЫЙ ВЕЧЕР

В тихие вечера гости «Зияющего портала» собираются у большого камина в баре и обмениваются историями о далёких краях, диковинных чудовищах и ценных сокровищах. В более оживлённые вечера здесь шумно и многолюдно. На балконах собираются купцы и дворяне, а столы на первом этаже заняты искателями приключений и их спутниками. Как правило, сочетание нескольких напитков и поднаживания толпы побуждает нескольких зевак заплатить за короткий тур в Подгорье. Почти все заранее оплачивают подъём обратно. Однако некоторые из этих персон, движимые амбициями, решают отправиться в спонтанную экспедицию по подземелью. Большинство из этих плохо подготовленных групп не возвращаются обратно.

Искатели приключений, стремящиеся проникнуть в Подгорье по какой-то конкретной причине, обычно приходят в таверну в часы затишья. Но даже в такое время в заведении всё равно есть несколько постоянных глаз, соглядатаев, которые передают новости

о спуске и подъёме из Подгорья искателей приключений Жентариму, тёмным культам, преступным группировкам и другим заинтересованным лицам.

Начало истории

Приключение может начаться весьма просто: таинственный незнакомец предлагает персонажам задание, когда они находятся в «Зияющем портале» (или другой таверне). Это клише, но очень эффективное. Используйте две следующие таблицы для добавления деталей, а затем подберите задание и нанимателя в соответствии с приключением, которое вы планируете провести.

Задание таинственного незнакомца

к8 Предмет

- 1 Вернуть определённый предмет
- 2 Обнаружить и вернуть НИП или чудовище
- 3 Убить ужасное чудовище или НИП
- 4 Защитить персону во время проведения ритуала
- 5 Создать точную карту части подземелья
- 6 Обнаружить тайные знания, спрятанные в подземелье
- 7 Уничтожить предмет
- 8 Совершить обряд очищения подземелья во славу доброго бога

Секрет таинственного незнакомца

к8 Предмет

- 1 Намеревается предать группу
- 2 Невольно предоставляет ложную информацию
- 3 Имеет тайные намерения (выберите другое задание)
- 4 Это замаскированный дьявол
- 5 Привёл другие группы к гибели
- 6 Очарован свежавателем разума
- 7 Одержим привидением
- 8 Это замаскированный солар

Дарнан

Владелец «Зияющего портала» — настоящая загадка. Обладающий практически неограниченной продолжительностью жизни благодаря сокровищам, добытым в экспедиции почти два века назад, он является такой же неотъемлемой частью зала, как и колодец.

Дарнан — человек немногословный. Он считает, что время — деньги, и готов поделиться своими соображениями и слухами только в обмен на твёрдую валюту. «Вы знали, на что шли», — говорит он, прерывая карточную игру, готовую перерасти в драку, или отвергая мольбы искателей приключений, застрявших на дне колодца и неспособных заплатить за подъем. Несмотря на своё чёрствое сердце, он служит прекрасным источником информации о Подгорье и других подземельях, если вы сможете за неё заплатить.

Черта характера: Замкнутость. Это жестокий мир. Все люди вынуждены бороться за существование. Самодостаточность — единственный путь к успеху.

Идеал: Независимость. Тот, кто может выстоять в одиночку, может противостоять чему угодно.

Привязанность: «Зияющий портал». Это место — мой единственный дом. Мои друзья и семья давно погибли. Я люблю это место, но стараюсь не привязываться к здешним. Я переживу их всех. Везёт же мне.

Слабость: Бессердечный. Если тебе нужно сочувствие, храм Ильматера находится в Морском районе. Неважно, насколько все плохо, для меня ты исчез-



нешь в мгновение ока.

Другие посетители

В «Зияющем портале» можно встретить множество постоянных посетителей, большинство из которых предлагают свои услуги искателям приключений. В главе 4 «Руководства Мастера» содержится множество инструментов для создания неигровых персонажей. В следующей таблице приведены несколько причин посещения персонажей «Зияющего портала».

Посетители

к10 Посетитель

- 1 Последователь Тиморы, который мотивирует искателей приключений, и может наложить заклинание *благословение* [bless].
- 2 Отошедший от дел скучающий искатель приключений, который утверждает, что обнаружил примечательное подземелье. Он может описать несколько первых областей, вероятность точного описания составляет 20%.
- 3 Задира, высмеивающий трусов и делающий ставки на возвращение искателей приключений из экспедиции.
- 4 Мошенник, продающий поддельные карты сокровищ, вероятность подлинности карты составляет 10%.
- 5 Ученица волшебника, выполняющая тщательные наброски различных диковинок по приказу своего мастера.
- 6 Супруга убитого искателя приключений, которая оплачивает пошлину для всех желающих покинуть Подгорье и плетёт заговоры против Дарнана.
- 7 Агент Жентарима, который подслушивает информацию о сокровищах, следит за всеми вернувшимися из Подгорья и отмечает их местоположение для будущего ограбления.
- 8 Агент Занатара, которому приказано «украсть шляпу, которая надета на восьмого по счёту человека, вошедшего этой ночью в бар».
- 9 Магическим образом сохранившийся труп в гробу, прислонённый к стойке бара. Если спросить Дарнана о нём, тот ответит: «Кажется, он кого-то ждёт».
- 10 Эльминстер, инкогнито. Существует 10% вероятности того, что он выполняет поручение вселенских масштабов. В остальных случаях он пытается выпытать из Дарнана последние сплетни.



Цитадель Вечной Тени

*«Всё мчится за толпою тайн дурных,
Тайн древних деревень,
Старинных замков, парков, стен глухих.
И рыцарская тень,
Блуждая, шепчет о страстях своих...
Но чист и свеж там день!»*

— Артур Рембо, отрывок из стихотворения «Черномородиновая река», 1872 год

ДТО ПРИКЛЮЧЕНИЕ РАССКАЗЫВАЕТ ОБ УШЕДШЕЙ ПОД ЗЕМЛЮ ДРЕВНЕЙ ВЕЛИЧЕСТВЕННОЙ КРЕПОСТИ, ПРОЗВАННОЙ ЦИТАДЕЛЬЮ ВЕЧНОЙ ТЕНИ. ЕЁ ГУЛКИЕ РАЗРУШЕННЫЕ ЗАЛЫ СТАЛИ ДОМОМ ДЛЯ ОПАСНЫХ И СТРАШНЫХ СУЩЕСТВ. НО ГЛАВНОЕ ЗЛО ПРОНИКЛО В САМОЕ СЕРДЦЕ КРЕПОСТИ, УКОРЕНИВШИЕСЬ ГЛУБОКО ВНИЗУ — В ПРИШЕДШЕМ В УПАДОК ПОДЗЕМНОМ САДУ. ИМЕННО ЗДЕСЬ УЖАСНОЕ ДЕРЕВО И ЕГО ТЁМНЫЙ СТРАЖ ЛЕЛЮТ СВОИ МРАЧНЫЕ ПЛАНЫ.

Сумасшедший друид Бела́к Отверженный стережёт древо, получившее имя Галтиас. Двенадцать лет назад этот человек спустился под землю в поисках источника странных волшебных плодов, о которых слышал множество историй. Друид обнаружил древнюю крепость, ушедшую под землю из-за магической катастрофы. Спустя века после того, как развеялся прах последних обитателей этих подземных развалин, их наводнили мерзкие и беспринципные существа, привыкшие к жизни во тьме. В центре древней крепости Бела́к наткнулся на Сумеречную рощу, и в её сердце он узрел древо Галтиас, которое проросло из осинового кола, пронзившего сердце древнего вампира.

В день летнего солнцестояния на нём созревает идеальное рубиново-красное яблоко, а в день зимнего — единственный бледный фрукт. Плод Солнцево-рота дарует силу, здоровье и жизнь, а плод Макушки Зимы забирает их. Спустя годы после прибытия Бела́ка волшебные фрукты распространились по близлежащим землям, принеся с собой как благо, так и вред, а из проросших семян этих плодов стали появляться небольшие чудовищные растения — ветвистые заразы.

КРАТКОЕ СОДЕРЖАНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Во время своего похода в цитадель Вечной Тени персонажи столкнутся с чудовищными опасностями и древними ловушками, а также сразятся с воюющими племенами кобольдов и гоблинов. Приключение предназначено для четырёх персонажей 1-го уровня. К его финалу они могут получить 3-й уровень. Приключение состоит из четырёх основных частей:

1. Дубовый Холм. Не смотря на то, что деревня не является частью приключения, здесь персонажи могут узнать ценную информацию о цитадели, а также отдохнуть и пополнить припасы.

2. Логово кобольдов. Рейд персонажей на цитадель начинается со вторжения в самые доступные части крепости, занятые племенем кобольдов. Группа может избежать проблем с существами, согласившись вернуть потерянного питомца вождя, и даже убедить их сражаться на своей стороне.

3. Логово гоблинов. Живущие в глубинах цитадели гоблины считают себя хозяевами этого места. Избежать боя этими агрессивными существами будет очень непросто.

4. Скрытая роща. В конце приключения персонажи обнаружат нижние уровни цитадели и Сумеречную рощу. Там они узнают правду о волшебных плодах и должны будут сразиться с Бела́ком Отверженным и деревом Галтиас.

ПРОВЕДЕНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Приведённые ниже советы и информация помогут вам улучшить опыт игроков и облегчить работу Мастера.

КАРТОГРАФИРОВАНИЕ

Уследить за всеми коридорами, поворотами, участками и другими особенностями местности достаточно сложно, и персонажи игроков могут легко заблудиться без карты. Попросите одного добровольца стать картографом группы. Его задача — внимательно слушать описание каждой области, отмечать её размеры, входы и выходы, и фиксировать полученную информацию набросками на бумаге.

Место действия приключения

Цитадель Вечной Тени можно разместить в любом сеттинге, выбранном Мастером. Вот несколько примеров:

Dragonlance. Когда-то цитадель на Кринне была частью Кзак Царота — приюта почитателей Такизис. Когда город был уничтожен Катаклизмом, она провалилась в разлом. Чтобы идеально вписать это приключение в данный сеттинг, замените кобольдов на овражных дварфов.

Eberron. Расположенная на западной границе Земли Скорби цитадель уже во времена Последней войны была древними руинами. Агенты Сайра использовали её как перевалочный пункт для шпионажа за соседними государствами. В День Скорби земля разверзлась и поглотила это место. С окрестностей разлома открывается отличный вид на проклятые земли.

Forgotten Realms. В Фазруне цитадель Вечной Тени когда-то была тайной крепостью Культа дракона, расположенной в предгорьях северо-западнее Громодеревья. Она погрузилась под землю, когда произошло извержение горы Хотноу, погрузившее Невервинтер в хаос.

Greyhawk. Цитадель Вечной Тени — это разрушенная баклунская крепость, которую поглотили недра земли при освобождении Суэльской империей Призванного опустошения. Она находится в северо-западном Бисселе, в предгорьях западнее Торнварда.

ВРЕМЯ ГОДА

Если вы хотите дать персонажам возможность получить плод, начните приключение за несколько недель до летнего или зимнего солнцестояний. Благодаря выбору времени года приключение заиграет новыми красками, что усилит впечатление от игры.

Летом на холмах буйно цветёт растительность, хотя жара порой становится просто невыносимой. Во время зимнего путешествия температура днём держится чуть выше нуля, а ночью опускается ниже.

ЗАЦЕПКИ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Искатели приключений могут отправиться в цитадель Вечной Тени, которая расположена под отдалённой одинокой лощиной, по любой из описанных ниже причин. Попробуйте с помощью этой информации заинтересовать игроков и вызвать у них желание посетить это подземелье.

ЗА СЛАВОЙ!

Вы жаждете прославить своё имя, а легенды о Цитадели Вечной тени ходят по всей округе. Судя по рассказам, это подземелье обещает множество открытий, славу и богатство.

СПАСАТЕЛЬНАЯ ОПЕРАЦИЯ

Месяц назад местная группа искателей приключений спустилась в цитадель Вечной Тени, и с тех пор о них ничего не было слышно. Двое людей из этой злополучной группы — воин Талген Хакрели и его сестра-волшебница Шарвин Хакрели — отпрыски важной семьи торговцев из близлежащей деревни Дубовый Холм. Её матриарх Керовин Хакрели предлагает вашей команде право на все обнаруженные внутри цитадели трофеи, если вы сможете найти и вернуть двух пропавших членов семьи или, по крайней мере, принести их золотые кольца-печатки. Она предлагает награду — 125 зм каждому персонажу за фамильное украшение. За возвращение детей в добром здравии и светлой памяти Хакерли готова удвоить эту награду.

РАЗГАДКА ТАЙНЫ

Ежегодно в день Солнцеворота, на протяжении уже двенадцати лет, племя гоблинов из руин Цитадели Вечной тени продаёт (по неясной причине) волшебное яблоко в Дубовом Холме предложившему наибольшую сумму. Обычно его продают приблизительно за 50 зм. Это максимальная сумма, которую местные могут заплатить гоблинам. Безупречное яблоко исцеляет страдающих от любой болезни или недуга. Иногда деревенские сажают семена этих плодов, надеясь вырастить свою волшебную яблоню. Спустя время эти семена прорастают, давая много тонких искривлённых побегов. Как только они вырастают до 2 футов высотой, их сразу же воруют. Деревенские считают, это гоблины посылают воров, пытаясь сохранить свою монополию на волшебные плоды. Вас заинтересовала загадка о появлении подобного чуда в руках жалких гоблинов и пропаже подросших саженцев. К тому же, вам необходимо найти легендарное древо жизни, чтобы излечить заболевшего друга или родственника.

ДУБОВЫЙ ХОЛМ

Ближе всего к Цитадели Вечной тени находится деревня под названием Дубовый Холм. Из девяти сот её жителей (включая обитателей отдалённых ферм) большинство составляют люди, а остальные — полуорослики и редкие представители других рас.

Ниже приводится список важных мест Дубового холма и НИПов, которых можно там найти:

Деревенская ратуша. Центр власти в Дубовом Холме находится в приёмной старосты Вурнора Лэнга (человек, дворянин).

Универсальный магазин. Универсальный магазин — главный источник припасов и товаров в деревне, которым владеет и заведует Керовин Хакрели (человек, дворянка).

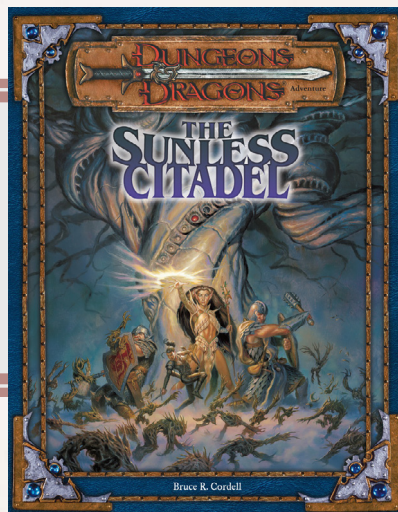
Святынище. Наставления, информация и исцеление — лишь некоторые услуги, предоставляемые деревенским святынищем. Его содержит Дем «Веселушка» Накль (гном, жрица Пелора).

Острог. Рядом с деревенской ратушей стоит укрепленное здание, где содержатся местные негодяи. Констеблем Дубового холма служит Фелосиаль (по-

Об оригинале

«Цитадель Вечной Тени», написанная Брюсом Р. Корделлом, была опубликована в 2000 году как начальное приключение для третьей редакции правил D&D.

Оно считается отличным вариантом для знакомства игроков с D&D и получения первоначального опыта в качестве Мастера.



луэльфийка, ветеран), и ей подчиняются шестнадцать стражников и четверо разведчиков, которые поддерживают порядок в деревне.

Кузнец. Починка и создание оружия и доспехов — это работа для местного кузнеца Рюрика Латгехра (дварф, обыватель).

Постоялый двор «Дряхлый вебрь». Гарон (человек, обыватель) — хозяин и бармен постоялого двора «Дряхлый Вебрь». Он подаёт еду и напитки, а также сдаёт несколько комнат в аренду посетителям.

СЛУХИ В ДУБОВОМ ХОЛМЕ

Персонажи игроков могут узнать следующую дополнительную информацию, проведя время в местной таверне или задавая местным правильные вопросы.

- Никому не известно о былом предназначении Цитадели Вечной тени, но легенды гласят, что она служила убежищем для древнего культа дракона.
- Старая дорога огибает безжизненный Пепельный луг. Персонажи, преуспевшие в проверке Интеллекта (История) Сл 15, вспомнят, что давным-давно эти места опустошила ярость дракона Ашардалона. Некоторые местные подтверждают этот факт.
- В последнее время пастухи перестали пасти свой скот на дальних лугах. Их пугают истории о чудовищах, мародёрствующих в ночи. Время от времени в этих местах находят мёртвых мёртвый скот и людей, решивших прогуляться ночью в одиночестве. На их телах — десятки колотых ран, будто бы от игл. Никому не известно, кто или что стоит за этой кровавой резнёй.
- В группу пропавших искателей приключений входят воин (Талген Хакрели), волшебница (Шарвин Хакрели), паладин Пелора (сэр Брэфорд), и следопыт (Каракас). Прибывший издалека сэр Брэфорд, владеет волшебным мечом под названием *Разрушающее остриё*.
- Иногда во время зимнего солнцестояния гоблины приносят на продажу другое яблоко. Этот мертвенно-бледный плод настолько ядовит, что можно отравиться лишь от одного прикосновения к нему. Не стоит брать ни одно из этих яблок.

ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ О ЦИТАДЕЛИ ВЕЧНОЙ ТЕНИ

Давным-давно культ дракона, искавший уединённое и защищённое место, построил на поверхности цитадель Вечной Тени. История не сохранила его название, хотя разные источники полагают, что он был посвящён дракону Ашардалону. Катаклизм, унёсший жизни членов культа, также стал причиной погружения крепости под землю. Благодаря оставшимся чарам большая часть сооружения пережила это событие. Вот уже сотни лет после смерти культистов в развалинах обитают гоблины и другие существа.

Давным-давно территорию вокруг лощины патрулировали гоблины из племени Дурбулук («Властелин» на Гоблинском) и грабили проходящих мимо путешественников. Но теперь, когда Старая дорога оказалась заброшенной, они почти не уделяют внимания этому пути. Недавно в руины прибыло племя кобольдов, чтобы бросить вызов гоблинскому владычеству над крепостью. Обе группы сражаются за контроль над развалинами, и их не слишком беспокоит возможное появление незваных гостей. Таким образом, персонажи легко смогут проникнуть в подземелье, не привлекая лишнего внимания. Пропавшая группа поступила также — именно они оставили после себя верёвку, привязанную к колонне.

- Гарон — бармен из «Дряхлого вепря» — напоминает, что помимо Талгена и Шарвина его уже расспрашивали о Цитадели. Почти тринадцать лет назад на постоялом дворе останавливался мрачный человек по имени Белак, которого сопровождала здоровенная дрессированная лягушка.

СТОЛКНОВЕНИЯ В ДИКОЙ МЕСТНОСТИ

Застигнутые ночью в дороге между Дубовым Холмом и Цитаделью Вечной тени персонажи подвергнутся нападению четырёх **ветвистых зараз** [twig blight]. Чудовища незаметно подкрадутся и нападут из ближайших зарослей.

ЦИТАДЕЛЬ

Узри же как рушится каменный трон,

И падает в бездну древнейший дракон!

— отрывок из гимна Филиппа Додриджа

По-настоящему приключение начинается, когда персонажи покидают Дубовый Холм. Заросшая Старая дорога пролегает через скалистые холмы, меж старых раскидистых дубов и давным-давно заброшенных ферм. Расстояние от Дубового холма до Цитадели Вечной тени составляет 7 миль.

ЛОЩИНА

Старая дорога огибает с востока узкую лощину. В том месте, где они сближаются друг с другом, трещина расширяется, а вдоль неё в земле торчат несколько обломков колонн. Большинство прислонились к склону, но две всё ещё стоят ровно. Остальные колонны разрушились или упали в мрачные глубины. На противоположной стороне лощины виднеются несколько таких же опор.

К одной из колонн на вашей стороне привязана прочная верёвка с завязанными на ней узлами.

Хотя и кобольды (области 13–24), и гоблины (области 31–41) считают цитадель Вечной Тени своей собственностью, некоторые залы недоступны для них. Они стараются избегать уединённых мест в роще, так как считают, что там обитают призраки. Когда двенадцать лет назад появился Белак Отверженный, эти предположения подтвердились. Ежегодно в день летнего солнцестояния он приказывает гоблинам отнести яблоко на поверхность, и те в страхе подчиняются ему.

Чудовища наготове. И кобольды, и гоблины реагируют на нападение похожим образом. Незваные гости, отступившие после стычки и решившие совершить продолжительный отдых до решения вопросов с лидерами атакованных сообществ, предоставят существам время для подготовки. Предупреждённые чудовища вновь занимают защищённые персонажами помещения с помощью подкреплений из других мест. Например, три кобольда из области 16 могут переместиться в область 15, чтобы устроить засаду на вернувшихся захватчиков. Или же четыре гоблина из области 36 могут отправиться в область 32 для защиты от следующего вторжения. Отслеживайте эти изменения, чтобы персонажи не столкнулись с одними и теми же кобольдами или гоблинами дважды.

Случайные сокровища. У любого кобольда или гоблина найдётся 2к10 см в виде монет различной ценности и простых украшений.

ОБЗОР ЦИТАДЕЛИ

Следующие факты об окружении касаются всего подземелья, если в описании конкретной области не указано иное.

Двери. Двери сделаны из дерева или камня.

Освещение. За пределами области 2 в большинстве помещений подземелья нет освещения. В описаниях предполагается, что у персонажей есть подходящий источник света, и они могут видеть своё окружение.

Вентиляция. Во всех пронумерованных областях имеется доступ к свежему воздуху. Он поступает через бесчисленные трещины, ведущие к открытым пещерам выше и на поверхность. Они слишком малы, чтобы по ним могли перемещаться существа больше гигантских крыс.

Лощина простирается на несколько миль в обе стороны, а её средняя глубина и ширина — около 30 футов. В том месте, где она встречается со Старой дорогой, её ширина составляет 40 футов.

Исследование. Старые колонны повреждены, и на большинстве из них можно увидеть надписи, выполненные с использованием букв Дварфийского алфавита. Персонажи, знающие Гоблинский (после транслитерации надписей с Дварфийского), могут прочесть предупреждения и угрозы потенциальным нарушителям границ.

Искатель приключений, преуспевший в проверке Интеллекта (Расследование) или Мудрости (Выживание) Сл 10, может заметить многочисленные следы от небольших костров между колоннами и рядом с ними. Самым свежим из кострищ не больше месяца. Кто-то постарался скрыть следы стоянок от любопытных взглядов.

Спуск. Верёвка, привязанная к одной из лежащих колонн, спускается во тьму лощины. Она хорошо сохранилась — её привязали около двух-трёх недель назад. Стоя у края лощины, можно заметить старые обветшалые опоры для рук и ног, выдолбленные в скале гоблинами.

Искатели приключений могут легко спуститься с помощью верёвки с узлами, отталкиваясь от стены, или углублений в скале. Последний способ немного сложнее и займет больше времени. Высота от поверхности до выступа (область 1) составляет 50 футов.

ОБЛАСТИ КРЕПОСТИ

Следующие области указаны на карте 1.1:

1. ВЫСТУП

С широкого, но неровного песчаного выступа, покрытого каменными обломками и костями мелких животных открывается вид на мрачную подземную пропасть на западе. Высеченная в скале простая лестница зигзагами спускается вниз по краю уступа, исчезая во тьме.

Дальняя стена пропасти находится в 250 футах к западу, а дно подземной расщелины находится в 80 футах ниже того места, где стоят персонажи.

Существа. В развалинах рыщут три **гигантские крысы** [giant rat], которых привлекли случайно упавшие в лощину животные. Обнаружив присутствие персонажей, они попытаются спрятаться и немедленно нападут на персонажа, первым спустившимся на выступ.

Исследование. Персонаж, преуспевший в проверке Мудрости (Выживание) Сл 10, может заметить следы гуманоидов, а также отпечатки необычайно больших крысиных лап. Они ведут вниз по лестнице.

Старое кольцо камней среди развалин покрыто пеплом от сотен костров, но, судя по всему, огонь здесь не разводили уже несколько лет. В куче пепла лежат несколько каменных наконечников от гоблинских копий и кости мелких животных.

2. ПОВОРОТНАЯ ЛЕСТНИЦА

Грубо высеченная в скале лестница шириной 5 футов спускается вниз из области 1. Спуск по ней безопасен, хотя сражаться на узких пролётах может быть рискованной затеей. На лестнице есть три небольших площадки: на высоте 60 футов, 40 футов и 20 футов над поверхностью области 3.

Спускаясь вниз, персонажи видят следующее:

Из темноты появляется крепость. Подземная цитадель впечатляет, но кажется давно заброшенной. Об этом говорят неосвещённые окна, потрескавшиеся зубцы и обрушившиеся башни. Тишину нарушает лишь дуновение холодного ветра, приносящее с собой запах пыли со слабыми нотками разложения.

3. РАЗРУШЕННЫЙ ВНУТРЕННИЙ ДВОР

Узкая лестница спускается в небольшой двор на вершине того, что осталось от крепостной стены. Погребённая цитадель ушла глубоко под землю, и её стена сравнялась с уровнем земли, который тянется с севера на юг и образован слоем неустойчивых каменных обломков, осыпавшихся на неизвестную глубину. Из темноты на западе выступает уцелевшее строение — должно быть, это и есть цитадель Вечной Тени. Прямо над западной частью двора возвышается башня.

В каменном дворе среди осыпавшейся кладки, находится ловушка и деревянная дверь.

Обломки каменной кладки. Вся цитадель окружена каменными обломками. Ступившие на них персонажи замечают, что образованная ими поверхность неустойчива. Каменная кладка является труднопроходимой местностью. Персонаж, который перемещается по обломкам, должен совершить проверку Ловкости (Акробатика) Сл 10 за каждые 10 футов пройденного пути. При провале он останавливается и не может больше перемещаться в этот ход. При провале на 5 или больше кусок камня под персонажем смещается, и тот проваливается в покрытую обломками яму. Чтобы выбраться наверх, он должен преуспеть в проверке Силы (Атлетика) Сл 10. При провале жертва падает обратно.

Существа. Каждый раз, когда существо проваливается в яму, оно создаёт шум, который с 10% шансом привлечёт 1к4 **гигантских крыс**, обитающих в каменном поле. Они тихо и осторожно пробираются сквозь завалы, а затем нападают.

Замаскированная яма. На карте показано расположение скрытого люка, который закрывает яму размером 10×10×10 футов. Крыльцо шириной 2 фута на западном краю ямы поднимается к двери в область 4. Персонаж должен преуспеть в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 15, чтобы заметить выступающий край люка. Персонаж, преуспевший в проверке Интеллекта (Расследование) Сл 10, определит местоположение проёма и устройство ловушки.

Если существо наступит на люк, тот откроется, и оно провалится в яму. Персонаж может попытаться зафиксировать ловушку в закрытом положении, преуспев в проверке Ловкости Сл 15 с использованием воровских инструментов. Спустя 1 минуту после открытия люк возвращается в исходное положение. Механизм ловушки скрыт в стене ямы под крыльцом. Персонаж может заклинить люк в открытом положении, преуспев в проверке Ловкости Сл 15 с использованием воровских инструментов. При успехе на 5 или больше он может обезвредить механизм навсегда.

Существо. В яме лежат два скелета и одно тело гоблина, умершего почти сутки назад, а также одна живая **гигантская крыса**. Она проскользнула в яму, чтобы полакомиться свежим мясом, но после закрытия люка оказалась в ловушке. Крыса нападёт на существ внутри ямы или попытается выбраться наружу, чтобы атаковать других.

Сокровища. На труп гоблина можно обнаружить скимитар и щит, а также поясную сумку с 23 см и 4 зм.

4. ОСТОВ БАШНИ

В этой круглой области, вымощенной потрескавшимся гранитом, лежат тела четырёх гоблинов, вероятно, убитых в бою. Один труп пригвождён копьём к западной стене. Пустая башня из неплотной кладки достигает высоты в тридцать футов, но в ней отсутствуют промежуточные этажи и лестницы, за исключением пары обрушившихся выступов. Из неё ведут три деревянных двери.

Тела. Осмотр показывает, что четверо гоблинов давно мертвы, их тела обглоданы крысами, а всё ценное пропало. Если кто-то выдернет копьё из прибитого к стене гоблина, он упадёт на пол, открыв Драконьи руны на стене. Персонажи, знающий этот язык, могут прочесть слово «Ашардалон».

Потайная дверь. Потайная дверь с ловушкой ведёт в область 5. Персонаж должен преуспеть в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 20, чтобы обнаружить дверь. Дверь открывается с помощью каменного блока в виде засова, который можно протолкнуть влево или вытащить справа.

Игла. При вытаскивании засова срабатывает ловушка. Игла выдвигается на 3 дюйма из отверстия, причиняя 1 колющего урона достающему ограничитель. Если персонаж осторожно и медленно вытаскивает засов, то заметит иглу до момента укола. Он может обезвредить ловушку, преуспев в проверке Ловкости Сл 15 с использованием воровских инструментов. При провале на 5 или больше ловушка срабатывает и причинит урон персонажу, если тот провалит последующий спасбросок Ловкости Сл 15.



КАРТА 1.1: Крепость

5. ПОТАЙНОЙ КАРМАН

В этой потайной комнате холодно и сыро. У восточной и южной стен напротив заваленных обломками бойниц лежат скелеты давно умерших лучников.

Лучники погибли ещё до того момента, когда цитадель погрузилась под землю. Катастрофа убила их всех и в тот же миг наложила на них проклятие «вечной жизни». Когда кто-нибудь входит в эту комнату, в глазницах трёх **скелетов** [skeleton] вспыхивают красные огоньки, и они поднимаются на ноги.

Сокровища. У каждого скелета двадцать стрел, 2к10 см, 1к10 зм и одна *стрела +1* [+1 arrow] в специальном отделении колчана. Поскольку скелеты неразумны, они не используют магические боеприпасы.

6. СТАРЫЙ ВХОД

Каменные стены этого зала шириной двадцать футов находятся в плачевном состоянии. Дальний конец помещения обрушился, завалив южную часть камнями. В западной стене, сохранившейся гораздо лучше остальных, находится каменная дверь с резным изображением вставшего на задние лапы дракона. В открытой пасти существа — замочная скважина.

Драконья дверь. На запертую на механический замок дверь с драконом наложено заклинание *волшебный замок* [arcane lock]. Персонаж может преодолеть действие заклинания силой, преуспев в проверке Силы (Атлетика) Сл 30, или преуспев в проверке Ловкости Сл 25 с использованием воровских инструментов. Наложение заклинания *открывание* [knock] на дверь подавит эффект волшебного замка на 10 минут и уменьшит сложность проверок на 10. Преодолев заклинание, персонажам потребуется открыть механический замок с помощью ключа или ещё одного заклинания *открывание* [knock]. Ключ, открывающий и волшебный, и механический замок, находится в области 21.

Существо. Среди обломков прячется одна **гигантская крыса**. Она нападёт на любого, кто приблизится к краю завала на расстояние 5 футов или останется в этой области один.

7. ГАЛЕРЕЯ ОДИНОКИХ МЕЛОДИЙ

Когда дверь с шипением открывается, поднявшееся облако пыли свидетельствует о том, что этот зал был запечатан на протяжении веков. Все поверхности этой большой затхлой галереи также покрыты толстым слоем пыли.

В северной стене находятся три алькова, а в южной — один. В каждой нише стоит пыльный каменный пьедестал, на котором покоится хрустальный шар размером с кулак. Сферы в северных альковах потрескались и потемнели, а единственная в южной нише — светится мягким голубым светом. Она издаёт слабую звонкую мелодию.

Когда персонаж оказывается в пределах 5 футов от светящейся сферы, по всей области начинает звучать тоскливая музыка. Её можно услышать в областях 6, 8 и 9, если ведущие в них двери открыты. Любое услышавшее музыку существо должно совершить спасбросок Мудрости Сл 15. При успехе оно получает иммунитет к мелодии сферы на 24 часа, а при провале — становится очарованным. Пока существо очаровано, в свой ход оно может лишь совершать действие Рывок и бежать в область 3.

Эффект заканчивается, как только оно достигнет области 3 за ловчей ямой. Если очарованное существо не способно двигаться в направлении области 3,

оно может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, заканчивая эффект на себе при успехе. Эффект закончится спустя 1 минуту после того, как существо перестанет слышать музыку. Это произойдет, когда существо окажется по другую сторону закрытой двери, ведущей в галерею, или покинет те области, где слышна музыка.

У сферы КД 10 и 10 хитов. Когда персонаж нападёт на неё или возьмёт в руки, мелодия зазвучит громче, и её станет слышно в областях 4 и 10, если ведущие в них двери будут открыты, а Сл спасброска Мудрости увеличивается до 20. После того, как сферу вынесут из комнаты или её хиты снизятся до 0, она треснет, потемнеет и замолкнет.

8. НАЖИМНАЯ ПЛАСТИНА

Этот затхлый коридор длиной двадцать футов ведёт к очередной закрытой каменной двери.

Стрела. Каждый раз, когда на любую часть центральной секции коридора размером 10×10 футов помещается вес, срабатывает нажимная пластина. В существо, которое привело в действие ловушку, летит стрела из отверстия над западной дверью: +5 к попаданию, 5 (1к10) колющего урона.

Персонаж может обнаружить нажимную пластину сравнив поверхность каменного пола в этой области с остальной частью и преуспев в проверке Интеллекта (Расследование) Сл 15. Чтобы обезвредить ловушку, персонаж должен заклинить пластину железными шипом или другим похожим прочным предметом.

9. ЗАГАДКА ДРАКОНА

Этот зал покрыт хлопьями серой пыли. В полукруглом северном конце комнаты стоит вырезанная из белого мрамора с красными прожилками десятифутовая статуя дракона, свернувшегося кольцом.

Статуя дракона. Когда существо оказывается в пределах 5 футов от статуи дракона, наложенное на статую заклинание *волшебные уста* [magic mouth] произносит загадку на Общем (наблюдателям кажется, что каменные челюсти действительно двигаются). Загадка звучит так:

Мы появляемся ночью, но нас не приносят.

Исчезаем мы днём, но нас не крадут.

Кто же мы?

(Ответ: звёзды)

Потайная дверь. Потайная дверь в западной стене ведёт в область 10. Персонаж должен преуспеть в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 20, чтобы обнаружить дверь. Заклинание *обнаружение магии* [detect magic] покажет слабую ауру магии школы Ограждения, излучаемую дверью. Дверь откроется внутрь комнаты, если кто-то правильно ответит на загадку.

Она закрывается спустя 1 минуту, если в дверном проёме ничего не будет препятствовать этому. Дверь можно легко открыть толчком с западной стороны.



10. ПОЧЁТНЫЙ КАРАУЛ

Всё в этом зале шириной 20 футов покрыто пылью. Вдоль стен расположены шесть альковов: три — на севере и три — на юге. В каждой нише, кроме юго-западной, стоит человекоподобная статуя, вырезанная из белого мрамора с красными прожилками. Скульптуры напоминают высоких эльфов в латных доспехах. Из каменной арки в западном конце зала, ведущей в широкую комнату, льётся зеленоватый свет. Прямо перед ней в полу зияет тёмный провал.

Юго-западный альков. Персонаж, преуспевший в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 10, может заметить отпечатки следов в пыли, которые ведут из юго-западной ниши. Вероятно, им десятки лет — они уже вновь покрылись пылью. Персонаж, преуспевший в проверке Мудрости (Выживание) Сл 10, может определить, что следы были оставлены когтистыми лапами крошечного Гуманоида. Они начинаются в центре ниши, поворачивают на запад к яме, а затем исчезают в ней. Идущий по ним персонаж, который спустился в яму, должен преуспеть в ещё одной проверке Мудрости (Выживание) Сл 10, чтобы вновь взять след.

Яма с шипами. Глубина ямы — 10 футов, а её дно устлано шипами, которые причиняют 11 (2к10) колющего урона упавшему в яму существу в дополнение к урону от падения. По неровным стенам можно легко взобраться наверх. За дальним краем ямы начинается область 12.

Существо. Давным-давно **квазит** [quasit] по имени Йота был привязан к юго-западному алькову, чтобы охранять содержимое саркофага в области 12. Ещё несколько десятилетий назад он находился в анабиозе, а сейчас скрывается по ту сторону арки в области 12. Йота узнает о появлении персонажей при наличии у них любого источника света, и может застать их врасплох. Если у персонажей нет источника света и они передвигаются скрытно, квазит может не заметить их. Первое существо, вылезшее из ямы на западной стороне, будет атаковано Йотой из засады.

Развитие событий. Йота не будет сражаться до смерти. Получив урон или подвергнувшись атакам нескольких существ, квазит рассмеётся и произнесёт: «Вы освободили меня! Моё бдение над драконьим жрецом закончилось!» Следующим своим действием он станет невидимым. Затем квазит превратится в летучую мышь, взлетит под потолок высотой 10 футов и пролетит над ямой.

Если Йота сбежит, персонажи могут встретиться с ним снова. Ему известно, что умерев на Материальном плане, он вернётся в Бездну, поэтому квазит будет изводить персонажей издали, смеясь и издеваясь над ними, пока те заняты другими делами.

Потайная дверь. Персонаж должен преуспеть в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 20, чтобы обнаружить дверь в южной стене. Её можно открыть простым толчком.

11. ПОТАЙНАЯ КОМНАТА

Содержимое этой крошечной комнаты покрывает пыль, которая скрывает руны на южной стене.

Надпись. Если очистить южную стену от пыли, персонажи увидят послание на Драконьем, которое гласит: «Драконий жрец, погребённый заживо за нарушение Закона, всё ещё пользуется почётом».

Потайная дверь. Персонаж должен преуспеть в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 20, чтобы обнаружить потайной люк в полу, который открывается внутрь комнаты. Под ним находится подпольный лаз размером 3×3 фута, который ведёт к такому же люку в область 12.

12. ГРОВНИЦА ДРАКОНЬЕГО ЖРЕЦА

Фиолетовая мраморная плитка покрывает пол и стены этой комнаты, но трещины и выпавшие фрагменты обнажают под ней грубый камень. В каждом углу на стене закреплено кольцо, и в одно из них вставлен горящий зелёным огнём факел. В центре комнаты стоит мраморный саркофаг длиной около девяти футов. Он украшен изображениями драконов, а изголовье саркофага выполнено в виде головы вирма. Заржавевшие железные застёжки надёжно фиксируют крышку.

Факел. Зеленоватый огонь — эффект заклинания *вечный огонь* [continual flame].

Саркофаг. Шесть заржавевших железных защёлок удерживают крышку саркофага. Для открытия одной из них персонаж должен преуспеть в проверке Силы Сл 15. Когда все шесть защёлок будут сняты, существо может сдвинуть крышку, преуспев в проверке Силы Сл 15. С этой задачей также может справиться группа персонажей с общим значением Силы, равным 30 или больше.

Внутри него заточён драконий жрец, чья жизнедеятельность была приостановлена заклинанием *изоляция* [sequester]. При открытии саркофага заклинание рассеивается со вспышкой зелёного света. Когда персонажи заглянут внутрь, зачитайте:

В гробу лежит тролль! Его одеяние сгнило, но серебряные украшения и кольца с крошечными изображениями драконов всё ещё сверкают на свету. Тело существа сморщилось и вытянулось, а его мерзкая зелёная плоть стала будто резиновой. Его длинные и густые чёрные волосы выются на кончиках. Неожиданно его чёрные глаза распахиваются, и тролль издаёт рык.

Этот драконий жрец постиг магию, которую культ посчитал нечестивой, и навсегда превратился из эльфа в тролля. За это преступление его похоронили заживо, но сохранили причитающиеся ему почести. После освобождения драконий жрец нападёт на своих спасителей — его разум за долгие годы захоронения почти превратился в разум тролля. Он забыл своё имя, но не научился говорить на Эльфийском и Драконьем.

Существо. В своём нынешнем состоянии драконий жрец медленнее и слабее обычного тролля. Используйте блок статистики **тролля** [troll], за исключением того, что у драконьего жреца в начале боя 30 хитов, он восстанавливает лишь 5 хитов за раунд (до обычного количества хитов тролля) и не может использовать мультиатаку. Победа над ним принесёт 450 опыта.

Развитие событий. Драконий жрец не будет преследовать убегающих персонажей. Он останется отдыхать в своей гробнице, пока спустя пять дней год не вынудит его выйти на охоту. К этому моменту он окончательно оправится и будет использовать блок статистики обычного тролля, но сохранит владение дополнительными языками.

Сокровища. У драконьего жреца есть при себе изящный церемониальный кинжал (125 зм), два серебряных кольца (15 зм каждое) и серебряный амулет (15 зм). По дну саркофага разбросаны 220 см, 50 зм и четыре свитка заклинаний: *приказ* [command], *лечение ран* [cure wounds] (2-й уровень), *нанесение ран* [inflict wounds] (2-й уровень) и *направляющий снаряд* [guiding bolt] (2-й уровень).

13. ПУСТАЯ КОМНАТА

В крепости есть несколько совершенно одинаковых пустых комнат. Ни в одной из них нет ничего примечательного.

В этом разрушенном помещении нет ничего, кроме кучи каменных обломков.

14. ВОЛШЕБНЫЙ ВОДЯНОЙ ТАЙНИК

Каменная дверь, закрывающая вход в помещение, покрыта резьбой с изображением плавающей драконоподобной рыбы.

Дверь заперта, но её можно открыть, преуспев в проверке Ловкости Сл 20 с использованием воровских инструментов.

СЛУЧАЙНЫЕ СТОЛКНОВЕНИЯ

Начиная с области 13 и далее, по залам Цитадели Вечной тени бродят различные чудовища. За каждые 12 часов, проведённых персонажами в подземелье, совершите бросок по таблице ниже, если искатели приключений находятся в этот момент в общедоступном коридоре или комнате.

к20 Столкновение

- | | |
|------|--|
| 1 | 1к6 кобольдов [kobold] |
| 2 | 1к6 гигантских крыс [giant rat] |
| 3 | 1к4 гоблинов [goblin] |
| 4 | 1к2 хобгоблинов [hobgoblin] |
| 5 | 1к4 скелетов [skeleton] |
| 6 | 1к6 ветвистых зараз [twig blight] |
| 7–20 | Столкновение не происходит |

Когда дверь будет открыта, прочтите:

Внутри этой вытесанной в каменной породе комнате размером 10×10 футов стоит ржавая железная бочка, из которой выходят такие же проржавевшие трубы и исчезают в полу.

Если кто-нибудь тряхнёт или ударит её, изнутри раздастся плеск жидкости. Трубы в полу фиксируют бочку на месте, не давая переместить её. Персонажи могут вскрыть толстую металлическую крышку на вершине бочки, преуспев в проверке Силы Сл 15, или с легкостью пробить отверстие в её стенке.

Существа. При повреждении бочки заточённые в ней **ледяной мифит** [ice mephit] и **паровой мифит** [steam mephit] вырвутся наружу. Существа нападут на персонажа, повредившего сосуд.

Сокровища. На дне бочки лежат пять крошечных сапфиров (10 зм каждый), применяемых для магического связывания мифитов.

15. ДРАКОНЫЯ КЛЕТКА

Это большое полуразрушенное помещение неправильной формы украшают плохо нарисованные зелёной краской символы и глифы. В большой яме в центре комнаты недавно разводили костёр, а в пустой металлической клетке, стоящей посередине южной стены, зияет широкая дыра. Рядом с клеткой стоит небольшая задрапированная зелёной тканью деревянная скамейка, на которой лежат несколько мелких предметов. Напротив лежит спальник, из-под которого доносится хныканье.

Ещё недавно в этой клетке кобольды держали под усиленной охраной вирмлинга белого дракона. Однако стражи не смогли помешать гоблинам, которые неделю назад напали на них и украли дракона.

Существо. **Кобольд** Мипо — бывший драконий смотритель своего племени — единственный обитатель комнаты на данный момент. Он тяжело переживает потерю вирмлинга и большую часть времени проводит в кошмарных снах в своём спальнике. После кражи подопечного авторитет Мипо упал ниже некуда. Он отреагирует только на громкий шум или сильные толчки.



Проснувшийся Мипо будет готов поговорить, несмотря на свой испуг (тот ещё плакса.) На нём многочисленные шрамы — следы от работы драконьим смотрителем. Если спросить его про клетку или каким-либо образом упомянуть о драконе, он ответит: «Дракониха клана... мы потеряли её. Гнусные гоблины украли нашу дракониху Калкрикс!»

На все остальные вопросы Мипо отвечает: «Мипо не знает, но Юсдрэйл знает. Мипо отведёт вас к нашей предводительнице Юсдрэйл, если вы будете хорошо себя вести. Вам дадут пройти, если вы будете хорошо себя вести. Возможно, если вы пообещаете спасти дракониху, Юсдрэйл будет к вам благосклонна и ответит на ваши вопросы».

После этого Мипо оживает, увидев шанс вернуть вирмлинга. Верный своему слову, он отведёт персонажей в область 21. В пути он время от времени выкрикивает «Щекотка!» (на Драконьем), объясняя, что этот пароль сообщает другим кобольдам о мирных намерениях персонажей. Если группа пойдёт дальше без Мипо или проявит враждебность к нему, они не узнают пароль, а остальные кобольды будут считать их врагами.

Развитие событий. Шум боя в этой комнате привлечёт внимание кобольдов из области 16, которые бросятся навстречу врагам.

Исследование. Неровно выведенная Драконьими рунами надпись на стене гласит: «Здесь быть драконь». Металлическая клетка почти полностью сломана, и в ней нельзя содержать пленников. При осмотре внутри можно обнаружить белые чешуйки. Персонаж, владеющий навыком Природа или Выживание, понимает, что они принадлежат не животному. Преуспев в проверке Сл 15 любого из этих навыков, он определит, что они принадлежат вирмлину белого дракона. При осмотре кострища персонажи могут обнаружить в пепле обугленные кусочки костей и части доспехов кобольдов.

Сокровища. Скамейка служит своего рода крошечным алтарём. На ней стоят баночки с зелёной краской, кисточка с щетиной из гоблинских волос и четыре крошечных нефритовых фигурки дракона (15 зм каждая). Персонаж, который тщательно обыщет кострище и преуспеет в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 15, сможет найти ещё одну нефритовую статуэтку.

16. КАРАУЛКА КОБОЛЬДОВ

Кобольды используют эти три совершенно одинаковых комнаты как посты охраны.

Растяжка. За дверь в комнату натянута растяжка, которую кобольды устанавливают после закрытия двери. Ловушка срабатывает, когда кто-то задевает проволоку, натянутую в 2 дюймах от земли поперёк дверной рамы. Персонаж, преуспевший в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 10, заметит растяжку. Существо может перерезать проволоку без срабатывания ловушки, преуспев в проверке Ловкости Сл 10 с использованием воровских инструментов. Персонаж может использовать вместо воровских инструментов любое рубящее оружие или инструмент с лезвием, но совершает такую проверку с помехой.

При провале ловушка срабатывает, и на голову любого существа в дверном проёме опрокидывается глиняный горшок с потрохами, мусором и драконьим дерьмом, который разбрызгивает своё содержимое в пределах 5 футов. Покрытый нечистотами персонаж должен преуспеть в спасброске Телосложения Сл 10, иначе станет отравленным на 1 минуту. Существо может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, заканчивая эффект на себе при успехе.

Покидая комнату, кобольды ослабляют натяжение проволоки, поэтому в пустое помещение можно войти, не опасаясь ловушки.

В центре этой комнаты в небольшом кострище, огороженном кольцом из обломков кладки и статуй, тлеет горка углей. Вокруг него лежат несколько небольших ковриков, сплетённых из спутанных волос и сушёного лишайника.

Существа. Комната служит казармой и караульным помещением для воинов племени кобольдов. Здесь находятся три **кобольда**, если только они не отправились в качестве подкрепления к другим соплеменникам.

Если персонажи попытаются поговорить с ними и социальное взаимодействие пройдёт успешно, кобольды направят их к «драконьему трону Юсдрейл», указав путь к области 21, и попросят не провоцировать элитных стражей вождя.

17. ДРАКОНИЙ КОРМ

При приближении к двери персонаж может почувствовать запах того, что находится за ней. После открытия двери, зачитайте:

В комнате полно крыс и отходов их жизнедеятельности. Невысокий барьер мешает грызунам сбежать через открытую дверь.

Существа. Эти крысы — корм для вирмлинга из области 15. После похищения драконихи кобольды перестали присматривать за ними, и воспользовавшиеся этим грызуны подточили крепления барьера. Спустя один раунд после открытия двери крысы опрокинут барьер и вырвутся наружу. Они нападают как **рой крыс [swarm of rats]** в течение 1 раунда, а затем разбегутся по подземелью.

18. Темница

Обе двери, ведущие в темницу, заперты и закрыты снаружи на засов железными стержнями. Персонаж может отпереть их, преуспев в проверке Ловкости Сл 15 с использованием воровских инструментов. Когда группа попытается открыть любую из этих дверей в присутствии кобольдов, те попросят не делать этого. Если персонажи всё же сделают это, кобольды станут враждебными к группе.

Четверо маленьких гуманоидов закованы в ржавые цепи, которые прикреплены к большому ржавому штырю, торчащему из пола. В углу комнаты лежат несколько сломанных орудий и расколотых щитов.

Существа. Четырёх **гоблинов**, скованных цепями, взяли в плен после нескольких стычек. Время от времени кобольды выводят одного пленника из тюремной камеры и возвращают его гоблинам за выкуп в размере 2к10 см. Оставшиеся несчастные попадают в котёл повара кобольдов. После появления персонажей гоблины начинают скулить и жалобно съёживаться. Персонаж может вскрыть замки на цепях, преуспев в проверке Ловкости Сл 15 с использованием воровских инструментов, разомкнуть оковы (преуспев в проверке Силы Сл 20) или сломать их (КД 15, 60 хитов).

Гоблины пообещают персонажам всё, что угодно за своё освобождение, включая безопасный проход и аудиенцию у вождя племени. Однако не могут предоставить никаких гарантий. Кроме того, если персонажи освободят гоблинов, все их договорённости с кобольдами будут аннулированы. Освобождённые гоблины сбегут при первых признаках опасности и предадут своих спасителей, если те вступят в бой с их соплеменниками.

19. Зал драконов

По всей длине этого большого зала тянутся два ряда мраморных колонн с рельефной резьбой в виде переплетающихся драконов.

Существа. Элитный отряд из трёх кобольдов (у каждого 7 хитов) с честью патрулирует зал. Стражи пристально наблюдают за дверью в область 24, через которую появляются гоблинские налётчики. Эти кобольды реагируют на появление персонажей так же, как и стражники из области 16. Если искатели приключений направляются в область 21 без враждебных намерений, то отряд сопровождает их прямо к Юсдрэйлу.

Развитие событий. Сражение в этой области, вероятно, закончится смертью группы. Все кобольды из соседних областей придут в комнату в качестве подкрепления. Юсдрэйл и двое её стражей появятся из области 21 в начале второго раунда боя. В начале пятого раунда в бой вступят кобольды из области 16 к юго-западу от зала. В начале восьмого раунда к бою присоединятся кобольды из области 23. Не забудьте записать кобольдов, покинувших свой первоначальный пост и погибших здесь, для возможного использования в будущем.

20. Колония кобольдов

Прочная деревянная дверь в жилые помещения кобольдов заперта изнутри. Персонажи должны назвать правильный пароль (слово «Щекотка!», произнесённое на Драконьем; см. область 15) или преуспеть в проверке Харизмы (Обман) Сл 15, чтобы убедить кобольдов отпереть дверь. В противном случае те будут впускать только стражников, возвращающихся после смены караула.

Этот широкий и высокий зал освещают несколько небольших дымящихся костров. Сквозь клубы дыма можно заметить колья, дубильные стойки и другие предметы примитивной культуры. Несколько маленьких фигур спуют по своим делам или отдыхают.

В комнате двадцать четыре существа, но только трое **кобольдов** — умелые воины, способные бросить вызов непрошеным гостям. Семь других используют блок статистики **обывателя [commoner]**, за исключением того, что у них 3 хита, а бросок атаки и урона уменьшен на 1. Остальные члены племени слишком молоды, стары или трусливы, чтобы защитить себя. Они сбегут с поля боя, а их убийство не принесёт опыт. Даже способные сражаться кобольды, оставшись в меньшинстве, предпочтут ретироваться.

Все местные в ответ на любые вопросы говорят: «Спросите Юсдрэйла».

Нападение на этих кобольдов повлечёт за собой прибытие подкреплений, как это описано в области 19. Они придут на 1 раунд позже из-за дополнительного расстояния, которое необходимо преодолеть.

21. Драконий трон

У западной стены стоит невысокий трон из каменных обломков, сложенных у старого алтаря. На его столешнице лежит множество мелких предметов, а на той части, что служит спинкой трона, вырезан барельеф в виде стоящего на задних лапах дракона. В его челюстях крепко зажат металлический ключ.

Существа. На троне почти постоянно восседает вождь племени **Юсдрэйл** (см. приложение В), которую охраняют два элитных **кобольда** (у каждого 7 хитов). Юсдрэйл не враждебна и готова поговорить с персонажами, если те не убивали кобольдов (или смогли это скрыть). Предводительница кобольдов в ярости нападёт на персонажей, которые настроят её против себя во время разговора.

Юсдрэйл может ответить на следующие вопросы:

Откуда здесь появились кобольды? «Кобольды — наследники драконов. Как самая могучая из моего народа, я решила привести нескольких храбрецов в это древнее святое место, где когда-то поклонялись драконам». Юсдрэйл ничего неизвестно об истории крепости, кроме имени почитаемого дракона — Ашардалон.

Что вам известно о гоблинах/фруктах/Белаке?

«Отверженный живёт внизу. Он выращивает яблоко, и отдаёт его гоблинам. Эти гоблины, укравшие дракона, служат ему!»

Что вам известно о ветвистых заразах? «Они — питомцы Отверженного. Их очень много в Сумеречной роще».

Что вам известно о пропавших искателях приключений? «Они пошли сражаться с гоблинами и не вернулись».

Кто украл вашего вирмлинга? «Это сделали гоблины!

Если вы вернёте нам Калкрикс, я награжу вас.

Мипо может составить вам компанию».

Если персонажи согласятся вернуть дракониху, кобольды укажут им путь в коридор, соединяющий области 15 и 25, — «чёрный ход» на территорию гоблинов. Юсдрэйл и её последователям неизвестны подробности об их логове. Если персонажи возьмут с собой Мипо, он сможет провести их прямо туда. Его вероятная, смерть — приемлемая цена за спасение вирмлинга.

В награду группа получит ключ из пасти дракона на алтаре или любые два предмета, лежащие на нём. Кроме того, Юсдрэйл готова продать ключ за 50 зм.

Развитие событий. Сражение в этой области повлечёт за собой прибытие патрулей, как описано в области 19.

Если персонажи вернут Калкрикс, они могут договориться с Юсдрэйл о совместной атаке на оставшихся гоблинов. Вы сами должны определить размер этой помощи.

Сокровища. Ключ, зажатый в пасти резного дракона, открывает дверь в область 7. У Юсдрэйл есть ключи к дверям и цепям в области 18, ключ от дверей, ведущих в область 24, и ключ от клетки из области 15, а также 35 зм.

Предметы, лежащие на алтаре: *Перо Кваля* (дерево) [*Quaal's feather token (tree)*], три *свитка заклинаний* (*доспехи мага [mage armor]*, *паук [spider climb]*, *открывание [knock]*), и флажка с тремя дозами *эликсира здоровья [elixir of health]*.

22. Кладовая

В этом помещении воняет гниющим мясом. С потолка свисают ржавые железные крюки, и на некоторых из них висят освежёванные туши крупных вредителей, толстые стебли лишайников и несколько массивных панцирей насекомых. На маленькой потрёпанной скамейке у южной стены лежат едва пригодные разделочные инструменты и ржавые ножи для снятия шкур.

Кобольды добывают еду для своего племени в Подземье и хранят её в этом помещении. Подгнившее мясо принадлежало крысам, летучим мышам, огромным пещерным сверчкам, жукам, гоблинам и паукам. Помимо него в комнате растут различные грибы и лишайники.

23. Проход в подземье

Пол в восточной части этой комнаты частично обрушился и обнажил туннель. Ширина, высота и направление в этом подземном коридоре часто меняются, выдавая его естественное происхождение. На одной из стен помещения висит охотничье снаряжение, а рядом лежат несколько тюфяков.



Через этот природный туннель кобольды пришли в Цитадель Вечной Тени и продолжают пользоваться им для охоты и собирательства в Подземье.

Проход ведёт куда-то за пределы этого приключения, возможно, к специально созданному для группы месту.

Существа. Здесь разбили лагерь три **кобольда** — охотники и стражи туннеля. Они всегда находятся в комнате, если не отправились в качестве подкрепления в ближайшие области. Существа ведут себя с персонажами также, как кобольды из области 16.

24. Коридор с ловушкой

Двери с двух концов коридора заперты. Персонаж может открыть их, преуспев в проверке Ловкости Сл 20 с использованием воровских инструментов.

На противоположном конце коридора длиной двадцать футов находится ещё одна дверь.

Замаскированная яма. Расположение спрятанного люка указано на карте. Ловушку можно безопасно обойти по участкам шириной 2 фута, расположенных между стенами комнаты и краями ямы. Персонаж, преуспевший в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 15, заметит выступающий край люка. После этого существо, преуспевшее в проверке Интеллекта (Расследование) Сл 10, определит местоположения безопасных проходов через яму, а также поймет механизм работы ловушки.

Если существо наступит на люк, тот откроется, и оно провалится на 10 футов вниз в яму. Персонаж может заклинить люк узким предметом, например, железным шипом, преуспев в проверке Ловкости Сл 15 с использованием воровских инструментов.

Кобольды регулярно проверяют ловушку и при необходимости перезапускают механизм.

25. ПУСТОЙ ЗАЛ

Два пустых зала в восточной части крепости совершенно одинаковы.

В этом пустом зале лишь грязь, крысиный помёт и разбитая брусчатка.

Исследование. Персонаж, преуспевший в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 15, заметит следы на пыльном полу. Некоторые из них были оставлены крысами, другие — Гуманоидами. Персонаж, преуспевший в проверке Мудрости (Выживание) Сл 15, определит, что крысиным следам, вероятно, не больше дня, а следам Гуманоидов — почти месяц. Их оставили три или четыре существа размером с человека, которые отправились на север.

Ловушка. На двери между этим помещением и областью 31 находится ловушка. Она описана в области 31.

26. ВЫСОХШИЙ ФОНТАН

По пыльному полу разбросаны каменные обломки и щебень, а в восточную стену встроен изящный фонтан. Несмотря на трещины и пятна, резное изображение ныряющего в воду дракона сохранило свою красоту. В западной стене находится покрытая резьбой каменная дверь.

Исследование. На полу среди обломков и пыли можно обнаружить те же следы, что описаны в области 25.

Фонтан. Чаша фонтана покрыта тонким слоем накипи, но в остальном абсолютно сухая. Заклинание *обнаружение магии* [detect magic] покажет слабую ауру магии школы Вызова, излучаемую фонтаном. Персонаж, преуспевший в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 15, заметит почти стёршуюся от времени надпись на Драконьем на лицевой стороне чаши: «Да будет огонь».

При произнесении этой фразы вслух на Драконьем магия сработает в последний раз. Из пасти ныряющего дракона начнёт медленно вытекать красноватая жидкость и скапливаться в чаше фонтана. Собранную жидкость можно использовать как *зелье огненного дыхания* [potion of fire breath]. После этого фонтан потеряет свою магию.

Западная дверь. На западную дверь нанесена резьба в виде драконьих скелетов. Надпись на Драконьем гласит: «Порицай мёртвых, откроешь путь». Воздух заметно прохладнее в пределах 5 футов от двери, холодной на ощупь.

Запертую дверь можно открыть, наложив на неё заклинание *открывание* [knock] или эффект, изгоняющий нежить. После этого дверь засияет призрачным голубым светом и бесшумно распахнётся.

Косящее лезвие. При попытке открыть дверь без наложения на неё заклинания или эффекта изгнания нежити, из паза в потолке на высоте 10 футов выскочит косящее лезвие, нацеленное на область непосредственно перед дверью: +5 к попаданию, 4 (1к8) рубящего урона.

Паз до срабатывания ловушки может заметить только персонаж, преуспевший в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 20.

Обнаруженное отверстие можно заблокировать железным шипом или подобным предметом. Обезвреживающий ловушку персонаж должен преуспеть в проверке Ловкости или Силы Сл 15. При провале стопор выпадает при срабатывании ловушки. В качестве альтернативы, персонаж может вытащить механизм ловушки из паза и разобрать его, преуспев в проверке Ловкости Сл 20 с использованием воровских инструментов. Любая из этих задач займёт примерно минуту.

27. СВАТИЛИЩЕ

Пять пыльных саркофагов — три у северной стены и два у южной — стоят в дальнем конце этого тихого зала. На крышках каменных гробов вырезаны благородные, похожие на эльфов гуманоиды в церемониальных одеждах. Посередине западной стены стоит чёрный обсидиановый алтарь с резными драконами. На нём ярко горит одинокая свеча, а рядом лежат маленький свисток и хрустальная колба.

Существа. Если персонажи потревожат алтарь или откроют саркофаг, из каменных гробов одновременно встанут пять **скелетов** и нападут на персонажей. Эти существа будут преследовать тех, кто попытается убежать.

Сокровища. На свечу наложено заклинание *вечный огонь* [continual flame], а в колбе находится *зелье сопротивления (огонь)* [potion of resistance (fire)]. На хрустальном свистке написано его имя на Дварфийском — *Зовущий в ночи* (см. приложение А). Персонаж, преуспевший в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 20, может обнаружить потайную нишу, в которой лежит шкатулка с шестью огранёнными в форме драконов оливинами (10 зм каждый).

28. КИШАЩИЕ КРЫСАМИ КАМЕРЫ

В этой части коридора расположены шесть приоткрытых дверей, а воздух вокруг пахнет мускусом.

Двери ведут в небольшие камеры. Каждая из них приоткрыта настолько, чтобы существо Маленького размера или меньше смогло проскользнуть внутрь, не распахнув её ещё больше.

Существа. В двух самых южных камерах и одной северо-восточной находятся заброшенные гнёзда гигантских крыс. В остальных камерах обитает по одной **гигантской крысе**. Любой шум или свет в этой области привлечёт внимание всех трёх грызунов.

Исследование. Персонаж, преуспевший в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 15, заметит в пыли на полу следы. Некоторые из них оставлены крысами, другие — гуманоидами. Персонаж, преуспевший в проверке Мудрости (Выживание) Сл 15, также заметит, что следы грызунов появились совсем недавно, возможно, не позже минуты назад, а следы Гуманоидов были оставлены четырьмя существами размером с человека почти месяц назад. Они ведут на север, а после три пары возвращаются назад.

Сокровища. В обнаруженных персонажами гнёздах крыс лежат блестяшки, собранные их бывшими обитателями. После обыска в каждом можно обнаружить 2к6 – 2 см, 1к6 – 1 зм и 1к4 – 1 драгоценных камней (5 зм каждый).

29. ОБЕЗВРЕЖЕННЫЕ ЛОВУШКИ

В мощёном булыжниками полу зияют два открытых люка, заблокированных железными шипами. В северную стену встроены высохший фонтан, на котором вырезан выгнувшийся аркой ныряющий дракон. В комнате витает слабый запах гнили.

Исследование. Две области, отмеченные на карте, — это ловушки, которые обезвредила пропавшая группа искателей приключений. Под каждым люком находится яма глубиной 20 футов, в которой лежат лишь крысиные кости, ржавые куски металла и грязи.

Для обнаружения и следования по следам пропавшей группы необходимо преуспеть в проверках, описанных в области 28. Они огибают ловушки и ведут к деревянной двери в западной стене.

Развитие событий. Если персонажи в этом зале будут шуметь или разговаривать дольше 3 раундов, они привлекают внимание обитателей области 30, которые подготовят засаду.

Фонтан с ловушкой. Высохший фонтан у северной стены очень похож на описанный в области 26. Заклинание *обнаружение магии* [detect magic] покажет слабую ауру магии школы Воплощения, излучаемую фонтаном. Персонаж, преуспевший в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 20, заметит подозрительные металлические трубки в пасти дракона, а также маленькую ржавую железную канистру. Также персонаж, преуспевший в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 15, заметит почти стёршуюся надпись на Драконьем на лицевой части чаши: «Да будет смерть».

При произнесении этой фразы вслух на Драконьем сработает ловушка. Пасть дракона распылит ядовитый туман в 20-футовом кубе, израсходовав последний заряд из канистры. Персонажи внутри этой области должны преуспеть в спасброске Телосложения Сл 10. При провале существо получает 5 (1к10) урона ядом и станет отравленным на 10 минут. При успехе существо получает только половину урона ядом и станет отравленным на 1 минуту.

Западная дверь. Подошедший к западной двери персонаж может почувствовать запах тухлого мяса на противоположной стороне.

30. МАМА-КРЫСА

В воздухе витает тяжёлый запах от погрызенных тушек пещерных крыс, других вредителей и тел нескольких гуманоидов. Трупы лежат на настиле из грязи, старых костей, волос и меха, похожем на огромное мерзкое гнездо.

Исследование. В комнате лежат несколько трупов гуманоидов: два гоблина, кобольд и один человек — мужчина из пропавшей группы искателей приключений (следопыт Каракас).

Существа. В области живут три **гигантские крысы** и чудовищно раздувшаяся самка **больной гигантской крысы** [diseased giant rat]. Она — Среднего размера (6 футов в длину), у неё 16 хитов, бонус +5 к попаданию и показатель опасности 1/4 (50 опыта). Гоблины называют её Гуташ (Разбухшая). Все спящие по Цитадели Вечной тени гигантские крысы — её потомки. Эти существа нападут и попытаются съесть всех незваных гостей.

Сокровища. Покопавшись в мусоре в течение 10 минут, персонажи могут найти 312 см, 68 зм и 3 драгоценных камня (25 зм каждый). На трупе следопыта и рядом с ним находятся несколько предметов: проклёпанный кожаный доспех, пять кинжалов, длинный лук, рюкзак (внутри него бурдюк с водой, один рацион, спальник, трутница и три факела), колчан с шестью стрелами, *зелье лечения* [potion of healing] и кошель с 17 зм. На золотом кольце (10 зм) на пальце следопыта выгравировано имя Каракас на Общем.

31. КОРИДОР С КАЛТРОПАМИ

Ведущая в этот коридор дверь закрыта и снабжена колокольчиком, звенящим при открытии. Чтобы избежать срабатывания сигнализации, нужно открывать дверь очень медленно.

Персонаж, осторожно открывающий дверь и преуспевший в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 15, вовремя заметит прикреплённый к ней примерно в 3 футах над полом колокольчик. Также персонаж, осматривающий дверь и преуспевший в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 15, заметит на двери следы, оставленные гоблинами при установке колокольчика.

Сигнализация предупреждает гоблинов в области 32. Они ныряют за невысокую стену и готовятся напасть из-за укрытия на незваных гостей, вошедших в коридор.

Зал шириной в десять футов щедро усыпан острыми калтропами. Проход в комнату у северной стены частично перекрыт каменной зубчатой стеной, скреплённой известковым раствором, высотой в три фута.

Калтропы. Пол в коридоре усыпан калтропами (см. раздел «Снаряжение» в главе 5 «Книги игрока»).

Существа. Если два **гоблина** из области 32 будут осведомлены о присутствии незваных гостей, они нападут на персонажей, выскочив из-за стены. Существа атакуют дальнебойными атаками, пока группа преодолевает коридор.

Сокровища. На полу разбросано около двухсот калтропов.

32. ВОРОТА ГОБЛИНОВ

Потёртые шкуры, кострище, а также пол и стены этой комнаты покрыты пятнами грязи. Видимо, здесь уже много лет обитают существа, мало заботящиеся о своей гигиене. Проход в восточной части южной стены перекрыт низкой зубчатой преградой, грубо сложенной из камня.



Существа. За неровной стеной высотой 3 фута стоят два **гоблина**. Они враждебны к незванным гостям, но не торопятся умирать, столкнувшись с превосходящей силой. Попад в плен, эти гоблины готовы поделиться информацией, которой также владеет Эрки Брёвнос из области 34.

Развитие событий. Если одному из гоблинов удастся ускользнуть, тот предупредит соплеменников в области 33. Предупреждённые существа подготовят в этой области засаду для незванных гостей.

Исследование. При обыске комнаты можно обнаружить сгнившее вяленое мясо, скисшее вино в потрёпанных бурдюках и прочий хлам.

33. СТРЕЛЬБИЩЕ

Прислушавшись, за любой из дверей, ведущих на стрельбище, персонаж может услышать голоса практикующихся в стрельбе гоблинов.

На потрескавшемся мощёном полу лежат десятки затупленных и сломанных стрел. Остальные торчат в трёх плохо сшитых мишенях размером с человека, висящих вдоль южной стены. Северная треть комнаты отделена от южной зубчатой стеной, грубо сложенной из камня. На северной стороне от неё расположен базовый лагерь с костром и несколькими маленькими железными котелками.

Существа. Трое **гоблинов**, которым поручено охранять комнату, тренируются в стрельбе из лука по мишеням из мешковины, набитых волосами и мехом, которые издалика напоминают людей и эльфов. В остальное время они злоупотребляют гоблинским вином.

Во время боя гоблины стреляют в своих противников, укрывшись за 3-футовой стеной.

Сокровища. У одного из гоблинов есть серебряная дварфийская фляга (50 зм), наполненная гадким гоблинским вином. У другого находится ключ от запертой двери в область 34.

Развитие событий. Если сражение будет складываться не в пользу гоблинов, один из них попытается сбежать в область 39, чтобы предупредить своих воинов.

34. ГОБЛИНСКИЙ ОСТРОГ

Закрытая деревянная дверь заперта. Персонаж, преуспевший в проверке Ловкости Сл 15 с использованием воровских инструментов, сможет отпереть её.

В этой комнате с низким потолком давно не убирались. В пол рядом с дверью вбит большой железный штырь, в глубине комнаты стоит маленькая железная клетка, а к стенам прикреплены несколько ржавых кандалов, к которым прикованы несколько истлевших скелетов.

Существа. К железному штырю толстой верёвкой привязаны трое **кобольдов**. Внутри клетки, с трудом помещаясь в ней, лежит избитый гном. Спаси кобольдов легко — достаточно отвязать их от штыря. Для спасения гнома персонаж должен преуспеть в проверке Силы Сл 15, чтобы разогнуть прутья, или преуспеть в проверке Ловкости Сл 15 с использованием воровских инструментов, чтобы открыть замок клетки.

Кобольдам известно, что гоблины, вероятно, попытаются получить за них выкуп. Существа не доверяют персонажам, не желают освобождения, и не будут помогать искателям приключений. Тем не менее, освобождённые кобольды обратятся в бегство, если им укажут безопасный путь. Им мало что известно, но существа положительно реагируют на присутствие Мипо или намерение персонажей освободить Кал-крикс.

Гнома зовут Эрки Брёвнос. Он **прислужник [acolyte]** с 17 (5к6) хитами и может говорить на Общем, Гномьем, Гоблинском и Драконьем. У него есть классовое умение жреца Божественный канал: Изгнание нежити, которое он может использовать один раз до короткого или продолжительного отдыха.

После освобождения он вежливо ответит на вопросы. Ему известна следующая информация:

Как ты здесь оказался? «Несколько месяцев назад я отправился в поисках удачи по Старой дороге. Мне не повезло, и меня поймали гоблины-разбойники. С тех пор я нахожусь здесь. Лишь молитвы моему божеству придавали мне сил. Я уверен, что без них я бы умер от голода и побоев».

Что тебе известно о гоблинах или Белаке? «Я слышал разговоры гоблинов про Сумеречную рощу внизу. Злобный старик по имени Белак, который, как я полагаю, является заклинателем, ухаживает за волшебным садом и собирает плоды дерева Галтиас. Гоблины произносят это имя шёпотом, полным ужаса. На этом дереве и растёт волшебный плод».

Что тебе известно о фрукте? «Плод Солнцеворота, восстанавливает дух и жизненные силы вкушившего его. Бледный фрукт Макушки зимы, наоборот, поглощает и дух, и жизненные силы. Белак позволяет гоблинам продавать плоды на поверхности, но я не знаю почему».

Что тебе известно о ветвистых заразах? «Ветвистые заразы обитают на нижнем уровне рядом с древом Галтиас».

Что тебе известно о пропавшей группе искателей приключений? «Больше месяца назад гоблины поймали троих, и какое-то время они провели здесь. Их звали: Талген, Шарвин и сэр Брэфорд. Гоблины увели их спустя неделю, когда Белах потребовал привести их. Это последнее, что я слышал об этих людях».

Развитие событий. Эрки Брёвнос попросит персонажей взять его в группу в качестве временного союзника, если те сами не попросят его об этом. Гном может стать верным товарищем, однако в настоящее время у него нет никакого снаряжения. Персонажи, освободившие Эрки, получат 50 опыта.

Кандалы. Ржавые железные кандалы можно надеть на Маленькое или Среднее существо. Персонажам, которых взяли в плен (см. область 36), потребуется преуспеть в проверке Ловкости Сл 20, чтобы выскользнуть из кандалов. Их также можно сломать, преуспев в проверке Силы Сл 20. Другой персонаж может взломать замок на кандалах, преуспев в проверке Ловкости Сл 15 с использованием воровских инструментов. У кандалов КД 15 и 15 хитов.

35. КОРИДОР С ЛОВУШКОЙ

Замаскированная яма. Расположение спрятанного люка указано на карте. Ловушку можно безопасно обойти по участкам шириной 2 фута, расположенным между стенами комнаты и краями ямы. Персонаж, преуспевший в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 15, заметит выступающий край люка. После этого существо, преуспевшее в проверке Интеллекта (Расследование) Сл 10, определит местоположения безопасных проходов через яму, а также механизм работы ловушки.

Если существо наступит на люк, тот откроется, и оно провалится на 10 футов вниз в яму. Персонаж может заклинить люк узким предметом, например, железным шипом, преуспев в проверке Ловкости Сл 15 с использованием воровских инструментов.

Развитие событий. Если персонажи упадут в яму или будут шуметь, гоблинам в области 36 к северу станет известно о незваных гостях. Они придут в область спустя 2 раунда. Гоблины также проверят ловушку, и при необходимости перезапустят механизм.

Сокровища. Персонаж, обыскавший яму и преуспевший в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 15, обнаружит старинное золотое кольцо с сапфиром (25 зм).

36. ГОБЛИНЫ-РАЗБОЙНИКИ

Три комнаты в северной части крепости служат жилыми помещениями для гоблинов-разбойников. Они совершенно одинаковые.

Судя по жуткой вони, кучам мусора и отбросам здесь уже много лет обитают существа, мало заботящиеся о своей гигиене. Старое кострище окружают шесть коек — рваных шкур, натянутых на хлипкие каркасы. Потрёпанная кухонная утварь лежит вперемешку со сломенными оружием и изношенными доспехами.

Существа. Когда персонажи входят в комнату, в ней находятся трое **гоблинов**, с гордостью называющих себя разбойниками. В лучшие времена не меньше двух разбойничьих отрядов следили за Старой дорогой и грабили путников. Теперь они изредка промышляют охотой в диких местах Подземья (см. область 43) или грабят кобольдов.

Развитие событий. Гоблины попытаются вырубить персонажей и захватить их в плен, после чего закут их в кандалы в области 34, а захваченное снаряжение отнесут своему вождю в область 41. Разбойники, вероятно, предложат жителям Дубового холма выкупить пленников. Керовин Хакрели заплатит выкуп и вычтет уплаченную сумму из будущей награды персонажей.

Если сражение будет складываться не в пользу гоблинов, один из них попытается сбежать в область 39, чтобы предупредить своих воинов.

Исследование. При обыске комнаты можно обнаружить сгнившее вяленое мясо, скисшее вино в потрёпанных бурдюках и прочий хлам.

37. ТРОФЕЙНАЯ КОМНАТА

Обе деревянные двери, ведущие в трофейную комнату, заперты. Персонаж может отпереть любую из запертых дверей, преуспев в проверке Ловкости Сл 15 с использованием воровских инструментов.

Стены этой комнаты украшают неряшливо изготовленные чучела голов животных. Среди них крупный рогатый скот, крысы и другие не слишком впечатляющие экземпляры. Однако есть несколько жутких трофеев, включая пару голов кобольдов. По периметру комнаты валяются жертвы чьей-то необузданной ярости — раздавленные и сломанные шкафы и столики. В центре установлен ржавый железный штырь, к которому прикреплен обрывок цепи. Тонкие пятна инея покрывают участки пола, стен и камней.

Существо. Изначально **вирмлинг белого дракона [white dragon wyrmling]** Калкрикс находится вне поля зрения вошедших персонажей и отдыхает за сломанным столом. Гоблины связали её железной цепью, однако она вырвалась на свободу и переломала всю мебель в комнате. Поймавший дракониху Балсаг ещё не вернулся, чтобы утихомирить её, а другие гоблины боятся войти внутрь.

Вирмлинг считает, что её нынешнее положение лучше, чем статус домашнего любимца кобольдов. Она настроена враждебно ко всем вошедшим в комнату. Если персонажей сопровождает Мипо, дракониха нападет сначала на него.

Сокровища. Вирмлинг обыскала комнату и собрала все ценные вещи в своём гнезде за столом. Среди них нефритовая статуэтка дракона (20 зм), хрустальный кубок (5 зм) и двадцать четыре столовых предмета из серебра (1 зм каждый).

Особое внимание привлекает запечатанный костяной контейнер для свитков с вырезанным на нём словом «Хундрукар» на Дварфийском. Внутри футляра находится старинный пергамент, почти уничтоженный временем и сыростью, но на нём всё ещё можно прочитать короткий отрывок на Дварфийском: «... немногие оставшиеся. По приказу Даргеддина Чёрного мы создали тайный дварфийский редут. Никто не отыщет нас, однако ...» Контейнер с пергаментом можно продать кому-то из дварфов за 100 зм, хотя для большинства данная информация не представляет ценности.



38. Кладовая ГОБЛИНОВ

Северная и южная стены этой комнаты до половины потолка заставлены криво сколоченными бочками, коробками и ящиками. Между ними есть свободный проход от восточной до западной двери.

В этой кладовой с двумя входами, гоблины хранят запасы затхлой воды, вина и провианта. Также здесь находятся пять пинт масла, а также несколько бочонков с надписью «Эльфийский десерт» на Гоблинском.

39. ДРАКОНЬЯ ДЫМКА

Вдоль этого зала прерывисто горят огни нескольких факелов в простых держателях, наполняя воздух дымом, а по всей его длине тянутся два ряда мраморных колонн с рельефной резьбой в виде переплетающихся драконов.

Зал освещён горящими факелами, однако область считается слабо заслонённой из-за дыма. Благодаря естественному притоку воздуха, дымка не вызывает удушения.

Любой громкий шум в зале привлечёт внимание гоблинов из области 36 на юге и области 40. Существа в области 40 подготовятся к встрече с незваными гостями, но не покинут своего поста, а гоблины из области 36 появятся спустя 2 раунда.

40. ГОБЛИНВИЛЛЬ

Прислушавшись, любой персонаж в пределах 10 футов от двери, ведущей в основную область обитания гоблинов, может услышать голоса за ней, если существ заранее не предупредили об опасности.

Когда-то давно логово гоблинов, нынче покрытое многолетним слоем продуктов их жизнедеятельности, было прекрасным собором. Множество настенных и напольных фонарей со светящимися внутри них грибами наполняют помещение фиолетовым светом. Десятки существ занимаются повседневными делами, ругаются и дерутся. Вдоль южной стены свалена огромная груда различных предметов: колёса телег, сломанные доспехи, ржавое оружие, сундуки, небольшие статуи, антикварная мебель и произведения искусства.

Существа. По прибытии персонажи застанут здесь тридцать четырёх существ, но лишь четверо из **гоблинов** — воины. Десять других используют блок статистики **обывателя**, за исключением того, что у них 3 хита, а бросок атаки и урона уменьшен на 1. Остальные двадцать существ слишком слабы или слишком трусливы, чтобы защитить себя. Они бегут с поля боя через самый северный или восточный выход. В первые мгновения сражения произойдёт массовое паническое бегство, и даже способные сражаться гоблины предпочтут присоединиться к толпе вместо того, чтобы не быть раздавленными. Убийство небоевых персонажей не приносит опыт.

Этим гоблиноидам известна та же информация, что и Эрки из области 34, но в более простой форме.

Развитие событий. Сражение с этими гоблинами повлечёт за собой прибытие подкрепления из области 36, а вождь гоблинов в области 41 почувствует что-то неладное. Он может послать шаманку гоблинов Гренл, чтобы защитить племя.

Исследование. Гоблины собирают фосфоресцирующие грибы в роще внизу. Им нужен свет для работы вблизи, например, чтения, к тому же грибы вполне съедобны. В области много простой утвари для приготовления пищи, инструментов для снятия и дубления шкур и прочих бытовых предметов. Обычно за едой гоблины спускаются в Подземье через проход в области 43.

Сокровища. Среди снаряжения племени рядом с постелью шаманки лежат комплект целителя и инструменты отравителя.

В гряде вещей у южной стены собраны трофеи племени вперемешку с прочим хламом, забранным у жертв. Покопавшись в вещах, персонажи могут найти практически любое обычное снаряжение, стоимостью не больше 5 зм. Персонаж, преуспевший в двух отдельных проверках Мудрости (Восприятие) Сл 15, обнаружит два ценных предмета: изящную статую зальфийского божества Кореллона Ларетгиана из агата (30 зм) и кольчужную рубаху для Среднего существа.

41. ЗАЛ ВОЖДЯ ГОБЛИНОВ

Если гоблиноиды-стражи в зале вождя были предупреждены о нападении или слышали шум сражения в области 40, они займут позиции рядом с дверью на 10 минут, а затем по приказу предводителя выйдут в Гоблинвиль, чтобы выяснить причины беспорядка.

Пол этого куполообразного помещения диаметром сорок футов пронзает круглая шахта. Из неё исходит тусклый фиолетовый свет, который освещает хилые белые и серые лозы, которые оплели её стены. Освещение дополняют четыре горящих настенных факела, висящих на равном расстоянии по периметру зала. У северо-западного изгиба стены стоит грубый каменный трон, а большой железный сундук напротив используется в качестве подставки для ног. В большом каменном горшке за троном растёт саженец.

Существа. Дурн — вождь племени Дурбулук. Он использует блок статистики **хобгоблина**, за исключением того, что носит наборный доспех (КД 19), у него 18 хитов, бонус +4 к попаданию, бонус +1 к урону, а значение Силы равно 15 (+2). Из-за этих изменений его показатель опасности повышается до 1 (200 опыта). Вне боя Дурн сидит на троне, а трое других **хобгоблинов** стоят рядом или отдыхают на каменных скамейках.

Шаманка Гренл — советница вождя. Она использует блок статистики **гоблина**, за исключением того, что у неё 10 (3кб) хитов, значение Мудрости равно 13 (+1) и есть следующая особенность:

Использование заклинаний. Гренл является заклинателем 1-го уровня. Её базовой характеристикой является Мудрость (Сл спасброска против заклинания 11, +3 к попаданию атаками заклинаниями). У неё подготовлены следующие заклинания жреца:

Заговоры (неограниченно): *чудотворство* [thaumaturgy], *ядовитые брызги* [poison spray]
1 уровень (2 ячейки): *нанесение ран* [inflict wounds], *порча* [bane]

В каменном горшке живёт питомец Дурна — **ветвистая зараза**, которую ему подарил Белак Отверженный. Гоблины из области 40 время от времени заходят в зал, чтобы позаботиться о нуждах элиты племени, страдающей от безделья.

Развитие событий. У Дурна есть зелье лечения [potion of healing] и два флакона противоядия, а у Гренлы — *свитки заклинаний озонь feu* [faerie fire] и *поспешное отступление* [expeditious retreat].

Гоблины из области 40 не будут участвовать в сражении здесь, если услышат шум битвы за северо-западной дверью. Однако, если сражение будет складываться не в пользу вождя, тот может открыть дверь в область 40, чтобы позвать на помощь или отступить туда для продолжения сражения.

Дурн не может сдаться, боясь потерять свой авторитет, особенно, если среди его противников будут кобольды. В крайнем случае Дурн может согласиться на переговоры, если их результат позволит ему избежать смерти. Тем не менее его позиция должна выглядеть сильной, поэтому вождь не согласится на условия капитуляции, которые покажут его слабость.

Гренл ненавидит Дурна и его хобгоблинов, которые узурпировали власть над племенем Дурбулук. Она хочет защитить своё племя, поэтому готова заключить перемирие, если хобгоблин падёт. Гренл также ненавидит Белака и в то же время завидует ему — она мечтает изгнать друида из цитадели и подчинить себе древо Галтиас.

Схваченные гоблиноиды на допросе поделаются той же самой информацией, что и Эрки из области 34, со следующим дополнением: Белак пожелал, чтобы ему доставили всех пленников живыми, но в порыве гнева Дурн убил Талгена. Поэтому, вождь отправил в Сумеречную рощу только Шарвин и сэра Брэфорда.

Шахта. Вокруг шахты возведена 2-футовая ограда, похожая на край колодца. Благодаря ей существо, которое столкнули в шахту, может попытаться избежать падения, совершив спасбросок Ловкости Сл 10. При успехе оно падает ничком у края пропасти. По стенам шахты тянутся толстые бледные лозы, по которым можно спуститься вниз или подняться вверх, как по верёвке с узлами.

Упавшее в шахту существо должно преуспеть в спасброске Ловкости Сл 15, чтобы схватиться за одну из лоз. При провале существо упадёт на пол области 42 с высоты в 80 футов.

Сундук с ловушкой. Перед тронем стоит железный сундук Дурна. Он заперт (требуется проверка Ловкости Сл 15 с использованием воровских инструментов) и снабжён ловушкой с отравленной иглой. Персонаж, преуспевший в проверке Интеллекта (Расследование) Сл 15, заметит наличие ловушки по необычным деталям в конструкции замка. Затем он может вытащить иглу из замка, преуспев в проверке Ловкости Сл 15 с использованием воровских инструментов. При провале ловушка срабатывает.

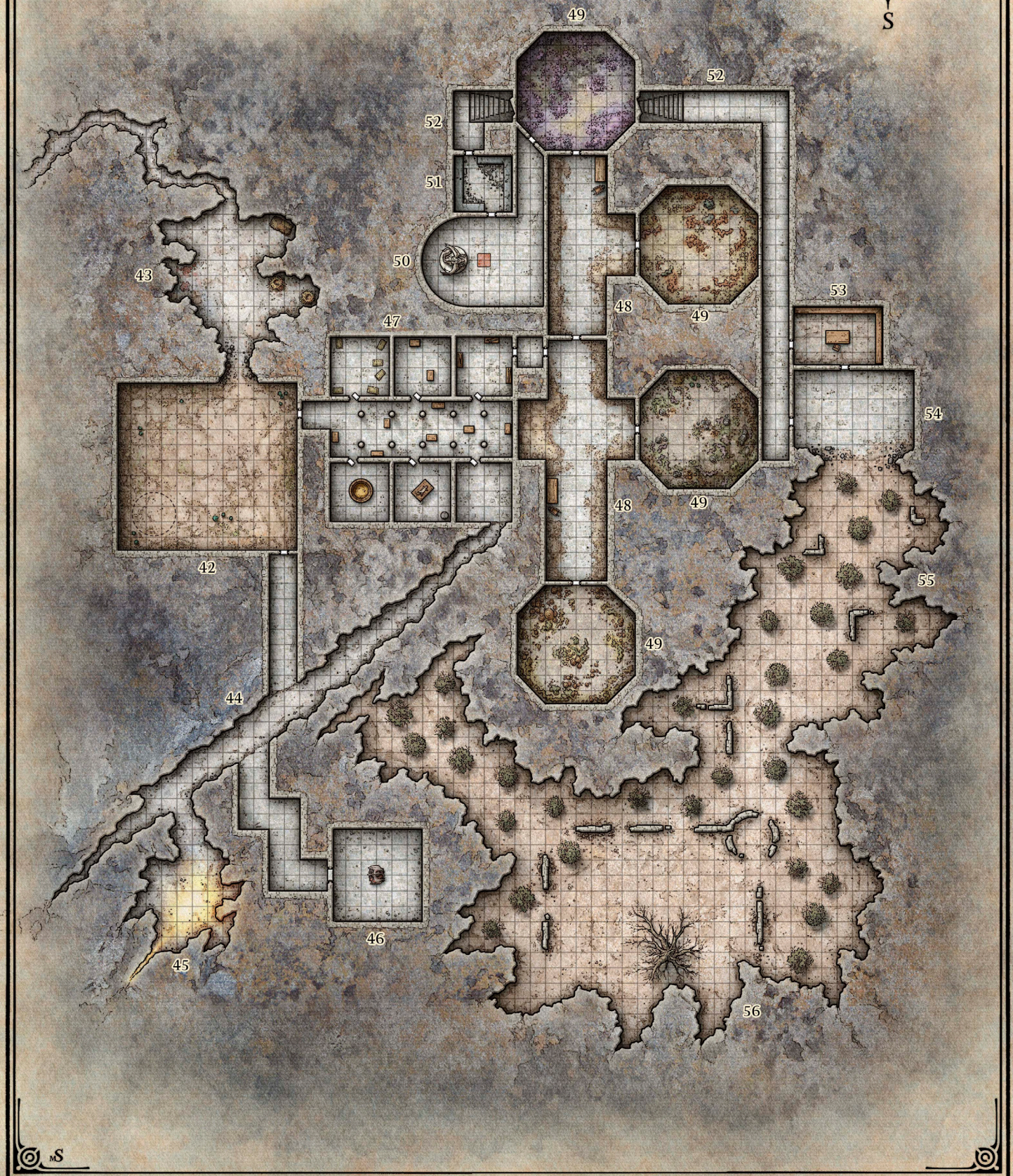
При срабатывании игла выдвигается на 3 дюйма прямо из замка. Существо в пределах досягаемости получит 1 колющего урона и должно преуспеть в спасброске Телосложения Сл 10, иначе получит 3 (1кб) урона ядом.

Сокровища. В дополнение к ценностям, упомянутым в разделе «Развитие событий», Дурн носит золотое кольцо-печатку Талгена Хакрели (20 зм) и его наборный доспех с фамильным гербом на нагрудных пластинах. Также у вождя есть ключ от своего железного сундука, а у Гренл — ключи от областей 34 и 37. Один из хобгоблинов носит серебряные серьги с лунными камнями (20 зм каждая), а другой носит колье (50 зм), по видимому, из той же парюры.

В железном сундуке Дурна лежат 231 зм и два оникса (30 зм каждый).

Роща

1 квадрат = 5 футов



КАРТА 1.2: Роща

ОБЛАСТИ РОЩИ

Роцца и крепость соединены шахтой, ведущей из области 41 в 42. Следующие области указаны на карте 1.2.

42. ЦЕНТРАЛЬНЫЙ САД

Стены и потолок этой широкой пещеры покрыты светящейся плесенью, излучающей фиолетовый свет. Влажный и прохладный воздух пропитан запахом перегноя и разложения. Пол покрывает слой почвы вперемешку с гниющей растительностью и останками пещерных животных. На этом детрите растут несколько разновидностей лишайников и грибов, а также пара саженцев.

Существа. Два **скелета** в мантиях (КД 12) служат Белаку и ухаживают за грибным садом. С помощью лопаты и ржавой тачки они перекапывают почву и разбрасывают компост. Кроме того, в саду пустили корни две взрослые **ветвистые заразы**. Они нападут из засады на незваных гостей, кроме гоблиноидов, а скелеты присоединятся к ним, атакуя их цели лопатами и причиняя 1кб дробящего урона при попадании.

Развитие событий. Спустя 3 раунда существа из области 43 появятся в саду, чтобы узнать причину переполюха.

43. ОБИТЕЛЬ ВЕЛИКОГО ОХОТНИКА

Грязный пол этой неровной пещеры испачкан кровью и пропах животным мускусом. В восточной нише, освещённой плесенью, находится убогое ложе из свалённой шерсти, прибитая к стене широкая деревянная доска, с висющим на ней разнообразным оружием и тонкий шест, на котором покоится плащ из чёрного меха. У края алькова расположились два больших крысиных гнезда из волос, увядшего лишайника и отбросов.

Существо. **Медвежатник [bugbear]** Балсаг и две его «гончие» — **гигантские крысы** с именами Хватка и Клык — обитают в природной нише пещеры. С 25% шансом находятся на охоте в момент появления персонажей. Чтобы подчеркнуть свою пугающую внешность, медвежатник носит на голове корону из оленьих рогов. Балсаг считает любое существо, не принадлежащее к племени Дурбулук, потенциальной добычей, поэтому он нападёт на любого встречного, прорывав на Гоблинском: «Приготовьтесь к встрече с котлом!»

Вход в Подземье. Во тьме северной части пещеры неровный туннель спускается вниз и поворачивает налево. Он напоминает туннель из области 23.

Сокровища. На стойке с оружием висят два копья, шесть метательных копий, один длинный меч и один двуручный меч. Персонаж, преуспевший в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 15, обнаружит под одной из лежащих шкур спрятанную коробку с 241 см и 54 зм.

44. РАЗЛОМ

В этом месте коридор разрезает засыпанный каменными обломками разлом, дно которого на два фута ниже уровня коридора. Внутри него не растёт светящаяся плесень. Коридор продолжается на противоположной стороне, хотя разлом сместил его на 10 футов к западу. Дно разлома изрешечено многочисленными норами диаметром два фута, которые уходят глубоко под землю, а в воздухе витает запах горелой земли.

На дне разлома есть небольшие норы, уходящие глубоко вниз.

45. УЗЕЛ РАЗЛОМА

Далее разлом расширяется и образует похожую на пещеру полость. Все её стены изрешечены норами диаметром два фута, и из одной исходит тусклое огненно-красное свечение.

Существо. В светящейся норе отдыхает **огненная змея [fire snake]**. Белака призвал это существо с помощью своей магии и надеется приручить её, прежде чем она станет взрослой саламандрой.

Сокровища. Белака уже преподнёс жадной змее небольшой подарок. Персонажи обнаружат в её гнезде два сапфира (50 зм каждый).

46. СТАРОЕ СВАТИЛИЩЕ

Закрытую каменную дверь в конце коридора заклинило. Персонаж должен преуспеть в проверке Силы Сл 15, чтобы открыть её.

Некоторые участки стены всё ещё украшает выцветшая плитка, но большая часть упала на пыльный пол и разбилась. В центре зала стоит изящный пьедестал из проржавевшего железа в виде стоящего на задних лапах дракона. В его пасти зажат пустой поднос.

Когда-то в этой комнате хранились важные для древнего драконьего культа реликвии. Остальные детали убранства святилища покрыты пылью и не представляют никакого интереса.

47. ЛАБОРАТОРИЯ БЕЛАКА

По всей длине этого зала тянутся два ряда мраморных колонн с рельефной резьбой в виде переплетающихся драконов, почти полностью покрытых светящейся плесенью. Потрескавшийся мощёный пол покрыт пятнами, и на нём стоит множество деревянных столиков. На них лежат ступки и пестики, небольшие инструменты, а также чаши с измельчёнными сухими листьями, рубленными ножками грибов и другими образцами растений. Многочисленные двери в этом зале приоткрыты.

Белака готовит различные экспериментальные варева в зале лаборатории и отдельных комнатах за ней (см. подразделы ниже) с помощью неуклюжих гоблинов-ассистентов. Любой шум или переполюх в основной области сразу привлечёт внимание чудовищ вокруг, хотя существа из северо-западной комнаты явятся позже остальных.



Исследование. В контейнерах на столиках в основной области хранятся перетёртые листья, грибы, кора и молотые корни. Персонаж, преуспевший в проверке Интеллекта (Природа) Сл 10, опознает множество распространённых сортов деревьев, кустарников и грибов. Все они очень бледные, как будто изголодавшиеся по солнцу.

Сокровища. Одна связка трав и припасы в основном зале содержат ингредиенты для комплекта целителя. Из инструментов и трав вокруг можно собрать набор травника и инструменты алхимика.

Северо-западная комната. В северо-западной комнате, представляющей собой неухоженную казарму, раздаётся мерный храп. На полу разложены шестнадцать маленьких лежачков из валяной шерсти. На четырёх из них сейчас спят два **гоблина** и два **гоблина-обывателя** (таких же, как и в области 40).

Юго-западная комната. В этой комнате с помощью примитивного оборудования для прессования, процеживания и разлива готовится вино, любимое как гоблинами, так и Белаком. В настоящий момент два **гоблина-обывателя** стоят босиком в винном прессе, превращая корни и грибы в кашу. Рядом с ним находится грязный резервуар для процеживания и десять двух-галлонных бочек с конечным продуктом.

Северная центральная комната. В настоящий момент два **гоблина-обывателя** ремонтируют грязные гоблинские доспехи с помощью ниток, железных игл, кожаных заплаток и других примитивных инструментов для пошива.

Южная центральная комната. Один **гоблин** и два **гоблина-обывателя** ухаживают за большой гигантской крысой, распластанной и привязанной ремнями к деревянной скамейке. Крыса страдает от ужасных древообразных опухолей размером не больше яблока. Они появились из-за действия эликсира Белака, который был создан, чтобы наделить гигантских крыс особенностями ветвистых зараз.

Остатки зелья в причудливом хрустальном флаконе (5 зм) стоят на подставке в углу комнаты. Персонаж, выпивший этот эликсир, заболит болезнью, как от укуса большой гигантской крысы (первоначальная Сл спасброска равна 15).

Северо-восточная комната. На стойках с оружием можно обнаружить пять тупых скимитаров, шесть коротких луков и сорок стрел.

Юго-восточная комната. Комната пуста, а за обрушившейся задней стеной начинается разлом (см. область 44).

48. САДОВЫЕ ГАЛЕРЕИ

Две галереи, ведущие к дендрариям, совершенно одинаковые. Двери во все соседние помещения закрыты.

Наросты светящейся плесени свисают со стен и потолка, и растут даже на брусчатке пола. Свет озаряет свободные от грибов участки грандиозного барельефа на каменных стенах. На нём изображены драконы, которые в несколько заходов обрушивают потоки огня на испуганных людей. Пол галереи наполовину засыпан почвой и компостом, на которых растёт множество хилых растений. У западной стены стоит скамейка с простейшими садовыми инструментами.

В этих галереях Белак выращивает растения с поверхности под лучами светящейся плесени.

Существо. По обеим галереям бродит **медвежатник** — садовница, которая ухаживает за растениями Белака. Она вооружена серповидной глефой с досягаемостью 10 футов, которая причиняет 2к10 + 2 рубящего урона.

Сокровища. Садовница носит с собой *зелье лечения* [potion of healing].

Развитие событий. В соседних дендрариях (области 49) обитают ещё несколько чудовищ. Эти существа могут присоединиться к сражению по вашему усмотрению, хотя звук не проникает сквозь закрытые двери и каменные стены этих четырёх областей.

49. ДЕНДРАРИИ

Границы этого восьмиугольного помещения размывает светящийся туман. Каменные стены и потолок усеяны наростами светящейся плесени и мелкими полипами, поганками и шампиньонами, дождевиками и лишайниками. Влажный воздух пахнет гнилью.

В дендрариях содержатся несколько экземпляров из традиционных экосистем Подземья, которые можно легко вырастить в этих условиях. Ведущие в них каменные двери не заперты.

Южный дендрарий. **Гоблин** и трое гоблинов-обывателей пополняют запасы грибов для области 47.

Юго-восточный дендрарий. В этом помещении некоторые культуры сожжены и мертвы. Многочисленные отверстия в стенах, полу и потолке, похожие на норы из области 45, покрывают грибы, а внутри одной из них затаилась **огненная змея** [fire snake]. Если кто-нибудь попытается ощупать норы или внимательно их осмотреть, существо выползет на поверхность. Персонаж, решивший обследовать покинутый змеей ход, может обнаружить два сапфира (50 зм каждый).

Северо-восточный дендрарий. Здесь работают три **скелета** (КД 12, их лопаты и грабли причиняют 3 (1к6) дробящего урона), которые убирают сгоревшие растения. Рядом с ними ходит **ветвистая зараза** [twig blight], враждебная к искателям приключений. Скелеты нападают на цели, атакованные ветвистой заразой.

Многочисленные отверстия в стенах, полу и потолке, похожие на норы из области 45, покрыты грибами.

Северный дендрарий. В северном помещении находятся только растения.

50. СВАТИЛИЩЕ АШАРДАЛОНА

Стены и потолок этой комнаты выложены из гранитных блоков, на которых вырезаны изображения дракона. Многие из них осыпались и разбились, усеяв пол каменными обломками. У изгиба западной стены установлена огромная мраморная статуя стоящего на задних лапах красного дракона. Глазницы дракона пусты, но из них исходит свечение, освещающее комнату красноватым светом. Сияние отбрасывает тёмно-фиолетовую тень за широкие крылья статуи. На полу перед драконом установлена круглая плита из тёмного камня диаметром пять футов. По внутреннему краю круга вырезаны руны.

Исследование. При естественном освещении становится видно, что круглая плита имеет красный цвет. Заклинание *обнаружение магии* [detect magic] покажет ауру магии школы Преобразования, излучаемую плитой и статуей. Драконьи руны по внутреннему краю означают: «Пусть силы чар осветят мой дух». Если персонаж встанет на плиту и произнесёт эту фразу вслух, то его окутает облако безвредного призрачного пламени, и он будет совершать с преимуществом все проверки Харизмы следующие 24 часа. Плитой можно воспользоваться повторно спустя 24 часа.

Существо. Во мраке за статуей дракона прячется **тень** [shadow]. Она нападёт на персонажей, которые заметят её, попытаются осмотреть плиту или забрать сокровища. Тень не преследует спасающихся бегством существ.

Сокровища. В стене за статуей находится незакреплённый камень. Персонаж может обнаружить его, преуспев в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 15. В тайнике лежат 34 зм и две фляги алхимического огня.

51. ДРАКОНЫ БИБЛИОТЕКА

Здесь полно покосившихся и упавших каменных книжных полок, между которыми остался узкий свободный проход между дверьми на противоположных стенах. В углах лежат беспорядочные кучи порванных и обгоревших страниц, переплётот и свитков.

Сокровища. Роясь в останках библиотеки, персонаж должен преуспеть в отдельных проверках Мудрости (Восприятие) Сл 15, чтобы обнаружить *свиток заклинания палящий луч* [scorching ray], *свиток заклинания мельфова кислотная стрела* [Melf's acid arrow] и том знаний о драконах в переплётот из драконьей чешуи, написанный на Драконьем (150 зм).

52. ПОДЗЕМНЫЙ ПЕРЕХОД

Отсыревшие и осыпавшиеся ступени резко уходят вниз.

Лестница спускается на 15 футов. Каменный коридор высотой 8 футов проходит примерно на глубине 7 футов под северным дендрарием (область 49), соединяя лестницы с обеих сторон перехода.

53. КАБИНЕТ БЕЛАКА

Закрытая деревянная дверь, ведущая в кабинет Белака, заперта. Персонаж может вскрыть замок, преуспев в проверке Ловкости Сл 20 с использованием воровских инструментов.

Пол этой комнаты покрывает слой грунта. Вдоль северной и восточной стен расположились деревянные стеллажи с небрежно сложенными томами и свитками, а в центре комнаты стоит грубо сколоченный стол. Плесень на потолке, по-видимому, даёт достаточно света для нескольких небольших кустов и бледных саженцев, растущих в грунте.

Исследование. В своём кабинете Белак хранит сезонные записи о росте, осадках, урожае и прочую информацию об окрестных землях за последние десять лет. На один занятный том под названием «Сокровища Повелителей огня» (на Драконьем) наложено заклинание *охранная руна (взрывная)* [glyph

of warding]. Она начертана на второй странице и срабатывает, когда кто-то откроет её. Остальная часть книги пуста.

При срабатывании она испускает магическую энергию сферой радиусом 20 футов с центром на книге. Эта сфера огибает углы. Каждое существо в этой области должно преуспеть в спасброске Ловкости Сл 12, иначе получит 22 (5к8) урона холодом при провале спасброска или половину этого урона при успехе. Холод не причинит урон остальным вещам в кабинете.

Развитие событий. Любой переполох в кабинете привлечёт внимание гоблинов из области 54, и они подготовят засаду для незваных гостей. Они выждут как минимум 10 минут, прежде чем придут узнать, что здесь произошло.

Сокровища. Персонаж должен преуспеть в отдельных проверках Мудрости (Восприятие) Сл 15, чтобы обнаружить *свиток заклинания опутыва- ние* [entangle], *свиток заклинания защита от яда* [protection from poison] и том с друидическими теориями о цикле жизни и смерти (150 зм). В ячейках стола можно найти 365 зм и четыре агата (20 зм каждый).

54. ВРАТА РОЩИ

На полу этого просевшего зала сложены кучи веток и корней. За отсутствующей южной стеной открывается вид на обширную пещеру. Светящаяся плесень покрывает неровные стены и высокий свод пещеры, раскинувшийся над сумеречной рощей чахлах терний, кустарников, саженцев и других древесных растений. Из зарослей шиповника выступают разрушенные стены и развалины пустых башен.

Существа. Четыре **гоблина** сортируют образцы растений для Белака. Они враждебны к незванным гостям, и если сражение будет складываться не в их пользу, они взовут на Гоблинском: «Помоги нам, Защитник Сумеречной рощи!»

Развитие событий. Из-за своей злобной природы ветвистые заразы из области 55 временами нападают на гоблинов. Поэтому крик гоблинов не обратит внимание всех сил пещеры на персонажей, но призвёт на помощь четырёх **ветвистых зараз** из области 55.

Исследование. Любой персонаж, всматривающийся в область 55 и преуспевший в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 10, заметит вдалеке почерневшую крону дерева Галтиас. При успехе на 3 или больше, персонаж также заметит ветвистых зараз, ползающих по области 55.

55. СУМЕРЕЧНАЯ РОЩА

Бледные и чахлые кусты шиповника жмутся друг к другу, отбрасывая на землю искривлённые тени под фиолетовым светом.

Заросли шиповника. Кусты шиповника — наиболее удачно прижившиеся наземные растения, которые Белака пересадил в Сумеречную рощу, хотя они и кажутся чахлыми и бледными, с поникшими листьями. В роще произрастают другие растения и кустарники поверхности с похожими симптомами.

Шиповник не мешает передвигаться существам Маленького размера или меньше. Более крупные существа должны потратить 2 фута перемещения за каждый 1 фут или преуспеть в спасброске Телосложения Сл 10 за каждые 10 футов перемещения. При

провале существо получит 1 колющего урона шиповником.

Участок размером 5×5 футов можно очистить от зарослей, причинив ему 20 урона любого вида, кроме урона психической энергией.

Существа. По роще бродят десять ветвистых зараз, за вычетом тех, что отправились в область 54. Пройдя 50 футов по пещере, персонажи столкнутся с 1к4 враждебными существами. Любой громкий шум, например, звуки боя или расчистки шиповника, также будут привлекать 1к4 – 1 ветвистых зараз (минимум 0) каждый раунд.

Развитие событий. Если персонажи доберутся до области 56 до того, как все ветвистые заразы присоединятся к бою, оставшиеся чудовища не станут нападать на них. Любое столкновение с криками на разных языках, кроме Гоблинского, использование ярких магических эффектов и другие заметные вещи предупредят Белака в области 56 о приближении незваных гостей.

56. ДРЕВО ГАЛТИАС

Здесь, среди зарослей шиповника, находится окружённая остатками стен поляна. Высота стен — 20 футов, что составляет половину от высоты свода этой пещеры. По периметру поляны растёт несколько различных растений, в том числе пара подозрительных саженцев. Однако всё меркнет перед тем, что находится в центре двора. Под фиолетовым светом раскинулось порочное дерево. Его почерневшие искривлённые ветви тянутся вверх, словно огромная рука скелета, вырвавшаяся из-под земли. Перед ним стоят несколько ветвистых зараз и трое людей: молодой мужчина в тяжёлой броне со щитом и мечом, молодая женщина со светлыми волосами и в роскошной дворянской мантии, а также бородатый мужчина средних лет, одетый в коричневую мантию с капюшоном и вооружённый посохом и серпом. У молодых людей абсолютно чёрные глаза и серая кожа с текстурой коры.

Существа. Белака Отверженный проводит большую часть своего времени за изучением дерева Галтиас, но отвлекается от своего занятия, когда появляются персонажи. Он — человек, **друид** [druid], и у него подготовлены следующие заклинания:

Заговоры (неограниченно): *дубинка* [shillelagh], *искусство друидов* [druidcraft], *ядовитые брызги* [poison spray]

1 уровень (4 ячейки): *волна грома* [thunderwave], *лечение ран* [cure wounds], *огонь феи* [faerie fire], *опутывание* [entangle]

2 уровень (3 ячейки): *дубовая кора* [barkskin], *пылающий шар* [flaming sphere]

Рядом с Белаком стоят **сэр Брэфорд** и **Шарвин Хакрели** (оба описаны в приложении В). Питомец Белака — **гигантская лягушка** [giant frog] Калкет — наблюдает из укрытия в ветвях дерева Галтиас. Персонаж с пассивным Восприятием 15 или выше, или же преуспевший в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 15, замечает лягушку. Когда начинается сражение, она спрыгивает вниз и вступает в бой во втором раунде. Также здесь находятся три **ветвистые заразы**.

Взаимодействие. Когда появляются персонажи, Белака громко говорит: «Постойте, вы не ведаете, что творите!» Если персонажи вступят с ним в беседу, он может поделиться следующей информацией:

Древо Галтиас

Древо Галтиас — Громадное Растение с КД 10 и 35 хитами, сопротивлением к колющему урону и иммунитетом к урону некротической энергией, психической энергией и ядом. У него есть уязвимость к урону огнём.

Плод. Каждый год на дереве созревают два волшебных плода (школа Воплощения). Оба напоминают яблоко, но они не вырастают на дереве, а выдавливаются из него, подобно кисте.

За неделю до летнего солнцестояния вырастает рубиново-красный плод. Любой, кроме Конструктов, съевший четвертую часть фрукта или больше, восстанавливает 70 хитов. Кроме того, на существе заканчиваются любые слепота и глухота, а также действующие на него болезни.

За неделю до зимнего солнцестояния вырастает бледно-белый плод. Любой, съевший четвертую часть фрукта или больше, получает 70 урона некротической энергией. Каждый плод содержит 1к4 семян. После их посадки вырастают безлистные древесные кусты, которые оживут и превратятся в ветвистые заразы спустя год.

Раб древа. Если привязать к стволу древа Галтиас Гуманоида, то оно полностью поглотит жертву за 24 часа. Будучи полностью поглощённой, она становится рабом древа и выталкивается наружу спустя 1 час. Одновременно у древа Галтиас может быть только четыре раба. Кожа жертвы становится грубой, серой и похожей на кору. Древо полностью развращает своего раба, чьё мировоззрение становится нейтрально-злым. Он существует, чтобы служить древу и тем, кто оберегает его (таким как Белака). В дополнение к прежним характеристикам оно приобретает следующие особенности:

Дубовая кора. КД раба не может быть ниже 16.

Раб древа. Если древо Галтиас умрёт, раб умрёт спустя 24 часа.

Кто ты и что здесь делаешь? «Я — Белака, которого прозвали Отверженным. Мой круг, эти дураки, изгнал меня. Почему? Потому что я осмелился расширить возможности природы непостижимым для них способом! Я обрёл то, что искал, в древе Галтиас».

Что такое древо Галтиас? «Оно прекрасно, не так ли? Дерево живое, хотя и выглядит мёртвым. В давние времена на этом самом месте один герой заколот вампира. Кол пустил корни, и из него выросло древо Галтиас, дарующее силу природы тем, кто готов принять её».

Откуда появились эти чудовищные растения? «Ветвистые заразы выросли из семян плодов древа».

Что ты делаешь с плодами? «Я отдаю плоды гоблинам и приказываю распространить семена по поверхности. Я знаю, что эти коварные твари вместо этого продают их. Но это неважно — семена всё равно распространяются по миру. Дети древа Галтиас продолжают заселять поверхность. Всё идёт по моему плану».

Что ты сделал с этими искателями приключений? «Они стали первыми просителями. Древо Галтиас приняло их, и теперь они в моей власти, как и ветвистые заразы. Вы не сможете их спасти».

Почему ты решил поговорить с нами? «Хотя ваши тела стали бы отличным компостом, вы сослужите мне хорошую службу в качестве просителей. В каком-то роде вы даже сохраните свою жизнь. Сдайтесь и подчинитесь! Или умрите!»

Во время разговора сэр Брэфорд, три ветвистые заразы и лягушка Белака постараются оказаться между персонажами и Белаком (Шарвин останется стоять рядом с друидом).

Сражение. Если персонажи не подчинятся Белаку, начнётся бой. Ветвистые заразы, лягушка и сэр Брэфорд атакуют персонажей физическими атаками. Сэр Брэфорд использует *Разрушающее остриё* (см. приложение А), чтобы уничтожить оружие своего противника, если это возможно.

До начала сражения Белака, вероятно, наложит на себя заклинание *дубовая кора* [barkskin]. Он поставится как можно раньше использовать заряд своей *волшебной палочки опутывания* (см. приложение А), чтобы удерживать персонажей на месте. Если Брэфорду потребуются лечение, Белака наложит на него исцеляющие заклинания. Шарвин использует свой репертуар заклинаний с максимальной выгодой и прибегает к кинжалу только в крайнем случае.

Развитие событий. Если в области 55 остались ветвистые заразы, каждый раунд во время сражения 1к4 – 1 из них (минимум 0) входят в эту область.

Нападение на древо. Персонаж, преуспевший в проверке Мудрости (Проницательность) или Интеллекта (Магия или Природа) Сл 15, догадается, что уничтожение дерева может повлиять на сэра Брэфорда, Шарвин и ветвистые заразы. Если кто-то нападёт на древо Галтиас, друид и ветвистые заразы попытаются убить агрессора. После гибели древа Галтиас Белака потеряет свою власть над ветвистыми заразами, Шарвин и сэром Брэфордом. Эти чудовища обратятся против друида, прежде чем снова нацеливаться на персонажей.

Стены. Высота стен двора — 20 футов, а усеянного сталактитами свода пещеры — 50 футов.

Сокровища. У Белака есть ключ от области 53, три зелья лечения [potion of healing], две дозы противоядия [antitoxin] и его *волшебная палочка опутывания*. Шарвин носит своё золотое кольцо-печатку с гербом Хакрели (20 зм).

Последствия

После того, как персонажи уничтожат древо Галтиас, Шарвин и Брэфорд умрут спустя 24 часа, однако вы можете предложить способ спасти их. Если Белака выживет, его бывшие слуги обратятся против него, и он попытается сбежать. Беглый друид может появиться в дальнейшем повествовании и доставить неприятности персонажам.

Когда персонажи раскроют правду о плодовых семенах жителям Дубового холма, те вырубят и сожгут все выросшие саженцы.

Пока жители деревни предадут огню зловещие саженцы, староста обращается к вам с откровенной тревогой в голосе: «Только сейчас мы начинаем понимать, сколько ужаса попало в мир по нашей вине. Кто знает, на что способны эти поганые растения?»

Староста прав. Ветвистая зараза уже распространилась по миру и всё ещё способна размножаться через корневые отростки, как осина. Персонажи могут взять на себя безнадёжную миссию: найти всех этих чудовищ и уничтожить их до последнего. Только вы и ваши игроки решаете, что произойдёт дальше. В любом случае, когда персонажи предупредят жителей Дубового холма о семенах, они сделают первый шаг на пути к славе и установят дружеские взаимоотношения с местными жителями.

Кроме того, вернув кольца-печатки с гербом Хакрели матриарху семейства, персонажи получают обещанное вознаграждение. А если у них получится вернуть останки Шарвин и сэра Брэфорда, их пригласят на похороны искателей приключений. Это мероприятие поможет установить долгосрочные отношения с семейством Хакрели, который могут оказаться полезными в последующих приключениях. ✎



ПОТАЁННОЕ СВАТИЛИЩЕ ТАМОАЧАНА

О СУЩЕСТВОВАНИИ ДРЕВНИХ РУИН ГОРОДА ТАМОАЧАНА знают лишь несколько избранных учёных и охотников за сокровищами. Однако, мало кому известно, где именно они находятся. Ещё более уединённым местом, находящимся то ли внутри руин, то ли под ними, является потаённое святилище, которое, как говорят, посвящено Зотзилаху, богу-вампиру подземного мира. Это место наверняка станет непреодолимым соблазном для проникнувших о нём искателей приключений.

Если персонажи достигнут окрестностей разрушенного города, первым делом они, вероятно, захотят разбить лагерь неподалёку. Спустя несколько часов поиска они смогут обнаружить поляну с артезианским источником, которую можно легко защитить.

Город почти полностью разрушен и зарос подлеском. Проникшие в руины обнаружат, что древние улицы превратились в заросшие «долины» среди останков разрушенных зданий. Самые широкие из этих долин ведут к расчищенному участку в центре, над которым возвышается огромная пирамида.

На южной стороне этой площадки виден недавно обвалившийся участок земли, который образовал неровную дыру в туннель, усыпанный обломками и спускающийся во тьму.

ПРОВЕДЕНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Приключение, предназначенное для группы из четырёх или пяти персонажей 5-го уровня, начинается на следующее утро после того, как они прибывают в окрестности руин и разбивают лагерь. Когда все проснутся и завершат подготовку к путешествию, прочтите:

Направляясь к храмовой пирамиде, вы ступаете по потрескавшимся и заросшим камням, перешагиваете через упавшие и разбитые колонны, пробираясь сквозь лианы и кустарники.

Почти добравшись до храма, вы слышите позади себя существ, несущихся сквозь заросли. Обернувшись, вы видите людей,двигающихся через лес прямо к расчищенному участку перед пирамидой.

Вдруг земля вздрагивает и разверзается под ногами. Вы падаете вниз под грохот обрушившихся каменных плит. В воздух поднимается куча пыли, а солнечный свет меркнет, будто вас поглотила тьма.

Группа проваливается в область 1 подземелья, где и начинается игра.

РУИНЫ ХРАМА

Карта 3.1 показывает планировку храма, а следующие разделы приключения описывают, что можно там обнаружить.

ОБЗОР РУИН

Стены внутри руин сложены из необработанных каменных плит, покрытых штукатуркой. Потолки

выполнены из того же материала и поддерживаются ложным сводом¹.

Потолки. В большинстве коридоров высота потолков составляет 20 футов. В некоторых комнатах высота потолков меняется от 20 до 40 футов.

Двери. Двери сделаны из кованной бронзы или каменных плит. Несмотря на то, что они достаточно массивные, их можно открыть без проверки.

Ненадёжная каменная кладка. В некоторых местах своды, поддерживающие потолок, потеряли структурную прочность. В результате применение некоторых заклинаний может иметь катастрофические последствия. Заклинание *огненный шар* [fireball] (взрыв) или *волна грома* [thunderwave] (область урона звуком) имеют 25-процентный шанс вызвать обрушение потолков в области действия заклинания, причинив 16 (3к10) дробящего урона существам в области. Этот обвал может заблокировать или завалить предметы и выходы.

Ядовитый газ. Нижние уровни руин, включая помещения и проходы областей столкновений с 1 по 38, заполнены ядовитым газом. Газ имеет янтарный оттенок, и помещение, где он находится, слабо заслонено. Любой может сказать, что газ оказывает раздражающее действие, но для того, чтобы определить его токсичность, необходимо преуспеть в проверке Интеллекта (Природа) Сл 15. Под действием газа пламя шипит и приобретает красноватый цвет. Любая попытка разжечь огонь обычными средствами имеет лишь 50-процентный шанс на успех. Огонь, используемый как источник света, освещает лишь половину своего обычного радиуса.

Существо находясь под воздействием газа получает каждый час 3 (1к6) урона ядом. Газ летуч и скапливается ближе к потолку. Обитатели подземелья имеют иммунитет к его ядовитому действию.

¹ Ложный свод — приём кладки в архитектуре, при котором образуется подобие сужающегося, сводчатого потолка (примеч. пер.).

Место действия приключения

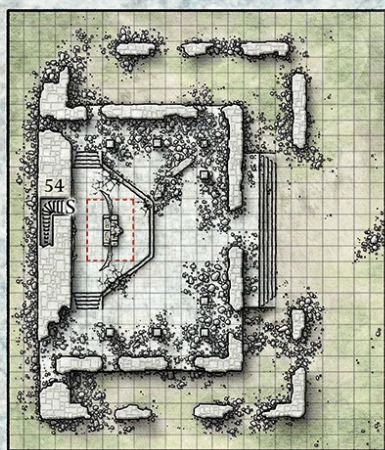
В оригинальном приключении, происходящем в мире Greyhawk, потаённое святилище — часть древних руин города Тамоачана, бывшей северной столицы Олманской империи. Народ олманской цивилизации населял южный континент за сотни лет до начала нынешней истории. Тамоачан расположен в диких землях на юге от Олманских островов и на юго-востоке от владений Морских принцев. Климат — субтропический и очень влажный. Дожди идут почти каждый день.

Для других сеттингов могут быть найдены похожие условия.

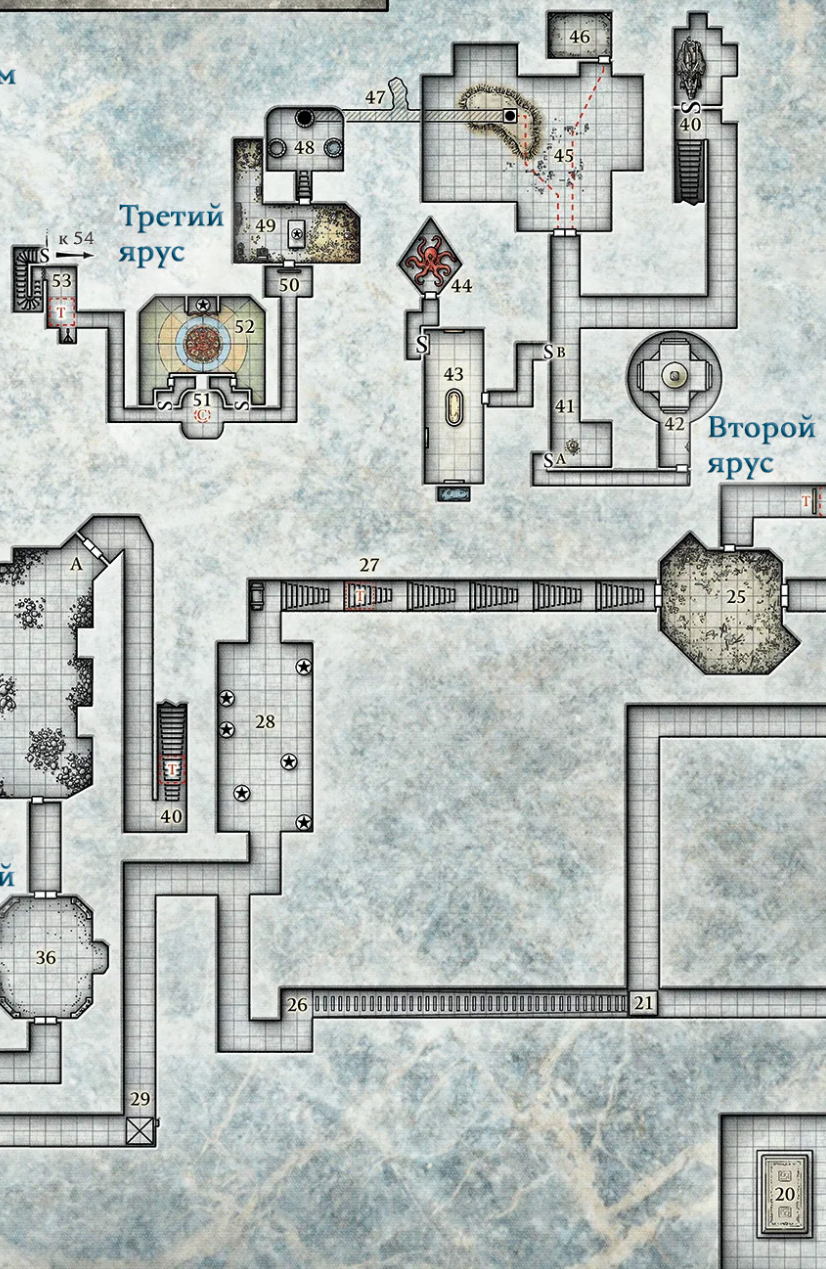
Dragonlance. На Кринне потаённое святилище может быть не частью древнего города, а уединённым капительем странного мёртвого культа, посвящённого богу Кемошу. Возможно, это место существует с Века Грёз и расположено в изолированной области Кровавого моря Истара.

Eberron. На Эберроне это место может быть древней резиденцией эльфийского культа, возможно, связанного с наследием дома Вол. Или Тамоачан может быть по-настоящему дремучим местом Квабарра, а олманские боги — исчадиями Эпохи Демонов.

Forgotten Realms. Так как народ Мацтики очень похож на олманцев, этот регион — наиболее вероятное место расположения разрушенного города и храма. Также Тамоачан может быть затерянным городом в джунглях Чульта.



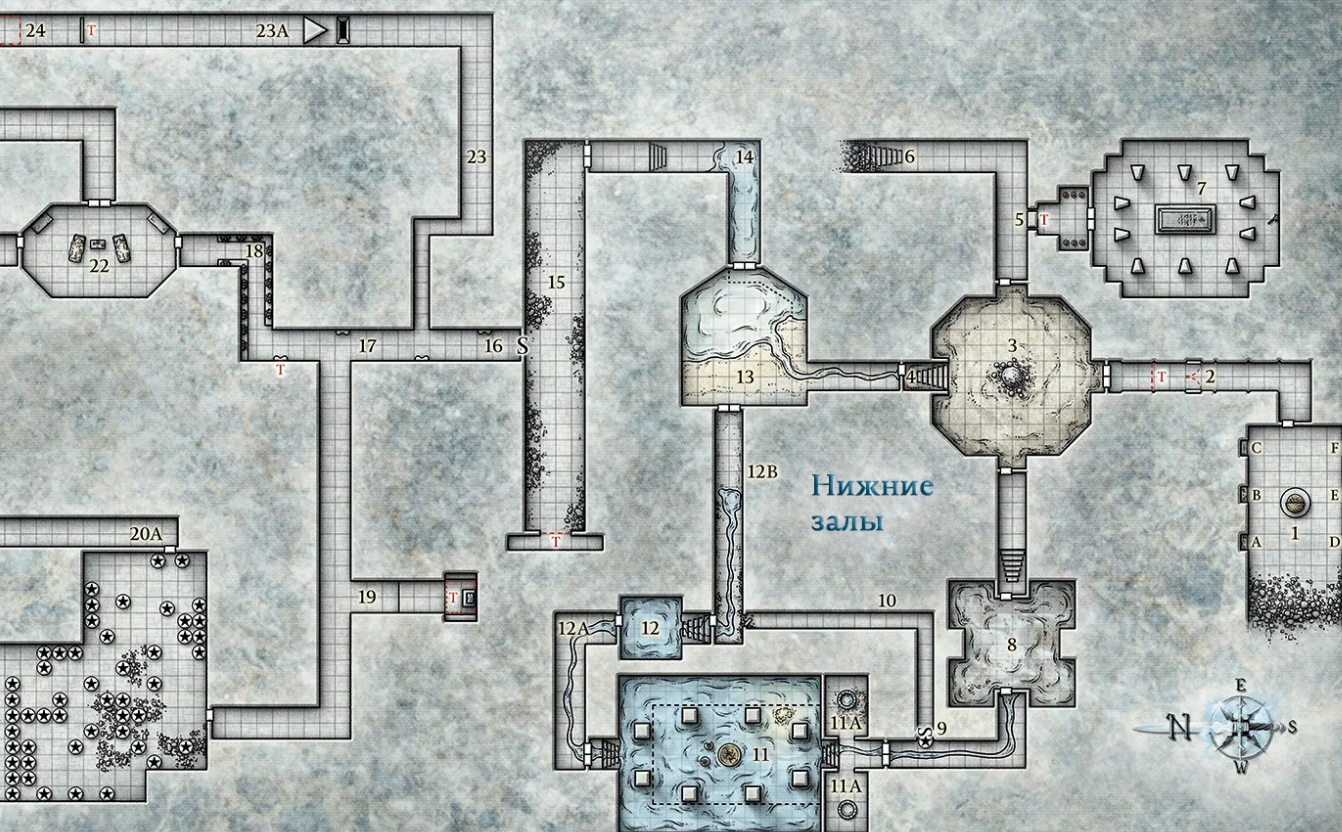
Храм



Потаённое святилище Тамоачана

1 квадрат = 5 футов

	Дверь		Лестница
	Двойная дверь		Статуя
	Потайная дверь		Чучело животного
	Фальшивая дверь		Барельеф, настенная скульптура
	Люк на потолке		Диван
	Ловушка		Шторы
	Срабатывающий механизм		Вода
	Открытая яма		Подводный уступ
	Скрытая яма		Наклонный желоб
	Фонтан		Железные прутья
	Колодец		Обломки
	Колонна		Вертикальная шахта



КАРТА 3.1: ПОТАЁННОЕ СВАТИЛИЩЕ ТАМОАЧАНА

Газ выветрится из руин, если будет открыта дверь, ведущая в область 39. Потребуется целый месяц, чтобы полностью проветрить нижние уровни. Если двери снова будут закрыты, то нижние залы наполнятся газом в течение двух недель.

Высохшие зелья. В нескольких областях персонажи обнаружат остатки зелья в виде осадка на дне сосуда. Если развести этот порошок водой или вином, то зелье получится восстановить. С помощью вина эффект зелья воссоздаётся полностью, а использование воды сокращает продолжительность его действия (если она имеется) вполтину. Если принять неразбавленный порошок, с вероятностью 1 к 8 он подействует как *зелье яда* [poison of poison]. Осадок не имеет каких-либо других эффектов.

Нажимные пластины. В некоторых областях есть ловушки, которые срабатывают, если на нажимной пластине оказывается определённый вес.

Персонаж может обнаружить такую пластину, преуспев в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 20. Пластину можно застопорить, не позволив ловушке сработать, с помощью шлямбура или другого крепкого клина. Для этого персонажу потребуется потратить 5 минут и преуспеть в проверке Ловкости Сл 15 с использованием воровских инструментов. При провале проверки на 4 и меньше, персонаж догадывается, что клин установлен ненадёжно. При провале проверки на 5 и более, персонаж даже не подозревает, что клин сломается при нажиме на пластину.

СЛУЧАЙНЫЕ СТОЛКНОВЕНИЯ

Совершайте бросок к12 каждый час, проведённый группой в руинах. При результате «1» происходит столкновение. После этого совершите бросок к10, чтобы определить, какие чудовища будут участвовать в столкновении.

к10 Восточная стена

- | | |
|----|---|
| 1 | 1к3 роя крыс [swarm of rats] (больных, подобно варианту гигантских крыс) |
| 2 | 1к3 роя летучих мышей [swarm of bats] |
| 3 | 2к4 гигантских огненных жука [giant fire beetle] |
| 4 | 1к6 зомби [zombie] |
| 5 | 1 блуждающий огонёк [will-o'-wisp] |
| 6 | 2к4 бабуина [baboon] |
| 7 | 1 рой ядовитых змей [swarm of poisonous snakes] |
| 8 | 1к4 гигантские лягушки [giant frog] |
| 9 | 1к2 пантеры [panther] |
| 10 | 1к3 гигантских паука-волка [giant wolf spider] |

Эти дополнительные чудовища не являются постоянными обитателями руин. Если выбранные чудовища не подходят для текущей ситуации, совершите бросок заново или выберите другой результат.

Об оригинале

Потаённое святилище Тамоачана, написанное Гарольдом Джонсоном и Джеффом Р. Лисоном, было опубликовано в 1980 году в качестве приключения для первой редакции D&D.

Дизайн храма во многом опирается на мифологию и обще-

ственный строй Майя и Ацтеков/Тольтеков. В оригинальном издании Мастерам рекомендовали изучить реально существовавшие исторические объекты, чтобы суметь добавить глубину и реализм в игровой опыт.

ОБЛАСТИ НИЖНИХ ЗАЛОВ

Следующие области указаны на карте 3.1.

1. ХРАНИЛИЩЕ ЧИКОМОЦТОК

(*Чикомоцток* [Chicomoztoc] — место семи пещер)

Помещение заполнено ядовитым газом, влияющим на пламя и дыхание.

Как только персонажи начнут изучать своё окружение, сообщите им следующую информацию.

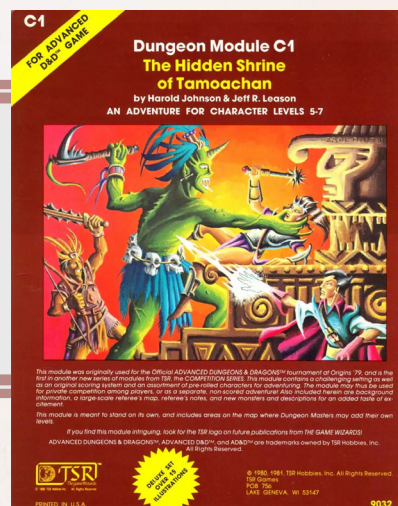
Вы находитесь в длинном узком зале, протянувшемся с востока на запад. В центре помещения на полу стоит куполообразная структура. В восточной стене находится глухая каменная дверь. Западный край комнаты завален обломками и камнями, появившимися, по всей видимости, в результате обвала. В боковых стенах вырублено несколько ниш.

Структура в центре зала представляет собой небольшой альков, защищённый полукуполом, открытая сторона которого обращена к двери в восточной стене. Этот альков стоит в неглубоком, выложенном плиткой колодце с нишей глубиной в один фут и шириной десять футов. Высота самого алькова составляет четыре фута. В нише находится нечто, похожее на диораму.

Она изображает охотничий отряд олманских воителей в одежде из перьев и оленьих шкур на фоне горных склонов. Несколько охотников с помощью собаки загнали оленя, другая группа свежует чернхвостого оленёнка, а третьи окружили пантеру лесом копий. Разведчик наблюдает за пантерой с уступа на холме. В руках он держит металлический жезл с петлёй на конце, напоминающий пастуший посох.

И в южной, и в северной стенах вырублены по три ниши пять футов шириной и около трёх футов высотой. В каждой нише присутствует диорама, повествующая об одном из аспектов жизни племени. Шестидюймовые глиняные фигурки в нишах ярко и реалистично раскрашены. Сцены изображают рыбалку, возделывание земли, занятие ремеслом, поклонение богам, сражения и миф о сотворении мира.

Обвал полностью заблокировал западную часть зала. Через короткие промежутки времени небольшое количество булыжников и грунта засыпается в комнату. Обвал прикрывают несколько больших камней, плотно прижатых друг к другу.



Фигурки людей и животных в диорамах не закреплены, их можно взять в руки и переставить. Любая из фигурок людей и некоторых животных, взятая с экспозиции и поставленная на пол хранилища, мгновенно начинает расти, превращаясь в полноразмерную модель. Затем в неё вселяются духи предков и атакуют. Эти творения считаются конструктами, но используют блоки статистики определённых видов существ, как отмечено ниже.

Центральная экспозиция. Диорама в этом алькове содержит двенадцать **воителей племени [tribal warrior]**, одного **разведчика [scout]**, **мастиффа [mastiff]** и **пантеру**. Олень не оживает.

Ниша А. В этой сцене на реке дюжина **обывателей [commoner]** собирает тростник, ловит сетями рыбу и вырезает каноэ.

Ниша В. Двенадцать **обывателей** занимаются земледелием, сея кукурузу и собирая урожай пшеницы. Пять воителей племени стоят на страже, а жрец (**фанатик культа [cult fanatic]**) в костюме птицы благословляет поля.

Ниша С. Экспозиция показывает храм, расположенный на многоярусной пирамиде. Семь **обывателей** несут небольшие подношения в виде золота и нефрита. Перед храмом стоит **фанатик культа**, держащий в руках **удава [constrictor snake]**. Рядом с ним — **три воителя племени** в церемониальных одеждах. Один из них носит костюм крылатого змея и вооружён копьём. Другой носит костюм медведя с острыми когтями, а третий — костюм койота и держит факел. Также на экспозиции есть несколько статуй богов. Каждый из пятнадцати кусочков золота и нефрита стоят 5 зм.

Ниша D. На поле битвы сражаются двадцать **воителей племени**. Десять воинов с одной стороны окрашены в чёрный, а другие десять — в красный. Ожившие воители сначала атакуют своих оппонентов, а после их уничтожения переключаются на персонажей.

Ниша Е. Эта экспозиция демонстрирует миф о сотворении мира. Все фигурки сделаны условно и явно изображают не людей. Эти фигуры можно переместить, но они не оживут. Бог, украшенный зелёными перьями квезаля¹, смешивает кровь с прахом, чтобы из полученного вещества вылепить скульптуры женщины и мужчины. В то же время четыре высокие фигуры, раскрашенные в красный, чёрный, синий и белый цвета, стоят у костра и совершают самоубийство с помощью своих кинжалов. Эти четыре фигуры окружили две меньших: огонь поглощает скромного «Полного язв», а хвастливый «Повелитель улиток» сжимается в страхе.

Ниша F. Сцена демонстрирует различные виды ремёсел, где двенадцать **обывателей** заняты плетением ковров и корзинок, вырезанием тотемов, лепкой горшков, добычей камня для оружия и шитьём одежды.

Сокровища. Посох, который держит разведчик на центральной диораме, на самом деле является ключом. Его можно забрать из рук фигурки без каких-либо последствий. Ключ (2 зм) открывает дверь в эту комнату.

Обрушение. Попытка выбраться наверх, разобрав обломки в западной части комнаты, лишь приведёт к их дальнейшему обрушению.

Каждый последующий обвал причиняет 2 (1к4) дробящего урона всем копателям. Они должны преуспеть в спасброске Ловкости Сл 13 или будут погребены под обломками, получив ещё 7 (3к4) дробящего урона. При провале спасброска на 5 или больше об-

¹ Квезалъ — вид птиц из отряда трогонообразных (примеч. пер.).



ломки полностью заваливают персонажа, и он не может дышать, пока не будет откопан. Чтобы выбраться самостоятельно, необходимо преуспеть в проверке Силы (Атлетика) Сл 15, на это уйдёт 1 минута.

Дверь. Когда персонажи исследуют дверь, через которую можно выйти из зала, прочтите:

На двери, открывающейся внутрь помещения, вырезан символ солнца. Петли находятся на этой стороне двери, а на полу видны царапины. У двери нет видимого замка или ручки, хотя в верхней части есть небольшая щель. Восемь отверстий выдолблены в двери, каждое не больше дюйма в диаметре, но через них нельзя увидеть, что происходит на другой стороне. Дверь кажется достаточно толстой. Перемычка выполнена в форме арки с замковым камнем², расположенным на её вершине.

Дверь можно открыть несколькими способами.

Ключ, найденный на диораме, посвящённой охоте, может открыть дверь, если повернуть его в замочной скважине, спрятанной под замковым камнем. Чтобы обнаружить её, необходимо преуспеть в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 20.

В дверь можно вбить шлямбуры или аналогичные приспособления, чтобы сделать ручки. Забивание шлямбуров займёт 1 минуту и потребует преуспеть в проверке Силы Сл 10. С помощью такой самодельной ручки дверь можно открыть без каких-либо провсроков, приложив некоторое усилие. В уже существующих дверных отверстиях невозможно закрепить какие-либо предметы.

Каждая из двух петель может быть сломана (КД 12 и 20 хитов) и снята, что приведёт к падению двери внутрь помещения. Персонаж, который удерживает дверь, может остановить её падение, а затем положить на пол, преуспев в проверке Силы

² Замковый камень — клинчатый камень кладки в вершине свода или арки (примеч. пер.).

(Атлетика) Сл 15. В противном случае, дверь падает. Персонажи, находящиеся в 5 футах от неё, должны преуспеть в спасброске Ловкости Сл 15, чтобы увернуться. При провале существо получает 7 (2к6) дробящего урона.

2. КОРИДОР ХЛЁСТКОГО ТРОСТНИКА

Декор каменных стен этого коридора напоминает бамбуковые стебли. Проход спускается от единственной двери в западной части, вырезанная вручную перемычка над которой стилизована под вход в пещеру. В конце спуска находятся двустворчатые двери из чеканной бронзы, чья поверхность умело обработана и напоминает заросли водорослей.

Нажимная пластина. На полпути вниз по коридору находится нажимная плита, которая срабатывает, когда на ней оказывается вес равный массе трёх или четырёх гуманоидов. Смотрите раздел «Обзор руин» в начале приключения, чтобы получить дополнительную информацию о нажимных плитах.

При срабатывании ловушки несколько бамбуковых стеблей откидываются от одной из стен и наносят удар по группе. Находящиеся на пластине персонажи, получают 7 (2к6) дробящего урона и отбрасываются на 5 футов вниз по проходу к двустворчатым дверям. Бамбук не возвращается в исходное положение и фактически блокирует проход, создавая почти сплошную преграду от пола до потолка с 6 дюймовыми щелями между стеблей.

3. НОЧЛЕГ МОЛЛЮСКА

Это помещение построено из больших каменных плит, укрепленных по углам. Стены помещения влажные и склизкие, а большая часть пола покрыта тонким слоем грязи. На западе и востоке находятся каменные двери, утопленные в стену, а на севере — лестница, ведущая вниз.

В центре комнаты стоит большой гладкий валун в окружении мелких округлых камней. Валун покрыт тёмно-коричневыми полосами и пятнами, а его высота равна пяти футам. К нему прислонён предмет, похожий на бамбуковый посох.

В грязи у основания валуна трепыхается силуэт, напоминающий речного рака. Он смотрит в вашу сторону, и, кажется, осознаёт ваше присутствие.

Скользкая грязь. Пол в этом помещении очень скользкий и считается труднопроходимой местностью. Любые резкие действия, в том числе необходимые в бою, могут привести к падению персонажа. Персонаж, использующий действие Рывок или пытающийся сражаться в комнате, должен преуспеть в спасброске Ловкости Сл 10, иначе упадёт ничком на пол. Проверка должна совершаться перед атакой. Грязь никак не влияет на других существ из этой области, участвующих в столкновении.

Хранитель. Существо рядом с булыжником — **гигантский рак** (см. приложение В). Если к нему приближаются, он начинает агрессивно размахивать клешнями и говорить. Если кто-то из членов отряда понимает древний язык Олман, то они услышат: «Кто здесь? Кто посмел войти в опочивальню хранителя? Уходите, пока я не исполнил свой священный долг! Проваливайте! Моё терпение на исходе!»

Рак не преследует отступающую группу, а начинает маршировать взад-вперёд перед валуном и будет продолжать угрожать персонажам, если они снова приблизятся. Если на рака нападут, он немедленно позовёт своего товарища.

Существо. На самом деле, валун — это огромная раковина, в которой живёт гигантский рак-отшельник **Калка-Килла** (см. приложение В). Персонаж, преуспевший в проверке Интеллекта (Природа) Сл 15, понимает, что бамбуковый посох — одна из ног Калка-Киллы прежде, чем тот начнёт двигаться.

Когда персонажи входят в комнату, Калка-Килла спит и не просыпается, пока его товарищ не будет атакован. Проснувшись, существо может атаковать или начать переговоры. Он говорит на Олманском.

С раком-отшельником можно договориться, если группа не станет на него нападать и сможет прийти к согласию. Он отрицает, что у него есть какая-либо информация об этом месте, утверждая, что его принесли сюда совсем юным. Если спросить у него дорогу, он сначала отправит группу на восток к заваленной обломками лестнице, а затем, если к нему обратятся во второй раз, отправит персонажей на запад.

4. ЗАПОЛНЕННЫЙ ГРЯЗЬЮ ДВЕРНОЙ ПРОХОД

Южный подступ. Если персонажи подходят к дверному проёму с юга, прочтите:

Площадка у подножия небольшой лестницы завалена грязью и илом, которые частично блокируют дверь, ведущую на север. Она открывается внутрь, так как с этой стороны есть петли и большая ручка, за которую можно потянуть.

Любые попытки открыть дверь будут безуспешными, пока она завалена. Исследование ила покажет, что его глубина составляет 18–24 дюйма, а консистенция схожа с зыбучим песком. Его можно вычерпать, но, благодаря своей консистенции, он стечёт обратно. Если сквозь ил пустить большое количество воды, она смоет его под дверной косяк и в коридор, устранив засор.

Северный подступ. Если персонажи подходят к дверному проёму с севера, прочтите:

Тонкий мутный ручеек, текущий по коридору, струится из-под двери перед вами.

Дверь можно приоткрыть лишь на несколько дюймов. Этого достаточно, чтобы увидеть, что она заблокирована массой ила с другой стороны.

5. ГРОБНИЧНЫЙ КАМЕНЬ¹ И СЫРАЯ ИЗВЕСТЬ

Стены этого коридора влажные и склизкие. Штукатурка на них пропиталась водой, а на южной стене частично сгнила и отвалилась, обнажив швы одного из больших каменных блоков, лежащих в основе этого сооружения.

Плотно подогнанный камень запечатывает гробницу. Глыба сделана из известняка, её поверхность покрыта сырой негашёной известью.

¹ В оригинале камень называется tomb stone (букв. «камень гробницы»), что является игрой слов, поскольку похоже на слово tombstone — надгробие (примеч. пер.).

Сырая известь. Любая плоть, вступившая в контакт с известью, получает 1 урон кислотой за раунд. Чтобы прекратить получение урона, известь необходимо удалить, вытерев её чем-либо или смыв.

Если использовать ткань или мягкую кожу для защиты плоти от разъедания, то известь пропитает материал насквозь через 2 раунда. Немагический кожаный доспех не впитывает известь, но за каждый час контакта с ней его КД уменьшается на 1. Он теряет защитные свойства, если его КД становится равным 10. Известь нельзя удалить с камня, так как она является его частью.

Перемещение камня. После того как штукатурка будет соскоблена со швов, камень можно сдвинуть внутрь совместными усилиями четырёх персонажей с общим значением Силы 48 или выше. Размеры камня составляют 6 футов в высоту, 3 в ширину и 3 в толщину. Потребуется 1 минута, чтобы сдвинуть его на 10 футов, после чего он перестанет закрывать проход.

6. ЗАВАЛЕННАЯ ОБЛОМКАМИ ЛЕСТНИЦА

Подняться по лестнице можно лишь на несколько ступеней, так как остальная её часть завалена глиной и каменными обломками.

Один или несколько персонажей могут попытаться откопать эту лестницу. Однако это приведёт к последующему сходу обломков вниз, причиняющему 2 (1к4) дробящего урона каждому откапывающему. Также все копатели должны преуспеть в спасброске Ловкости Сл 13, иначе будут погребены под обломками и получат ещё 7 (3к4) дробящего урона. При провале спасброска на 5 или больше обломки полностью заваливают персонажа, и он не может дышать, пока не будет откопан. Чтобы выбраться самостоятельно, необходимо преуспеть в проверке Силы (Атлетика) Сл 15, на это уйдёт 1 минута. Лестница полностью заблокирована и никуда не ведёт.

7. ГРОВНИЦА ТЛОКАЙС-ПОПОЛОКАСА

Тлокайс-Пополокас [Tloques-Popolocas] — повелитель чужаков

Как только гробничный камень (область 5) будет убран с пути, персонажи смогут пройти дальше.

За камнем находится небольшое фойе с тремя запечатанными урнами на восточной и западной сторонах. На южной стене находятся двустворчатые бронзовые двери, на которых выгравированы глифы.

Древние глифы представляют собой письменность на Олманском. Любой, кто умеет читать на этом языке или сможет понять значение символов каким-либо другим способом, прочтёт следующее: «Здесь покоится Тлокайс-Пополокас, повелитель иных, подобный ветру и ночи!».

Дверь с ловушкой. Дверь закрыта, к ней привязана ловушка. Чтобы открыть её, необходимо преуспеть в проверке Ловкости Сл 15 с использованием воровских инструментов. Открытие замка деактивирует ловушку. Дверь можно выбить, преуспев в проверке Силы (Атлетика) Сл 20, но это приведёт к тому, что стеклянная сфера, находящаяся за дверью, будет разбита. Стеклянная сфера закреплена на двери прямо над замком. Открытие замка толкает сферу в сторону, оберегая её от повреждений.



Персонаж, который внимательно исследует дверь с помощью источника света и преуспевает в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 20, замечает отблеск стекла в щели между дверьми. Даже при закрытом замке, рычаг, на котором расположена стеклянная сфера, может быть успешно отодвинут в сторону, если кто-то преуспевает в проверке Ловкости Сл 20 с использованием воровских инструментов. Этот щепетильный процесс в узком пространстве займёт 5 минут. При провале проверки на 5 или больше, сфера падает и разбивается в конце действия.

Усыпляющий газ. Если стеклянная сфера разбивается, она выпускает зелёный усыпляющий газ, распространяющийся по всей области. Каждый раз, когда существо завершает свой ход в этой комнате, оно должно преуспеть в спасброске Телосложения Сл 10, иначе станет отравленным на 5 000 лет. Отравленное таким образом существо находится без сознания, и на него не влияют течение времени или другие яды. Если для лечения состояния отравление используется магия, существо становится невосприимчивым к действию яда на 1 час. Сотворение заклинания *рассеивание магии* [dispel magic] с помощью ячейки 7 уровня заканчивает действие яда. Пары сохраняются в течение месяца, если не будут рассеяны сильными порывами ветра.

Сокровища. Печати на урнах сделаны из пчелиного воска и могут быть сломаны, чтобы получить доступ к содержимому. В каждой из шести урн содержится приблизительно двадцать флажков масла. Урна, наполненная маслом, весит 25 фунтов.

За дверями находится вырубленная в скале комната, стены которой покрыты слоем известняка и сталактитами. Коричневые опоры с вкраплениями чёрного высятся в углах помещения, помогая треугольным каменным столбам поддерживать высокий потолок. В центре комнаты находится колоссальный монумент, напоминающий гигантский стол, со всех сторон покрытый замысловатой резьбой и глифами. На полу перед входом высечена печать, на которой изображено ещё больше глифов. В стену напротив входа в шести футах над полом воткнут боевой топор.

Глифы на печати написаны на Олманском и означают следующее: «А, осквернители! Сегодня вы присоединитесь ко мне в вечном покое!»

Монумент состоит из нескольких частей. Большая каменная плита длиной 20 футов и шириной 10 футов опирается на скальный монолит такого же размера и толщиной 4 фута, который в свою очередь, поддерживают четыре огромных глыбы доломита¹. Каждая часть монумента покрыта замысловатой резьбой и глифами. На верхней части плиты изображено сражение между темнокожим человеком и могучим, свернувшимся клубком змеем.

Вырезанные рядом с этой иллюстрацией глифы идентичны тем, что находятся на двери. Под этими символами выгравирована строчка из четырёх глифов. У подножия плиты расположена ещё одна строчка, но уже из одиннадцати символов.

Под резной плитой покоится Тлокайс-Пополокас, прислужник Зотзилахы, любящего тени. Глифы на её верхней части сообщают его имя, а четыре символа обозначают дату смерти — 54–3–9. Один из глифов служит *охранной руной* [*glyph of warding*] (Сл спасброска 17), которая накладывает *проклятие* [*bestow curse*] на всех в гробнице, если она была открыта кем-то, кроме служителей Зотзилахы. Проклятие длится до тех пор, пока его не рассеют, а через 4к10 дней после проникновения в эту гробницу каждого проклятого нарушителя навестит либо Тлокайс, либо другой представитель Зотзилахы, жаждущий возмездия.

Одиннадцать глифов у подножия плиты соответствуют числам от 0 до 10. Гробница открывается нажатием по порядку на знаки, соответствующие дате, вырезанной на верхней части плиты. При нажатии на глиф «9» раздаётся скрежещущий звук, и верхняя плита немного отодвигается. Крышка гробницы может быть полностью сдвинута в сторону совместными усилиями одного или двух персонажей с общим значением Силы 20 и выше.

Под плитой находится полый камень, а внутри — распавшийся скелет, облачённый в истлевшие одежды. Судя по всему, это был мужчина выше среднего роста и, очевидно, высокого положения в обществе. На нём и вокруг него лежат драгоценные камни и другие мелкие украшения. На череп скелета надета нефритовая маска с глазницами из раковин каури и обсидиановыми зрачками. На его шее висит нефритовая подвеска с вырезанным на ней лицом человекоподобной летучей мыши.

Существо. Тело принадлежит Тлокайсу-Пополокасу — **порождению вампира** [*vampire spawn*] с особыми свойствами (см. ниже).

Если персонажи исследуют содержимое гробницы, подробности смотрите в разделе «Сокровища». Любой из предметов может быть снят или извлечён по желанию персонажей. Если снять и маску, и кулон, Тлокайс начнёт пробуждаться. Прах взбивается клубами и начинает собираться на вновь срачивающихся костях. Худощавая фигура садится и пристально оглядывается вокруг. Эта часть процесса регенерации требует 2 раунда, в течение которых КД скелета равно 12 и у него 27 хитов. Неснятые с него *наручи защиты* [*bracers of defense*] и *кольцо защиты* [*ring of protection*] дают ему дополнительные преимущества (см. раздел «Сокровища»). Если в течение этих двух раундов на труп будет надета маска или кулон, то он снова упокоится. В противном случае, он сидит в течение ещё двух раундов, пока его плоть срачивается и увеличивается в объёме, наполняясь жизненной энергией. Он восстанавливает 27 хитов в первом раунде и 28 во втором. Его КД становится равным 17, но тело считается лежащим ничком. Он может воспользоваться Мультиатакой, чтобы совершить две атаки Когтями в каждый из двух раундов, но будучи лежащим ничком, он совершает их с помехой. Если в течение этих раундов на него будут надеты маска и кулон, то он может воспротивиться упокоению, преуспев в спасброске Мудрости Сл 10. Когда его тело восстановится, он атакует.

Тлокайс, получивший свою силу, благодаря преданности Зотзилахы, — не обычный вампир и не кусает врага. У него есть особенность Перевертыш истинного вампира, но он не может превратиться в туман. Тлокайс также обладает действием Дети ночи истинного вампира, но он способен призывать лишь летучих мышей. У него есть врождённая способность неограниченно накладывать заклинание *удержание личности* [*hold person*], не нуждаясь ни в каких компонентах, но цель должна видеть его. Когда у Тлокайса появляется возможность, он вырывает свой топор из стены и совершает им две атаки за раунд.

Он — кровопийца, и, если его значительно не превосходят числом, пытается подчинить противников, чтобы получить постоянный запас крови. Прежде чем выпить кровь, Тлокайс должен слить её в сосуд. Это действие уменьшает максимум хитов цели, подобно обычному Укусу порождения вампира.

Тлокайс не станет сразу же преследовать убегающих расхитителей гробниц, вместо этого он постарается разобраться в мире живых в течение нескольких дней. Он может отыскать проклятых воров позже, призвав могущество Зотзилахы для обнаружения любых сокровищ, похищенных из его гробницы. За это время он может вернуть часть своей былой силы.

Боевой топор. Лезвие боевого топора сделано из бронзы, а рукоять обёрнута змеиной кожей. Оружие определяется как магическое. Оно отбрасывает зловещную тень, похожую на отсохшую руку. У тех, кто приблизится к нему достаточно близко, по спине побегут мурашки. Все попытки вынуть топор из стены заканчиваются неудачей.

Это оружие — *топор берсерка* [*berserker axe*] с бонусом +2 к броску атаки и +1 к урону. Никто не сможет вынуть его из стены, пока жив Тлокайс. Под обмоткой рукояти скрыт пергамент, содержащий заклинания *огненные ладони* [*burning hands*], *порыв ветра* [*gust of wind*] и *создание прохода* [*passwall*].

¹ Доломит — осадочная карбонатная горная порода (примеч. пер.).

Когда существо, настроенное на топор, действием произносит на Олманском нужные слова силы, выгравированные на лезвии топора, накладывается одно из этих заклинаний.

У топора есть 12 зарядов, и он ежедневно восстанавливает 1кб + 4 потраченных зарядов на рассвете. Для сотворения заклинаний требуется количество зарядов, равное уровню заклинания (5 зарядов для создания прохода [*passwall*], 2 заряда для порыва ветра [*gust of wind*] и 1 или больше зарядов для огненных ладоней [*burning hands*]). Сл спасброска от заклинаний равна 15. Если с топора снять пергамент, оружие навсегда потеряет способность накладывать эти заклинания.

Сокровища. Маска стоит 200 зм, а кулон — 50 зм. Опишите остальное содержимое захоронения, если персонажи внимательно обследуют части тела:

- Под маской лежат фрагменты костей, указывающие на то, что череп был раздроблен. Среди обломков челюсти можно обнаружить кабошон¹ из белого оникса (15 зм).
- На черепе всё ещё осталось несколько прядей волос, собранных в чёрные обсидиановые и красные катлиновые² бусины-трубочки (50 зм за весь пучок).
- Поверх маски на лоб скелета надета диадема из тёмных опалов и нефритовых дисков (200 зм).
- По обе стороны от маски — нефритовые затычки для ушей, вырезанные в форме бутонов цветов (30 зм за пару).
- Кираса, покрывающая грудную клетку, состоит из петель трубчатого нефрита с костяными вставками (защищает как проклёпанный кожаный доспех и стоит 200 зм).
- Вокруг шеи и внутри грудной клетки скелета разбросаны сто пятьдесят шесть нефритовых бусин (1 зм каждая) в форме шаров, цилиндров, крестов с тремя лучами, цветов, раскрытых бутонов, тыков, дынь и змеиных голов.
- На запястьях — широкие браслеты из нефритовых бусин (*наручи защиты* [*bracers of defense*]).
- На среднем пальце каждой руки находятся резные нефритовые кольца: одно в виде человека, держащего луну (*кольцо защиты* [*ring of protection*]), а другое — пантеры, готовой нанести удар (*кольцо влияния на животных* [*ring of animal influence*]).
- В каждой руке скелета лежат крупные бусины: нефритовый куб (150 зм) в правой руке и агатовый шар (50 зм) в левой.
- У его ног лежат два небольших сосуда из глазурованной глины: один снабжён затычками в форме цветов с обоих концов (в нём находится высохшее зелье невидимости [*ring of animal influence*]), в другом лежит кусочек перламутра диаметром 1 дюйм (5 зм).
- Между бедренными костями Тлокайса лежит 6-дюймовая статуэтка безликого мужчины с большими заострёнными ушами. Это — бутылка, закупоренная снизу, содержит эликсир здоровья [*elixir of health*].

¹ Кабошон — способ обработки драгоценного или полудрагоценного камня, при котором он приобретает гладкую выпуклую отполированную поверхность без граней (примеч. пер.).

² Катлинит — разновидность глины красного цвета (примеч. пер.).

8. Пути богов

В этом помещении сыро, а стены покрыты склизким белым налётом. Пол покрыт слоем грязи и воды толщиной полтора дюйма. Множество опрокинутых постаментов и кусков разбитых скульптур лежат на полу, частично скрытые под грязью. Напротив входа в это помещение находится ещё одна дверь.

Лишь один постамент в северо-западном углу остался нетронутым. На нём стоит небольшая треугольная металлическая пирамида. Подёрнутый тенями потолок выложен разноцветной инкрустированной плиткой, изображающей звёздное небо. Она формирует странные узоры прямо над постаментами.

Тёмная влажная масса прилипла к стене над западной дверью. При ближайшем рассмотрении она оканчивается зелёного цвета. Масса представляет собой крупную колонию водорослей, хотя и напоминает зелёную слизь. Персонаж, преуспевший в проверке Интеллекта (Природа) Сл 15, сумеет заметить различие. Масса сочится влагой, поэтому огонь на неё почти не повлияет, к тому же, он слабо горит из-за ядовитого газа, заполняющего этот этаж. Попытки убрать слизь приведут к тому, что её скользкие части начнут падать на персонажей.

Негашёная известь. Стены этого помещения обильно покрыты негашёной известью. Любая плоть, вступившая в контакт с известью, получит 1 урон кислотой за раунд. Чтобы прекратить получение урона, известь необходимо удалить, вытерев её чем-либо или смыв.

Сокровища. Маленькая пирамида сделана из серебра (5 зм). Она олицетворяет бога луны и молний — Апокатекиля [*Apocatequil*]. Упавшие скульптуры сделаны из лепнины и изображают других олманских богов. Среди них койот, фигура с головой краба, бог с головой аллигатора, пернатый воин и ягуар.

9. Каменная статуя

Стены и потолок этого коридора покрыты слизью, а пол — слоем грязи. Сквозь него пробивается непрерывный поток воды, текущий на север. Стены, с которых отваливается штукатурка, и потолки пересекают светящиеся серебристые следы в слизи.

У восточной стены коридора стоит каменная статуя высотой двенадцать футов, изображающая мужчину в изысканной одежде, держащего в поднятых руках каменный поднос. Его глаза сделаны из чёрных драгоценных камней. Правый почти вывалился из глазницы и теперь держится, балансируя на щеке статуи. За левым плечом изображённого человека торчит рукоять оружия, скорее всего, меча. Каменный поднос, а также лоб и нос статуи покрыты сколами и царапинами.

Самый простой способ добраться до меча или драгоценных камней — забраться на статую и встать на поднос. Персонаж, преуспевший в проверке Интеллекта (Расследование) Сл 15, понимает, что статуя



неустойчива. К этой проверке применяется владение инструментами каменщика и особенность dwarфов Знание камня. Если на подносе оказывается вес более 100 фунтов или кто-то толкает статую выше уровня подноса, преуспев в проверке Силы Сл 10, фигура опрокидывается в коридор. Все, кто находится на статуе или под ней, должны преуспеть в спасброске Ловкости Сл 15, иначе получают 7 (2к6) дробящего урона. Позади опрокинутой статуи на высоте 4 футов над полом находится узкий проход (см. область 10).

Сокровища. Глаза статуи — кусочки отполированного обсидиана стоимостью 10 зм каждый. Оружие — это *длинный меч* +1 [+1 longsword] в прекрасном состоянии, сделанный из слоистого дерева с зубцами из обсидиана. Он причиняет дополнительные 2к6 урона всем существам Растениям. Меч легко вытаскивается, если персонаж тянет его вверх.

10. ТАЙНЫЙ ПРОХОД

Капли воды стекают по стенам этого узкого прохода на мокрый холодный пол. Низкий потолок высотой всего пять футов ещё больше сжимает это сырое место.

Северный вход в этот коридор представляет собой каменную глыбу, установленную на центральном пьестале, частично отодвинутую из-за скопившегося мусора.

Место, где находится южный вход, кажется глухой стеной, если смотреть, находясь внутри прохода. Дверь можно открыть изнутри, разблокировав скрытую защёлку на пересечении стены и потолка. Для её обнаружения необходимо преуспеть в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 15.

11. ДВОР СЕМАНАХУАК

(Семанáхуак [Сетанаһуас] — место, окружённое водой)

Опишите особенности этой комнаты, когда персонажи смогут их увидеть или изучить. В тексте предполагается, что персонажи приближаются с юга.

Двери в эту комнату сделаны из окислившейся бронзы, придавшей им синий оттенок. Прямо в дверном проёме находятся два небольших алькова. В каждом из них установлен старый, потрескавшийся и покрытый известковой коркой фонтан. Около фонтана в восточном алькове на полу разбросаны кучи мусора. В фонтане в западном алькове ещё сохранилась зелёная грязная вода, в которой что-то плещется.

Короткий коридор заканчивается уходящими вниз ступенями и ведёт в центральную затопленную камеру. Весь пол занимает тёмный дурно пахнущий бассейн. Центральный зал, обрамлённый узкими проходами, опоясан двумя рядами массивных квадратных колон. Стены, на которых выравнены светящиеся серебряные линии, покрыты слизью. На первый взгляд, стены возведены из грубо обработанного камня.

В бассейне стоят две ржавых бронзовых жаровни. Из его центра выступают две разбитые урны, когда-то достигавшие высоты четырёх футов. В темноте на восточной стене виднеется огромный нарост зеленоватого оттенка, от которого исходит такой же серебристый блеск, как и от полосок слизи.

Глубина воды в центральной части бассейна составляет 2 фута, а само дно очень скользкое — передвижение по этой труднопроходимой местности отнимает 3 фута скорости за каждый пройденный фут. Любые резкие действия, в том числе необходимые в бою, могут привести к падению персонажа. Персонаж, использующий действие Рывок или пытающийся сражаться в комнате, должен преуспеть в спасброске Ловкости Сл 10, иначе упадёт ничком на пол.

Ров. Участок дна шириной 10 футов, проходящий вдоль восточной, западной и северной сторон комнаты, на 10 футов глубже, чем в остальной части комнаты и образует ров глубиной 12 футов. Персонажи, не прощупывающие дно, не смогут обнаружить провал, пока не станет слишком поздно.

Известь. Стены обильно покрыты известью, загрязняющей воду. Если персонаж находится в этой воде больше 30 минут, намокшие части его одежды начинают разлагаться.

Существо. Фосфоресцирующее свечение на восточной стене является гигантским слизнем по имени Текусистекатль (см. приложение В), Повелитель улиток. Текусистекатль очень умён и весьма хвастлив. В древних преданиях считалось, что он кровно связан с луной, и этот факт является предметом гордости для него. Во время боя слизень будет подробно рассказывать на Олманском, что он приготовил для персонажей, и насколько безнадёжно их положение.

Если Текусистекатль начнёт проигрывать сражение, он либо «сдастся» и после переговоров согласится помочь группе, либо сбежит и скроется во рву. Если персонажи согласятся принять помощь, слизень проследует за ними на северную сторону рва и протянет своё тело через провал, создавая видимость твёрдой поверхности. Те, кто наступит на слизня, не приняв мер предосторожности, окунутся в ров.

Слизень приведёт группу к гробнице Хуракана (область 12) и объяснит, как открыть дверь. Как только дверь будет открыта, Текусистекатль сбежит от группы и спрячется на дне рва.

Восточный альков. На дне восточного фонтана есть небольшое количество концентрированного известкового раствора (причиняет такой же урон, как и известь в области 5). На вид он похож на мутную воду. Под известковым налётом лежит небольшой амулет. Он стоит 65 зм, сделан из латуни и хризопраза, и на нём выгравированы слова «Повелитель улиток». Амулет можно использовать в качестве предмета для торга с гигантским слизнем, который примет его в обмен на разрешение пройти в гробницу Хуракана.

В юго-восточном углу в мусоре гнездится **рой крыс**. Он состоит из больных гигантских крыс.

Западный альков. Западный фонтан зарос водорослями, а в его воде обитают лягушки-быки¹ и выводок их головастиков.

12. ГРОБНИЦА ХУРАКАНА

(Хуракан [Huracan] — бог наводнений)

Если персонажи приближаются с севера (через коридор, обозначенный 12А), прочтите:

Этот проход покрыт слизью, а из-под двери вытекает струйка воды. На стенах, двери и потолке скопился конденсат, капающий на вас. В проходе раздаётся тихий звук капель и брызг. Похоже, что-то с другой стороны погнуло и заклинило плотно запечатанную дверь. Её петли установлены на этой стороне.

Чтобы открыть дверь, необходимо преуспеть в проверке Силы (Атлетика) Сл 20. Сложность связана с тем, что комната за дверью, которую согнуло из-за давления, полностью затоплена водой. Те, кто прислушаются к звукам, не услышат ничего, кроме слабого плеска и бульканья.

При открытии двери из неё хлынет поток воды. Попавшие под его удар получают 2 (1к4) дробящего урона и должны преуспеть в спасброске Силы Сл 15, иначе будут сбиты с ног и смыты по коридору на север, а затем на запад. Существо, преуспевшее в проверке Силы (Атлетика) Сл 15, во время поворота хватается за каменную кладку и останавливается. Когда потоп достигает области 11, вода вышибает двери, если те ещё не были открыты, и сбрасывает в ров всех, оказавшихся в воде.

Персонаж, которого смыло в зал, должен преуспеть в спасброске Ловкости Сл 15, чтобы удержать что-либо в руках. Тяжёлые предметы погружаются на дно зала, а лёгкие смываются в ров.

12В. ГРОБНИЦА, ЮЖНЫЙ ВХОД

Если персонажи пересекают коридор с востока на запад, опишите область по мере их продвижения.

Это помещение усеяно грязью и обломками камней. Вода скапливается в центре коридора и течёт на запад, где в южной стене смещена каменная плита. Поток воды поворачивает по коридору на север, просачиваясь под деревянную дверь, покрытую бронзой. На двери есть ручка и замочная скважина.

Открыв дверь, персонажи обнаружат лестницу, которая спускается в небольшое помещение. Большая часть комнаты занята водоёмом. Впереди под водой находится ещё одна дверь, лишь на 3 дюйма выступающая над поверхностью.

13. ДИТЯ ЗОТЗИЛАХИ

Впереди слышен негромкий мелодичный звук. Трудно определить, что это: пение или эхо капающей воды в большой пещере.

Если персонажи ворвутся в комнату, они тотчас услышат удивлённый вскрик и плеск воды.

¹ Лягушки-быки — реально существующие большие лягушки, преимущественно обитающие в Северной Америке (примеч. пер.).

Комната залита мягким светом, слабо освещающим скалистый пляж. На другой стороне пляжа, занимая половину помещения, образовалась хрустальная каверна, заполненная светящейся водой. В водоёме можно заметить зелёные водоросли. Кажется, что свет льётся отовсюду. Вода и стены сверкают подобно мягкому лунному свету. На дальней стороне водоёма находятся двери с вырезанным на них символом солнца.

Герои смогут заметить певичку, если тихо подкрадутся.

На пляже перед хрустальным водоёмом сидит молодая худощавая женщина с длинными золотыми волосами и бледной кожей. Она светится мягким серебристым светом даже сквозь накинутую шаль, подобную белой пене волн. Женщина поёт странную мелодию на незнакомом языке. Закончив свою песню, она ныряет в воду длинным фигурным прыжком.

Вода покрывает более половины пещеры. Пол резко обрывается, образуя водоём глубиной 12 футов. От южной стены до дверей на востоке тянется безопасный шельф глубиной 2 фута. Эта область считается труднопроходимой местностью.

В незапертых дверях, ведущих на восток, есть замочные скважины.

Существа. Юная певичка — это **нерейда** (см. приложение В) по имени Даса Зотз. В независимости от того, застали ли её врасплох персонажи или нет, через какое-то время она всплывёт и зальётся тоненьким смехом. Это существо служит осведомителем Зотзилахы. В отличие от большинства нереид у неё хаотично-злое мировоззрение, и вместо Общего она говорит на Олманском. За её неземной красотой и кажущейся наивностью скрывается неожиданное коварство и острый ум. Она избегает ближнего боя и скрывается в воде.

У нереиды есть ручной **гигантский электрический угорь** (см. приложение В) по кличке Чак. Если она призывает себе в помощь Чака, она делает это в свой ход, используя Водяную плетъ. Вода начинает бурлить и пузыриться, и на поверхность поднимается фигура из воды, изображающая человека с головой слона с замысловатым головным убором и трезубцем в руках. Угорь подплывает к поверхности и наносит удар в тот момент, когда водяной «бог» бьёт персонажа трезубцем.

Сокровища. В случае серьёзной опасности нереида может раскрыть местонахождение своих сокровищ. В самой глубокой части бассейна есть грот, скрытый за зарослями водорослей. В этой пещере находятся шесть золотых статуэток (50 зм каждая) и золотая маска (250 зм). Также в тайнике лежат два хрустальных футляра для свитков, содержимое которых было уничтожено водой (25 зм каждый), серебряный идол (15 зм), который на самом деле является флаконом с *зельем ясновидения* [potion of clairvoyance], и парой *перчаток ловли снарядов* [gloves of missile snaring].

14. ЗАТОПЛЕННЫЙ КОРИДОР

Этот L-образный коридор затоплен наполовину. Холодная вода глубиной 3 фута покрывает очень скользкие полы. Передвижение по этой труднопрохо-

димой местности стоит 3 фута скорости за каждый 1 пройденный фут. Любые резкие действия, в том числе необходимые в бою, могут привести к падению персонажа. Персонаж, использующий действие Рывок или пытающийся сражаться в комнате, должен преуспеть в спасброске Ловкости Сл 10, иначе упадёт ничком.

На востоке уровень воды падает. После поворота коридора на север широкая лестница поднимается из глубины и заканчивается у бронзовых дверей. Они незаперты и в них есть замочные скважины.

15. БОЛЬШАЯ ГАЛЕРЕЯ

Ширина этого прохода составляет двадцать футов, по всей его протяжённости лежат груды обломков и мусора. Стены покрыты фресками. На южной стене изображены битвы между местными и захватчиками.

На северной стене изображены люди, отправляющиеся на поиски новой земли. Во время путешествия они пересекают труднопроходимые горы, переплывают моря, объезжают бурей, и получают наставление богов в своей битве за освобождение родины от захватчиков. В центре стены изображена пирамида с храмом на вершине и солнце, освещающее землю.

В восточной части южной стены возвышаются двустворчатые бронзовые двери. На западной стене галереи находится арка, украшенная резьбой в виде сплетённых змей. Коридор за ней тонет во мраке.

Проход за аркой через 5 футов упирается в стену, которая представляет собой искусно нарисованную фреску, создающую иллюзию глубины и объёма. Затуманивающий эффект ядовитого газа усиливает это впечатление. Если персонажи попробуют пойти в этом направлении, не преуспев в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 15, то врежутся в стену. Пространство за аркой прямо перед фреской — это место, куда попадают существа, телепортировавшиеся из южной части области 32.

Слева и справа от арки находятся ниши глубиной 5 футов. Персонаж, вошедший в одну из ниш, активирует нажимную плиту (см. раздел «Обзор руин» в начале приключения), которая выпускает горизонтальные прутья, закрывающие арочный проход и запирающие незваного гостя в ловушке.

В этом случае персонаж может потратить 10 минут на то, чтобы демонтировать пластину. Потребуется совершить такую же проверку, как при застопоривании пластины. При неудаче персонажу потребуется ещё 10 минут работы и дополнительная проверка.

Изображение солнца. За рисунком пирамиды и солнца находится потайная дверь. Персонаж, преуспевший в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 15, обнаружит, что часть фрески с изображением солнца отделена от остальной работы, и на неё можно надавить. Нажатие на неё приведёт к обнаружению и открытию потайной двери в стене. Вход в тайный лаз, ведущий на север, располагается на высоте 8 футов от пола. При его открытии прутья ловушки в нише убираются, а нажимные пластины возвращаются в первоначальное положение.

16. ПОТАЙНАЯ ДВЕРЬ

Это описание предполагает, что персонажи приближаются с севера. Южная сторона потайной двери описана в области 15.

В конце этого коридора на стене изображён барельеф воина, вооружённого копьём и щитом. Опирающийся на пол щит вместе с указателем, выступающим из стены, напоминает солнечные часы. На поверхности щита вырезаны руны Олманской письменности.

На щите написано: «Поворачивай назад!»

Персонаж, преуспевший в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 15, заметит место соединения щита и остальной части барельефа, а также сколы вокруг этого места, говорящие о том, что щит можно повернуть. В результате экспериментов выясняется, что указатель солнечных часов подвижен. Когда он находится в текущем положении, повернутый направо, потайная дверь закрыта. Если же повернуть его налево, щит повернётся вокруг своей оси и откроет выход.

Пол в области, расположенной за дверью, на 8 футов ниже, чем в коридоре.

17. ГАЛЕРЕЯ ВЕЛИКИХ ДУХОВ

В этом коридоре высокий потолок и украшенные скульптурами стены. Два коридора отходят от главной галереи на восток и запад. Скульптуры, украшающие стены, представляют собой четыре головы животных. Каждая из них подвешена в шести футах от пола и составляет 2–3 фута в диаметре. Напротив прохода, ведущего на восток, находится стилизованная голова койота, а напротив коридора, ведущего на запад — голова скалящегося медведя. У южного конца коридора на восточной стене расположена голова бизона.

На западной стене северной оконечности коридора находится голова орла с открытым клювом. Внутри клюва что-то блестит.

В горле орла зажат искусно сделанный золотой браслет. Чтобы извлечь предмет, персонаж должен либо вытащить его изо рта, либо попробовать протолкнуть браслет внутрь другим предметом.

Захлопывающаяся ловушка. Если браслет каким-либо образом будет потревожен, то клюв мгновенно захлопнется. Все предметы, вложенные в рот, будут зажаты, а шарнирный механизм заклинит.

Шарнир можно смазать маслом и клюв легко раскроется. Также можно разбить клюв (КД 16, 25 хитов), причинив ему дробящий урон, который снизит его хиты до 0. Если в этот момент клюв сжимает руку, то персонаж получает четверть, а скульптура — весь оставшийся урон.

Сокровища. Золотой браслет — это *браслет каменной магии* (см. приложение А), который изначально был кольцом, серьгой или другим украшением каменных великанов.



18. ПРОХОД ПРЕДКОВ

В глубоких тенях по обеим сторонам коридора расположены человеческие фигуры, будто бы парящие над полом. Когда вы подходите ближе, то замечаете, что эти тела — иссохшие трупы, вертикально стоящие на двухфутовом выступе.

Существа. Как только персонаж, идущий первым, наполовину пересекает проход с востока на запад, пятнадцать **зомби** оживают и атакуют. Эти трупы не обнаруживаются в качестве нежити при использовании заклинания *обнаружение добра и зла* [detect evil and good] до тех пор, пока не оживут.

Болезнь. После сражения с зомби все персонажи, получившие урон от чудовищ, должны преуспеть в спасброске Телосложения Сл 11, иначе заболеют сточной чумой (см. раздел «Примеры болезней» в главе 8 «Руководства Мастера»). Симптомы этой болезни проявляются у заражённого существа раньше, чем обычно — через 1 час вместо 1к4 дней.

19. СЕРЕБРЯНЫЙ СУНДУК

В конце коридора находится небольшой альков, в котором на каменном трёхфутовом пьедестале стоит серебряный сундучок. Небольшой выступ на каменном полу расположен в пятнадцати футах от алькова. Из-за этого пол в нём выше, чем в коридоре на два фута.

Петля на полу. Персонаж, исследующий основание 2-футовой ступеньки вдоль края настила и преуспевающий в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 15, замечает отблеск металлический петли, проходящей по всей ширине пола. Она может быть демонтирована с помощью воровских инструментов. Для этого необходимо преуспеть в проверке Ловкости Сл 15 и потратить 5 минут. При успехе ловушка (см. ниже) не срабатывает. При провале у персонажа не получается убрать петлю, но он может попытаться снова.

Вращающаяся плита. Если петля не была демонтирована, то ловушка срабатывает, когда на полу алькова оказывается больший вес, чем на участке прямо перед выступом. Пол внутри алькова опускается на 10 футов. В то же время 15-футовая плита пола к северу от алькова (как показано на карте) поднимается вверх, поворачиваясь вокруг своего южного края. Теперь северная сторона плиты закрывает проход, а южная сторона наклонена к алькову. Стоявшие на плите в момент её поворота падают ничком и скатываются вниз на пол алькова, расположенного на 13 футов ниже того места, где на постаменте стоит сундук. Все упавшие таким образом существа получают 3 (1к6) дробящего урона.

Закончив движение, плита фиксирует своё положение. Пол остаётся круто наклонённым, а проход на север — заблокированным. Запирающий механизм скрыт за приподнятым северным краем пола и расположен в очень узком месте. После нескольких часов утомительного труда можно удалить породу рядом с механизмом, и он перестанет удерживать край плиты в данном положении. Также запирающий механизм можно сломать заклинанием *открывание* [knock].

Сокровища. Серебряный сундук не заперт, но на нём стоит защёлка. Крышка не откроется, пока персонажи не коснутся ящика.

Внутри сундука находится странная плоская медная статуэтка с плавниками, похожая на рыбу. На одной из её сторон начертаны странные руны. На тонком торце расположена небольшая изогнутая квадратная панель.

Руны напоминают эльфийскую письменность, и начинают имя «Ильнедрау». С помощью ловких пальцев можно открыть небольшую панель, внутри которой скрыта полость с находящейся в ней линией светящихся разноцветных бусин.

Прикосновение к любой из них приведёт к закрытию панели. Через несколько секунд статуэтка поднимется в воздух и начнёт летать по алькову. Она избегает прикосновения персонажей, уворачивается от снарядов и иногда зависает на одном месте. Когда появится выход из ловушки, статуэтка улетит от группы и будет беспорядочно перемещаться по руинам, останавливаясь и замирая у дверей на минуту. Эта парящая фигурка не служит какой-либо цели и скорее призвана создать ложный след.

Мастерски сделанный серебряный сундук весит 15 фунтов и стоит 150 зм. Медная статуэтка стоит 50 зм и весит 5 фунтов.

20. ДУХИ-ХРАНИТЕЛИ АЙОКУАНА

(Айокуан [Ayocuan])

Массивная бронзовая дверь скрывает вход в этот величественный зал. Он завален обломками и скульптурами в натуральную величину, большая часть которых разбита. Целые шеренги глиняных статуй когда-то были частью впечатляющего воинства. Теперь половина из них опрокинута и разбита. Возле двери расположился отряд копейщиков, состоящий из дюжины статуй, теперь одетых лишь в обрывки шкур. Под их ногами валяются обсидиановые наконечники копий и куски сгнивших деревянных древков. За копейщиками находится рассредоточенный отряд лучников. Лишь немногие из них стоят на ногах. Их колчаны пусты, но они до сих пор сжимают в руках ламинированные луки, иссохшие и изъеденные червями.

В глубине зала возвышаются фигуры воинов с боевыми дубинками и ручными топорами, одетые в обрывки лакированной кожи, сандалии и шлемы. Позади этих отрядов в северной части комнаты стоит группа статуй, похожих на почётный караул. Эти воины вооружены ржавыми копьями из бронзы, их одежды и головные уборы сделаны из перьев. На каждую из этих фигур надет нагрудник из раковин. Они стоят возле куполообразного строения. В куполе, покрытом штукатуркой, нет видимых отверстий.

У восточной стены комнаты между двумя вырезанными из камня колоннами лежат остатки закрытых носилок или паланкина. Рядом с ними стоят статуи слуг.

Сокровища. Отштукатуренный купол служит каирном¹. Это непрочная постройка, и в неё можно легко вторгнуться за 1 минуту, воспользовавшись дробящими инструментами. Если персонажи работают сообща, затрачиваемое время делится поровну между несколькими рабочими. Внутри лежат неприличные кости шестерых людей и такое же количество пекторалей² из нефритового бисера (50 зм каждая). В пыльном углу лежит кулон из серебра и бирюзы, который является *амулетом защиты от изгнания* (см. приложение А). В центре пола каирна находится лампа из бронзы и хризопраза (15 зм), вмурованная в штукатурку.

Существо. Подняв лампу, вы откроете потайную дверь в полу и освободите **умертвие** [wight] по имени Айокуан из камеры, в которой он был заточён. На Айокуане надет ещё один *амулет защиты от изгнания*.

Закрытые носилки. Внутри занавешенной части паланкина находятся останки человеческого скелета. Его руки прикованы к шестам носилок, а из грудной клетки торчат три наконечника стрелы. Неподалёку среди осколков глины лежат около пяти тысяч бусин из кораллов и раковин (1 мм каждая).

20А. За колоннами вдоль восточной стены находится бронзовая дверь, запертая на заржавевший медный засов. Открыть дверь снаружи нельзя, но, чтобы сделать это изнутри, достаточно снять засов.

¹ *Каирн* — каменный курган, которым могли отмечать места захоронений и/или служить памятниками павшим (примеч. пер.).

² *Пектораль* — нагрудное украшение, могло быть частью защитной амуниции воина (примеч. пер.).

21. КАМЕННАЯ ПРЕГРАДА

Впереди большой каменный блок преграждает коридор. Похоже, что он не был частью изначальной постройки: материал, из которого он сделан, более песчанистый, чем камни, из которых сложены стены этих руин. Более того, между камнем, стенами и потолком коридора виден зазор в несколько дюймов.

Этот камень был установлен древними зодчими, чтобы преградить доступ в нижние залы и остановить расхитителей гробниц.

Прежде чем занять текущее положение, камень был перемещён по пологому проходу с севера на юг. В пол этого перехода вмонтировано несколько роликов, облегчающих перемещение камня. Его можно толкать, перемещая по роликам на север, совместными усилиями четырёх персонажей с общим показателем Силы 45 и выше. Также камень можно сдвинуть на каменный пол западного прохода совместными усилиями четырёх персонажей с общим показателем Силы 50 и выше. В любом случае, камень может быть перемещён за раунд на расстояние равное половине скорости ходьбы самого медленного из двигающихся.

Если переместить камень по роликам на север, то в следующем раунде он покатится обратно и вновь перекроет коридор. Камень можно застопорить с помощью массивного предмета.

22. ГРОВНИЦА НАСЕУАЛЬ

(Насеуаль [Nasehual] — достойнейшие)

Все двери этой ромбовидной комнаты сделаны из тяжёлой бронзы. На западной стене начертаны красочные глифы. На востоке к стенам прислонены два буфета.

В центре комнаты стоят два каменных дивана, на каждом из которых распростёрта человеческая фигура. Между диванами — низкий каменный столик, на котором стоят сделанные из хрусталя графин и два кубка. На дне графина находится серебристая пыль.

Лежащие на диванах фигуры принадлежат прекрасно сохранившимся мужчине и женщине среднего возраста. Они совершенно неподвижны, покрыты пылью и, по-видимому, мертвы. Их тела накрыты высохшими змеиными шкурами. На женщине надет серебряный браслет, а в руках она держит что-то похожее на палочку из слоновой кости. На груди у мужчины лежит электрумовый амулет, в который вставлен значительных размеров красный камень.

Олманские глифы гласят: «Берегись... многоглазый бог несёт огненную смерть».

Ядовитая пыль. Если смешать серебристый порошок в графине с любой жидкостью, получится особое зелье. Существо, которое его выпьет, должно преуспеть в спасброске Телосложения Сл 20, иначе станет отравленным на 5 000 лет. Отравленное таким образом существо находится без сознания, но частично осознает окружающую обстановку, и на него не влияют течение времени и другие яды. Если для лечения состояния отравления используется магия, существо становится невосприимчивым к действию яда на 1 час. Сотворение заклинания рассеивание магии с помощью ячейки 7 уровня оканчивает действие яда.



Существа. Тела принадлежат **адептам боевых искусств** (см. приложение В), находящимся в состоянии анабиоза. Мужчину зовут Сипактональ [Cipactonal], а женщину — Оксомоко [Охотосо]. Они использовали зелье, содержащееся в графине, чтобы симулировать свою смерть. Если потревожить любого из них, то оба мгновенно пробудятся и встанут на ноги. Сперва на Олманском, а затем на древнем диалекте Общего Оксомоко произносит следующее: «Ты нарушил наш чудесный сон. Ты должен искупить свою вину».

Затем оба принимают боевые стойки. Если кому-то из них будет угрожать опасность или будет причинён вред, они нападут. Если группа попытается договориться с ними, эти двое потребуют заплатить им 500 зм или один необычный или редкий магический предмет. Если монахам не заплатят, они нападут.

Пара ничего не знает о руинах, но может перевести сообщение на западной стене. Они не покинут свои покои.

Сокровища. На самом деле «палочка из слоновой кости», которую держит Оксомоко, представляет собой сложенный веер стоимостью 50 зм, а её платиновый браслет стоит 250 зм. Амулет Сипактоналя, сделанный из электрума и граната, стоит 100 зм.

23. СВЕТ ВПЕРЕДИ

Всматриваясь в спускающийся вниз коридор, вы всё отчётливее видите слабый мерцающий свет. Свет начинает двигаться по проходу прочь от вас, дрожа и колеблясь на грани вашего восприятия.

Дрожащий свет — это **блуждающий огонёк**. Он попытается заманить группу в ловушку, а затем использует на жертве Истребление жизни. Существо будет вести персонажей, идущих с запада, к коридору, ведущему на север. Персонажей, приближающихся с севера, и уже, возможно, сталкивавшихся с блуждающим огоньком (см. область 24), поведут зигзагообразным маршрутом через переходы к области 19.

23А. ТРЕУГОЛЬНЫЙ КАМЕНЬ

Когда персонажи приближаются с юга, прочтите:

Вы натываетесь на яму шириной в десять футов, которая тянется через весь коридор. За ней находится что-то наподобие клиновидной каменной преграды или столба, перекрывающего проход. Источник света, за которым вы следовали, исчез, будто просочившись сквозь столб.

В яме глубиной 10 футов лежит несколько скелетов гуманоидов.

В её сторону направлена вершина треугольного столба, по обе стороны которого на полу и потолке видны короткие царапины-дуги. Тот, кто осматривает столб, заметит, что его можно повернуть влево или вправо. Это приведёт к открытию прохода шириной 2 фута, через который можно пройти на север. Преодолев это препятствие, персонажи вновь увидят вдали свет блуждающего огонька.

Если персонажи приближаются с севера, прочтите:

Коридор внезапно заканчивается, уткнувшись в глухую каменную стену.

Если ударить по ней молотком, звук будет глухим. Персонаж, осматривающий пол или потолок, обнаружит царапины, образующие дугу от одного угла к другому. Если надавить на одну из сторон кажущегося тупика, треугольный столб повернётся, как описано выше. Пройдя через образовавшийся проход, персонажи обнаружат яму. Если они направятся на юг, перейдите к описанию области 23.

24. ПЕСОЧНИЦА

Две толстые линии на карте обозначают границы ловушки. Персонаж, осматривающий потолок на высоте 20 футов и преуспевающий в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 15, пока группа проходит под одной из отмеченных зон, заметит идущую от стены к стене узкую полосу меди. Зазор между ней и прилегающим камнем указывает на то, что металл может быть частью двери или опускной решётки. Её опускание можно предотвратить, заклинив подобно нажимной плите.

Нажимная пластина. На участке пола размером 10х10 футов, отмеченном на карте, располагается нажимная пластина (см. раздел «Обзор руин» в начале приключения). Если на неё положить груз, эквивалентный весу трёх или четырёх гуманоидов, сработает ловушка, описанная ниже.

Опускная дверь. Когда персонажи приведут ловушку в действие, активировав нажимную пластину, они услышат щелчок, а затем грохот. Две опускных двери, сделанные из дерева, окованного медью, рухнут вниз, заблокировав указанную область. Эти преграды толщиной в фут имеют КД 15 и 100 хитов. Для поднятия двери необходимо преуспеть в проверке Силы (Атлетика) Сл 25 с помехой поскольку удобно ухватиться за дверь очень трудно. Если дверь предвзрительно немного приподнять с помощью ломика или похожего рычага, преуспев в проверке Силы (Атлетика) Сл 20, то другой персонаж сможет ухватиться за нижнюю часть двери, устранив помеху.

Спустя 5 раундов персонажи, запертые в ловушке, услышат звук медленного скрежетания камней друг об друга. Небольшие плитки под потолком сдвигаются, открывая по четыре отверстия размером с человеческий кулак на каждой из стен. Из отверстий вылетают струйки пыли. Спустя ещё 5 раундов через эти отверстия начинает быстро сыпаться золотой песок. Он нарастает со скоростью 2 фута в минуту и быстро скрывает под собой пол. Таким образом, песку потребуется 10 минут, чтобы полностью заполнить коридор.

Через 1 минуту область становится труднопроходимой местностью. Через 3 минуты существо, пытающееся передвигаться по песку, должно совершить спасбросок Силы или Ловкости Сл 10. При провале оно становится опутанным. Ползущее существо не обязано совершать спасбросок, а существа, у которых больше двух ног, совершают спасбросок с преимуществом.

Существо может закончить состояние опутанный на себе действием, преуспев в проверке Силы или Ловкости Сл 10. Другое существо может действием совершить эту проверку и освободить опутанное существо. Через 5 минут Сл спасброска увеличивает до 15. После того, как ловушка начнёт заполняться песком, потребуется очистить от него пространство перед дверью, чтобы попытаться поднять её. Песок высыпается через открытые дверные проёмы.

Воздух наполнен пылью от падающего песка, что вызывает удушье. В начале своего хода существо, нуждающееся в воздухе и окутанное облаком пыли, должно совершить спасбросок Телосложения Сл 13. При провале существо в свой ход испытывает приступ кашля и может либо переместиться на половину своей скорости, либо совершить проверку с помехой, чтобы освободиться от состояния опутанный.

Существо. Если **блуждающий огонёк** не был уничтожен ранее, как только начинает сыпаться песок, он, часто бывающий в этой части руин (см. область 23), проникает сквозь одну из дверей в ловушку. Он досаждал тем, кому больше всего везёт в попытках выбраться из западни.

25. КОЛОНИЯ ВОИТЕЛЕЙ

Горький смрад производит неизгладимое впечатление при знакомстве с комнатой, лежащей впереди. Внутри, среди орляка¹ и груд мусора и отбросов, по полу движутся призрачные огни.

Присмотревшись, вы обнаруживаете, что свет излучают гигантские жуки. Кажется, в комнате примерно дюжина этих существ. Каждое из них около трёх футов в длину. Похоже, они не обращают на вас внимания. В самой большой куче мусора, где собралось большинство жуков, что-то блестит.

Существа. В заваленной мусором и кишашей насекомыми комнате обитают тринадцать **гигантских огненных жуков**. У них нет пары излучающих свет желёз позади глаз, характерных для данного вида существ. Их мягкое свечение, исходящее из брюшка, не создаёт значительного освещения. Жуки не проявляют агрессию, если их колонии не угрожает опасность. Любой внезапный шум заставит одного или двух жуков проверить источник. Они обследуют любой странный предмет своими усиками и, если посчитают его съедобным, начнут кусать его. Услышав, как сражаются их товарищи, другие жуки устремятся на шум.

Сокровища. Блестящие предметы в гнезде жуков — это разрозненные куски металла, отполированные камни, битый хрусталь, три большие бирюзы (20 зм каждая) и кинжал +1 [+1 dagger], выглядящий как рухлядь. При использовании его рукоятка становится хрупкой, лезвие скалывается, и с него осыпается ржавчина. Если персонаж, использующий это оружие, выбрасывает «1» при броске атаки, кинжал ломается и перестаёт быть магическим.

ОБЛАСТИ ПЕРВОГО ЯРУСА

Поднявшись любым из путей из нижних залов, персонажи попадают на первый ярус главного храма. Следующие области указаны на карте 3.1.

26. СКАТ

Если персонажи приближаются с севера, прочтите:

Пандус плавно спускается с севера на юг. В пол с интервалом в два фута установлены гладкие каменные цилиндры, очевидно, выполняющие функцию роликов.

Если персонажи приближаются с юга, прочтите:

Пандус плавно поднимается с юга на север. В пол с интервалом в два фута установлены гладкие каменные цилиндры, очевидно, выполняющие функцию роликов.

27. ЛЕСТНИЦА

Этот коридор поднимается с юга на север несколькими пологими невысокими пролётами.

Нажимная пластина. На участке размером 10х10 футов, отмеченном на карте, располагается нажимная пластина (см. раздел «Обзор руин» в начале приключения). Если на пластину поместить более 30 фунтов, срабатывает ловушка, описанная ниже.

Если персонажи обнаруживают местонахождение пластины, они могут демонтировать её, потратив на это 10 минут и преуспев в такой же проверке как при застопоривании пластины. При неудаче персонажу потребуется ещё 10 минут работы и дополнительная проверка.

Катящийся камень. Жёрнов, спрятанный в стене за слоем штукатурки, лежит на вершине лестницы. Камень невозможно обнаружить без помощи магии. При срабатывании ловушки механизм толкает жёрнов сквозь стену и посылает его вниз по лестнице. Это заставит врасплох всех существ, чьё пассивное Восприятие 14 или меньше. Все совершают бросок инициативы, включая камень, который получает бонус +10 к броску. В свой ход камень перемещается на 60 футов. Любой, кто окажется на его пути, должен преуспеть в спасброске Ловкости Сл 15, иначе получит 27 (5к10) дробящего урона и с 50% вероятностью уронит всё, что держит в руках. При провале на 5 и более, персонаж получает максимальный урон, падает ничком и роняет всё, что держит в руках. Упавшие предметы получают урон от удара о камень и оказываются лежащими где-то на лестнице.

В итоге жёрнов врежется в двери в область 25, выламывая и уничтожая их. Если в комнате остались жуки, несколько из них или все вылезают на лестницу, взволнованные и жаждущие схватки.

28. КОВЧЕГ НАНАУАЦИНА

(Нанауацин [Nanahuatcin] — полный язь)

Этот просторный сводчатый зал покрылся трещинами от разрушительного воздействия времени. Его стены обуглены и ободраны. Несколько разбросанных по полу каменных статуй бабуиноподобных существ покрыты трещинами и опрокинуты. Неподалёку лежат несколько частично обглоданных останков некогда живых бабуинов. Их трупы покрыты грибом.

При дальнейшем изучении помещения выясняется, что когда-то оно служило церемониальным залом. Не так много сохранилось вещей, который могут указать на предназначение этого места, не считая резного орнамента в центре истёртого пола, изображающего серебряное солнце с одним глазом. Зверь, обитающий здесь, не станет атаковать группу до тех пор, пока она не обнаружит его.

Впереди в воздухе на уровне груди парит что-то шарообразное. В центре шара находится глаз, а из его макушки растёт около дюжины щупалец. На кончике каждого — белая сфера с чёрным зрачком.

Существо. Шарообразное существо — это **газовая спора [gas spore]**, представляющая Нанауацина, «солнце».

Сокровища. Рядом с серединой южной стены лежит мешочек из рыбьей кожи. В нём находятся семь серебряных шариков, каждый величиной со снаряд для пращи и стоит 1 зм.

¹ Орляк — многолетний травянистый папоротник (примеч. пер.).



29. Гробница пелоты

Когда вы приближаетесь к повороту коридора, вы видите на стенах серию блеклых рисунков, на которых изображены люди, играющие в мяч, и ворота по обе стороны игрового поля.

В том месте, где находится поворот коридора, лежит замковый камень. Похоже он закрывает отверстие в полу. На вершине плиты высечено несколько глифов, покрытых толстым слоем пыли. Эта надпись на Олманском гласит: «Не смей открывать эту яму, пока не будешь готов пройти испытание пелотой».

В пяти футах над замковым камнем в южной стене находится полусферическое углубление диаметром 1 фут.

Для того, чтобы поднять камень, необходимо воспользоваться рычагом и приложить совместные усилия двух персонажей с общим значением Силы 25 и выше. Под каменной крышкой находится яма, заполненная скелетами проигравших в прошлой игре в пелоту, проходившей в этой области. На костях лежат несколько статуэток и дощечка, сделанные из нефрита, а также блестящий чёрный шар диаметром 1 фут.

Проклятое сокровище. Если хотя бы одно из сокровищ было взято из ямы, то через 1 час укравший его будет проклят. Жертва должна преуспеть в спасброске Сл 15¹, иначе получит помеху на броски проверок и спасброски Силы и Ловкости до тех пор, пока проклятие не будет рассеяно.

На нефритовой дощечке изображены двое мужчин с накладками на руках и бёдрах; между ними катится большой шар. Статуэтки изображают бога солнца в мантии из перьев. В общей сложности здесь находится семь нефритовых изделий весом 1 фунт и стоимостью 30 зм каждое.

¹ В оригинале допущена ошибка: не указана характеристика, проверку которой нужно провести. Вероятнее всего, здесь должна быть Мудрость (примеч. пер.).

Под скелетами погребена чаша из чистого золота с шестью аметистами весом 1 фунт и стоимостью 150 зм.

Мяч для пелоты. Мяч, изготовленный из резины, намотанной на бальсовый² сердечник, используется в игре в пелоту. Он такого же размера, как и углубление в стене, служащее одними из ворот на этом игровом поле. На ощупь мяч довольно холодный. Если его поднять, то он внезапно вырвется из рук держащего, отскочит от южной стены, а затем, пролетев 30 футов к северу, зависнет в воздухе. Мяч оживает для того, чтобы бросить вызов нарушившим покой гробницы.

В свой ход он может пролететь до 30 футов, а также может парить в воздухе. Он совершает рукопашную атаку оружием +5 к попаданию, причиняя 1 (1к4 – 1) дробящего урона. Мяч имеет КД 13 и 50 хитов. Он невосприимчив к любому урону кроме магических эффектов, причиняющих урон кислотой, огнём, силовым полем, а также колющий или рубящий урон. Мяч невосприимчив к большинству состояний, но он может быть схвачен или опутан с помощью эффектов, воздействующих на предметы. Чтобы выбраться из таких пут, он совершает проверку характеристики с бонусом +5.

Начало игры. Совершите бросок инициативы. В начале мяч отскакивает от стен и врезается в персонажей, пытаясь заставить их нанести ответный удар. Когда персонаж попадает атакой по мячу, тот отскакивает от южной стены, а углубление в стене ненадолго загорается оранжевым светом. После второго попадания мяч прекращает свои атаки. Раздаётся звук, напоминающий гудение трубы — он указывает на скорое начало игры. Ворота над ямой и ещё одни ворота в северном конце зала на расстоянии 140 футов от них освещаются оранжевым светом, который сохраняется до окончания игры. Когда персонажи бьют по мячу, он летит на юг, а южные ворота на мгновение вспыхивают. Когда мяч движется сам, он летит на север, а ворота в этом направлении также вспыхивают.

Как победить. Чтобы победить, персонажам нужно загнать мяч в ворота над ямой и не позволить ему достичь северного конца зала. Если никто из персонажей не попадёт по мячу в течение 1 раунда, раздаётся барабанный звук погребальной песни.

Персонаж, попавший атакой по мячу, отправляет его в полет в южную сторону на расстояние до 15 футов. Чтобы забить мяч в южные ворота, игрок должен заявить, что персонаж пытается забить мяч, а сам снаряд должен находиться в пределах 15 футов от ворот. Если бросок атаки персонажа превышает КД мяча на 4 или более, мяч попадает в ворота.

Если мяч окажется в пределах 5 футов от северной стены, он может забить себя в ворота. Для этого ему необходимо совершить успешный бросок атаки против КД 15.

Если мяч попал в ворота, он остаётся там в течение 1 раунда. Его невозможно вытащить, не разрушив ворота. При попадании мяча в ворота на севере из них вылетает несколько волшебных стрел, равных количеству находящихся в сознании персонажей в коридоре. Все стрелы попадают по разным членам группы, нанося каждому 3 (1к4 + 1) урона силовым полем.

Когда мяч вылетает из ворот, он летит в центр коридора и зависает, ожидая начала очередного раунда. Игра продолжается до тех пор, пока персонажи не умрут или не забьют голов на 2 больше, чем мяч.

Трофеи победы. Если персонажи побеждают, мяч становится неподвижным. На короткое время

² Бальса — редкое растение, источник ценной древесины, в сухом виде чрезвычайно мягкой и лёгкой (примеч. пер.).



раздаётся триумфальный рокот барабанов, затем область погружается в тишину. Южные ворота гаснут, но северные продолжают светиться оранжевым светом. При ближайшем рассмотрении оказывается, что в их глубине открылась небольшая панель. Внутри находится мешочек из рыбьей кожи, в котором лежат десять розовых жемчужин (20 зм каждая), ожерелье из топазов и раковин (50 зм) и свисток из кости орла с украшением из перьев, который является *орлиным свистком* (см. приложение А).

30. ЗВЕРЬ-ХРАНИТЕЛЬ

Эта странной формы комната оформлена в кошачьем стиле. В центре юго-восточной стены вырезана морда осклизшего тигра с пустыми глазницами. Рядом с центром комнаты установлено чучело крадущегося тигра. Его левое ухо было кем-то оторвано, из-за чего на голове виден рваный шрам. В центре комнаты недалеко от чучела стоит каменная статуя тигроголового человека, держащего копьё.

В нескольких местах на полу стоят чучела домашних кошек в различных позах: они сидят, охотятся, прыгают, а одна из них застыла в просящей позе, хватая лапкой воздух. Одну из этих кошек в центре комнаты опрокинули и разгрызли так, что из неё выпала набивка.

На стенах висят несколько шкур львов и леопардов, головы тигров и кошка с девятью хвостами. Вдоль северо-западного конца комнаты расположен большой каменный календарь, вмонтированный в стену над алтарём из того же материала.

Статуя мужчины-кошки изображает высокого человека мужского пола с двумя дополнительными парами сосков. На нём надета лишь маска в виде тигриной морды и набедренная повязка. Через всю левую часть его груди прямо над сердцем, пролегает неровный шрам. Центр его костлявой грудной клетки продавлен. Его копьё сделано из камня, но имеет серебристый наконечник.

Все предметы, висящие на стенах, на самом деле являются реалистично окрашенными гипсовыми скульптурами. Если персонажи обследуют каменный календарь, смотрите область 31.

Существо. Статуя — это окаменевший верягуар (используйте статистику **вертигра [weretiger]**). Если кто-то осквернит алтарь или надругается над содержимым комнаты, верягуар почувствует это и воспользуется первой же возможностью, чтобы неожиданно напасть. Он может обратить камень в плоть бонусным действием, а затем принять облик кошки, выпустив копьё из рук. Магия существа сильно связывает его с землёй и камнем из-за проклятия *браслета каменной магии*, описанного в приложении А. Его первой целью всегда становится самый слабый член группы. Если хиты верягуара снижаются до 0, он принимает человеческий облик и снова становится окаменевшим.

Сердце верягуара было удалено в результате магической операции и спрятано в голове чучела тигра (на это намекают шрамы на человеке и тигре). Таким образом, мужчина-кошка может получать урон или даже умереть, но если его сердце не будет уничтожено, то спустя сутки он полностью возродится. Если сердце оборотня (КД 10, 2 хита) уничтожено, существо умирает и рассыпается в пыль.

Сокровища. Внутри брюха чучела тигра находится 500 зм.

Глаз тигра. В вырезанной в стене пасти тигра скрыта потайная дверь. Защёлка, открывающая её, спрятана в правой глазнице. Чтобы обнаружить дверь и защёлку, необходимо преуспеть в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 20.

31. КАМЕННЫЙ КАЛЕНДАРЬ

Календарь представляет собой огромное каменное колесо, вырезанное из известняка. В центре календаря изображён знак солнца, а вокруг него — символы, означающие времена года. Диаметр камня составляет десять футов, а сам он закреплён на высоте пяти футов от пола над каменным алтарём. На нём лежит церемониальный кинжал из кремня и нефритовая статуэтка кошки. У подножия алтаря находится чучело кошки, будто просящей что-то или пытающейся что-то поймать.

Тайный проход. За каменным календарём находится дверь и тайный проход в скрытую гробницу. Персонаж, исследующий календарь и преуспевающий в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 15, может заметить, что тот держится на стене с помощью небольшого каменного стержня, находящего позади. Зазор между календарём и стеной составляет несколько дюймов, поэтому персонажи, осматривающие календарь под определённым углом, могут заметить необычное крепление без совершения проверки. Чтобы открыть дверь, нужно вдавить знак солнца в стену. После этого каменный календарь и стена за ним откидываются в сторону с помощью установленных петель.

Сокровища. Нож для жертвоприношений, лежащий на столе — это *кинжал +1 [+1 dagger]*. Нефритовая статуэтка стоит 200 зм и весит 9 фунтов. В хвосте чучела лежит *свиток защиты [scroll of protection]* (звери из семейства кошачьих и оборотни-кошки).

32. ВРАТА СМЕРТИ

За замаскированным входом находится узкий туннель, идущий под наклоном вниз и в сторону. Диаметр прохода едва достигает четырёх футов, а стены испещрены множеством древних и странных глифов. Пол туннеля покрыт расплавленной стеклянной глазурью.

Лишённые магии глифы делятся на два типа. Первые — это проклятия на Олманском, предостерегающие и проклинаящие нарушителей. Вторые — это волшебные символы магии школы Ограждения, что очевидно любому персонажу, у которого есть владение навыком Магия.

Туннель заканчивается на высоте двух футов над полом коридора, уходящего на север и на юг. Отсюда видны три выхода: по одному в концах коридора и двустворчатые двери посередине западной стены.

Северная дверь имеет засов без задвижки. На поверхности этой двери изображён медведь, держащий в лапах обсидиановый диск. На её притолоке¹ вырезаны переплетённые змеи.

Южная дверь отделана бронзой. На ней выгравирован символ в виде двух соединённых между собой окружностей. На пути, ведущем к этой двери, есть углубление в каменном полу, словно истёртое бесчисленным количеством ног.

Осевший пол перед центральным дверным проёмом отполирован. Поперёк двустворчатых дверей прикреплена золотая печать диаметром в один фут с выгравированными на ней древними глифами. Чтобы открыть эту дверь, необходимо сломать золотую печать, на которую нанесены древние глифы. По обе стороны на притолоке двери имеются едва заметные царапины, а на стене и полу — бурые пятна.

Северная дверь. Даже после удаления засова фальшивая дверь не откроется. Создаётся впечатление, что она открывается наружу, но, когда персонаж толкает её, прямо из притолоки выпрыгивают три рычага и окружают толкающего. Чтобы заметить их среди переплетённых змей на притолоке, необходимо преуспеть в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 20. Рычаги считаются нажимной пластиной (см. раздел «Обзор руин» в начале приключения), если персонаж попытается заклинить их.

Персонаж, пойманный в ловушку, может освободиться, преуспев в проверке Ловкости (Акробатика) Сл 20. Также оставшиеся на свободе члены группы могут попытаться освободить жертву. Потребуется совместные усилия двух персонажей с общим показателем Силы 30 или выше, чтобы переместить рычаги в изначальное положение, потратив 1 раунд на каждый из них.

После того, как жертва пробыла в ловушке 5 раундов, под ней начинает открываться крышка ямы площадью 5 футов. Под ней находятся шипы. Крышка полностью открывается за 2 раунда, после чего рычаги быстро отскакивают назад в притолоку, из-за чего жертва падает в яму глубиной 15 футов. Падение в яму причиняет 11 (2к10) дробящего урона. Шипы сделаны из жёсткой резины, намотанной на

¹ *Притолока* — верхняя горизонтальная перемычка в оконном или дверном проёме, а также стоячий боковой брус дверного проёма (*примеч. пер.*).

бальзовое дерево, и установлены для создания художественного эффекта.

Южная дверь. Изображение на южной двери — это символ бесконечности, принадлежащий двуединому богу, верховному божеству созидания. На двери нет засова, но её заклинило. Заклинание *обнаружение магии* [detect magic] показывает, что из-за двери исходит аура магии школы Призыва. Чтобы выбить дверь, необходимо преуспеть в проверке Силы (Атлетика) Сл 20. После этого дверь неожиданно распаивается, в результате чего незваный гость вваливается в тесное помещение. Любое существо, попавшее сюда, телепортируется в западный тупик области 15, прямо за нарисованной фреской на стене.

Двустворчатые двери. Послание на печати, написанное на Олманском, гласит: «Берегись! За этой дверью — смерть!» После открытия дверей печать будет сломана, и её невозможно будет использовать для повторного запечатывания. Золото, из которого сделана печать, стоит 250 зм.

На дверях есть ловушка, но она полностью скрыта в дверной раме и под штукатуркой потолка. Когда двери открываются, пять тяжёлых арбалетов, установленных на потолке внутри комнаты, стреляют в персонажей. На каждую из дверей нацелены два арбалета, а на пространство между ними — ещё один. Арбалеты имеют бонус +6 к попаданию, каждый из них причиняет 5 (1к10) колющего урона.

33. ГРОБНИЦА ТЛАКАЕЛЕЛЯ

(Тлакаэле́ль [Tlacaelel])

За дверью находится крыльцо с колоннами, откуда открывается вид на зал с установленным в нём макетом города. Здесь же стоят многочисленные глиняные статуи стражников с бронзовыми копьями. У них разные лица, как будто их лепили с нескольких людей. Возле каждой статуи стоит небольшой глазированный глиняный горшок. Стены украшены яркими фресками, изображающими придворных в парадных одеждах и короля с его армией.

В зале царит прохлада свежего зимнего утра. В центре располагается огромный потускневший медный плот, напоминающий дракона и несущий медный гроб. Он плывёт по морю из серебристо-белого текучего металла, в которое впадает несколько рек, текущих по полу комнаты. Жидкость, из которых они состоят, имеет низкую температуру.

Между реками возвышаются ступенчатые храмовые пирамиды, возносящие немую хвалу богам древнего Олмана. Похоже, что у трёх пирамид можно снять вершины. Остальную часть территории составляют зеленеющие поля, на которых раскинулся королевский комплекс, а миниатюрную сельскую местность усеивают деревенские дворы и рынки, стоящие по кругу. Однако, это великолепие омрачено тем, что некоторые из макетов были разбиты и расплавлены.

Огненная ловушка. На полу прямо внутри дверного проёма начертаны *охранные руны* [glyph of warding] (Сл спасброска 17). Если персонаж, шагнувший через дверь первым, наступит на эти руны, то в дверном проёме возникнет заклинание *огненная стена* [wall of fire], наносящая урон сторона которого будет направлена в противоположную сторону от вошедшего. Стена закрывает проход в течение 1 минуты.

Существо. Внутри медного гроба лежит **доппельгангер [doppelganger]**. Существо вылезает из гроба через боковое отверстие на противоположной стороне от входа, как только активируются руны. Оно принимает форму любого из персонажей, оказавшегося запертым в одиночестве в комнате, и атакует, пытаясь застать врасплох. Если ему удаётся убить персонажа до исчезновения огненной стены, он прячет тело в гроб.

Доппельгангер не знаком с остальными руинами, но пытается вести себя как его жертва, пока его тайна не будет раскрыта. Если ему приходится вступить в бой с группой, он принимает облик окутанного пламенем существа из расплавленного металла. Огонь иллюзорен и не способен обжечь.

Жидкий огонь. Когда существо или предмет в первый раз за ход наступают на серебристый жидкий металл водоёмов в комнате, прикасаются к нему, или начинают свой ход, находясь в контакте с ним, они получают 3 (1к6) урона огнём. Любая часть этой жидкости, вынесенная из зала, испаряется через 1 минуту. Корабли и гроб, плавающие в жидкости, наносят такой же урон огнём, если к ним прикоснуться.

Сундуки с сокровищами. В трёх храмовых пирамидах, прикреплённых к полу, скрываются сокровища. Вершина каждого храма откидывается, как крышка сундука, а защёлка высвобождается, если нажать на алтарь в верхней части. В каждом из этих сундуков хранится несколько монист¹, состоящих из трёхсот шестидесяти серебряных монет, проколотых и нанизанных на обрывок кишки, и другие ценности.

Первый сундук. У первого сундука, который исследуют персонажи, заклинило крышку. Для того, чтобы открыть его, необходимо преуспеть в проверке Силы (Атлетика) Сл 15. В сундуке лежат десять монист, шесть пар нефритовых затычек для ушей (15 зм за комплект), статуэтка из алебаstra (50 зм) и кольцо из агата (5 зм).

Второй сундук. Внутри второго сундука установлена ловушка. Если к сокровищам внутри него протянуть руки, механические тиски, спрятанные в стенке сундука, хватают их. Персонаж должен преуспеть в спасброске Ловкости (Сл 15), иначе станет схваченным механизмом (Сл высвобождения 15). Существо, схваченное таким образом, также считается опутанным. Совершите бросок инициативы. Шесть механических игл вылетают из боковых стенок сундука при инициативе 0. Иглы можно атаковать (КД 12, 5 хитов). Каждая игла наносит 1 колющего урона.

Существо, поражённое одной или несколькими иглами, должно совершить спасбросок Телосложения Сл 15. При провале оно получает 21 (6к6) урона ядом, или половину этого урона при успехе. В любом случае существо становится отравленным. Отравленное существо должно повторять спасбросок каждые 24 часа, получая 3 (1к6) урона ядом при провале. Действие яда заканчивается, когда существо совершит преуспев в спасброске пять раз. До окончания действия яда потерянные из-за него хиты не могут быть восстановлены. Отравленное существо тошнит и лихорадит, оно периодически дрожит и бессвязно бормочет.

В сундуке лежит девять монист, восемь браслетов из бисера (5 зм каждое), четыре маленькие статуэтки из нефрита и коралла (25 зм каждая) и три кольца, вырезанные из нефрита и алебаstra (10 зм каждое).

Третий сундук. Для того чтобы открыть третий сундук, требуется приложить больше усилий, чем для двух других. При нажатии на защёлку благоухающее масло, находившееся под крышкой, расплывётся во круг сундука в радиусе 5 футов. Персонаж, преуспевший в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 15, может обнаружить сопла, распыляющие приятно пахнущую жидкость. Единственный способ обезвредить ловушку — разобрать крышку сундука и снять её, не нажимая на защёлку. При использовании воровских инструментов на это уйдёт 10 минут.

При нажатии на защёлку рычаг, зажатый крышкой, поднимается и запускает дротики. Они находятся в трубках, заделанных тонким слоем штукатурки, которые практически невозможно обнаружить, не повредив сундук. Тот, кто с осторожностью открывает сундук, может почувствовать давление от рычага и заметить его, заглянув внутрь. Если кто-то сможет дотянуться до рычага через приоткрытую крышку и удерживать его, ловушка не сработает. Для того, чтобы удерживать рычаг на месте, необходимо преуспеть в проверке Силы Сл 12. Проверку нужно повторять каждый раунд, пока удерживается рычаг. При срабатывании ловушки из передней и задней стенок сундука вылетают по четыре дротика. Каждый дротик пролетает до 60 футов, имеет бонус +6 к попаданию и наносит 5 (2к4) колющего урона при попадании.

В третьем сундуке хранятся одиннадцать монист, пятнадцать браслетов из обсидиана, бронзы и раковин (10 зм каждый) и две груды драгоценных камней — турмалины, шпинели и топазы (шестьдесят камней стоимостью 5 зм каждый), лежащие на двух серебряных блюдах (15 зм каждое).

Остальные сокровища. Глиняные горшки на крыльце запечатаны воском. В них хранятся ароматические масла и духи, в общей сложности двадцать штук, каждая весом 10 фунтов и с содержимым стоимостью 15 зм.

Несколько объектов на модели города, выглядящих как королевские житницы, на самом деле являются каменными баками, в которых хранятся ароматические породы древесины и специи: корица, мускатный орех, ваниль, айва, цинхона, сандаловое дерево и перец. В общей сложности эта добыча стоит 250 зм и весит 10 фунтов.

Внутри гроба лежат кости Тлакаелеля, поскольку доппельгангер съел всю его плоть. Рядом разбросаны украшения, которые когда-то носил труп. Среди них: каменная шкатулка, два нефритовых браслета (20 зм каждый) и алебастровая статуэтка Коатликуэ [Coatlicue], женщины-змеи и матери богов (25 зм). В каменной шкатулке (75 зм) находятся пять маленьких фигурок, вырезанных из коралла (25 зм каждая), крупное нефритовое кольцо для большого пальца (10 зм) и восемь миниатюрных керамических флаконов с духами и эфирными маслами (10 зм каждый).

На локтевом сгибе правой руки скелета покоится гранитный жезл. Жезл — это футляр со свитком и хитроумно сделанной крышкой. Внутри лежит лист выцветшего пергамента — *свиток заклинания изменение формы камня [stone shape]*, написанный астрологическими символами Олмана.

На череп надета украшенная перьями маска хорька, действующая как *шапка маскировки [hat of disguise]*.

¹ *Монисто* — традиционное женское нашейное украшение из жемчуга, монет, бляшек, бисера, бус, обработанных разноцветных камней, кораллов и так далее, которое указывало на социальный статус его носительницы (примеч. пер.).

33А. ЖЕРТВОПРИНОШЕНИЕ СОЛНЦУ

Когда персонажи смогут рассмотреть северный конец зала, прочтите:

В обрамлённом колоннами алькове стоит каменная скамья, на которой скорчился иссохший труп. Возле его ног разбросаны различные безделушки.

Это сохранившееся тело принадлежит молодому мужчине, у которого вырезано сердце. Это *гуэса* — мальчик, который был избран при рождении, чтобы по достижении совершеннолетия быть принесённым в жертву солнцу.

Сокровища. У ног трупа лежит агат, вырезанный в форме сердца (15 зм), на самом деле являющийся камнем неудачи (см. приложение А), миниатюрная золотая лама (50 зм), кольцо из полированного розового гранита (10 зм) и серебряный диск с изображением солнца (15 зм).

34. СТРАЖИ, ПРЕГРАЖДАЮЩИЕ ПУТЬ

Проход ведёт к двустворчатым бронзовым дверям, на которых выгравировано лицо бога-ягуара. Стены коридора украшены резьбой, изображающей две шеренги воинов в профиль, держащих в руках острые как бритва алебарды. Их взгляды устремлены к западным дверям. Эти фигуры окрашены в яркие реалистичные цвета: красный, чёрный, белый, зелёный и жёлтый.

Нажимная пластина. В центре этого коридора находится нажимная пластина размером 10х10 футов (см. раздел «Обзор руин» в начале приключения), которая срабатывает, если на неё поместить вес более 30 фунтов.

Лезвия, бьющие током. При срабатывании нажимной пластины два резных воина выдвигаются из стен прямо перед группой и скрещивают свои металлические алебарды, преграждая путь к северным дверям. Лезвия их орудий искрятся и гудят, когда их соединяют вместе. Существо, прикоснувшееся к любому из лезвий, получает 5 (2к4) урон электричеством и должно преуспеть в спасброске Телосложения Сл 15, иначе будет парализованным, пока будет находиться в контакте с алебардой. Парализованное существо продолжает получать урон в начале каждого своего хода.

Среднему гуманоиду едва хватает места, чтобы проползти между скрещёнными древками и статуями. Чтобы сделать это, не коснувшись лезвий, необходимо преуспеть в проверке Ловкости Сл 10.

35. ПРИЁМНЫЙ ЗАЛ ШИПЕ

(*Шипе [Xipe]*)

Когда вы открываете дверь, вас встречает порыв тёплого затхлого воздуха. Комната освещена кроваво-красным светом. Напротив двери на стене висят несколько кусков человеческой кожи. Рядом с ними закреплена плеть-кошка.

На западе комната увеличивается, чтобы вместить статую высотой почти до потолка. Она изображает кого-то, похожего на огра, облачённого в ободранные шкуры и украшения из черепов, с пастью настолько

широкой, что туда поместится целая лошадь. Фигура восседает на огромном котле диаметром более десяти футов, наполненном раскалёнными углями.

Рядом со статуей лежит груда раздробленных костей, разбитых черепов и сломанного оружия. Перед экспозицией сидит застывшая в смертельной неподвижности пантера и смотрит в сторону от статуи.

Восточные стены очень гладкие. Они неплотно прилегают к искусно вырезанному колодцу, который будто светится изнутри. На стене над ним висит почерневшее зеркало в богато украшенной раме. В потолке над колодцем на высоте двадцати пяти футов в красном свете комнаты виднеется отверстие шириной пять футов.

Статуя олицетворяет Шипе, «нашего владыку со снятой кожей». Зал служит как фойе его логова, находящегося за отверстием в потолке.

Страж статуи. Когда персонажи подойдут к статуе, **пантера** поднимется на лапы и устремит свой грозный взгляд в их сторону, а затем прошепстует мимо них. На неё наложен ментальный блок, не позволяющий ей видеть людей, что распространяется в том числе и на остальных гуманоидов. Она также игнорирует фамильяров, но атакует любого зверя-компаньона или иного негуманоида, представленного в группе.

Если пантера не была атакована и не смогла найти цель, она начинает расхаживать перед дверью. Если группа нападает на кошку, её ментальный блок в отношении других гуманоидов спадает, и она атакует любое видимое ей подобное существо. Если она не видит никакой цели, озадаченная пантера продолжает бродить по комнате.

Сокровища. Почти всё оружие возле статуи непригодно для использования, однако среди них можно найти наверху от *булавы +1 [+1 тасе]*, закреплённое на сломанной рукояти.

Колодец света. Свечение внутри колодца исходит от жидкого света — жидкости, которая прилипает к поверхности подобно маслу, а в присутствии другого света постепенно распространяется и покрывает её полностью.

Если существо падает в колодец, и его вытаскивают, жидкий свет прилипает к небольшому участку его тела, а затем начинает растекаться, покрывая каждый раунд ещё 5 процентов тела. Постепенно жидкость закрывает глаза, нос и рот жертвы. Если это произойдёт, персонаж не сможет дышать, пока жидкость не удалит путём погружения в воду. В отсутствие источников света жидкий свет не распространяется, а заклинание *тьма [darkness]* делает его неактивным на 1 час.

Если в колодец что-нибудь бросить, вверх устремится яркий свет, а зал заполнит громогласный голос, принадлежащий Шипе. Он спрашивает на Великаньем о том, кто и с какой целью явился к нему. Больше ничего не происходит, поскольку покидать своё логово Шипе не намерен.

Потолочный туннель. Отверстие в потолке ведёт в логово Шипе. Если персонажи попытаются взобраться по стенам, то обнаружат, что они слишком скользкие, чтобы подняться по ним.

Самый надёжный способ попасть внутрь — привязать к стреле крюк-кошку и выпустить её вверх через отверстие. При этом крюк не успевает ни за что зацепиться, так как Шипе хватает верёвку, как только она влетает в его парадную дверь. Когда решившее подняться в логово существо покрывает половину расстояния, Шипе начинает подтягивать верёвку.

Существо, которое затаскивают в туннель, может отпустить верёвку и упасть в колодец, не получая никакого непосредственного урона (кроме того, что будет покрыто жидким светом), или раскачаться и упасть на пол, получив урон от падения. В противном случае Шипе за 1 раунд втягивает карабкающегося в своё логово.

Существо. За отверстием в потолке находится комната площадью 30 на 30 футов. Это и есть логово **они** Шипе. Вместо заклинания *конус холода* [cone of cold] Шипе может раз в день наложить заклинания *снежная буря* [sleet storm] и *страх* [fear]. Когда он накладывает заклинание страха, то издаёт сильный рёв, сотрясающий комнату.

Сокровища. Среди сокровищ Шипе — деревянный цилиндр, в котором хранится *свиток заклинания обнаружение магии* [detect magic]. Также в его логове лежат кучи ценных кошачьих шкур, восемь из которых стоят 5 зм каждая. Под мехами в двух кожаных мешках хранится по 1 000 см.

Наконец, на декоративном столике стоит искусно вырезанный куб из слоновой кости высотой около 1 фута. Куб (100 зм) — шкатулка с секретом. Чтобы открыть её, нужно надавить на две заглушки с противоположных сторон куба, после чего из каркаса, образованного четырьмя другими сторонами, выдвинется его сердцевина. Этот внутренний ящик открывается как сундук. В нём находится серебряное ожерелье с аквамарином (125 зм) и конверт из пергамента, в котором лежат три щепотки *порошка исчезновения* [dust of disappearance].

36. КОМНАТА ПЫЛИ ВЕКОВ

Пол в этой комнате покрыт слоем мелкой серой пыли и пепла глубиной в три дюйма. В противоположном конце комнаты, напротив того места, где вы вошли, находится ещё одна двустворчатая дверь. Два пустых алькова расположены на севере и юге. В каждом углу комнаты на небольших выступах лежат куски, похожие на разбитую керамику.

Когда вы входите в комнату, ваши шаги поднимают в воздух клубы пыли и пепла, которые складываются в различные формы.

Сначала из пепла появляется пылевой фантом, принимающий облик женщины. Её лицо залито слезами и выражает скорбь. Она в отчаянии вскидывает руки, бросается в один из альковов и исчезает.

Тотчас после неё появляются ещё два пылевых фантома — могучие воины со свирепыми лицами, вооружённые мечами с зубчатыми лезвиями. Они идут к дальнему дверному проёму, чтобы заблокировать его.

Если персонажи приближаются к призрачным стражам, те угрожающе вскидывают свои мечи. Однако, они не могут причинить вреда, поскольку являются лишь отражениями давно ушедшего прошлого. Пока персонажи остаются в комнате, на короткое время из пыли появляются другие фантомы: жрецы, мудрецы и скорбящие девушки. Затем они исчезают. Если пройти сквозь любой из этих фантомов, они рассыпятся.



37. ЛОЖЕ ШИЛОНЕН

(Шилонен [Xilonen])

В центре этой комнаты находится высохшее дерево, напоминающее лишённую листьев иву и укоренившееся в террасном углублении. Нижняя часть этого углубления заполнена маслянистой водой глубиной в несколько дюймов. За мёртвым деревом на другой стороне комнаты находится ещё одна дверь. Вдоль стен комнаты, огибая дерево, проходит уступ шириной в пять футов. Стены комнаты покрыты каплями конденсата.

Вода превращает дно впадины в труднопроходимую местность.

Существо. На самом деле, «дерево» — это Шилонен, гигантский полуразумный (Инт 2) вид полипов, похожий на морского анемона, в древности почитавшийся как волосатая богиня-мать молодого маиса. Полип, действующий подобно **верёвочнику** [goop], очень голоден. Его рот скрыт среди роя извивающихся щупалец и защищён острыми шипами.

Сокровища. В брюхе полипа находятся двенадцать кусков голубой яшмы (10 зм каждый) и серебристый жезл, сделанный из сплава меди и никеля, являющийся *волшебной палочкой молний* [wand of lightning bolts].

38. ЗАРЕШЕЧЕННАЯ ЯМА

Стены прохода сияют пурпурным светом, придавая коридору жуткий оттенок. Через пятнадцать футов коридор заканчивается ямой. Её глубина составляет двадцать пять футов. На дне растут восемь больших ветвистых кустов с колючими стеблями, белыми листьями и огромными жёлтыми цветами.

В пяти футах от ближайшего края ямы находится бронзовая перекладина, установленная вровень с полом и вбитая в стены ямы по обе стороны. Ещё дальше над провалом видны другие такие же перекладины, установленные с интервалом в пять футов друг от друга. На полу у края ямы валяются сломанные гниющие деревянные доски.

Мост из перекладин. Персонаж может попытаться пересечь яму, перепрыгивая с одной перекладины на другую. Всего их восемь, а длина провала составляет 45 футов. Перемещение по перекладинам аналогично перемещению по труднопроходимой местности: перемещение на 5 футов по перекладине или между двумя перекладинами стоит 10 футов движения. Если существо пытается двигаться со скоростью, превышающей половину его базовой скорости ходьбы, в любой из своих ходов, оно должно совершить проверку Ловкости (Акробатика) Сл 10. При успехе существо продолжает своё движение. При провале существо прекращает своё движение и пытается восстановить баланс, прекратив попытки перемещения в этот ход. При провале спадброска на 5 и более, существо падает в яму.

Третья и шестая перекладина проржавели. Когда персонаж встаёт на одну из них, совершите бросок к20. При результате «5» или меньше («2» или меньше для Маленького персонажа) перекладина ломается. При значении 10 или ниже, если перекладина не ломается, то для персонажа становится очевидным явный признак слабости конструкции, например, скол или прогиб.

Опасность. Кусты, растущие в яме, являются **колючими прашниками** (см. приложение В). Каждое растение располагается под одной из бронзовых перекладин и метает свои шипы в тех, кто пытается перебраться на другую сторону. Существо, балансирующее на перекладине, при поражении шипами должно совершить спадбросок Ловкости со Сл, равной 6 + полученный урон. При провале спадброска на 4 и меньше существо падает ничком, успевая зацепиться за перекладину. Чтобы вновь встать на неё, персонаж должен совершить такую же проверку ловкости, как при передвижении по ней. При провале спадброска на 5 и более персонаж падает в яму.

Упавший в яму всегда приземляется на куст, смягчающий удар. При падении персонаж получает только 3 (1к6) дробящего урона, но приземляется на клейкие цветы растения.

39. ЗАЛ ВТОРОГО СОЛНЦА

Этот огромный зал имеет высоту тридцать футов, мощные контрфорсы и сводчатый потолок. Часть потолка и стен обрушилась, а из зияющей дыры в восточной стене сыплется сырая земля. В центре помещения под упавшей плитой лежат останки гуманоидов. В других местах на полу лежат обглоданные и разложившиеся трупы бабуинов. Через отверстие в восточной части потолка проникает дневной свет и свежий воздух. Там же видны четыре бабуина. Они возбуждённо кричат и прыгают вокруг отверстия, из-за чего вниз начинает сползать грязь, а камни в стенах подрагивать.

В этой комнате и в верхних областях (40 и далее) нет ядовитого газа, поскольку он выходит через отверстие в потолке. Пол усыпан обломками, что делает эту местность труднопроходимой. Большие груды обломков достигают от 1 до 4 футов в высоту. Любой громкий шум (например, взрыв, крики или драка) вызывает небольшой обвал. В начале каждого следующего своего хода после возникновения шума существо подвергается воздействию падающих камней и грунта (+5 к попаданию, при попадании причиняет 3 (1к6) дробящего урона).

Существа. В куче обломков в центре комнаты прячется амфисбена — гигантская двухголовая змея. Она сражается как **гигантский удав [giant constrictor snake]**, способный совершать две рукопашные атаки в каждый свой ход, только одна из них может быть Сжиманием. Из-за этого его показатель опасности повышен до 3 (700 опыта).

Если змея будет повержена, четыре **бабуина** свесятся в отверстие в потолке и спустятся к группе. Они оставались наверху из-за страха перед амфисбеной.

Сокровища. Раздавленные кости под упавшей плитой принадлежали двум людям. Плита может быть сдвинута совместными усилиями не более трёх персонажей с общим показателем Силы 30 и выше. В пояском кошельке одного из скелетов хранится 40 эм. При нём же имеется брошь из бронзы и зелёного кварца в форме ящерицы (25 эм), а также серебряное кольцо с бериллами и изумрудом (50 эм) на костяном пальце. Из левого сапога одного из скелетов торчит серебристый кинжал (10 эм), на самом деле сделанный из медно-никелевого сплава. В футляре для свитков содержится карта территории, на которой находятся эти руины. Наконец, в тени ближайших обломков валяется треснувшая во время трагедии хрустальная сфера (45 эм). Она сделана из полированного кварца, её диаметр равен трём дюймам.

Осыпающийся выход. Если персонажи попытаются взобраться по земляной насыпи к отверстию в потолке, они обнаружат, что её поверхность может выдержать вес лишь в 50 фунтов. Если на любом участке склона оказывается больший вес, происхо-

дит дальнейший обвал — каждый карабкающийся должен преуспеть в спасброске Ловкости Сл 13, иначе будет отброшен землёй и обломками и получить 7 (3к4) дробящего урона. При провале спасброска на 5 или больше, обломки полностью заваливают персонажа. Пойманный в ловушку не может дышать, пока не будет откопан. Чтобы выбраться самостоятельно, необходимо преуспеть в проверке Силы (Атлетика) Сл 15, на это уйдёт 1 минута.

Змеиные двери. Юго-восточный выход из этого зала представляет собой короткий коридор в северной стене, оканчивающийся двусторчатыми бронзовыми дверями. Над ними висит дощечка, инкрустированная нефритом (25 зм). На ней изображена двухголовая змея, вторая голова которой расположена на месте хвоста.

ОБЛАСТИ ВТОРОГО ЯРУСА

Лестница в области 40 ведёт на второй ярус храма. Следующие области указаны на карте 3.1.

40. ДРАКОНЬЕ ДЫХАНИЕ

Когда группа достигнет основания лестницы, прочтите:

Лестница ведёт вверх во мрак. Похоже, вы нашли вход на другой уровень комплекса.

Следующий участок размером 10х10 футов этой лестницы защищён магией, подобной заклинанию *охранные руны* [*glyph of warding*] (Сл спасброска 17). При активации руны ничего не происходит, пока существо не поднимется ещё на 5 футов по лестнице. Как только это происходит, скрытая каменная статуя дракона появляется из потайной комнаты на вершине лестницы (см. раздел «Второй ярус» карты) и катится к ступеням. Статуя обладает статистикой, защитой и особенностями **каменного голема** [*stone golem*], но у неё отсутствуют действия. После того, как она остановится, она открывает свою пасть и выпускает струю пара длиной 30 футов и шириной 10 футов. Находящиеся в этой области должны совершить спасбросок Телосложения Сл 15, получая 7 (2к4 + 2) урона огнём при провале или половину этого урона при успехе.

После этого статуя испускает пар ещё три раза, когда кто-либо входит или проходит через охраняемую зону. После четвёртого раза дракон возвращается в свою комнату, и дверь захлопывается. Место, на котором покоится статуя, соединено с гейзером, бьющим из коренной породы, через который она восполняет свой ресурс.

Скользкие ступени. Пар, выпущенный статуей первый раз, конденсируется на ступенях лестницы, превращая её в труднопроходимую местность. Персонаж, который перемещается по ней, должен преуспеть в проверке Ловкости (Акробатика) Сл 10, иначе упадёт ничком.

Потайная дверь. Если персонажи доберутся до верха лестницы, не активировав руны, кто-то из них может обнаружить потайную дверь, преуспев в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 20. Однако дверь невозможно открыть снаружи.



41. БЕСПЛАТНОЕ ЗОЛОТО

В западном конце этого коридора на полу свалена груда золотых монет. На её вершине покоится череп, лишённый нижней челюсти. В его правой глазнице поселился чёрный паук. Несколько костей завалены монетами, а из кучи торчит рукоять сломанного меча.

Эта мнимая груда золота покрыта бледно-жёлтой пылью. На самом деле, вся куча монет — это жёлтая плесень (см. раздел «Опасности подземелья» в главе 5 «Руководства Мастера»), на которую наложено постоянное заклинание *образ* [*major image*] (Сл спасброска 15). Кости, паук и рукоять меча — настоящие.

Восточная дверь. При ближайшем рассмотрении выясняется, что камень в центре коридора более гладкий, чем ближайшая стена. Благодаря этой подсказке, достаточно преуспеть в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 15, чтобы найти потайную дверь. Её можно открыть, с силой наступив на заметный булыжник, слегка выступающий над полом. Дверь состоит из двух лицевых панелей, которые открываются внутрь.

Западная дверь. Благодаря тёмному пятну на полу перед потайной дверью её так же легко найти, как и восточную. Она поворачивается на горизонтальной оси, проходящей через центр плиты. Если надавить на верхнюю или нижнюю часть этой скрытой двери, противоположный конец повернётся наружу, оставив достаточно места, чтобы пролезть за неё.

42. ОБИТЕЛЬ КУКУЛЬКАНА

(Кукулькан [Kukulkan] — пернатый змей)

За потайной дверью проход поворачивает налево. В конце узкого коридора висит богато украшенное зеркало, а возле него в восточной стене находится дверь.

Волшебное зеркало. Первое существо, подошедшее на расстояние 10 футов к зеркалу в конце коридора, должно совершить спасбросок Мудрости Сл 15. При неудаче существо начинает верить, что оно вступило в смертельную схватку с пернатым воином, вышедшим из зеркала. Этот эффект напоминает действие заклинания *воображаемая сила* [phantasmal force]. Персонаж сражается с воином, который имеет бонус +6 к попаданию и наносит 3 (1к6) урона психической энергией, как в описании заклинании. Действие эффекта заканчивается, если существо, находящееся под его воздействием, причинит воображаемому воину количество урона, равное максимальному количеству хитов существа.

Находясь под воздействием этой магии, существо фактически парализовано. Остальные видят, как оно просто стоит и смотрит в зеркало. Если кто-то попытается привести зачарованное существо в чувство, оно может повторить спасбросок, заканчивая эффект при успехе.

Дверь. Когда кто-нибудь приблизится к двери, прочтите:

Дверь выглядит очень массивной, на ней вырезано множество глифов, а в центре — орёл, убивающий змею. В дверном косяке вытесаны два каменных воина в набедренных повязках и масках пантер.

Глифы на двери повествуют о древней ольманской истории: о путешествии в поисках света и истины, завершившимся неудачей и заточением в стране мёртвых.

Дверь открывается наружу. Когда персонажи пройдут через дверной проём, прочтите:

За дверью находится широкое фойе, которое ведёт в круглую комнату. На южной стене этого зала на уровне груди висит нефритовая посмертная маска.

Посреди комнаты стоит крестообразный помост с лестницами, ведущими к нему со всех четырёх сторон. В центре возвышается цилиндрическая конструкция, сделанная из прозрачных хрустальных стен, окружающих странную, вырезанную из камня колонну.

На ступенях западной лестницы вырезаны головы многочисленных богов. Ступени на северной стороне запачканы кровью, а на вершине лестницы стоит статуя воина. Восточная лестница на другом конце комнаты частично погружена в тень. Южная лестница светится, словно меняя свой цвет на свету.

В каждом из углов, где пересекаются лучи креста, скрываются низкие скамейки, на которых лежат небольшие подношения: серебряные браслеты, серьги, ожерелья, анклеты¹, груды коралловых бус, серебряные и нефритовые статуэтки.

Маска с ловушкой. Маска (25 зм) служит триггером ловушки. Если снять маску со стены, то рычаг, на котором она висит, поднимется вверх, а три ряда железных прутьев опустятся, заперев любого, находящегося на участке перед маской. Прутья старые, их можно согнуть или приподнять, преуспев в проверке Силы (Атлетика) Сл 20.

Сокровище с ловушкой. Если кто-то прикоснётся к любому из предметов на полках (все вместе они стоят 450 зм), выход из комнаты запечатается эффектом, подобным действию заклинания *волшебный замок* [arcane lock]. Для того, чтобы открыть дверь, необходимо использовать магию или преуспеть в проверке Силы (Атлетика) Сл 25.

Существо. Обернувшись вокруг колонны, за магическими стенами хрустального цилиндра находится **коатль** [couatl]. Благодаря исключительно мощной особенности Защищённое сознание, он фактически невидим.

Если персонажи притронутся к любому из предметов, лежащих на полках, коатль заговорит с ними на Общем. Кажется, его голос звучит отовсюду.

«Чужаки, вы вторглись в мою священную обитель. Возмездие за это оскорбление уже настало, ибо сейчас вы вдыхаете ядовитый газ, который вскоре убьёт вас. Возможно, ваши действия были вызваны не злым умыслом или жадностью, а лишь праздным любопытством. Поэтому вы сможете найти лекарство на камне в центре помоста, если сможете найти к нему правильный путь. Выбирайте с умом и действуйте быстро».

На самом деле в комнате нет ядовитого газа, но пока персонажи тратят время на получение лекарства, опишите то, как они становятся всё слабее и слабее. Они должны ощущать, что время уходит.

Аура. Заклинание обнаружение магии показывает, что изнутри хрустального цилиндра исходит аура магии школы Воплощения.

Верный путь. Чтобы добраться до «лекарства», сначала персонажи должны пройти испытание — взойти по северным ступеням к статуе воина. Этот воин — **шлемоносный ужас** [helmed horror], который оживает и атакует приблизившихся к нему. Как только конструкт будет побеждён, персонажи смогут пройти к центру помоста.

Персонаж, который попытается добраться до него другим способом, не преуспеет.

- Любой, кто пытается забраться по полкам вверх, получает 2 (1к4) урона силовым полем, и его отбрасывает назад на 10 футов.
- Головы, вырезанные на ступенях западной лестницы, начинают бормотать, когда персонаж наступает на них. Из-за этого он чувствует себя слишком слабым, чтобы продолжать восхождение, и садится, пока ему не помогут покинуть лестницу.
- Восточная лестница освещена тусклым светом, который невозможно усилить никакими средствами. Любой персонаж, поднимающийся по лестнице, падает и скатывается на пол, получая 3 (1к6) дробящего урона.
- Южная лестница постоянно меняет цвет. У любого, кто пытается подняться по ней, ничего не получается, хотя он легко может спуститься вниз.

¹ Анклет — разновидность украшения, в частности ювелирного, которое носят на лодыжке (примеч. пер.).

Когда персонажи достигают хрустального цилиндра, по-прежнему скрытый от взглядов коатль снова обращается к ним:

«Итак, вы прошли первое испытание. Возможно, вы не такие дураки, какими показались в начале. Но для того, чтобы разрушить эти хрустальные стены, потребуется лучший инструмент вашего умнейшего соратника. Ваше время на исходе».

Поверхность хрустального цилиндра холодна на ощупь и устойчива к любым ударам. Видимые бреши в этом ограждении отсутствуют.

Если персонаж, имеющий владение воровскими инструментами, дотронется ими до поверхности с намерением найти замок, то на поверхности появится трещина. Игроки могут найти другие решения, например, волшебник (умный человек) может коснуться хрустала волшебной палочкой (инструментом). Какие варианты сработают — решать вам.

Лекарство в поле зрения. К тому моменту, когда персонажи добираются до цилиндра, они чувствуют сильную слабость. На вершине колонны перед ними стоит бутылка с зельем, но невидимый барьер не позволяет никому дотронуться до неё. Чуть ниже бутылки выгравирован глиф. Коатль снова являет себя, но теперь его голос, кажется, исходит из камня:

«Итак, вы достигли моего алтаря, но ваше время почти истекло, а лекарство находится за пределами вашей досягаемости. Вверьте свои души богам, глупые смертные».

Вершина колонны защищена *силовой стеной* [*wall of force*], которую нужно разрушить, чтобы добраться до бутылки с зельем. Барьер можно разрушить заклинанием *распад* [*disintegrate*] или повредив глиф. Если кто-то окропит глиф святой водой, прикоснется к нему святым символом или наложит на него заклинание магии школы Прорицания, силовая стена исчезнет.

Последствия. Когда персонажи забирают бутылку с зельем, коатль становится видимым и вылетает в зал. Если персонажи немедленно нападают на него, змей называет их неблагодарными и глупыми, а затем атакует в ответ.

Если персонажи не нападают, коатль улыбается и благодарит их за освобождение из долгого заточения.

Сокровища. Внутри бутылки находится *зелье лечения* [*potion of healing*]. Снятая маска весит 30 фунтов и стоит 25 зм. Общая стоимость различных предметов на полках составляет 450 зм.

Особые сокровища. Если в конце столкновения между коатлем и персонажами установились хорошие отношения, змей подарит им особые сокровища: *весы гармонии* (см. приложение А) и необходимые для них драгоценные камни, *зеркало прошлого* (см. приложение А) и *медальон затягивающих ран* [*reapart of wound closure*].

Кроме этого, по просьбе персонажей коатль может помочь им своими заклинаниями. Он долгое время находился в заточении и ничего не знает о руинах. После того, как он отдаст награду персонажам, коатль возвращается на небесные планы.

43. ДЫМЯЩИЕСЯ ЗЕРКАЛА

В этой безлюдной комнате клубится янтарная дымка. На стенах висят зеркала странной формы и цвета, а посередине пола стоит большой продолговатый каменный бассейн. Водоем имеет длину около десяти футов, ширину пять футов, и высоту три фута. Он наполнен дымящейся золотистой жидкостью.

Красное зеркало на восточной стене, похоже, сделано из раскаленного стекла и обрамлено бронзой. Лучи света в зеркале распадаются на мириады языков пламени, а в глубине мелькают призрачные фигуры.

На северной стене расположены два зеркала: поразительное черное из обсидиана, обрамленное лакированным деревом, и абсолютно белое с кованой рамой. Черное источает специфический запах земли, а его поверхность хранит черноту подземных пещер. Оно кажется грубо сделанным и отражает лишь находящиеся рядом предметы. Белое источает резкий запах мускатного ореха и пряностей, а в его глубине — холод и туман.

На западной стене висит синее зеркало в каменной раме. По его поверхности проходит рябь, как будто наблюдатель смотрит в бассейн с водой.

Красное зеркало. Существо, которое смотрит в красное зеркало, видит призрачную белую фигуру рядом со своим отражением. Отражение обманывает наблюдателя, предсказывая его смерть. Призрачный образ принимает облик монстра или ловушки из этого приключения, а затем нападает на отражение наблюдателя и убивает его. Зеркало действует лишь один раз для каждого персонажа. После оно становится обычным для этого персонажа.

Существо, в первый раз за ход касающееся красного зеркала, получает 2 (1к4) урона огнем.

Черное зеркало. Существо, заглянувшее в черное зеркало, видит, как его отражение расплывается, а затем вновь появляется в древнем одеянии, словно представляя его прошлую жизнь. Изображение произносит на Олманском: «Прикажи мне ответить, и я отвечу».

Оно накладывается на отражение персонажа. Заклинание *приказ* [*command*] может заставить дух ответить на три вопроса, на которые можно ответить либо «да», либо «нет». Для этого необходимо произнести односложную команду: «Отвечай». Изображение может отвечать лишь на вопросы, произнесенные на Олманском, и в ответ кивает или качает головой.

Любое существо, коснувшееся черного зеркала, должно преуспеть в спасброске Харизмы Сл 13, или все драгоценные металлы и камни, находящиеся в его распоряжении, превратятся в свинец и стекло.

Белое зеркало. Лёгкая дымка делает поверхность белого зеркала мутной. Любое существо, подошедшее к нему и посмотревшее в него, должно преуспеть в спасброске Мудрости Сл 13, иначе станет ошеломленным до конца своего следующего хода. При провале спасброска зеркало, на самом деле являющееся **золотистым студнем** [*ochre jelly*] необычного цвета, вылезает из рамы и падает на персонажа. За этим фальшивым зеркалом находится дверь, которую можно открыть после удаления студня.

Синее зеркало. Зеркало на западной стене на самом деле является окном из магического стекла, из которого открывается вид в бассейн с водой. Любой персонаж, прикоснувшийся к стеклу, должен преуспеть в спасброске Харизмы Сл 13, иначе будет утянут под воду. Чтобы разбить поверхность зеркала (КД 15, 20 хитов), можно воспользоваться оружием. Когда стекло будет разбито, вода и погружённые в неё существа выплеснутся в комнату.

Золотая жидкость. Любой немагический предмет, погружённый в жидкость, вступает в реакцию с ней, из-за чего превращается в золото на 1 час. Золотая жидкость, извлечённая из бассейна, превращается в окрашенную воду.

44. Ход солнца

В центре этой ромбовидной комнаты находится возвышение, на котором стоит странной формы алтарь. Он напоминает многорукое существо, похожее на осьминога с клювом и большим пурпурно-красным камнем во лбу. Алтарь и пол покрыты пылью. Стены комнаты украшены изображениями движения солнца и луны. Здесь также изображены люди, стоящие около храма и приносящие в жертву плоть и кровь, и фигура жреца, которая держит над головой сердце своей жертвы.

Алтарь с ловушкой. Если на алтарь наложить заклинание *обнаружение магии*, он начнёт излучать ауру магии школы Преобразования. Любое существо, прикоснувшееся к скульптуре осьминога, прилипает к камню, становясь схваченным (Сл высвобождения 15). После этого алтарь начинает вращаться, волоча жертву по всей комнате. Спустя 1 раунд скорость становится настолько высокой, что жертва не может удержаться на ногах. Существо бьётся об пол, получая 3 (1к6) дробящего урона в конце каждого своего хода. Если оно высвободится в момент вращения алтаря, то отлетит в сторону и получит ещё 2 (1к4) дробящего урона.

У драгоценного камня на статуе КД 17 и 15 хитов. Если его уничтожить, алтарь перестанет вращаться, и персонаж будет освобождён. Самоцвет имеет большую ценность, но он проклят. Его можно извлечь из алтаря. Если драгоценный камень соприкасается с плотью существа, это существо должно преуспеть в спасброске Мудрости Сл 16, иначе попадёт под воздействие заклинания *неудержимая пляска Отто* [*Otto's irresistible dance*], закружившись в танце, пока контакт с самоцветом не будет разорван. Чтобы добровольно выпустить его из рук, существо должно стать целью заклинания, снимающего проклятие или разрушающего очарования.

Если существо танцует в течение нескольких минут, равных его показателю Телосложения, оно должно преуспеть в спасброске Телосложения Сл 10, иначе получит одну степень истощения. Существо может повторять спасбросок спустя то же количество времени, при провале получая ещё одну степень истощения.

45. МИКТЛАН

(Миктлāн [Mictlan] — земля мёртвых)

Эта комната украшена причудливой диорамой, изображающей страну мёртвых. По комнате расставлены небольшие, ярко раскрашенные глиняные статуэтки, изображающие обитателей этого царства и тех несчастных, которых они приняли под свою опеку.

В центре комнаты пол приподнимается, образуя небольшой холм. Кажется, что группа маленьких чело-вечков, подгоняемых дьяволом, пытается вкатить валун на возвышенность. На потолке над ней находится сияющее пятно, которое освещает всю комнату жутким серебристым светом.

От западной двери к подножию холма ведёт мощёная дорожка. Такая же дорожка ведёт на восток, а затем поворачивает на юг. Участки диорамы по периметру комнаты изображают различные места в стране мёртвых.

В западной части находится край горящих песков. Здесь дьяволы пытаются тех, кому не посчастливилось попасть в их руки.

Вдоль южной стороны находится травянистая равнина, где люди веселятся и охотятся на антилоп и оленей.

К северу от неё и к югу от холма пол переходит в макет каньона. По нему течёт река лавы, а стены пожирает пламя.

К востоку от холма в боковой части комнаты находится противоположность этому огненному каньону — ледяная пустошь.

К северу от центра комнаты находится гниlostное бурлящее болото, где фигурки людей пытаются удержаться над поверхностью.

Из трясины вытекает мутная чёрная река, огибающая северный край холма и несущаяся на запад, чтобы затем хлынуть в заполненную паром пропасть в северо-западном углу комнаты. В этом мрачном провале черви преследуют убегающих обнажённых людей.

В южном углу комнаты на восточной стене находится зарешеченная дверь.

Свет на потолке исходит от наклонённого жёлоба. До него можно добраться, взобравшись на плечи другого персонажа. Но чтобы попасть внутрь, нужно опереться спиной и ногами о противоположные стены, поскольку здесь нет выступов, за которые можно ухватиться. Расположенный далее наклонный проход полон паутины и ведёт в область 48.

Каждый участок диорамы в этой комнате имеет свой магический аспект, который влияет на всех существ, вошедших в эту область. Если эффект не является мгновенным и не основан на заклинании, он может быть развеян с помощью заклинания *рассеивание магии* [*dispel magic*] 5-го уровня (или уровня, указанного в эффекте). После рассеивания эффекта местности существо становится невосприимчивым к нему на 1 минуту.

Обе тропинки не содержат магических эффектов. Если персонажи случайно или специально сходят с тропинок, примените эффекты, описанные ниже, к соответствующим областям. Если не указано иное, существа могут покинуть область по желанию, переместившись на одну из тропинок или в соседнюю область.

Холм. Магическая сила толкает тех, кто забрался на вершину холма, в случайном направлении. Существо, заканчивающее свой ход на ней, должно преуспеть в спасброске Силы Сл 15, иначе будет отброшено на 5 футов и упадёт ничком. В таком случае совершите бросок к4, чтобы узнать, в какую сторону оно скатится.

Горящие пески. Любое существо, заканчивающее свой ход в этой области, должно преуспеть в спасброске Телосложения Сл 15, иначе из его носа начнёт обильно течь кровь. Это кровотечение приводит к потере 1 хита в конце каждого следующего хода существа. Если оно покидает область, кровотечение прекращается в конце его следующего хода.

Травянистая равнина. Любое существо, вошедшее в эту область, должно преуспеть в спасброске Харизмы Сл 15, иначе откажется покидать её. Существо, находящееся под воздействием этой магии, может совершать спасбросок Мудрости каждые 24 часа, пока сохраняется эффект. Существо может повторять спасбросок каждый раз, когда получает урон. Если компаньоны вне зоны действия магии попытаются уговорить жертву уйти, вы можете разрешить ей совершить ещё один спасбросок. В любом случае, при каждом повторном спасброске Сл увеличивается на 1.

Пламя. Существа, вошедшие в эту область, подвергаются воздействию заклинания *раскалённый металл* [heat metal] 3-го уровня (Сл спасброска 15).

Лёд. Существа, вошедшие в эту область, подвергаются воздействию заклинания *раскалённый металл* [heat metal] 3-го уровня (Сл спасброска 15), но им причиняется урон холодом, а не огнём, ледяной предмет нельзя выбросить из рук.

Болота. Любое существо, вошедшее в эту область, спустя 3 раунда ощущает нехватку воздуха, а ещё спустя 3 раунда начинает задыхаться.

Река. Те, кто в первый раз за ход входят в реку, должны преуспеть в спасброске Интеллекта Сл 15, иначе забудут, как и зачем они здесь оказались.

Заклинатель также забывает один уровень заклинаний за каждую единицу провала спасброска, начиная с самого высокого уровня, который знает персонаж. Забытые заклинания можно будет подготовить вновь. *Рассеивание магии* [dispel magic] не может снять этот эффект, а вот *снятие проклятья* [remove curse] или *высшее восстановление* [greater restoration] могут.

Яма с червями. Любой персонаж, вошедший в эту область, должен преуспеть в спасброске Мудрости Сл 15, иначе попадёт под воздействие заклинания *страх* [fear].

46. ТЛАСОТЕОТЛЬ

(Тласотеомль [Tlazoteotl] — богиня-мать земли)

За дверью находится комната скромных размеров с кучей землистого материала в центре на полу. Напротив двери на небольшой полке в юго-восточном углу стоит стеклянная колба. В северо-западном и северо-восточном углах находятся ещё две полки, на которых стоят небольшая урна и тонкий каменный цилиндр.



Существо. Когда кто-либо из персонажей заходит в эту комнату, куча земли, которая представляет собой **бормочущего ротовика** [gibbering moulder], открывает сначала один глаз, затем другой, потом третий, пока множество глаз разных форм и размеров не уставятся на группу. Рядом с глазами находятся клыкастые слюнявые рты, издающие бормочущую какофонию. Существо атакует, пока не будет уничтожено, но ни за что не покинет комнату.

Сокровища. В колбе находится высушенное зелье *силы холмового великана* [potion of hill giant strength]. Каменный цилиндр — *жезл хранителя договора +1* [+1 rod of the pact keeper].

В урне хранится высушенное сердце могучего юань-ти, которое излучает ауру магии школы Преобразования, что открывает заклинание *обнаружение магии* [detect magic]. Персонаж, целиком съевший сердце, получает постоянную способность понимать речь змей и юань-ти.

47. ПРЯЧУЩИЙСЯ ПАУК

Существо. В покрытом паутиной отверстии в стене наклонного жёлоба на высоте 30 футов над местом, где нижний край соединяется с потолком в области 45, скрывается **гигантский паук** [giant spider]. Его логово имеет длину 10 футов, а ширину и высоту 4 фута. Персонаж должен преуспеть в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 17, чтобы заметить туннель или его обитателя до того, как паук нападёт. Если он парализует свою жертву, он отступит в своё логово вместе с добычей, чтобы полакомиться ею.

В жёлобе. Из-за тесноты туннеля броски атаки оружием совершаются с помехой.

Кроме того, поражённое пауком существо в жёлобе должно преуспеть в спасброске Ловкости или Силы Сл 11 (по выбору игрока). При провале жертва соскальзывает вниз по жёлобу на 5 футов за каждую единицу провала спасброска. Если существо

соскальзывает на 30 футов, оно вылетает из жёлоба, получая соответствующий урон от падения, и катится в случайном направлении (бросок к4), после чего падает ничком в области 45. Паук преследует добычу в жёлобе, но вряд ли выползет из него, чтобы сражаться на открытой местности.

Верхний край. Верхняя часть этого прохода закрыта оловянной крышкой. Для её перемещения необходимо преуспеть в проверке Силы (Атлетика) Сл 10.

ОБЛАСТИ ТРЕТЬЕГО ЯРУСА

Туннель, ведущий вверх из области 45, выходит на третий ярус храма. Следующие области указаны на карте 3.1.

48. Гончая летучей мыши

В приведённом ниже описании предполагается, что персонажи вошли в комнату через жёлоб, отодвинув оловянную крышку. Туннель выходит на дно каменного кольца, которое напоминает колодец. Если персонажи вошли с запада, оловянная крышка находится на своём месте.

Эта комната мала и просто оформлена. На её северной и южной сторонах находятся фонтаны из инкрустированного бронзой мрамора. Южный фонтан треснул, и в нём остались лишь сухие известковые отложения. В северном — около двух футов тёмной воды, а также струя на вершине. В жидкости на слое известковых отложений лежит почти прозрачный белый рак.

На запад из комнаты ведёт лестница, по обе стороны которой вдоль стены находятся узкие, покрытые пылью выступы.

Существо. В грязной воде фонтана живёт нейтрально-злая **водная аномалия [water weird]**. Она поднимается и нападает на персонажей, потревоживших воду.

Сокровища. «Рак» — не что иное, как панцирь давно умершего обитателя фонтана. Под ним лежит платиновый ключ и цепочка (20 зм). Ключ отпирает падающую решётку, преграждающую выход в область 53.

49. Священный Шица-Атлан (Шица-Атлан [Chitza-Atlan])

В центре этой палаты на мраморной плите стоит иссохший мумифицированный кентавр. Он покрашен в зелёный цвет и украшен лакированной кожей, перьями и украшениями из медной проволоки. Его лицо обращено к западному входу в помещение. В руках кентавр держит бронзовую пику с широким голубовато-серым наконечником в форме язычка пламени.

По комнате разбросаны украшения и безделушки из кованой меди, огранённого и отполированного обсидиана, раковин, кварца и кораллов. Большая часть этих сокровищ лежит в ногах кентавра, символически попираемая его копытом. Вдоль северной стены стоят две высокие урны в форме плетёных корзин, наполненных речными камнями.

Существо. Фигура кентавра — это мумифицированные останки священного отпрыска Шица-Атлана, хранителя врат в подземный мир. У него две обязанности: не позволять никому, кроме мёртвых, входить

в эти руины и удерживать существ, находящихся внутри. Так, если кто-либо из персонажей попытается выйти из этой комнаты через любую дверь, кроме той, через которую вошёл, **мумия кентавра** (см. приложение В) оживёт и нападёт на группу. В случае нападения мумия будет защищаться. Разрешение Зотзилахи позволит свободно пройти мимо стража.

Сокровища. Если собрать все примитивные украшения (восемьсот штук), общая стоимость клада составит 80 зм. Настоящие сокровища скрыты на дне двух урн. Под камнями погребены две раздавленные серебряные маски (25 зм каждая), электрумный браслет в форме змеи (50 зм), разбитая мраморная статуэтка обезьяны (50 зм) и четыре серебряных закладки с нефритом (5 зм каждая).

50. Нефритовая стена

Путь преграждает стена из зелёного полированного камня.

Она имеет одинаковую ширину и высоту — 7 футов — и является ловушкой для тех, кто пытается проникнуть в руины. Если стену пошатнуть, она упадёт на запад в вестибюль. Если преграда падает на существо, оно должно совершить спасбросок Ловкости Сл 10. При провале существо получает 9 (2к8) дробящего урона и оказывается заваленным стеной, сбитым с ног и опутанным. Для того, чтобы поднять преграду, необходимо преуспеть в проверке Силы (Атлетика) Сл 15.

51. Туннель с ветром

С первого взгляда становится ясно, что этот сухой и пыльный проход диаметром пять футов не использовался веками. По всей длине коридора примерно в трёх футах от потолка проходят каменные притолоки. Затем проход расширяется и принимает форму куба со стороной пятнадцать футов и гофрированным полом. На потолке этой зоны виднеется круглый бронзовый люк. Он закрыт на защёлку.

В четырёх углах этого фойе находятся несколько металлических перекладин, образующих лестницу, ведущую по арочному потолку к люку. Импровизированные ступени сломаны в нескольких местах, вместо них торчат ржавые шипы. Коридор продолжается на противоположной стороне от того места, из которого пришли персонажи.

Опасный люк. Открытие люка высвобождает вихрь. Персонаж, забравшийся вверх, чтобы открыть люк, падает на пол и получает 3 (1к6) дробящего урона, когда ветер вырывается на свободу и наполняет 15-футовую камеру. После этого для перемещения на 1 фут по комнате требуется потратить 3 фута скорости. Люк невозможно закрыть, а ветер не утихает.

Все существа, начинающие свой ход в этой области, должны совершить спасбросок Силы Сл 13. Персонаж, ухватившийся за перекладки одной из лестниц, совершает спасбросок с преимуществом. При провале ветер отбрасывает существо на 10 футов в случайном направлении, из-за чего оно получает 3 (1к6) дробящего урона, и падает ничком. При провале спасброска на 5 и более, персонаж натывается на один из ржавых шипов, получая дополнительные 3 (1к6) рубящего урона.

Если существо, отброшенное ветром, ударяется об объект, например, стену, оно получает ещё 3 (1к6) дробящего урона. Если персонажа отбрасывает в другого члена группы, тот должен преуспеть в спасброске Ловкости Сл 13, иначе получит 3 (1к6) дробящего урона и упадёт ничком. При успехе существо получает половину этого урона и не сбивается с ног.

Существо, которое передвигается исключительно ползком по полу, используя гофрированную поверхность для захвата, надёжно защищено от ветра.

52. ПОТАЙНАЯ КОМНАТА НАУАЛЯ

(*Náual* [Nahual] — альтер-эго)

Преуспев в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 20, персонаж может обнаружить одну из потайных дверей в эту комнату. Её можно открыть, если дотянуться до пространства над ней, ухватиться за перекладину или планку на стене на высоте около 8 футов от пола и потянуть вниз. После этого дверь распаивается внутрь, но через 30 секунд закрывается. Все двери оснащены противовесом, и их нельзя вскрыть, справа от каждой есть каменный уступ, нажав на который можно открыть её изнутри.

Когда персонажи покинут один из вестибюлей и пройдут в комнату дальше, прочтите:

Стены этой комнаты покрашены в однотонный чёрный цвет, а пол выложен разноцветной мозаикой с изображением странных богов, резвящихся вокруг солнца и перепрыгивающих через него. Ниша в центре восточной стены закрыта занавесом из ракушек и бусин.

Если персонажи отодвигают его, прочтите:

За занавесом находится белая как мел статуя, сидящая на каменном троне, на поверхности которого вырезаны перья. Они также украшают головной убор и халат, в который облачена фигура. На её коленях в раскрытых ладонях лежит скипетр из золота и серебра с орлиной головой на одном конце и птичьими когтями, держащими пылающее солнце, на другом. Самое примечательное в статуе — её лицо.

Оно копирует лицо первого человека, входящего в эту комнату. Скипетр стоит 200 зм. Он будто приклеен к ладоням статуи, и его может поднять только персонаж с тем же лицом, что у фигуры.

Как только персонаж поднимает скипетр, перед ним предстают видения великих битв прошлого. Он заворожён видениями, а остальные видят, как он теряет сосредоточенность и начинает потеть. Спустя 30 секунд, если обладатель скипетра всё ещё держит его в руках, он становится окаменевшим. В тот же момент статуя обретает плоть и кровь.

Существо. Фигура на троне — это Науаль или альтер-эго. По сути, это хаотично-злой **доппельгангер**, который также является исчадием (демоном). Он обладает воспоминаниями окаменевшего персонажа и пытается убедить группу, что только что слился с духом одной из предыдущих жизней своей жертвы. Если Науалю представится возможность, он приведёт группу к гибели, пользуясь ложной информацией, полученной из «воспоминаний» о своей прежней жизни.

Чтобы восстановить окаменевшего персонажа, необходимо убить Науаля и прикоснуться скипетром к его труп. Заклинание *высшее восстановление* [greater restoration] также сработает и до, и после убийства Науаля.



53. ВЕНТИЛЬ

Перед вами фойе шириной 10 футов и длиной 20 футов. Узкий коридор соединяется с этим помещением на южной стороне, а в северном конце находится лестница шириной пять футов, ведущая вверх.

В юго-западном углу в стену наполовину вмонтировано колесо, расположенное параллельно полу. Это колесо — мотыль¹. На стене над ним находится бронзовый рычаг, опущенный под углом вниз.

Открытие и закрытие. Лестница ведёт к глухой стене, в которой находится потайная дверь. Её можно открыть в фойе, повернув находящееся там колесо. Оно вращается лишь после поднятия рычага вверх и только в одном направлении. Поворот колеса открывает потайную дверь, но сразу после этого пол под ним отъезжает, показывая яму размером 10x10 футов, на дне которой видны бледно мерцающие кости. Вдоль западного края ямы есть выступ шириной 1 фут, на котором можно стоять во время

¹ Мотыль — механизм, используется для преобразования кругового движения в возвратно-поступательное и наоборот (примеч. пер.).

поворота колеса, а через её центр с запада на восток проходит пешеходный мостик шириной 6 дюймов из полированного мрамора.

Он является труднопроходимой местностью, для перехода через которую необходимо совершить проверку Ловкости (Акробатика) Сл 10. При провале персонаж не сможет передвигаться дальше в этом ходу. При провале проверки на 5 и более, персонаж падает с балки на дно ямы с высоты 30 футов.

Если отпустить колесо, когда потайная дверь открыта, оно быстро раскрутится и захлопнет дверь. Чтобы предотвратить это, можно опустить рычаг вниз, чтобы заблокировать колесо. Однако это приведёт к опусканию падающей решётки перед входом на лестницу. Персонаж может поднять её, преуспев в проверке Силы (Атлетика) Сл 20.

Лёгкий путь. Если персонажи осмотрят стены рядом с решёткой, то они смогут обнаружить замочную скважину. К этому замку подходит ключ из области 48.

Трудный путь. В потолке прямо над ямой тонкая плита, выглядящая как обычная каменная кладка, скрывает наклонный туннель, ведущий вверх. Её невозможно обнаружить или использовать с этой стороны.

Храмовый участок

Вставка на карте 3.1 изображает то, что осталось от храма на уровне земли.

54. Руины храма

По всей видимости, раньше здесь был большой храм. От некогда крупного здания остались лишь задняя стена и часть крыши, укрывавшая алтарь. Всё остальное завалено упавшими обломками. Несколько колонн обрушились и валяются на земле. Солнечный свет проникает через дыры в крыше, расположенной на высоте тридцати пяти футов и представляющей собой лабиринт сколов и трещин. На задней стене находится барельеф гигантской летучей мыши высотой девять футов и размахом крыльев в двадцать футов. Напротив этой стены расположен алтарный камень, вырезанный в виде массы копошащихся крыс, куниц и червей. На передней части алтаря — голова кричащей летучей мыши. Над ним с обеих сторон торчат металлические крылья летучей мыши длиной восемь футов с острыми краями. Пол перед алтарём стёрся и стал гладким.

Поле обломков. Территория храма заполнена обломками, среди которых нет очевидного прохода внутрь. В самом центре южной окраины есть место, где обломки нагромождены над проломом, который ведёт вглубь развалин. Завал довольно неустойчив, и его легко можно обрушить. Любое усилие, приложенное к нему существом с показателем Силы 15 или выше, обрушит камни. Это также можно сделать, ударив по нагромождению увесистым предметом или использовав заклинание, например, *волна грома* [thunderwave], чтобы приложить требуемое усилие. Те, кто находятся на расстоянии 10 футов от обвала, должны преуспеть в спасброске ловкости Сл 10, иначе получают 5 (2к4) дробящего урона от разлетающихся камней.

Если забраться на обломки в другом месте, произойдёт небольшой обвал, причиняющий каждому взбирающемуся 2 (1к4) дробящего урона. Также все карабкающиеся должны преуспеть в спасброске Ловкости Сл 13, иначе будут погребены под обломками и получают ещё 7 (3к4) дробящего урона. При провале спасброска на 5 и более, камни полностью заваливают персонажа, который не сможет дышать, пока не будет откопан. Чтобы выбраться самостоятельно, необходимо преуспеть в проверке Силы (Атлетика) Сл 15, на это уйдёт 1 минута. Ни один из вероятных обвалов не откроет путь внутрь.

Хрупкая крыша. Каждый раз, когда существо заканчивает свой ход на уцелевшей части крыши, существует 20% шанс, что она провалится под его ногами. Существо падает с высоты 35 футов на обломки, получая 14 (4к6) дробящего урона.

Входной люк. Если персонажи начинают своё изучение потаённого святилища с прибытия в храм, им нужно найти способ попасть внутрь. Одним из вариантов является люк на полу примерно в 10 футах перед алтарём. Персонаж может обнаружить дверную щель, преуспев в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 15. Любое существо, наступившее на люк сверху, с вероятностью 1 к 12 вызовет срабатывание откидного механизма, ставшего ненадёжным от старости и долгого простоя. Любой умелый персонаж может попытаться предотвратить открытие люка. Чтобы удержать его открытым, необходимо преуспеть в проверке Силы (Атлетика) Сл 10. Люк открывается в наклонный туннель, который выходит над ямой в области 53. Любой, кто скатывается по нему, падает в эту комнату.

Потайной вход. Второй способ попасть в гробницы внизу — за левым крылом гигантской летучей мыши спрятана потайная дверь. Персонаж может обнаружить её, преуспев в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 20.

Дверь можно открыть, если персонаж поместит конечность в рот высеченной фигуры. В этом случае пасть захлопнется, а зубы вонзятся в конечность, причинив 11 (2к10) колющего урона. После этого гигантское крыло летучей мыши отойдёт от стены, открыв проход. Существо, застрявшее в пасти летучей мыши, становится схваченным (Сл высвобождения 12), но не получает дальнейшего урона.

Механический характер защёлки обнаруживается любым существом, осмотревшим пасть скульптуры и преуспевшим в проверке Интеллекта (Расследование) Сл 10. При успехе проверки на 10 или больше, существо понимает, что пасть может сомкнуться, если поместить в неё любой предмет, необязательно часть тела. Таковую же информацию может получить любой, кто исследует пасть дальше и преуспевает в проверке Интеллекта (Расследование) Сл 15.



Сдвигаясь в сторону и открывая потайную дверь, крыло закрывает нижнюю часть морды летучей мыши, а её чёрные глаза начинают светиться. Любой персонаж, взглянувший в них, должен преуспеть в спасброске Харизмы Сл 15, иначе станет парализованным. Существо может повторять спасбросок в конце каждой минуты или при получении урона, заканчивая эффект на себе в случае успеха. Эффект заканчивается через 1 час или раньше, если на алтарь прольётся любой магический свет.

Развитие событий. После открытия потайной двери в святилище в эту область прибывает **гигантская гиена [giant hyena]**. Она устраивает логово за упавшей колонной на востоке и поджидает в засаде любого, кто выйдет через дверь.

Алтарь с ловушкой. При внимательном осмотре алтаря можно обнаружить поручни на лицевой стороне и петли на задней. С их помощью его можно приподнять и опрокинуть набок. Это можно сделать совместными усилиями трех персонажей с общим показателем Силы 30 и выше. Если стоящие перед алтарём персонажи быстро поднимают его, металлические крылья резко бьют по дуге от сторон алтаря к центру перед ним на высоте приблизительно 4 футов от пола. Края крыльев остры как бритва. Любой, кто оказался на пути крыла, должен преуспеть в спасброске Ловкости Сл 15, иначе получит 13 (3к8) рубящего урона. Если крыло промахивается мимо первой цели, оно проносится мимо существа и может ударить следующую цель на своём пути.

Если персонажи стоят на коленях, когда опрокидывают алтарь, ловушка без вреда проносится над их головами. Другой способ избежать удара — быть осторожным при подъёме алтаря.

Механизм ловушки расположен внутри него. Персонажи, которые медленно поднимают алтарь и заглядывают под него, смогут легко обнаружить рычаги и шарниры, соединённые с крыльями-лезвиями. Персонажи могут подпереть алтарь, чтобы кто-то смог подлезть под него и обезвредить ловушку. Для этого необходимо потратить 10 минут и преуспеть в проверке Ловкости Сл 15 с использованием воровских инструментов.

Сокровища. Под алтарём находится яма глубиной 8 футов, в которой лежит множество ценных вещей и два тела, разрубленных пополам. Сокровища весьма громоздкие. На груди из 20 000 серебряных монет и под ней лежат следующие предметы: пятьдесят гравированных серебряных кубков (5 зм каждый), двадцать позолоченных фигурок (10 зм каждая), сорок чеканных серебряных чаш и блюд (5 зм каждое), восемьдесят украшений (5 зм каждое), пятьдесят перламутровых украшений (1 зм каждое), нефритовая табличка с изображением Зотзилахи (100 зм) и мраморная статуэтка лежащей фигуры (50 зм).

Если забрать большую часть этих сокровищ, то вполне вероятно, что Зотзилаха узнает об этом и пошлёт вампира или гигантскую летучую мышь совершить возмездие. ☠





beyond to the lair of
dragotha
the undead dragon,
where fabulous riches
and hideous death await

THE HUT OF
THINGIZZARD!
BEWARE HER
POTIONS!!

The Great Swamp

THE CURSED RUINS OF
CASTLE MUKOZ.
WHO KNOWS
WHAT LIES WITHIN
?

White Plume Mountain

THE TWISTED
THICKETS
SKITTERING
SLITHERS

HERE BE THE DEAD
GHOLES EYE SOCKET

TO TOWN



Гора Белый Шлейф

ГОРА БЕЛЫЙ ШЛЕЙФ ВСЕГДА ВКУШАЛА СУЕВЕРНЫЙ трепет жителям окрестных деревень. Люди по-прежнему преодолевают много миль, чтобы взглянуть на это чудо природы. Однако мало кто подходит к горе близко, поскольку она считается местом обитания различных демонов и дьяволов.

Редкие исчезновения приблизившихся слишком близко к Шлейфу подкрепляют эти слухи.

Тринадцать веков назад волшебник Кераптис искал подходящее убежище, где он бы мог реализовать своеобразные наклонности, не опасаясь вмешательства извне. Подобравшись к Белому Шлейфу настолько близко, как никто никогда не осмеливался, он обнаружил систему старых лавовых тоннелей, изрешетивших её вершину и низлежащие слои. После небольших изменений эта гора идеально подошла бы для его целей. У этого места уже была плохая репутация, и он мог придумать ещё несколько способов, чтобы её ухудшить. Так он исчез под горой, и мир забыл о его существовании.

Когда-то внушавшее страх имя Кераптиса стало малоизвестно даже в среде умнейших учёных. Правильнее было бы сказать, оно было малоизвестно, пока несколько недель назад три очень ценных магических оружия — *Волна*, *Сокрушитель* и *Чёрный клинок* — не пропали из хранилищ своих владельцев. Слухи были повешены. За бесценное оружие была назначена награда. В процессе отчаянных поисков даже убежище гильдии воров подверглось рейду. Однако бывшим владельцам оружия не удалось найти ни единой зацепки до тех пор, пока каждый из них не получил копию следующей записки:

*Ищите повсюду, познайте страданье —
Следов не найдёте, ведущих к Троице,
Пока не прочтёте сие указание —
Оно приведёт вас к орудьям моим!*

*Идите на север сквозь лес и равнины,
Там вскоре узрите пернатый курган.
На запад за солнцем спуститесь в глубины —
Ни жизни, ни звука, ни света нет там.*

*В кипящий пузырь вам придётся забраться,
Там чудо морское Волну стережёт.
Затем через грот по цепям перебраться
За водным потоком Крушитель вас ждёт.*

*Меч чёрный найдёте под дном зиккурата,
Вершина его устремляется вниз.
А после победы случится расплата:
В смертельной ловушке вас встретит сюрприз!*

*О прежний хозяин, нет разницы в том,
Как много героев отправившись на дело:
Ведь каждый из них здесь станет рабом
Иль пламя поглотит уставшее тело.*

Все письма были подписаны символом Кераптиса.

Из стихотворения становится понятно, что «пернатый курган» — это гора Белый Шлейф. Бывшие владельцы *Волны*, *Сокрушителя* и *Чёрного клинка* снарядили группу бесстрашных героев, готовых принять вызов. Богатые коллекционеры пообещали искателям приключений дать всё, что они пожелают

(в разумных пределах), если им удастся забрать оружие из рук Лже-Кераптиса (кто поверит, что спустя тринадцать столетий, появился настоящий маг из легенды?).

ПРОВЕДЕНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Эта версия «Горы Белый Шлейф» предназначена для группы персонажей 8 уровня. Вашим игрокам понадобятся и сила, и ум, чтобы успешно завершить свою миссию, поскольку здесь есть ситуации, которые не решить атакой в лоб. Если ваши игроки не привыкли к неразрешимым дилеммам, это приключение может показаться им разочаровывающим или даже скучным. Но если ваши игроки предпочитают действовать с умом, их может заинтриговать баланс загадок и опасностей. Возможно, вашей группе потребуется несколько сессий для исследования всех трёх секций подземелья. Если вы не привыкли к ведению продолжительных приключений, будет лучше, если группа покинет подземелье до окончания сессии и вернётся в него на следующей. Остановившись на отдых в ближайшей деревне в нескольких милях от горы, они будут в относительной безопасности. Но если персонажи разобьют лагерь неподалёку от Белого Шлейфа, может произойти случайное столкновение.

НАЧАЛО ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Группа прибывает к горе Белый Шлейф, которая одиоко возвышается среди мрачного болота и тернистых зарослей. Вероятно, они договорились оставить своих лошадей и имущество в ближайшей деревне, примерно в пяти милях от горы, или спрятали их в Глазнице мёртвого гнолла — небольшой естественной пещере на холме в двух милях от горы. Других доступных им убежищ нет. Жители деревни знают о пещере и могут упомянуть её в разговоре. Оставив вещи без охраны, группе придётся довериться крестьянам и надеяться, что те не украдут их вещи. Нечистым на руку жителям деревни придётся преодолеть свой страх перед горой Белый Шлейф и вооружиться уверенностью в том, что авантюристы никогда не вернутся. Глазницу мёртвого гнолла легко забаррикадировать, чтобы не дать попасть внутрь неразумным бродячим чудовищам.

МЕСТО ДЕЙСТВИЯ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Гора Белый Шлейф находится в сеттинге Greyhawk. Она расположена в северо-восточной части Земли Щита, недалеко от Разбойничьих королевств и Великого Разлома.

Вот несколько рекомендаций по размещению горы в другом мире. Где бы не находилась гора, группе может потребоваться совершить путешествие через дикую местность, чтобы достигнуть её окрестностей. Как они попадут туда — зависит от вас.

Forgotten Realms. Гора может быть расположена вблизи горы Хотноу в районе Невервинтера.

Dragonlance. Гора, расположенная недалеко от Нераки в Калкистских горах, может быть интересна не только искателем приключений, но и армиям Такхизис.

Eberron. Гора может быть расположена на континенте Ксен'Дрик в области, известной как Клыки Аргарака.

Гора Белый Шлейф — вулканический холм почти идеальной конической формы, образованный в древности из-за медленного вытекания лавы. Его основание примерно 1000 ярдов в диаметре, а сама гора возвышается над окружающими землями на 800 футов. «Белый Шлейф», который дал имя и принёс известность горе — это непрерывный гейзер, извергающийся из вершины на 300 футов в воздух и уносящийся на восток преобладающими ветрами, словно большое белое перо. Брызги воды собираются в углублениях ниже по склону, сливаясь в крупный поток. В различных точках на склонах горы видны паровые отдушины, однако они не настолько большие, чтобы через них можно было пробраться внутрь.

На карте 4.1 изображено поперечное сечение горы с лавовым бассейном и шахтой гейзера. Цифры указывают на ключевые области внутри горы, отображая их расположение относительно друг друга.

Единственный возможный вход — это пещера на южном склоне, известная как Рот волшебника. Кажется, что она дышит: сначала выдыхая большое облако пара, а затем медленно затягивая его назад, подобно дышащему в холодный день человеку. Каждый цикл занимает около 30 секунд. Приближаясь к пещере, группа услышит совпадающий с циклом свистящий шум ветра. Если бы не непрерывный рёв Белого Шлейфа, этот свист можно было бы услышать на дальнем расстоянии.

Пещера около 8 футов в диаметре и 40 футов в длину. Под потолком в конце пещеры есть длинная горизонтальная трещина шириной около фута. С большой скоростью она всасывает воздух, создавая громкий свистящий шум и задувая факелы. Вскоре поток замедляется, останавливается на пару секунд — а затем устремляется обратно, неся с собой большие клубы пара. Этот пар недостаточно горячий, чтобы обжечь того, кто пригибается и отходит в сторону от расщелины, однако он создаёт в пещере очень некомфортную атмосферу горячей сауны, в которую иногда врываются потоки холодного воздуха.

Потолок и стены пещеры скользкие от стекающего по ним конденсата. Пол покрыт несколькими дюймами мелкой горной массы¹. Только её тщательное исследование в задней части пещеры позволит обнаружить маленький люк с вплавленным в него ржавым железным кольцом. После очистки от горной массы, потребуется преуспеть в проверке Силы Сл 20 для поднятия заржавевшей крышки люка. Такие заклинания как *открывание* [knock] или *создание прохода* [passwall], также могут помочь открыть или обойти люк.

¹ Горная масса — раздробленный массив горных пород (примеч. пер.).

ОБ ОРИГИНАЛЕ

«Гора Белый Шлейф» за авторством Лоуренса Шика была впервые опубликована в 1979 году в качестве приключения для первой редакции D&D.

Лоуренс Шик, автор «Горы Белый Шлейф», в сборнике 2013 года «Подземелья ужаса» [Dungeons of Dread] рассказал, что написал это приключение в попытке убедить Гэри Гайгэкса нанять его в качестве разработчика игр.

Прямо под люком находится вертикальная шахта глубиной 20 футов и начало винтовой лестницы, ведущей вниз.

ОБЗОР ПОДЗЕМЕЛЬЯ

Все коридоры в подземелье высотой 10 футов. Они были вырезаны, а в некоторых местах, судя по всему, выплавлены в каменной породе. Если не указано иное, двери в подземелье сделаны из дуба и обиты железом. Их размер — 8 × 8 футов. Двери разбухли от сырости, поэтому их трудно открыть (требуется преуспеть в проверке Силы Сл 15). Тем не менее, их древесина совсем не гнилая.

Уровень воды над полом равен 1 футу, а сам пол покрыт скользкой грязью. Грязная вода покрывает пол во всех комнатах и коридорах, за исключением тех мест, куда ведут лестничные пролёты наверх. Вода и грязь снижают среднюю скорость перемещения на треть (скорость 30 футов становится скоростью 20 футов, скорость 20 футов — скоростью 15 футов). Группа постоянно должна прощупывать пол по мере своего продвижения вперёд. Будет очень сложно сохранять тишину, бегать без падений или полагаться на невидимость: волны на воде и следы, появляющиеся от ступней выдадут тех, кто пытается скрываться.

СЛУЧАЙНЫЕ СТОЛКНОВЕНИЯ

Каждые 10 минут бросайте к12. При результате «1» происходит случайное столкновение. Совершите бросок к6 по таблице ниже, чтобы определить столкновение.

В таблице представлены чудовища, которых Кераптис выпустил в подземелье специально для усложнения жизни нарушителям. Все они атакуют без промедления. Огры и багбиры находятся под магическим контролем. Их невозможно убедить предать Кераптиса.

к6 Столкновение

- | | |
|---|---|
| 1 | 1к4 +1 багбир [bugbear] |
| 2 | 2 горгульи [gargoyle] |
| 3 | 1 невидимый охотник [invisible stalker] |
| 4 | 1к3 огра [ogre] |
| 5 | 1к2 умертвия [wight] |
| 6 | 1 чёрная слизь [black pudding] |



ОБЛАСТИ ПОДЗЕМЕЛЬЯ

Следующие области указаны на карте 4.2:

1. ВИНТОВАЯ ЛЕСТНИЦА

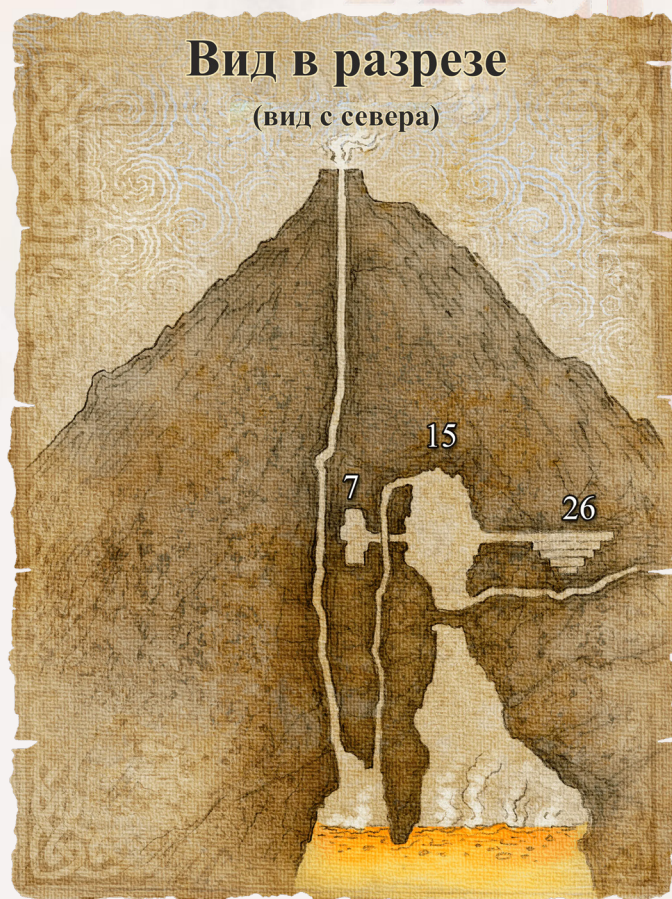
Лестница сильно проржавела, но выглядит прочной. Воздух внутри прохода тёплый, влажный и довольно затхлый. Вы достигаете подножия лестницы со всплеском — пол на фут погружён под воду!

Винтовая лестница спускается на 100 футов вниз, заканчиваясь в области 1. Внимательные персонажи почувствуют, что она всё время дрожит в такт непрерывной низкой вибрации. Эта вибрация от гейзера Шлейфа будет чувствоваться во всём подземелье. Из-за высокой влажности лампы и факелы будут испускать мерцающий свет и сильно дымить.

На поверхности воды плавают куски зелёных и белых подземных водорослей. Также эти водоросли или похожие на них грибы цепляются за стены и потолки. Они безвредны, и их можно найти практически везде в подземелье, где есть вода.

Вид в разрезе

(вид с севера)



КАРТА 4.1: Вид в РАЗРЕЗЕ

ЛЕГЕНДА О КЕРАПТИСЕ

В оригинальной публикации «Горы Белый Шлейф» раздел «Легенда о Кераптисе» был напечатан на внутренней стороне задней обложки. Хотя эти подробности о прежней жизни волшебника не играют особой роли в приключении, поделившийся этой информацией с игроками Мастер может углубить их понимание происходящего и усилить их мотивацию для путешествия под гору.

* * *

Более тысячи лет тому назад волшебник Кераптис пришёл к власти в долинах северных гор, подчинив местных военачальников чудовищными угрозами, которые он исполнял достаточно часто, чтобы держать их под контролем. Под властью Кераптиса наплыв диких чудовищ и набеги со стороны диких гор заметно уменьшались, а затем и почти вовсе прекратились. В связи с этим население не сильно роптало из-за больших налогов и десятины, которые требовал волшебник, в том числе из-за слухов о незавидной участи тех, кто отказывался платить. Любой протестовавший аристократ исчезал ночью, а на его место приходил наследник — как правило более сговорчивый, чем предыдущий лорд.

Постепенно, когда утихли последние разногласия, налоги и сборы начали становиться всё более обременительными. Наконец, волшебник стал забирать большую часть всего, что было выращено, сделано или продано в долинах, включая новорождённый скот. Примерно в это же время в долинах появились многочисленные сообщения о внезапных случаях безумия, демонической одержимости, появлении призраков и другой нежити.

Более того, участились набеги чудовищ на поселения: пока диверсионные группы гуманоидов нападали на деревни, из ниоткуда возникали невообразимые злые монстры, охотившихся на разорённых крестьян. В самый разгар этих бедствий, сборщики налогов Кераптиса ввели новую повинность: отныне каждый третий новорождённый должен быть отдан волшебнику.

Этот указ стал переломным моментом. Как один, люди восстали и, сокрушив подрочных волшебника, пошли маршем к его крепости, где, возглавляемые могущественным добрым жрецом и его послушниками-следопытами, уничтожили последних защитников Кераптиса. Великому волшебнику с трудом удалось сбежать в сопровождении только его личной охраны в лице группы фанатичных и сумасшедших злых гномов.

Кераптис бежал в города на юге и западе, но где бы он не появлялся, его репутация шла впереди него, не позволяя остаться где-либо надолго. Снова отправившись на север, он прибыл к берегам озера Неведомых глубин, где услышал рассказы о населённой призраками горе Белый Шлейф.

Это произошло почти тринадцать столетий назад. Теперь, по всей видимости, Кераптис вновь решил вмешаться в дела людей. Если это действительно происки древнего волшебника, получится ли сорвать его планы, прежде чем обретёт былую силу? С какой целью он бросил столь странный вызов героям мира? Есть только один способ это узнать.



КАРТА 4.2: ГОРА БЕЛЫЙ ШЛЕЙФ

2. ГОВОРЯЩИЙ ЗАГАДКАМИ СТРАЖ

Довольно потрепанный и грязный **гиносфинкс** [**gynosphinx**] сидит в месте, где сходятся три коридора. *Силовая стена* [*wall of force*] к югу от гиносфинкса отделяет его от прибывших с этого направления. Она не очень прочная, и её можно разрушить с помощью заклинаний *распад* [*desintegrate*], *рассеивание магии* [*dispel magic*] или *создание прохода* [*passwall*].

Сфинкс пропустит персонажей, убрав силовую стену, если они смогут ответить на следующую загадку:

Словно жемчуг в океане
Плоский круг на чёрной ткани.
Волчи боги служат верно
Той, что вечна в переменах

Ответ — «Луна». Если уничтожить силовую стену или обойти её, сфинкс нападёт на персонажей.

3. ЗАТАИВШАЯСЯ СЛИЗЬ

На полпути по коридору, ведущему на северо-восток, пол покрыт большим пятном зелёной слизи (см. раздел «Опасности подземелья» в главе 5 «Руководства Мастера»). Поскольку слизь покрыта водой, её нелегко обнаружить: персонажи могут пройти по ней и даже не заметить этого, пока слизь не проест их ботинки и не примется за ноги.

4. СТЕКЛЯННЫЕ СФЕРЫ

Дверь в эту комнату ничем не отличается от других — обитая железом большая дубовая дверь. Она разбухла от сырости и её трудно открыть. Когда все желающие попасть внутрь персонажи войдут в комнату, дверь за ними захлопнется. Ни инструменты, ни оружие, ни магия, доступные искателем приключений, не смогут открыть её или помешать двери закрыться. Только подходящий ключ, вставленный в замочную скважину с внутренней стороны двери, откроет её.

К потолку комнаты неразрушимыми тросами подвешены 9 посеребрённых стеклянных сфер, каждая диаметром около 2 футов. Если не указано иное, позволяющая заглянуть внутрь сферы магия или предмет, например заклинание *подсматривание* [*clairvoyance*] или *кольцо проникающего зрения* [*ring of x-ray vision*], покажет, что в каждой из них находится некоторое количество сокровищ и ключ. Только один из этих ключей открывает дверь. Хороший, сильный удар разрушит любую сферу. У каждой КД 13 и 3 хита. При разрушении содержимое, если его не поймать, падает в грязь на полу.

Пронумеруйте сферы от 1 до 9 в любом удобном вам порядке. Внутри них находятся следующие предметы:

- Сфера 1.** Три сложенные **тени** [shadows], 300 бесполезных кусочков свинца и фальшивый ключ. Тени нельзя обнаружить с помощью магии.
- Сфера 2.** *Свиток заклинания ужас* [spell scroll fear] и фальшивый ключ.
- Сфера 3.** Украшение стоимостью 12 000 зм, фальшивый ключ и разозлённый **воздушный элементаль** [air elemental].
- Сфера 4.** *Зелье полёта* [potion of flying] и фальшивый ключ.
- Сфера 5.** 11 бесполезных стекляшек и фальшивый ключ.
- Сфера 6.** Поддельные стеклянные украшения, фальшивый ключ и **серая слизь** [gray ooze]. Слизь полностью заполняет сферу изнутри, и её нельзя обнаружить с помощью магии.
- Сфера 7.** *Свиток заклинания удержание личности* [hold person] и фальшивый ключ.
- Сфера 8.** Настоящий ключ и серебряное кольцо. Когда кольцо извлекают из сферы, оно телепатически говорит персонажам следующее:

«Не торопитесь надевать меня. Я наделяю своего носителя следующими способностями: *невидимость* [invisibility], *ускорение* [haste], иммунитет к очарованию, *полёт* [fly] (один раз в день), *обнаружение магии* [detect magic] и одно *исполнение желания* [wish]. Кроме того, я даю защиту и отражаю заклинания. Мой единственный недостаток заключается в том, что раз в год я поглощаю небольшую часть вашей жизни. Вы должны надеть меня, прежде чем покинете эту комнату. Просто так унести меня невозможно. Однако, если вы когда-нибудь снимете меня с пальца, все мои силы исчезнут. Прямо сейчас вы должны решить, кто же будет носить меня вечно».

Эта ситуация — простой тест на верность и сообразительность. Перережут ли искатели приключений друг другу глотки за обладание кольцом? Или из-за своего недоверия они оставят его на месте? Если у них будет время, чтобы обдумать предложение, то скорее всего они придут к заключению, что кольцо — ловушка.

Надевший его может использовать любую из описанных выше способностей, пока кольцо находится в комнате, кроме *исполнения желаний* [wish]. В этом месте оно позволяет носящему использовать эффекты указанных выше заклинаний по желанию (за исключением полёта), а также действует как *кольцо отражения заклинаний* [ring of spell turning] и *кольцо защиты* [ring of protection].

Однако, как только кольцо покинет область, все его силы исчезнут, и оно перестанет говорить.

Сфера 9. Драгоценные камни стоимостью 600 зм и фальшивый ключ.

5. ПРОНУМЕРОВАННЫЕ ГОЛЕМЫ

Пять мясных големов сгруппированы у северной стены. У каждого есть число на груди: 5, 7, 9, 11 и 13. Номер 5 говорит: «Одному нет места среди нас. Если вы правильно назовёте его номер, он станет служить вам, а остальные позволят пройти. Если вы ошибётесь, мы убьём вас. У вас есть 60 секунд».

Гейзеры и цепи



КАРТА 4.3: ГЕЙЗЕРЫ И ЦЕПИ

Правильный ответ — 9, потому что это не простое число¹. Дайте игрокам 60 секунд на решение этой загадки.

Если персонажи дадут неверный ответ, совершите бросок инициативы. Големы неуклюже устремляются вперёд к нарушителям, пытаясь не дать им пройти через дверь на севере. Они будут преследовать врагов, которые убегают на юг, до лестницы, ведущей в область 6.

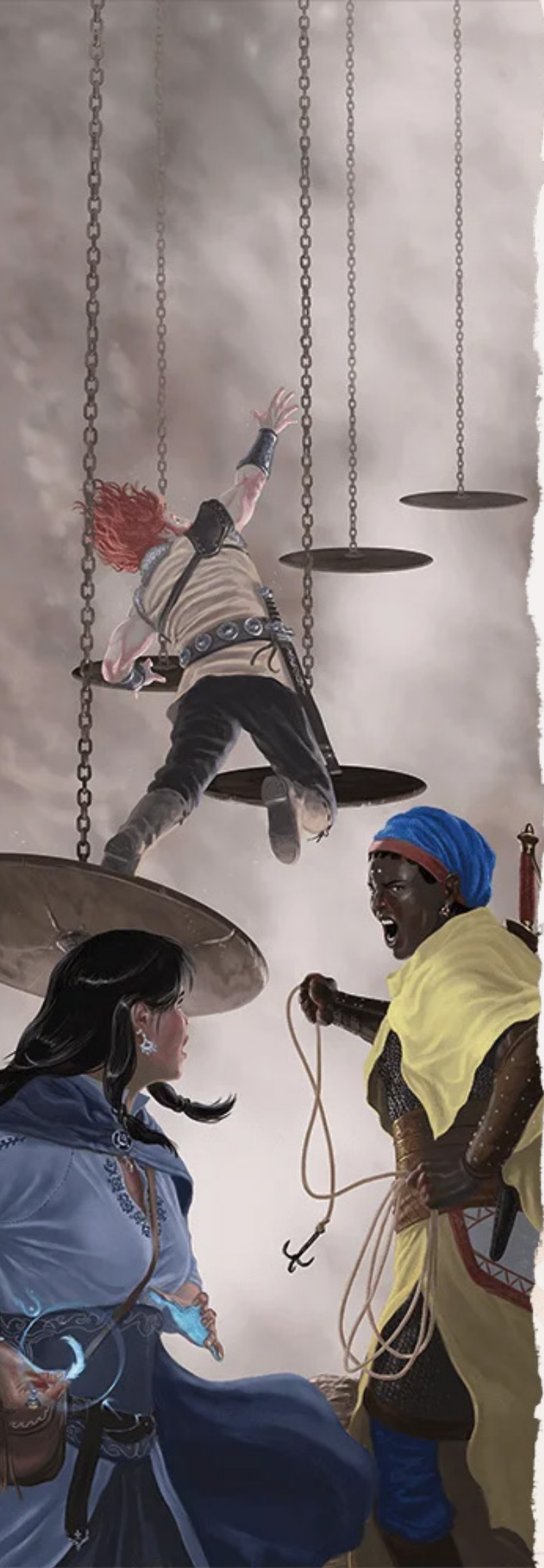
Если персонажи отвечают на загадку верно, происходит обещанное: голем под номером 9 становится союзником группы и сопровождает персонажей, если они пожелают, а остальные снова становятся неактивными.

6. ТУРНИКЕТ

Короткий лестничный пролёт ведёт к сухому коридору, сразу за углом которого находится турникет.

Персонажи обнаруживают, что турникет вращается лишь в одном направлении — против часовой стрелки. Они могут легко пройти через него на восток, но, вероятно, его придётся уничтожить на обратном пути. Голем или сильный персонаж может выломать турникет, преуспев в проверке Силы (Атлетика) Сл 24.

¹ Простое число — натуральное число, имеющее ровно два различных натуральных делителя: 1 и само число (примеч. пер.).



7. ГЕЙЗЕРЫ И ЦЕПИ

Дверь выходит на каменную платформу в большой естественной пещере. Вдалеке напротив входа находится другая каменная платформа. Между ними — ряд деревянных дисков, подвешенных к потолку массивными стальными цепями. Пол пещеры — бассейн кипящей грязи.

Потолок находится в 50 футах над платформами. Пол — в 50 футах ниже. Два пятна в грязи — места расположения гейзеров. Северный извергается каждые пять минут, южный — каждые три. Расстояние до каменной платформы напротив входа составляет 90 футов.

Диски около 4 футов в диаметре и находятся в 3 футах друг от друга. Каждый диск прикреплен к цепи гигантской скобой в его центре. Диски свободно раскачиваются и наклоняются, если на них поместить груз.

Диски и цепи, также как и стены в пещере, покрыты скользкой влажной водорослевой пеной. Она испускает слабое фосфоресцирующее свечение. Для подъема по цепям или стенам требуется преуспеть в проверке Силы (Атлетика) Сл 15.

Высота извержения гейзеров почти достигает потолка пещеры, и стоящие на дисках или висящие на цепях существа могут быть смыты ими прямо в кипящую грязь. Урон, который существо получает от гейзера зависит от того, насколько близко оно было к источнику в момент извержения (см. таблицу ниже). Существо, преуспевшее в спасброске Ловкости Сл 15, получает половину урона.

Кроме того, существо, которое в момент извержения гейзера находится на диске или держится за цепь, должно совершить спасбросок Силы (см. таблицу для определения сложности), иначе будет сбито с ног и сброшено в кипящую грязь.

Расположение	Урон	Сл
Вблизи гейзера	27 (5к10) урона огнём	14
На расстоянии одного диска	22 (4к10) урона огнём	13
На расстоянии двух дисков	16 (3к10) урона огнём	12
На расстоянии трёх дисков	11 (2к10) урона огнём	11
На расстоянии четырёх дисков	5 (1к10) урона огнём	10
В любом другом месте в этой области	3 (1к6) урона огнём	—

Любое упавшее в кипящую грязь существо получает 44 (8к10) урона огнём в начале каждого своего хода, пока не выберется из неё.

8. ГРОВ

Дверь открывается в область абсолютной тьмы.

Комната за дверью — логово **вампира** [vampire] по имени Ктенмиир. Проклятье заставляет его пребывать здесь в трансе. Он пробуждается лишь для защиты сокровища, лежащего в нише в полу под гробом. Вампир автоматически пробуждается при приближении посторонних.

Комната находится под воздействием заклинания *тьма* [darkness], которое не мешает вампиру с истинным зрением. Для преследования чужаков вампир может покинуть эту область, приняв облик тумана и пройдя через многочисленные крошечные отверстия в двери. Если магическая тьма будет рассеяна, она вновь появится на рассвете.

Сокровища. Под гробом лежат: *Сокрушитель* [Whelm] — разумный боевой молот (см. раздел «Примеры разумных предметов» в главе 7 «Руководства Мастера»), 10 000 см, 9 000 зм в 6 кожаных мешках, *зелье чтения мыслей* [potion of mind reading] и три *свитка заклинания (призыв малых элементалей)* [conjure minor elementals], *рассеивание магии* [dispel magic] и *волшебные уста* [magic mouth].

9. БАССЕЙН И СТОК

По мере продвижения по покрытому водой коридору, персонажи могут заметить увеличение глубины в маленькой круглой области на востоке. Там находится яма глубиной 10 футов. На её дне — соединённый с клапаном вентиль. Для поворота вентиля требуется преуспеть в проверке Силы Сл 20.

При повороте вентиля откроется сток, и вся вода в коридорах будет слита примерно за 1 час. Кроме того, на дне ямы находится секретная дверь, скрытая магией школы Иллюзии. Дверь невозможно увидеть, но можно обнаружить с помощью магии или наощупь во время исследования дна, преуспев в проверке Интеллекта (Расследование) Сл 15. Дверной проём ведёт в Центр индоктринации¹ Кераптиса (см. раздел «Побег из подземелья» в конце приключения).

10. ОБМАНЧИВО ГЛУБОКАЯ КОМНАТА

Впереди находится затопленная комната, а на противоположной от входа стороне из грязи поднимаются ступеньки.

Большая часть этой области представляет собой бассейн глубиной 15 футов. По периметру комнаты проходят единственные неглубокие участки, где глубина воды составляет всего 1 фут.

В глубине бассейна обитают два **келпи** [kelpie] (см. приложение В). Как только искатели приключений входят в комнату, келпи поднимаются на поверхность и пытаются очаровать персонажей.

В восточном крыле бассейна частично скрыты две комнаты со входами под водой. Частично над ними вдоль восточного края расположен свод. Глубина воды здесь составляет 1 фут. Южная комната — логово келпи, в которой хранятся их сокровища. Северная комната пуста.

¹ *Индоктринация* — это закладывание определенной идеи в голову человека. Индивиду внушают идеологию до тех пор, пока он не будет думать, что сам пришел к этой мысли (примеч. пер.).



Сокровища. По логову келпи разбросаны 600 зм, украшения, стоимостью 2 000 зм, и *кольчуга +1* [+1 chain mail armor].

11. ВРАЩАЮЩИЙСЯ ЦИЛИНДР

Каменный коридор резко переходит во вращающийся цилиндр, кажется сделанный из какого-то светлого металла. Внутренняя поверхность быстро вращается. Она окрашена в головокружительный чёрно-белый спиральный узор и блестит, будто покрытая каким-то веществом.

Длина цилиндра 30 футов, а его диаметр 10 футов. Он вращается против часовой стрелки со скоростью 10 футов в секунду. Его внутренняя поверхность покрыта скользким маслом. Можно легко проскользнуть через цилиндр, передвигаясь ползком по полу. Для того, чтобы не упасть ничком при прохождении через эту область, требуется преуспеть в проверке Ловкости (Акробатика) Сл 20.

12. СТОРОЖЕВОЙ ПОСТ БУРКЕТА

Через бойницу в конце прохода наблюдает часовой по имени Буркет (законно-злой мужчина, человек, **ветеран** [veteran]). Если он увидит приближающихся чужаков, то подождёт, когда они пройдут вращающийся цилиндр наполовину, а затем подожжёт скользкое масло огненной стрелой.

Кипящее озеро



КАРТА 4.4: КИПЯЩЕЕ ОЗЕРО

Масло горит в течение 2к4 раундов, если огонь не будет потушен. В первом раунде пламя причиняет 9 (2к8) урона огнём любому существу, которое входит во вращающийся цилиндр или начинает свой ход внутри него. В последующих раундах пламя причиняет 2 (1к4) урона огнём.

Развитие событий. После выстрела Буркет предупреждает свою возлюбленную — волшебницу Снарлу — о необходимости закрыть и запереть заслонку над бойницей, а также подготовиться к защите прижимающей к коридору двери. Они готовы атаковать любого вошедшего.

Снарла — это **вервольф [werewolf]** с показателем опасности 5 (1 800 опыта). Её Интеллект равен 16 (+3), и она имеет следующие дополнительные особенности:

Использование заклинаний. Снарла является заклинателем 6-го уровня. Её базовой характеристикой является Интеллект (Сл спасброска от заклинания 14, +6 к попаданию атаками заклинаниями). У неё подготовлены следующие заклинания волшебника:

Заговоры (неограниченно): *волшебная рука [mage hand]*, *огненный снаряд [fire bolt]*, *свет [light]*, *электрошок [shocking grasp]*.

1-й уровень (4 ячейки): *волна грома [thunderwave]*, *волшебная стрела [magic missile]*, *щит [shield]*.

2-й уровень (3 ячейки): *отражения [mirror image]*, *паутина [web]*.

3-й уровень (3 ячейки): *зловонное облако [stinking cloud]*, *рассеивание магии [dispel magic]*, *ужас [fear]*, *ускорение [haste]*.

Если Буркет будет убит, или Снарла окажется в тяжёлом положении, она превратится в гибрида и атакует с безрассудной жестокостью, совершая с преимуществом все свои броски атаки.

Если волшебницу получится захватить в плен живой и заставить говорить, она расскажет группе, что её задача — кормить келпи и других обитателей подземелья. В её памяти есть странные пробелы, касающиеся её нанимателя и любой другой части

подземелья за пределами её собственной. Снарла никогда проходила через двери в области 14. Буркет знает даже меньше, чем она.

Сокровища. В комнате находятся пара скамеек и стол, на котором стоит большой подсвечник (10 зм) и лежит книга заклинаний Снарлы. Книга содержит только подготовленные ею заклинания. Книга защищена *взрывной охранной руной [explosive runes glyph of warding]*, которая причиняет 5кб¹ урона огнём.

13. СВАТИЛИЩЕ СНАРЛЫ

В отличие от комнаты, которую вы только что покинули, это место красиво украшено. Пол покрыт изысканными коврами, стены — эротическими гобеленами и переливающимися занавесками, а потолок — замысловатой мозаикой, на которой изображено усеянное пышными облаками летнее небо. В северо-восточном углу находится большая богато украшенная кровать, усыпанная подушками. На низком столике рядом с ней лежат закуски: засахаренные фрукты, пирожные и другие аппетитно выглядящие лакомства. В северо-западном углу комнаты стоит дубовый сундук с медной отделкой.

Любой прилégший на кровать почувствует, что она не такая удобная, как кажется. Также вкусивший что-либо из еды будет крайне разочарован, ощутив её жёсткость и пресный вкус.

На самом деле, комната покрыта иллюзиями. Заклинание *истинное зрение [true sight]* или проникающая сквозь иллюзии магия покажет, что роскошная кровать — это всего лишь старый соломенный матрас, а восхитительные лакомства — обыкновенные рационы. Стены, пол и потолок этой комнаты абсолютно голые. Заклинание *рассеивание магии [dispel magic]* автоматически снимает иллюзию.

Сокровища. Только сундук с медной отделкой не является иллюзией. При открытии сундука необходимо произнести командное слово, известное только Снарле, иначе сработает заклинание *зловонное облако [stinking cloud]*, которое длится 1 минуту. Внутри находятся 400 эм, 300 зм и семь драгоценных камней, общей стоимостью 1 300 зм.

14. ШЛЮЗОВЫЕ ДВЕРИ

Три идущие подряд двери коридора сделаны из толстого металла. Их края отбторгованы так, что они выступают над северной стороной дверных проходов. Поэтому их можно открыть толчком только с южной стороны. На северной стороне каждой из дверей есть ручка, за которую можно потянуть для открытия с этого направления.

Эти барьеры — аварийные двери, которые нужны для предотвращения затопления подземелья кипящим озером из области 15 в результате «несчастливого случая».

15. КИПЯЩЕЕ ОЗЕРО

Кипящее озеро глубиной несколько сотен футов затопило почти всю пещеру от раскалённой породы внизу до самого потолка. На 50 футов ниже потолка расположен затонувший выступ, описанный в области 17. Озеро питает подземный источник, впадающий в него на северо-западе на глубине 100 футов ниже уровня выступа. Водосток идёт по каналу на восток

¹ В тексте приключения урон снижен намеренно. Оригинальное заклинание причиняет 5к8 урона (*примеч. пер.*).



над выступом, почти под самым потолком пещеры.

Любое существо, попавшее в кипящее озеро, немедленно получает 44 (8к10) урона огнём, и будет получать такой же урон в начале каждого своего хода, пока будет находиться в озере.

16. ЖЕРЛО

Поток воды из кипящего озера каскадом ниспадает вниз через серию почти вертикальных лавовых тоннелей к основанию жерла на 800 футов ниже уровня подземелья. Там вода обрушивается на расплавленную породу и мгновенно превращается в пар. Он выбрасывается вверх по жерлу и выходит из вершины вулканического конуса, образуя непрерывный гейзер горы Белый Шлейф. Кипящая вода здесь так же опасна, как и в области 15.

17. КИПАЩИЙ ПУЗЫРЬ

Каменный выступ погружен внутрь кипящего озера. Коридор из подземелья открывается прямо в озеро под защитой магического силового поля, которое образует некую упругую плёнку, сдерживающую давление воды. Форма коридора в поперечном сечении не квадратная, а, скорее, полукруглая, как будто ряд арок поддерживает потолок.

Плёнка силового поля мягкая, эластичная и неприятно горячая на ощупь. Под любым давлением она немедленно начинает растягиваться. Любой достаточно опрометчивый персонаж может проколоть её колющим оружием. Это мгновенно вызовет поток обжигающей воды, который хлынет в коридор и, будем надеяться, обожжёт сделавшего дыру дурака, причинив ему 2 (1к4) урона огнём. Впоследствии, любое существо, попавшее под поток кипящей воды или начинающее ход под ним, получает такой же урон. После повреждения плёнка не восстанавливается. Нанесённые плёнке серьёзные повреждения, напри-

мер, ударом мечом или топором, разрушат силовое поле, сдув его как воздушный шар за 1к6 раундов.

Спустя 30 футов коридор переходит в овальную область, защищённую плёночным куполом силового поля. Здесь живёт хранитель сокровища — Огромный **гигантский краб** [giant crab] с показателем опасности 8 (3 900 опыта) и следующими изменениями:

- У него 161 (14к12 + 70) хит.
- Его Сила и Телосложение равны 20 (+5).
- На одной из клешней он носит покрытую рунами медную ленту, дающую иммунитет к состояниям испуг, очарование и паралич. Медная лента — бесполезное сокровище, так как её магия завязана на краба.
- Краб совершает усиленную атаку Клешней:

Клешня. Рукопашная атака оружием: +9 к попаданию, досягаемость 10 фт, одна цель. Попадание: 27 (4к10 + 5) дробящего урона, и цель становится схваченной (Сл высвобождения 14). У краба две клешни, каждая из которых может схватить только одну цель.

Краб будет осторожно атаковать чужаков, стараясь не повредить плёнку силового поля. Разбросанные вокруг кости свидетельствуют о том, что у него обширный опыт ведения боя в таких условиях в отличие от персонажей. Вам придётся следить за теми, чьи действия могут уничтожить плёнку, особенно если они достаточно глупы, чтобы использовать двуручное оружие или опасные заклинания, такие как *молния* [lightning bolt] или *огненный шар* [fireball]. Скорее всего, из-за таких персонажей группа сварится заживо.

Сокровища. В северной части закрытой куполом области находится тяжёлый сундук, прочно прибитый к полу. В нём находится *Волна* [Wave] — разумный трезубец (см. раздел «Примеры разумных предметов» в главе 7 «Руководства Мастера»), 1 000 зм в маленьких мешочках, двадцать драгоценных камней: 2 больших (1 000 зм каждый), 1 большой (5 000 зм), а также 17 других, общей стоимостью 3 935 зм, *ночные очки* [goggles of night] и *камень удачи* [stone of good luck].

Развитие событий. Если защитная плёнка будет уничтожена, схвативший *Волну* персонаж может спасти находящихся рядом, используя трезубец как *куб силы* [cube of force]. *Волна* сразу же предупредит носителя об этой способности и позволит немедленно настроиться на себя, если он поклоняется богу моря или желает уверовать в него прямо сейчас.

Надо полагать, что защищённые кубом персонажи в конечном итоге будут вынесены гейзером на вершину горы. Заполненный воздухом куб ждёт весёлая поездка — держась на поверхности, он спустится в жерло по каскаду водопадов, а затем будет извергнут из Шлейфа.

Персонажи также могут выжить в кипящем озере, имея иммунитет к урону огнём и способность дышать под водой.

18. ЯМА В КОРИДОРЕ

На полпути по коридору, ведущему на северо-запад, находится скрытая под водой открытая яма длиной и глубиной 10 футов. Если персонажи не проверяют себя, идущие в первом ряду должны предупредить в спасброске Ловкости Сл 15, чтобы избежать падения в яму.

19. КОРИДОР ИНДУКЦИОННОГО НАГРЕВА¹

Впереди ряды меднокрасных металлических пластин покрывают стены коридора.

Пластины 6 футов высотой и шириной. Их невозможно повредить или снять. Они создают невидимое электрическое поле от пола до потолка в коридоре длиной 70 футов. Поле не причиняет вреда напрямую, но нагревает металлические объекты, проходящие мимо пластин. Металл становится неприятно тёплым при прохождении 20 футов в поле, болезненно-горячим спустя 30 футов, и достаточно раскалённым, чтобы причинить урон огнём, спустя 40 футов и дальше. Поле воздействует на доспехи, оружие, снаряжение и даже сокровища, сделанные из металла.

Пытающийся пройти коридор персонаж в металлическом доспехе, получает следующий урон: 4 (1к8) урона огнём пройдя 40 футов, ещё 9 (2к8) урона огнём пройдя 50 футов, ещё 16 (3к10) урона огнём пройдя 60 футов и 22 (4к10) урона огнём пройдя 70 футов.

Персонажи без металлических доспехов, но несущие металлическое оружие или снаряжение, будут чувствовать лишь незначительный дискомфорт во время передвижения между металлическими пластинами. Обёрнутый в ткань метал начнёт прожигать её при прохождении 50 футов, а обёрнутый в кожу — при прохождении 60 футов. У закованных в броню персонажей может не остаться иного выхода, кроме как снять свой доспех, переместить его и оружие через коридор с помощью магии или физически, а потом снова одеться. Если тащить доспех по коридору на верёвке, при прохождении 60 футов он нагреется достаточно сильно, чтобы сжечь её, оставив кучу горячего металла лежать в воде.

Единственное действующее решение этой проблемы — зональные эффекты, причиняющие урон холодом, такие как *град* [*ice storm*] или *конус холода* [*cone of cold*]. Они нейтрализуют эффект на время, достаточное для прохождения всей группы через коридор.

20. ЗАСАДА УПЫРЕЙ

За потайной дверью в засаде затаились 8 **упырей** [*ghoul*], ожидающих когда чужаки пройдут через индукционный коридор. На упырях надеты амулеты, делающие их невосприимчивыми к способности Изгнание нежити.

21. ЛЕСТНИЦА НАВЕРХ

Эта лестница ведёт из воды в сухой коридор наверху.

22. ЛОВУШКА НУЛЕВОГО ТРЕНИЯ

Когда персонажи заходят через дверь из области 21, опишите особенности этой комнаты в зависимости от того, какую часть они видят.

Путь на запад преграждает значительный провал, на дне которого вы можете заметить блеск металла. Поверхность пола за ним блестит серебром.

Вдалеке вы можете увидеть ещё одну яму, а за ней — участок пола, примыкающий к западной стене.

Провалы — это ямы шириной 5 футов и глубиной 10 футов. Их дно усеяно похожими на бритвы ржавыми лезвиями. Любой упавший в яму получает 6 (1к12) колющего урона и должен преуспеть в спасброске Телосложения Сл 15, иначе станет заражённым болезнью под названием супер-столбняк (см. ниже).

Стены, потолок и пол между ямами в этой области покрыты веществом с нулевым трением. Серебристый материал инертен, и совершенно не реагирует на любое физическое, магическое или иное воздействие. Оказавшийся на этой поверхности объект будет двигаться в направлении своего последнего горизонтального импульса. При ударе об стены он будет отскакивать от них как бильярдный шар, пока не окажется в яме с лезвиями. Существо даже не может спокойно стоять на этой поверхности, поскольку малейшее телодвижение нарушает его равновесие и толкает в одном из направлений.

Расширяющая возможности перемещения магия, например, *левитация* [*levitate*], *полет* [*fly*] и *прыжок* [*jump*], а также эффекты телепортации не действуют в этой комнате.

Стена в западном конце комнаты на самом деле иллюзия. Настоящая стена находится в 10 футах западнее. Предметы, которые касаются иллюзии, проходят сквозь неё и будто исчезают. Это может сорвать как минимум первую попытку закрепить верёвку на западной стене издалека.

Фактически, это и есть один из способов безопасного перемещения — протянуть верёвку через комнату и надёжно закрепить её концы. После этого персонажи смогут тянуть себя вдоль пола, контролируя свою скорость. Сообразительная группа может придумать иные способы миновать эту ловушку. Оригинальное мышление приветствуется.

Супер-столбняк. Заболевшее супер-столбняком существо охватывает болью: сердце бешено колотится, а мышцы сокращаются так сильно, что могут сломать кости. Существо получает 11 (2к10) урона в начале каждого своего хода. Если жертва не будет излечена каким-либо способом, она может повторять спасбросок в конце каждой минуты после заражения, заканчивая эффект на себе при успехе.

23. ПАРЯЩИЙ ПОТОК

Вода не просто течёт через эту комнату — она парит.

Поток воды втекает в это помещение через отверстие в западной стене на высоте 2 футов и кажется застывшим в воздухе. Затем он вытекает из него через другое отверстие рядом с северо-восточным углом. Толщина потока примерно 3 фута. Вы можете увидеть несколько слепых пещерных рыб, которых уносит его бурное течение.

По обе стороны от двери находятся в общей сложности шесть каяков, каждый из которых вмещает до двух гребцов, однако поблизости не видно вёсел.

¹ Индукционный нагрев — метод бесконтактного нагрева электропроводящих материалов токами высокой частоты и большой величины (примеч. пер.).

При протекании через комнату поток образует полу-круг в поперечном сечении. Диаметр входного и выходного отверстия 6 футов. Они являются концами туннеля, соединяющего эту комнату с областью 24.

Вода едва тёплая. Внутри потока можно погрузить предмет, но при этом лишь несколько капель отделятся от него. Через поток можно даже пройти, но лишь очень сильное существо может сделать это, не будучи сбитым с ног (требуется преуспеть в спасброске Силы Сл 15). Вода течёт с запада на восток и довольно быстро.

Если персонажи решат плыть на каяке в неизвестный туннель, им нужно будет понять, как забраться во внутрь спущенных в поток лодок, которые окажутся на высоте 5-и футов над полом. Это транспортное средство легко переворачивается. Если персонажи успешно залезут в каяки, им придётся проплыть сквозь извилистый туннель диаметром 6 футов. Персонажи могут управлять своей скоростью, отталкиваясь от стен. В конечном итоге они приплывут в область 24.

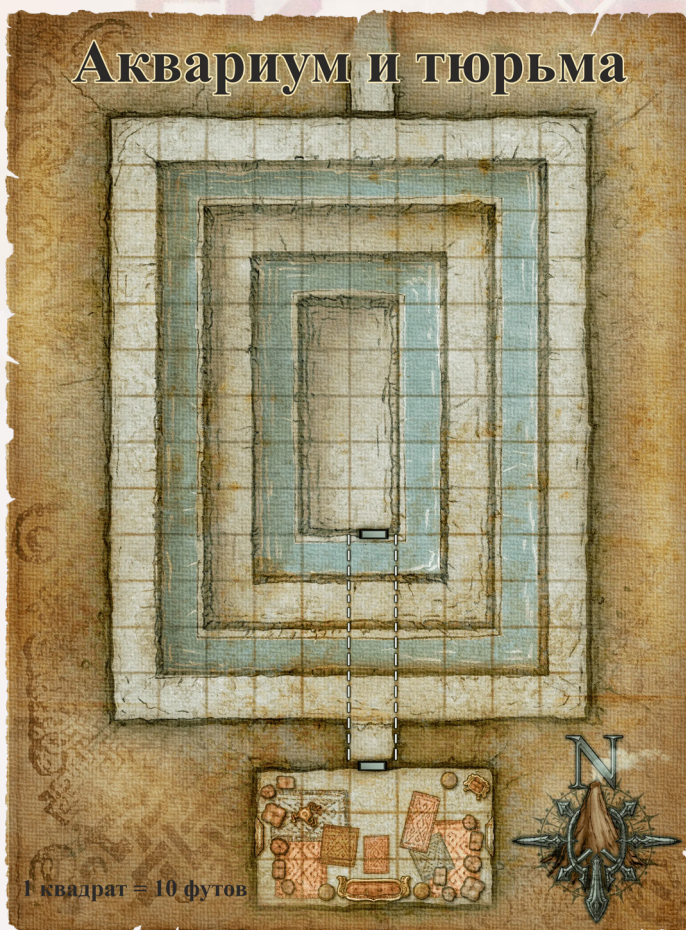
24. СТОРОЖЕВОЙ ПОСТ СЭРА БЛУТО

Падший рыцарь по имени сэр Блуто Санс Пайт (нейтрально-злой **чемпион [champion]**, смотрите приложение В), и восемь его прислужников (нейтрально-злые люди, **рыцари [knight]**) ожидают здесь в засаде прибывших через туннель. Их предупреждает волнение в потоке воды, вызванное передвижением искателей приключений по ручью. Вода протекает через эту комнату таким же образом, как и в области 23. Она продолжает течь с севера на юг из области 24 обратно в область 23, тем самым замыкая круг.

Рыцари сэра Блуто разделены на две группы по четыре человека. На обеих сторонах потока дежурят по два члена каждой группы. При появлении каяка, группа набрасывает на неё большую сеть и пытается вытянуть его вместе с гребцами из потока на пол. Когда лодка падает, они достают мечи и добивают гребцов. Существо может действием совершить проверку Силы Сл 10, чтобы высвободиться или освободить другое существо в пределах досягаемости при успехе. Причинение сети 5 рубящего урона (КД 10) освобождает цель, не причиняя ей вреда. Любое другое пойманное этой сетью существо может действием высвободиться через образовавшийся разрыв.

Раньше сэр Блуто был уважаемым Рыцарем Королевства, пока его не обвинили в массовых убийствах в деле о реке Крови. Его таинственное исчезновение из тюрьмы стало загадкой даже для Королевских магов-детективов, а за его поимку была назначена награда в 10 000 зм. Кто-то в группе обязательно узнает его неповторимое лицо.

Сокровища. Помимо своего оружия и доспехов сэр Блуто носит *сапоги ходьбы и прыжков [boots of striding and springing]*. Кроме того, у него есть ключ, открывающий потайные двери в области 25.



КАРТА 4.5: АКВАРИУМ И ТЮРЬМА

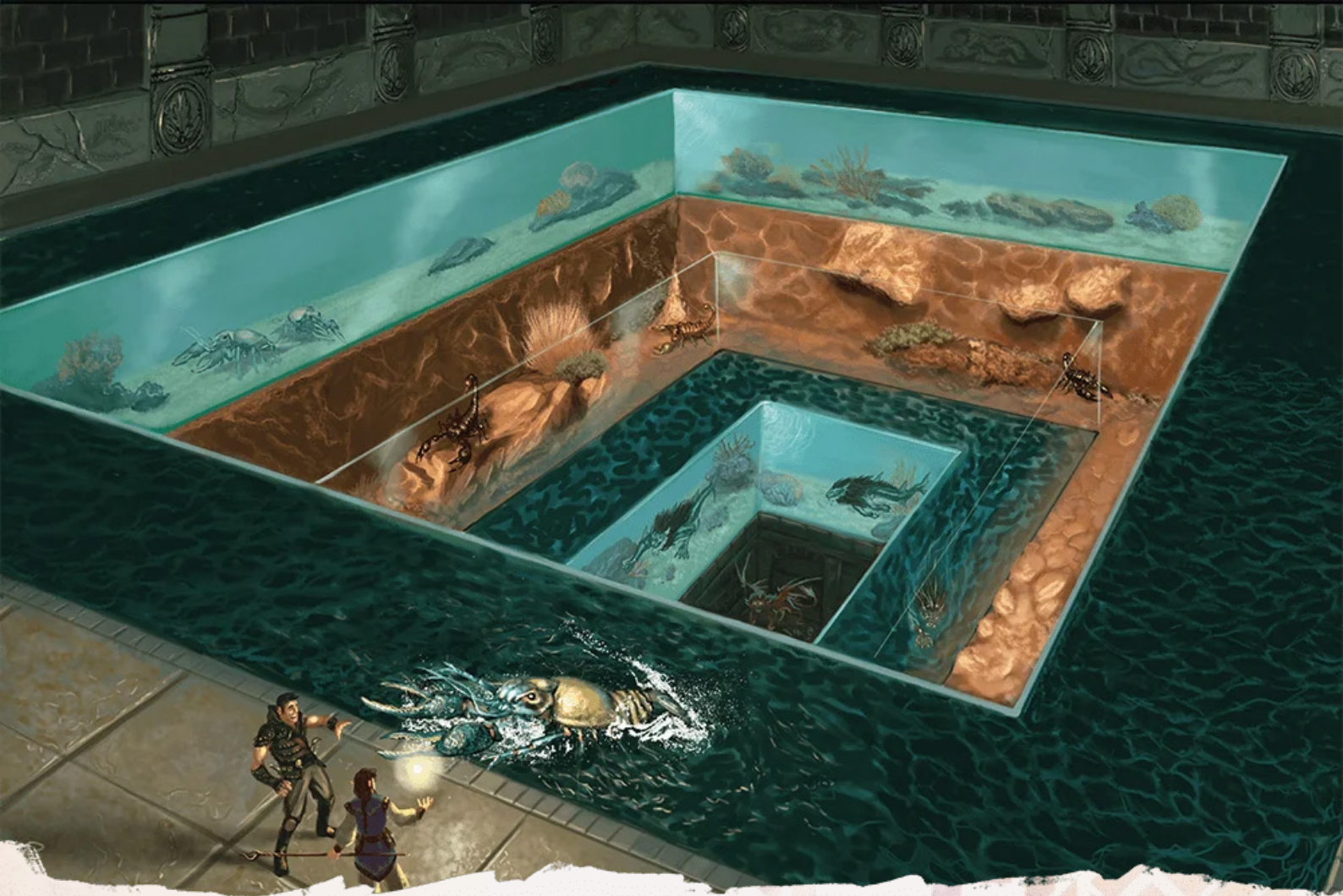
25. ВОЛШЕБНЫЕ ПОТАЙНЫЕ ДВЕРИ

Потайные двери в обоих концах этого узкого коридора могут быть обнаружены и открыты лишь обладателем ключа сэра Блуто.

26. ТЕРРАСНЫЙ АКВАРИУМ

Вы смотрите вниз на огромную комнату, образованную ступенями террасы, которые окольцовывают всю область и спускаются к ограждению в центре.

Вода плещется о край каменного пола в нескольких футах к югу от двери. Глядя в этом направлении, вы можете видеть, что лежащий впереди круг террасы образует водное кольцо десяти футов глубиной, удерживаемое почти полностью прозрачной стеной. Ещё одна такая ступень террасы расположена немного ниже первой. Другая ступень, расположенная между этими аквариумами, сухая, но также окружена стеклянной стеной, как и остальные.



Каждый ярус комнаты 10 футов глубиной и шириной. Три средних уровня окружены десятифутовой стеклянной стеной, удерживающей взаперти своих обитателей. Два заполнены водой. Все существа в этой комнате очарованы: им приказано оставаться внутри своих областей, пока целы их стеклянные стены.

У секции стеклянной стены размером 10x10 футов КД 15 и 20 хитов. Также стекло можно разбить, преуспев в проверке Силы Сл 15.

Единственный выход из этой комнаты — ведущая на юг дверь на нижнем ярусе. Она выходит в коридор, пролегающий под верхними ярусами комнаты.

Разбитие стекла. Если любая из стеклянных стен будет разбита, перед дверью на нижнем уровне немедленно появляется слабая *силовая стена* [wall of force], не позволяя воде открыть дверь и затопить коридор за ней. Если стекло будет разбито в обоих аквариумах, воды хватит, чтобы полностью затопить два нижних яруса и частично средний на 2 фута. Вода будет медленно вытекать через четыре небольших стока в углу нижнего яруса. На полное осушение комнаты понадобится добрых три часа. Конечно, с решившими подождать персонажами может произойти случайное столкновение. Как только вода полностью стечёт, стена силы исчезнет.

Если персонажи уничтожат стену силы, дверь откроется под давлением воды, и та хлынет прямо в коридор, утянув с собой всех находящихся в ней

персонажей и разнообразный мусор поблизости.

Поток воды ударится о другую стену силы, которая закрывает дверь в область 27, а затем начнёт вытекать через решётку в полу длиной 10 футов, расположенную в конце коридора. На это потребуется всего лишь 20 минут. Вода стекает прямо вниз через старую лавовую трубу в большую пещеру без других выходов. Как только вода исчезнет, стена силы, блокирующая проход в область 27, рассеется.

Существа. Обитатели каждого яруса беспорядочно рассредоточены по нему в момент появления группы, но как только чужаки подойдут ближе, чудовища двинутся к ним, ожидая, что их покормят. Они привыкли к «живому корму» и игнорируют мясо и другую неживую пищу. Они считают любое вошедшее в их зону обитания живое существо кормом и постараются съесть его.

На верхнем ярусе террасы нет существ. Внутри этой области на аквариумном ярусе обитают шесть **гигантских раков** (см. приложение В). На следующем сухом ярусе за стеклянной стеной заключены шесть **гигантских скорпионов** [giant scorpions]. Под ним — очередной аквариум, в котором живут четыре **морских льва** (см. приложение В).

На нижнем ярусе находятся три неспособные летать **манतिकоры** [manticore] с подрезанными крыльями. Манतिकоры без колебаний будут стрелять своими шипами в любого чужака.

Сокровища. Сейф установлен в северной стене нижнего яруса напротив двери. Если его открыть неправильно (т.е. не обезвредив ловушку), сработает вибрационное устройство, которое разрушит стеклянные стены в этой области за 1к6 раундов. Сейф содержит 6 000 см и одно украшение, стоимостью 3 000 зм.

27. РОСКОШНАЯ ТЮРЬМА

Вся эта большая комната шикарно отделана и меблирована. Пол усыпан большими подушками и застлан коврами, а стены покрыты гобеленами. В одном из углов стоит кальян, размером со взрослого человека. Самым большим предметом мебели в комнате является дорогостоящий диван.

Комната является резиденцией Кеснефа — **они [oni]**, проигравшего пари Кераптису. По его условиям он должен оставаться в этой изысканной обстановке, охраняя сокровище волшебника, в течение тысячи и одного года. Заклинание *волшебные уста* [magic mouth] предупреждает его о приближении нарушителей, поэтому он маскирует себя с помощью своей особенности Смена формы, принимая облик грубого полурослика-воина, а затем утверждает, что был пойман в ловушку злого волшебника.

Сокровища. Добро Кеснефа небрежно спрятано под диваном. Клад включает в себя Чёрный клинок [Blackrazor] — разумный двуручный меч (см. раздел «Примеры разумных предметов» в главе 7 «Руководства Мастера»), 1 000 эм, 200 пм, 4 украшения, общей стоимостью 11 000 зм, зелье большого исцеления [potion of greater healing], свиток защиты (исчадия) [scroll of protection (fiends)] и доспех уязвимости (рубящий) [armor of vulnerability (slashing)].

Кроме того, Кеснеф носит кольцо защиты [ring of protection] на левой руке и кольцо хранения заклинаний [ring of spell storing] (с двумя заклинаниями отражения [mirror image] внутри) на правой.

ПОБЕГ ИЗ ПОДЗЕМЕЛЬЯ

Если персонажи добыли два или даже три артефакта и наконец-то собираются уйти навсегда, их может остановить вновь появившаяся в области 2 *силовая стена* [wall of force]. Прямо из воздуха с ними заговорит голос:

«Вы же не думаете уходить, не так ли? Я получил большое удовольствие, наблюдая за вами. И даже не могу подумать о том, чтобы отпустить вас, особенно вместе с моими маленькими вещичками. Поскольку вы уничтожили всех моих стражей, пожалуй, вам придётся остаться... чтобы занять их место. Прошу вас, сложите ваше смехотворное оружие, и позвольте Никсу и Ноксу сопровождать вас в Центр индоктринации. Я буду крайне разочарован, если вы доставите мне неудобства, а Никс и Нокс будут вынуждены вас уничтожить. Не волнуйтесь — вам здесь понравится».



Существа. Силовая стена исчезает, а из южного прохода показываются два **ифрита [efreet]** — Никс и Нокс. Если группа сможет пройти через них, они наконец-то будут свободны.

Конечно, этот эпизод можно опустить, особенно, если группа уже слишком сильно пострадала. И наоборот, если персонажам было слишком легко, это последнее испытание можно сделать ещё сложнее, добавив ещё одного или двух ифритов по имени Бокс и Кокс.

Если по какой-то причине группа решит внять просьбе Кераптиса, и пойдёт с Никсом и Ноксом в Центр индоктринации, то вам придётся импровизировать по ходу событий. Это не так уж сложно — используйте ваше воображение и действуйте на своё усмотрение. Просто убедитесь, что персонажи очень пожалели о своём решении подчиниться требованиям Кераптиса. Вероятно, они в итоге станут новыми стражами с промытыми мозгами в обновлённой версии подземелья горы Белый Шлейф. ☞



ГРОБНИЦА УЖАСОВ

В дальних уголках мира, под затерянным одиноким холмом, лежит зловещая Гробница ужасов. Этот похожий на лабиринт склеп наполнен ужасными ловушками, странными и свирепыми чудовищами, несметными магическими сокровищами, а где-то внутри покоится демилуч.

Легенда о гробнице — это старая история некоторые детали которой утеряны или намеренно скрыты. Персонажи, пытающиеся собрать дополнительную информацию о гробнице, консультируясь с мудрецами или используя заклинание *знание легенд* [*legend lore*], могут испытывать трудности с получением всей предыстории. Полученные таким образом сведения зачастую запутаны и несущественны.

Суть легенды может быть изложена игрокам с помощью текста из следующего раздела.

ЛЕГЕНДА О ГРОБНИЦЕ

Где-то под затерянным одиноким холмом в довольно мрачной местности находится похожий на лабиринт склеп. Он наполнен ужасными ловушками и немалым количеством странных и свирепых чудовищ, способных сразить неосторожного посетителя. В гробнице полно как драгоценностей, так и магических артефактов. Кроме того, по слухам, там в окружении стражей живёт демилуч, охраняющий своё последнее прибежище. Имейте в виду, в сказаниях говорится, что это существо по имени Ацерерак обладает способностями, делающих его почти непобедимым!

Все слухи твердят о том, что место упокоения демилуча вряд ли будет обнаружено: коридоры и помещения гробницы полны ловушек, ядовитых газов и магической стражи. Более того, демилуч настолько хорошо скрыл своё логово, что даже те, кто смогут избежать его ловушек, вряд ли его обнаружат. Только большим и хорошо подготовленным группам храбрейших и сильнейших стоит задумываться о попытке найти гробницу. А если такая группа все-таки обнаружит её, все они должны быть подготовлены к поражению. Любая экспедиция должна иметь магическую защиту и оружие, а также быть оснащена всеми возможными приспособлениями, чтобы обеспечить своё выживание.

ИСТИНА, СКРЫВАЮЩАЯСЯ ЗА ЛЕГЕНДОЙ

Много веков назад исключительно злой человек, волшебник и жрец, начал предпринимать шаги дабы сохранить свои жизненные силы, полученные за прожитые столетия. Позже это существо стало личем, известным как Ацерерак. В течение последующих десятков лет лич обитал с ордами жутких прислужников в мрачных каменных залах того самого холма, где находится гробница.

В конце концов, даже жизненная сила нежити Ацерерака начала ослабевать, поэтому на протяжении следующих восьми десятилетий слуги лича трудились над созданием Гробницы ужасов. Затем Ацерерак уничтожил всех своих рабов и слуг, скрыл вход в свои чертоги при помощи магии и отправился в своё последнее пристанище, в то время как его душа бродила по необыкновенным планам, неизвестным даже мудрейшим из мудрецов. Если персонажи получат доступ к внутренней части гробницы, где находится склеп лича, их действия в пути приведут к призыву его души обратно на Материальный план.

Она предупредит Ацерерака, ставшего демилучем, о вторжении незваных гостей в место его упокоения.

ПРОВЕДЕНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Из информации в разделе «Легенда о гробнице» сообразительные игроки уже поняли, что в этом подземелье больше хитрых механизмов и ловушек, чем чудовищ, с которыми нужно сражаться. Это приключение для «думающих» игроков, так что если ваша группа любит просто рубить чудовищ, то им это приключение может не понравиться! Только у персонажей высокого уровня есть шанс выжить, но каждый игрок, рискнувший спуститься в эту гробницу, получит незабываемый опыт.

Преодоление различных трудностей в гробнице потребует несколько игровых сессий, поэтому будьте готовы к тому, что придётся потратить на это значительное количество времени. В промежутке между игровыми сессиями предполагается, что экспедиция отдыхает и восстанавливает силы. Внутри гробницы нет случайных столкновений с чудовищами, поэтому группа может разбить лагерь поблизости от входа, не боясь, что их потревожат. Однако, если вы решите добавить случайные столкновения, не сообщайте игрокам об этом.

По мере того, как персонажи будут посещать различные области, озвучивайте соответствующие тексты, не сообщайте дополнительной информации, которой персонажи игроков не могут обладать, и избегайте использования выражений лица и интонаций, которые могут как помочь, так и ввести игроков в заблуждение. Настоящее удовольствие от этого

Место действия приключения

В оригинальной «Гробнице ужасов» Гэри Гайгэкс предложил шесть вариантов отдалённых друг от друга мест для приключения в сеттинге Greyhawk. Фактически гробницу можно разместить практически в любом сеттинге. Возможные места для приключения:

- Внутри самого высокого холма на равнинах Луз
- На острове (отсутствует на карте) в Нир Див
- В Яркой пустыне
- На западной границе герцогства Джефф
- Где-то в Бескрайнем болоте к югу от Саннди
- На острове за пределами владений Морских баронов

В других сеттингах гробница также может располагаться в различных местах.

Dragonlance. Гробница на Кринне может находиться в предгорьях гор Восточной стены, в Проклятых землях Нового моря или на Тёмных полях Кринна, где, как говорили, обитал волшебник-отступник, служивший Такхизис.

Eberron. Подходящие места для гробницы на Эберро-не включают в себя Пепельные шпили Карната, окрестности скалистых вершин на Мерзком болоте, расположенном между Дроаамом и Теневыми топиями, или же среди островов Зубов Шаргона. Гробница также может скрываться в Могильнике Эберрона, что будет намекать на вражду между Ацерераком и драконами.

Forgotten Realms. Гробница может находиться в Змеиных или Триельских холмах на Фаэруне. Она может располагаться на Великой пустоши или среди островов, составляющих архипелаг Коринн в Муншае. Или быть спрятана где-то в пустыне Анорох, возможно связывая Ацерерака с древним Нетерилом.

приключения заключается в том, чтобы преодолевать трудности, и даже те игроки, которые справляются с этой задачей с переменным успехом, будут благодарны вам за корректное ведение игры и за возможность «выжить или умереть», полагаясь на свои собственные умения.

Начальная информация, представленная здесь, предполагает, что экспедиция прибыла в окрестности Гробницы ужасов. После того, как вы расскажете ключевые моменты «Легенды о гробнице», вы можете предоставить любую дополнительную информацию которая потребуется, чтобы персонажи оказались на месте действия.

НАЧАЛО ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Персонажи прибывают к месту последнего пристанища демилыча. Перед ними раскинулся невысокий холм с плоской вершиной, длиной 300 ярдов, шириной 200 ярдов и высотой 60 футов. Голая вершина и крутые склоны холма покрыты лишь уродливыми сорняками, шипами и колючками. На вершине холма лежат чёрные камни, и если посмотреть на курган сверху, то с высоты около 200 футов можно увидеть, что он напоминает человеческий череп, а груды камней выглядят как глазницы, носовое отверстие и зазубренные зубы оскаленной мёртвой головы.

Тщательный осмотр и обыск всей области показывают, что на северной стороне холма находится осыпающийся утёс из песка и гравия высотой около 20 футов, занимающий всю центральную часть холма. Часть этого утёса показана на северной части карты 7.1. Низкий каменный выступ нависает над этой размытой областью, а кусты и кустарники скрывают его от взоров издали.

Персонажам потребуется 10 минут, чтобы обыскать каждый из участков шириной 10 футов вдоль обрыва. Участки нужно обследовать с помощью длинного копья или 10-футового шеста, протыкая песок и гравий в поисках прохода. Любой толчок этим инструментом в край обрыва, обрушит его часть и обнажит входной туннель. После обнаружения входа персонажам потребуется 1 час на полную расчистку прохода или 10 минут на очистку прохода, достаточного, чтобы проползти.

ВНИМАНИЕ ДЕМОНОВ

Персонажи, находящиеся в гробнице, могут привлечь внимание демона, если перейдут на Астральный или Эфирный план. Совершите бросок к20 всякий раз, когда это будет происходить.

При результате от «1» до «16» демон не появляется. В противном случае могут появиться следующие демоны: «17» — **врок** [vrock], «18» — **хезроу** [hezrou], «19» — **глабрезу** [glabrezu] или «20» — **нальфешни** [nalfeshnee].

Об оригинале

Гробница ужасов родилась в домашней кампании Гэри Гайгэкса и была представлена миру на первой игровой конференции Origins в 1975 году. С момента своей первоначальной публикации в 1978 году Гробница ужасов приобрела легендарный статус среди игроков D&D и, по общепринятому мнению, считается одним из величайших приключений всех времен.

По словам его создателя, «это приключение для думающего человека». В первую очередь оно предназначено не для персонажей определённых уровней, хотя искали приключений высокого уровня безусловно необходимы, а для игроков, которым нравятся интеллектуальные вызовы, и Мастеров, которые хотят привнести свою собственную изюминку в это поистине уникальное подземелье.

Исследование поверхности можно начать в любом месте по выбору персонажей — на восточной или западной стороне, в центре, сразу в нескольких местах или только в одном. Решение остаётся за игроками. Как только они решатся исследовать эту область, и сообщат, каким образом и с помощью чего это будет сделано — спросите у них, где они хотят начать поиски. Не забывайте, что поверхностное исследование участка, а также использование для этого неподходящих инструментов (кинжалы, мечи и т.д.) ничего не выявит.

Когда какой-либо из входов будет очищен, и персонажи войдут, переходите к соответствующей области на карте 7.1: область 1, область 2 или область 3.

ОБЛАСТИ ГРОБНИЦЫ

Следующие области указаны на карте 7.1.

1. ФАЛЬШИВЫЙ ВХОДНОЙ ТУННЕЛЬ

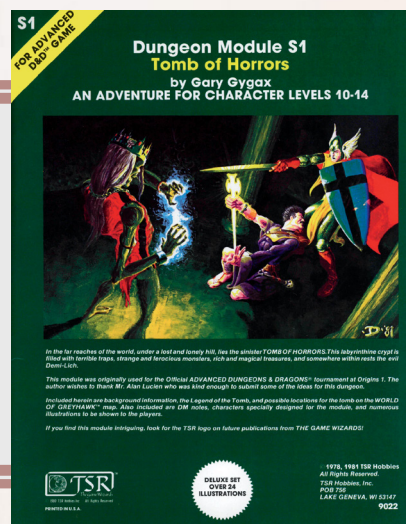
Когда персонажи очистят проход на западной стороне утёса, прочтите:

Перед вами тёмный коридор, выложенный из обычного грубо обработанного камня, а его потолок скрывается под висащими нитями паутины.

При беглом осмотре невозможно заметить, что потолок в 20 футах над головой сложен из плохо подогнанных друг к другу камней. Чтобы осмотреть потолок туннеля, сначала необходимо сжечь паутину. Любой, сделавший это и преуспевший в проверке Интеллекта (Расследование) Сл 10, поймёт, что потолок неустойчив и может обрушиться.

Дневного света достаточно, чтобы увидеть дубовые двустворчатые двери в конце коридора. Они открываются на себя при помощи ручек в виде больших железных колец. При открытии одной из дверей выясняется, что они фальшивые, и срабатывает ловушка.

Обрушивающийся потолок. Если открыть двери или приложить к потолку силу, то он обрушится. Существа, погребённые под завалом, должны преуспеть в спасброске Ловкости Сл 15, получая 27 (5к10) дробящего урона при провале или половину этого урона при успехе. Механизм ловушки находится за дверьми внутри потолка, поэтому его нельзя отключить снаружи.



[illegible]

1 квадрат = 10 футов

КАРТА 7.1: ГРОБНИЦА УЖАСОВ



2. ФАЛЬШИВЫЙ ВХОДНОЙ ТУННЕЛЬ

Когда персонажи очистят проход на восточной стороне утёса, прочтите:

Перед вами коридор с потолком высотой 10 футов, выложенный из обычного грубо отделанного камня, скреплённого раствором.

Дневной свет позволит искателям приключений смутно разглядеть две отдельные двери в конце коридора.

Брусчатка на полу в 50 футах к югу от входа не скреплена раствором и слегка смещается, если персонажи наступят на неё. Персонаж, осматривающий этот участок пола и преуспевший в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 15, замечает неустойчивость брусчатки. Персонаж может предотвратить сдвиг камней заклинив их, потратив на это 1 минуту и преуспев в проверке Ловкости Сл 20 с использованием воровских инструментов. При провале клинья останутся на месте, но сломаются, когда кто-то пройдёт по камню, и сработает ловушка.

Выдвижная преграда. Если брусчатка будет сдвинута при перемещении по ней, из середины восточной стены появляется каменная глыба толщиной 10 футов и начинает плавно выдвигаться в коридор. Попросите игроков совершить бросок инициативы. При значении инициативы преграда сдвигается на 6 дюймов на запад, пока при значении инициативы "1" она полностью не перекроет коридор. Движение блока можно остановить, воспользовавшись железным прутом или похожим прочным предметом, поместив предмет так, чтобы его зажал в пространстве между блоком и полом. Если блок продвинется достаточно далеко, чтобы помешать персонажам бе-

жать, они должны придумать способ, как его обойти. Его нельзя сдвинуть или вернуть в первоначальное положение.

Двери в конце коридора фальшивые.

3. ВХОД В ГРОБНИЦУ УЖАСОВ

Даже небольшого количества света, исходящего от факела или проникающего через входное отверстие, будет достаточно, чтобы понять — впереди необычный туннель. Когда персонажи очистят проход в центральной части утёса, прочтите:

Повсюду видны яркие цвета, камни и краски не потеряли своей яркости даже спустя десятилетия. Пол коридора украшен красочной каменной мозаикой, на которой отчётливо видна извилистая дорожка из красной плитки шириной примерно в два фута, ведущая по коридору на юг. На стенах и потолке, находящемся на высоте двадцать футов, не видно каменной кладки. Их поверхность была замазана каким-то цементом или штукатуркой, а поверх были нанесены рисунки.

На них изображены поля с пасущимися конями, роща с несколькими волками на заднем плане, рабочие различных рас и странные гибриды человека и животного — человек-свинья, человек-обезьяна и человек-собака — выполняющие различные задачи. На некоторых фресках можно увидеть разные помещения какого-то здания: библиотеку, наполненную множеством книг и свитков, дверь камеры пыток и рабочий кабинет волшебника. На стенах также изображены стулья, окна, тюки, бочки, двери, сундуки, птицы, летучие мыши, пауки и множество других предметов.

В коридоре находятся пять волчьих ям (см. врезку). На западной стене, расположенной напротив самой северной ямы, изображена камера пыток. На стене, скрывающей проход на запад, изображена железная дверь, за которой, очевидно, находится какое-то ужасное существо. Его когтистые и покрытые чешуей руки вцепились в решётку маленького окна. Если отколоть штукатурку и пробить рейки, то под этим изображением будет обнаружена обычная дверь, открывающаяся вовнутрь. Если штукатурка останется нетронутой, дверь может быть обнаружена только при помощи магии.

Послание Ацерака. Если персонаж внимательно изучит всю дорожку из красной плитки на полу на всём пути от входа до места, где дорожка разветвляется в направлении областей 5 и 6, то он внезапно поймёт, что едва заметные на полу руны содержат послание.

Оно гласит¹:

Ацерак благодарит тебя за твою наблюдательность! Поступай как знаешь, ибо в конце концов ты всё равно, несмотря ни на что, станешь моим!

*Коль смерти страх преодолел —
Иди к мучителю иль арке,
Дорога скоро приведёт
Твои глаза к цветной загадке.*

*Минуй зелёных, если можешь —
Порой другого нет пути,
За ночью — если славы хочешь,
За кровью — сможешь бой найти.*

*Будь мудрым — в жертву принеси,
Кусок волшебного металла,
Тогда уже на полпути
Себя найдёшь ты от начала.*

*Две ямы — словно маяки,
Ты в третью прыгай без сомнений!
Упав туда, проход найди:
за камнем в стенах скрыты двери.*

*Важней всего — найти ключи,
И чтобы к ним живым добраться
От дрожи рук держи вдали,
Что может треснуть и порваться.*

*За ложью будет скрыта правда.
И в зале с тысячей колонн,
Ключом к воротам станет палка,
А трон окажется замком.*

*Железных воинов мрачен лик,
Но что скрывается за ними?
Ведь все они полны интриг
И знают путь, ведущий к силе.*

*Иди на запад, после — влево,
И так хранилище найдёшь.
И если ключ повернут верно,
То значит скоро ты умрёшь!*

4. ФРЕСКА С ИЗОБРАЖЕНИЕМ РАБОЧЕГО КАБИНЕТА ВОЛШЕБНИКА

Наиболее выдающееся изображение в этой области на самом деле выдающееся! Кажется, что два человека с головами шакала нарисованы так, будто они держат настоящий бронзовый сундук, выступающий из стены.

Отравленная игла. При внимательном осмотре сундука наблюдатель может заметить на дне петли. Крышку можно открыть, если нажать на защёлку сверху. На ней легко заметить ловушку — изнутри на 3 дюйма выступает отравленная игла. Её можно легко избежать, если нажать защёлку рукоятью кинжала. Для отключения ловушки путём извлечения иглы из механизма, необходимо преуспеть в проверке Ловкости Сл 10 с использованием воровских инструментов.

Игла причиняет 1 колющего урона и 11 (2к10) урона ядом, если попадёт в кого-либо. Получивший урон ядом должен преуспеть в спасброске Телосложения Сл 15, иначе станет отравленным на 1 час.

Глубокая волчья яма. Если персонаж откроет сундук, тот покажется ему пустым. Однако, заглянув поглубже внутрь, он обнаружит стержень, вертикально торчащий из дна. У рычага лёгкий ход, и если его слегка потянуть, то перед сундуком откроется люк, ведущий в волчью яму глубиной 30 футов (см. врезку). Упавший в неё получает урон от падения с высоты 30 футов, а также от колев и яда.

Люк толщиной 3 фута нельзя обнаружить при простукивании. Технически, он не является ловушкой, поэтому заклинание *поиск ловушек* [find traps] не сможет её обнаружить. Однако заклинание *истинное зрение* [true seeing] поможет увидеть крошечную прямоугольную щель между люком и полом. После срабатывания люка яма останется открытой.

5. ТУМАННАЯ АРКА

Один из участков дорожки, показанной на полу, ведёт прямо к каменной арке. Когда один из персонажей окажется на расстоянии 2 футов от входа в арку, прочтите:

Волчьи ямы

Ловчие ямы в гробнице, если не упомянуто иное, считаются волчьими ямами. Каждая яма глубиной 10 футов, которую закрывает люк с противовесом, выглядит как часть пола. Люк открывается, как только кто-то наступит на него.

Персонаж, преуспевший в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 15, замечает края крышки. Кроме того, если кто-то толкнёт крышку ямы, то может открыть её, преуспев в проверке Силы Сл 10. Крышку можно заклинить шлямбуром или похожим предметом. Персонаж должен преуспеть в проверке Силы Сл 15, чтобы надёжно закрепить шлямбур. При провале, если кто-нибудь наступит на крышку, шлямбур сломается.

На дне каждой ямы установлены острые колья, поэтому упавший вниз получает урон от падения плюс дополнительно 11 (2к10) колющего урона от колев. В дополнение ко всему колья отравлены, поэтому упавший должен совершить спасбросок Телосложения Сл 15, получая 22 (4к10) урона ядом при провале или половину этого урона при успехе.

¹ Альтернативную версию послания Ацерака см. в приложении С (примеч. пер.).

Каменная арка перед вами окутана густым паром. Замковый камень и камни у основания с обеих сторон слегка выступают вперёд в сравнении с другими. Когда вы подходите ближе, камень у основания слева начинает светиться жёлтым, камень справа — оранжевым, а замковый камень, расположенный на высоте 7 футов — голубым.

Туман невозможно рассеять, и ни одно из заклинаний не позволит увидеть то, что находится за ним, если светящиеся камни не будут нажаты в правильной последовательности: жёлтый, голубой, оранжевый. После этого туман исчезнет и станет понятно, что дорожка ведёт на восток.

Любой персонаж, вошедший в туман под аркой, будет мгновенно телепортирован в область 7. После правильной последовательности нажатий на светящиеся камни проход через арку приведёт к следующему: те, кто вошли в неё по дорожке из красной плитки будут телепортированы в область 11, а в остальных случаях — в область 3.

6. Лицо великого зелёного дьявола

Дорожка из красной плитки ведёт на юг от развилки. Когда один из персонажей окажется на расстоянии 2-х футов от южной стены, прочтите:

На стене перед вами находится барельеф в виде лица дьявола, выложенный мозаичной плиткой. Внутри широко открытого рта скульптуры можно увидеть абсолютно чёрное пространство.

Аура. Лик дьявола излучает ауру магии школы Преобразования, которую можно обнаружить, используя заклинание *обнаружение магии* [detect magic]. Использование заклинания *обнаружение добра и зла* [detect evil and good] или Божественного чувства [Divine Sense] паладина поможет понять, что эта скульптура осквернена.

Ловушка внутри рта. Отверстие рта подобно сфере аннигиляции [sphere of annihilation], но имеет диаметр около 3 футов. Этого вполне достаточно для желающих прыгнуть внутрь, чтобы полностью и навсегда исчезнуть. Персонаж, обследовавший рот и преуспевший в проверке Интеллекта (Магия) Сл 20, понимает, что это за ловушка.

7. ЗАБРОШЕННАЯ ТЕМНИЦА

Похоже, из этой жалкой камеры нет выхода. Три железных рычага, каждый длиной около фута, выступают из южной стены.

Даже магические средства обнаружения не укажут на выход из этого места.

Рычаги. Положение железных рычагов можно изменять горизонтально или вертикально, по отдельности или вместе. Только одновременное поднятие или опускание всех трёх рычагов вверх или вниз приводит к какому-либо эффекту. Поднятие рычагов вверх открывает маленький люк в центре потолка на высоте 10 футов. Одновременное опускание рычагов вниз открывает яму в полу глубиной 100 футов, из которой нет другого выхода. Спустя 10 минут пол возвращается в первоначальное положение, запирая жертву в яме до тех пор, пока другое существо снова не активирует эту ловушку.

Узкий лаз. За люком в потолке находится узкий лаз шириной 3 фута и высотой 3 фута. Там, где он поворачивает на восток, есть потайная дверь, которую можно обнаружить лишь с помощью магии, или внимательно обыскивая туннель. Персонаж, преуспевший в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 20, может обнаружить дверь. Помимо этого, персонаж, простукивающий потолок в районе двери, заметит, что он полый. Это указывает на наличие пустого пространства за ним. Наконец, узкий туннель приводит к магической двери в один конец, ведущей на дно волчьей ямы. Игроки вновь оказываются там, где начали.

8. Логово горгульи

Когда открывается одна из дверей, ведущих в логово, обитатель комнаты приходит в себя от длительного оцепенения.

Существо, казавшееся статуей, оживает прямо на ваших глазах. Оно хлопает крыльями и пристально смотрит на вас.

Существо. Мутировавшая **четырёхрукая горгулья** [four-armed gargoyle] (как обычная **горгулья** [gargoyle], только с 63 хитами и одной дополнительной атакой Когтями, в общей сложности три атаки, с Мультиатакой), нападает на любого, кто входит в её логово. Это существо использует Мультиатаку, чтобы совершить три атаки: одну Укусом и две Когтями.

Сокровища. На шее существа висит ошейник с десятью блестящими драгоценными камнями из голубого кварца (100 зм каждый).

В потайном отделении ошейника лежит кусочек пергамента со следующим зашифрованным текстом (чтобы прочитать его, потребуется использовать заклинание *понимание языков* [comprehend languages]): «Иди за золотом вперёд, чтобы узнать конец историй. За аркой ждёт сюжетный ход, Твой путь он облегчит на волю». Под рунами начертана буква «А».

9. КОМПЛЕКС ПОТАЙНЫХ ДВЕРЕЙ

Когда кто-нибудь откроет дверь в восточной стене области 8, прочтите:

Небольшая комната за дверью пуста и, похоже, не имеет других выходов.

В южной стене расположена первая из множества потайных дверей. Для их обнаружения требуется совершить успешную проверку Мудрости (Восприятие) Сл 20. Каждая дверь открывается определённым образом, описанным ниже:

- A. Потянуть вниз и на себя (петли снизу)
- B. Повернуть вокруг центральной оси
- C. Потянуть на себя и вверх (петли сверху)
- D. Сдвинуть вверх
- E. Потянуть обе створки двери на себя (петли по краям)
- F. Сдвинуть влево
- G. На двери находится семь металлических кнопок. Если нажать их одновременно, то дверь откроется. Но если нажать только 1 и 7, дверь упадёт вовнутрь. Персонаж, нажавший на кнопки или находившийся достаточно близко к двери, должен преуспеть в спасброске Ловкости Сл 15, иначе получит 10 (3к6) дробящего урона от упавшей двери.

10. БОЛЬШОЙ ЗАЛ СФЕР

Эта область похожа на область 3: пол уложен плитками, а стены и потолок расписаны фигурами животных, странными знаками и глифами, которые абсолютно ничего не значат. На фресках также присутствуют люди и человекоподобные существа, держащие сферы различных цветов. Расположение и окраска сфер указаны следующим образом: с севера на юг, западная стена находится по левую руку, восточная — по правую:

Западная стена	Восточная стена
Золотая, высоко над головой ¹	Бледно-голубая, на уровне плеч
Оранжевая, на уровне пояса	Серебряная, у ног
(Фальшивая дверь)	(Потайная дверь в один конец ²)
Фиолетовая, у ног	Зелёная, высоко над головой
(Фальшивая дверь)	Жёлтая, на уровне плеч
Бронзовая, на уровне пояса	Розовая, высоко над головой
Серая, на уровне плеч	Черная, у ног ³
(Ничего)	Бледно-фиолетовая, на уровне плеч
Ярко-синяя, у ног	(Ничего)
Белая, высоко над головой	Красная, на уровне пояса ⁴
Бирюзовая, на уровне плеч	Тёмно-жёлтая, у ног
Алая, на уровне пояса	(Ничего)
Бледно-зелёная, у ног	Индиго, высоко над головой

¹ Иллюзия, скрывающая лаз в область 11

² Эту дверь можно открыть с помощью заклинания *открытие [knock]* или уничтожить с помощью заклинания *распад [disintegrate]*

³ Иллюзия, скрывающая лаз в область 14

⁴ Иллюзия, скрывающая лаз в область 13

Фальшивые и потайные двери можно обнаружить, преуспев в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 20. Если кто-нибудь физически прикоснётся к иллюзиям в этой области, их природа станет очевидной. Кроме того, персонаж, который осматривает иллюзорное изображение, но не прикасается к нему, может совершить проверку Интеллекта (Расследование) Сл 20. При успехе иллюзия постепенно исчезает, и персонаж замечает за ней лаз.

Магическая арка. На южной стене находится каменная арка, похожая на ту, что в области 5, окутанная густыми парами, не дающими увидеть то, что находится за ней. Когда персонаж оказывается на расстоянии менее 3 футов от арки, прочтите:

Когда вы приближаетесь к арке, три камня перед вами начинают светиться. Камень у основания слева светится оливковым оттенком, камень справа — светло-жёлтым, а замковый камень, расположенный на высоте 7 футов, излучает красновато-коричневый свет.

Независимо от того, что происходит с камнями, арка остаётся затянутой туманом, через который невозможно увидеть то, что находится за ним. Любая живая материя, проходящая через арку, телепортируется в область 3, в то время как неживая материя телепортируется в область 33. Это значит, что персонажи, проходящие через арку, появляются перед входом в гробницу полностью обнажёнными, а всё остальное, несомое и носимое ими, попадёт в склеп демилыча. Безжалостно, но крайне забавно для Мастера.



11. ТРЁХРУКАЯ СТАТУЯ

В небольшой комнате находится статуя горгульи с четырьмя руками и высотой около восьми футов. Одна из рук отломана и лежит на полу перед статуей.

Любые попытки приделать руку обратно будут лишь тратой времени. В данный момент статуя остаётся неподвижной.

Десять драгоценных камней за один. Тщательный осмотр статуи позволит обнаружить углубления в ладонях каждой из трёх протянутых рук, которые идеально подходят под большой драгоценный камень, например, голубой кварц (100 зм). Однако, в отломанной руке нет такого углубления. Если в каждую из трёх рук поместить по одному большому драгоценному камню любого вида, то каменные пальцы закроются и сотрут камни в порошок, затем выбросят остатки на пол и вернуться в своё привычное положение.

Когда таким образом будут раздроблены десять и более драгоценных камней, то сработает заклинание *волшебные уста [magic mouth]*, и вы услышите следующие слова: «Жертва твоя была ненасправной. Четвертую глян, там камень прекрасный».

При этих словах в ладони отломленной руки появится невидимый камень зрения *[gem of seeing]*. Драгоценный камень необходимо обнаружить, и персонаж, который это сделает, должен будет очистить его от магического вещества для того, чтобы его можно было увидеть или использовать. Обратите внимание на то, что если неосторожно переместить эту руку, драгоценный камень выпадет и укатится в сторону. Заклинание *видение невидимого [see invisibility]* или любой другой метод поиска, кроме тщательного ощупывания, будут бесполезны. Опишете драгоценный камень, как только он будет очищен и станет видимым. Это бриллиант овальной формы с двумя плоскими отполированными сторонами, очень прозрачный и размером около 1 дюйма в диаметре и

четверть дюйма в толщину. Камнем можно воспользоваться только двенадцать раз, а затем он рассыплется в пыль.

12. ФАЛЬШИВЫЕ ДВЕРИ С ЛОВУШКОЙ

В четырёх местах внутри гробницы находятся ложные двери, за которыми скрыта ловушка с копьями. При открытии одной из этих дверей копьё выстреливает вперёд, поражая открывшего дверь или стоящего рядом с ним персонажа. При необходимости случайным образом определите, кто становится целью. Дистанция броска копьё 60 футов, бонус к попаданию +11, и оно наносит 9 (2к8) колющего урона. Если дверь закрыть, а затем открыть её снова, ещё одно копьё выстрелит вперёд. Персонаж может заклинить механизм, преуспев в проверке Ловкости Сл 20 с использованием воровских инструментов.

13. КОМНАТА С ТРЕМЯ СУНДУКАМИ.

Войдя в лаз, скрытый за иллюзией красной сферы, группа пройдёт по туннелю и упрётся в тупик. Однако успешная проверка Мудрости (Восприятие) Сл 10 покажет, что здесь находится потайная дверь.

Открывший дверь персонаж наступает на опрокидывающийся камень и падает на 10 футов вниз, получив урон от падения. Это всего лишь небольшая неприятность, но это подтачивает силу группы.

Три больших сундука прочно зафиксированы на полу комнаты: западный сундук — золотой (железный, обшитый золотом), центральный — серебряный (железный, обшитый серебром), а восточный — дубовый, окованный толстыми бронзовыми полосами. Каждый из них примерно 4 фута в длину, 2 фута в ширину и 3 фута в высоту.

Золотой. Открыв золотой сундук, вы освободите **рой ядовитых змей** [*swarm of poisonous snakes*], которые выползут и нападут во время следующего раунда. Они будут кусаться до тех пор, пока не будут убиты.

Серебряный. Внутри серебряного сундука находится шкатулка из прозрачного хрусталя (1000 эм), в которой лежит **кольцо защиты** [*ring of protection*]. Тот, кто преуспеет в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 15 при внимательном осмотре шкатулки и сундука, заметит, что шкатулка расположена в углублении на дне сундука. Если поднять шкатулку со дна сундука, вверх выстрелят восемь дротиков, 1к4 из которых полетят в одного или двух персонажей, наклонившихся над сундуком и находящихся на линии огня. Дистанция полёта дротиков 60 футов, бонус к попаданию +11, и они причиняют 3 (1к6) урона при попадании. Механизм ловушки, находящийся под хрустальной шкатулкой, невозможно отключить, пока шкатулка не будет поднята.

Дубовый. При поднятии крышки дубового сундука, в комнату мгновенно телепортируется **скелет великана** (см. приложение В), который сразу же атакует персонажей, застав их врасплох.

14. ЧАСОВНЯ ЗЛА

Пройдя через иллюзию черной сферы, группа начнёт ползти по небольшому туннелю, пока не достигнет тупика в его конце. Для обнаружения потайной двери в конце туннеля требуется преуспеть в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 20. Никакая магия не сможет обнаружить её, кроме **камня зрения** [*gem of seeing*]. Когда персонажи откроют дверь и войдут в комнату, прочтите:

Вы видите перед собой помещение, похожее на храм. На стенах изображены сцены повседневной жизни. У нарисованных там людей гниющая плоть, которую едят черви, костлявые руки и так далее. Однако на изображениях присутствуют несколько религиозных символов добрых богов. Между четырьмя рядами деревянных скамей, обращённых к месту поклонения, проложена мозаичная дорожка. Перед скамейками установлены деревянные перила, разделяющие комнату. К югу от них напротив многоуровневого возвышения с деревянным креслом находится алтарь.

Когда персонажи войдут в помещение настолько, чтобы увидеть детали обстановки в его южном конце, прочтите:

Кресло украшено красивой резьбой и обито мягкой тканью, но кажется, что в нём нет ничего примечательного. По обе стороны от возвышения стоят большие латунные канделябры, в каждый из которых вставлены пять белых свечей. В углах южной стены стоят большие белые глиняные урны, закупоренные латунной и деревянной пробками. На полу у западной стены лежит скелет человека в сильно проржавевшей и повреждённой чёрной кольчуге. Вытянутая рука скелета указывает на каменную арку в стене. Пространство внутри неё заполнено непроницаемыми ярко-оранжевыми парами.

Аура. Использование заклинания **обнаружение добра и зла** [*detect evil and good*] или Божественного чувства [*Divine Sense*] паладина поможет понять, что это освещённая земля. (Какая интересная загадка! Может ли демилит быть на самом деле доброго мировоззрения?)

Скамейки. При поверхностном осмотре становится понятно, что у всех скамеек откидные сиденья. Если персонаж осматривает любую из скамеек в первом ряду перед тем, как откинуть сиденье, и преуспевает в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 15, то понимает, что петли на этих скамейках больше, чем в остальных рядах.

Ловушка с газом. Петли на скамьях первого ряда больше и прочнее, потому что внутри них находятся стержни, соединённые с клапанами внутри скамьи. Если поднять сиденье любой из передних скамеек, облако ядовитого газа заполнит всю комнату за 2 раунда. Персонаж, оказавшийся в облаке газа, должен преуспеть в спасброске Телосложения Сл 15, иначе станет отравленным на 48 часов.

Ловушку можно обезвредить, если персонаж заметит петли и снимет их. Для этого потребуются 1 минута и успешная проверка Ловкости Сл 15 с использованием воровских инструментов для каждой петли. В результате провала ловушка не будет обезврежена, а при провале на 5 и более ловушка взорвётся, выбив сиденье.

Сокровища. В паре скамеек второго ряда спрятано по 4000 см. В следующей паре — по 3000 эм, а в последней — по 2000 см.

Алтарь. Центральным элементом часовни является плита из странного материала, который светится опалесцирующим синим изнутри. Если алтарь выбрать в качестве цели заклинания **обнаружение добра и зла** [*detect evil and good*], заклинатель с трудом почувствует в нём скверну. Если алтаря коснётся живая материя, активируется заклинание **молния** [*lightning*].

bolt] (Сл спасброска 15), которая летит по центральному проходу. После этого алтарь станет светиться ярким сине-красным цветом. Если прикоснуться к нему любым предметом, он взорвётся подобно заклинанию *огненный шар* [*fireball*] (Сл спасброска 15).

Арка. Как и в других областях внутри гробницы, туман, окутывающий арку, непроницаем для любого зрения или магии. Если персонаж подойдёт к арке поближе и попросит описать её, сообщите, что ни один из камней не светится. Скелет, конечно же, вводит группу в заблуждение, потому что любой персонаж, прошедший через проём, попадёт в комнату размером 10 на 10 футов, где его пол и мировоззрение изменятся на противоположные с помощью могущественной магии. Если персонаж выйдет из комнаты и снова пройдёт через арку, его мировоззрение вернётся к первоначальному, но он получит 3 (1к6) урона психической энергией. Если повторить это в третий раз, пол снова изменится на противоположный, а арка телепортирует персонажа таким же образом, как в области 10. Только заклинание *исполнение желаний* [*wish*] может восстановить и пол, и мировоззрение одновременно. Если восстановить мировоззрение, пройдя через оранжевый портал, то заклинание *снятие проклятья* [*remove curse*] или *высшее восстановление* [*greater restoration*] сможет восстановить прежний пол.

Настенный паз. Персонаж, осматривающий восточную стену прямо напротив арки и преуспевший в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 10, найдёт небольшой паз с едва заметной буквой «О» над ней. Здесь расположена движущаяся каменная плита, описанная ниже. Её нельзя обнаружить при помощи магии и нельзя заставить двигаться никакими физическими или магическими способами, кроме тех, что описаны в области 15.

15. КАМЕННЫЕ ВРАТА

Как показано на карте, камень является частью восточной стены часовни. Он клиновидной формы шириной 2 фута, высотой 4 фута и толщиной 10 футов. Он пропитан сильной антимагией, которая предотвращает его обнаружение, удаление или превращение в другую форму или вещество. Паз в стене (см. выше) достаточного размера, чтобы вместить монету или драгоценный камень в форме диска. Также любое волшебное кольцо идеально подойдёт сюда. Только описанные выше предметы приведут в действие механизм, который заставит плиту медленно опуститься под пол, открывая путь вперёд. Предмет, вставленный в паз, будет потерян навсегда, так как опускающийся камень раздробит его на мелкие кусочки. Эти ворота легко открываются с другой (восточной) стороны, и для их открытия не требуется никаких специальных предметов.

Двери и ямы. За каменными воротами коридор расширяется до 10 футов и поворачивает на юг. Там лестница круто спускается к коридору, ведущему на запад. Все три двери в коридоре легко открываются, если на них навалиться. Существо, открывшее их, падает в яму с другой стороны двери, если только не преуспеет в спасброске Ловкости Сл 15. Если дверь не выламывать силой, её можно безопасно открыть, потянув на себя. Далее у группы будет обычный шанс провалиться вниз, если идущие впереди персонажи наступят на крышку скрытой ямы.

К моменту достижения самой западной двери, персонажи наверняка будут ожидать очередную ловушку. Скорее всего, они обойдут последнюю яму стороной. Эта небрежность не даст им возможности изучить яму изнутри. На южной стене ямы находится деревянная дверь, окрашенная под камень. Если



осмотреть стену, находясь внутри ямы, или ощупать стену, находясь снаружи ямы, то можно легко обнаружить эту дверь.

Узкий лаз. За окрашенной дверью находится узкий лаз, который ведёт на короткий лестничный пролёт, спускающийся вниз.

Перед вами толстая деревянная дверь, окованная крепкими железными полосами. Она закрыта на несколько навесных замков.

16. ЗАПЕРТАЯ ДУБОВАЯ ДВЕРЬ

Аура. Дверь излучает ауру магии школы Ограждения, если использовать на ней заклинание *обнаружение магии* [*detect magic*].

Звуки за дверью. Если персонаж приложит ухо к двери, то услышит музыку и далёкое радостное пение, явно доносящиеся с другой стороны.

Дверь невозможно выбить или открыть какой-либо магией. Единственный способ продолжить путь на север — это использовать заклинание *распад* [*disintegrate*] на дверь или сломать её (у двери 100 хитов).

Когда персонажи сломают дверь, прочтите:

Когда дверь сломана, вы слышите звуки страдания и горя, доносящиеся с севера. Вдалеке вы видите слабое свечение, похожее на свет от небольшого пламени. Стены коридора перед вами сделаны из гладкого белого алебаstra, а пол — из тщательно отполированного дымчато-серого мрамора.

Уничтожение двери запустит в действие заклинание *малая иллюзия* [*minor illusion*]. Оно создаёт звуки страданий для того, чтобы заставить персонажей идти вперёд.

Пол тоннеля представляет собой уравновешенную балку. Его точка потери равновесия находится в третьем квадрате к северу от двери. Когда один или несколько персонажей дойдут до третьего квадрата, пол рядом с дверью начнёт подниматься, а северный край — медленно опускаться. Когда это происходит, быстро опишите, как пол начинает наклоняться, и попросите персонажей совершить бросок инициативы. При значении инициативы «10» все персонажи к северу от двери падают ничком и соскальзывают на 10 футов к северу.

Персонаж может попытаться вскарабкаться обратно по наклонной плоскости на юг, преуспев в проверке Силы (Атлетика) Сл 10 или в двух проверках, если использует действие Рывок. При успехе персонажи всё равно соскальзывают на 10 футов на север каждый раунд при значении инициативы 10, но они также могут взбираться вверх в соответствии с обычными правилами. При провале на 5 и более персонаж скользит ещё 5 футов на север. Соскользнувшие на четвертую клетку к северу от двери, получают 3 (1к6) урона огнём, и 11 (2к10) урона огнём на пятой клетке. Персонажи, соскользнувшие дальше пятой клетки, погрузятся в яму с расплавленной лавой, которая немедленно уничтожит их.

17. ВОЛШЕБНАЯ ПОТАЙНАЯ ДВЕРЬ

Этот вход в оставшуюся часть гробницы находится на стене, примыкающей к лестнице вниз. Чтобы его обнаружить, требуется преуспеть в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 20. Однако открыть его непросто. Требуется определить ауру двери (школа Ограждения) с помощью *камня зрения* [*gem of seeing*], заклинания *истинное зрение* [*true seeing*] или *обнаружение магии* [*detect magic*].

После определения школы магии, необходимо произвести заклинание *рассеивание магии* [*dispel magic*] или *снятие проклятья* [*remove curse*] для снятия магической защиты, препятствующей открытию двери. После этого её можно будет легко открыть с любой стороны.

18. КОРИДОР, ЗАПОЛНЕННЫЙ ГАЗОМ УЖАСА

Когда персонажи пройдут на юг от секретной двери, они окажутся на площадке наверху лестницы.

Лестница ведёт на запад. Коридор, начинающийся за последней ступенью, затянут лёгким туманом.

Его длина — 40 футов, и он заполнен газом ужаса. Если персонажи не сообщают, что задерживают дыхание перед проходом по нему, они вдыхают этот газ. Существо, подвергнувшееся воздействию газа, должно преуспеть в спасброске Телосложения Сл 15, иначе станет испуганным на 1 минуту.

Существо, испуганное таким образом, должно совершать действие Рывок каждый свой ход, возвращаясь по своим следам назад, чтобы покинуть эту область гробницы самым безопасным путём. Существо может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, заканчивая эффект на себе в случае успеха. После завершения эффекта, существо становится невосприимчивым к действию газа на 1 час.

Спустя 10 футов коридора газ становится гуще и раздражает глаза. Область здесь является слабо заслонённой, поэтому требуется преуспеть в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 10, чтобы заметить дверь на юге, ведущую в область 18А. После открытия этой двери газ рассеется.

18А. ФАЛЬШИВЫЙ СКЛЕП

За дверью начинается лестница, ведущая вниз. Путь преграждает толстые нити паутины, перекрывшие проход от ступенек до потолка.

Лестница, ведущая в комнату ниже, полностью покрыта паутиной, созданной заклинанием *паутина* [*webs*]. Её можно убрать лишь магически созданным огнём: заклинанием *огненные ладони* [*burning hands*], с помощью меча *язык пламени* [*flame tongue*] или чем-то подобным. Любой персонаж безнадежно запутывается в паутине при попытке прорваться сквозь неё. Чтобы освободить персонажа нужно либо сжечь паутину, либо использовать заклинание *исполнение желаний* [*wish*].

Когда персонажи избавятся от паутины и спустятся вниз по лестнице, прочтите:

На полу у подножия лестницы лежит железная булава, инкрустированная серебром. К югу отсюда расположена скромных размеров комната. Её видимая часть, заставлена старой гниющей мебелью.

Булава начнёт светиться ярким золотистым светом, когда любой из персонажей возьмёт её в руки. Броски атаки, совершенные этим оружием гарантировано попадают по существу, обитающему в этой комнате.

Персонажи, вошедшие в комнату, увидят золотое ложе, расположенное вдоль задней стены. Похожий на лича скелет с короной на голове медленно поднимается с ложа и вскидывает руки в явном страхе, увидев булаву в руках персонажей. Гулкий голос, который, кажется, исходит из пространства комнаты, произносит: «Кто посмел нарушить покой Ацерерака? Вот она — смерть, которую вы искали!»

Существо. Фальшивый склеп — это жилище фальшивого лича, который на самом деле является магически созданным **высшим зомби** (см. приложение В). В промежутках между ударами существо будет совершать жесты руками, будто готовя заклинание. При ударах золотой булавой он издаст ревущий звук, производимый заклинанием *волшебные уста* [*magic mouth*], и будет показательно ошеломлён (бросайте кость и сокрушённо качайте головой). После третьего удара светящейся булавой фальшивый лич мгновенно лишится сил и исчезнет в облаке пыли, а булава разлетится на осколки.

При обследовании комнаты персонажи смогут обнаружить нефритовый сундук, упавшую корону мёртвого чудовища и кожаную сумку в отличном состоянии, не затронутую гниением. Все предметы находятся в прямой досягаемости. Мебель и прочее убранство не представляют ценности.

Внезапное обрушение. Как только фальшивый лич исчезнет, комната начнёт трястись, а с потолка начнут сыпаться камни. Очевидно, что это помещение начинает разрушаться, но не торопитесь подробно описывать игрокам усиливающийся грохот, подземные толчки, скрежетание камней, падающие куски потолка и так далее.

Начните медленно считать до 10, и вполне вероятно, вы спровоцируете паническое бегство персонажей вверх по лестнице! Заклинание *заданная иллюзия* [*programmed illusion*], воздействующее на весь фальшивый склеп, создаст полную иллюзию обвала, включая тактильные ощущения. Настоящая пыль поднимется вверх по лестнице, а куски камня начнут

падать с потолка в туннеле, ведущем с востока на запад, а затем в туннеле, ведущем с севера на юг, и на лестнице на выходе из этой области. Когда группа выберется оттуда, спросите: не показалось ли им это подземелье слишком сложным?

Сокровища. Внутри нефритового сундука (5 000 зм) содержится шесть *зелий лечения* [potion of healing]. Корона украшена драгоценными камнями (25 000 зм). Золото, из которого сделан диван, стоит 50 000 зм, но его невозможно сдвинуть с места или разбить на куски. В маленьком мешочке находится 278 пм, двадцать девять драгоценных камней по 10 зм каждый, семь *свитков заклинаний* (все заклинания волшебника 1-го и 2-го уровней) и карта. На ней отмечено место, находящееся в нескольких сотнях миль отсюда, где, предположительно, спрятано много сокровищ (фальшивка).

Ложный конец. Такой результат может привести игроков к мысли, что приключение на самом деле закончилось. Если они не захотят тщательно перепроверить все локации, отложите приключение для прохождения этой или другой группой, которая заинтересуется информацией из раздела «Легенды о гробнице». Обратите внимание, что такое простое заклинание, как *общение* [commune], позволит понять, что демилитч не уничтожен.

19. ЛАБОРАТОРИЯ И КОМНАТА ДЛЯ МУМИФИКАЦИИ

Хотя в этом совершенно обычном и захламлённом месте есть лишь один полезный предмет, игроки могут потратить время впустую, осматривая большинство остальных. Описывайте особенности комнаты по мере её исследования персонажами.

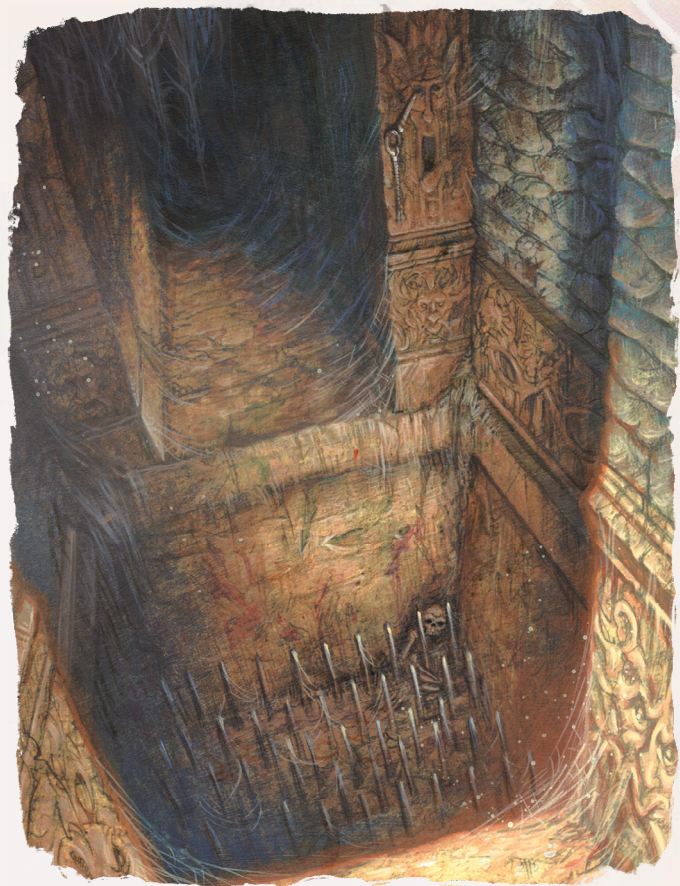
На всех стенах развешены полки со старинными баночками, наполненными пылью и всевозможными ингредиентами, утратившими свои свойства. Также здесь расположены большой письменный стол и табурет, два верстака и два стола для подготовки к мумификации. Очевидно, глиняные горшки и урны на этих столах и полу когда-то содержали мази, отвары, масла, благовония и тому подобное. Льняные бинты свёрнуты в рулоны или разбросаны по комнате. На верстаках валяются сушёные травы непонятного происхождения, кости, черепа и тому подобное.

Баки. В южной части помещения находятся три бака диаметром около 7 футов и глубиной 4 фута, содержащие мутные жидкости. Баки прочно зафиксированы на полу комнаты и их невозможно сдвинуть. В баке в западной части комнаты находится грязная вода.

Средний бак содержит медленно действующую кислоту, которая будет причинять 3 (1к6) урона кислотой каждый раунд при достаточном контакте с плотью существа. Например: погружение руки в жидкость, попадание брызг и так далее. Незначительный контакт, например погружение пальца, вызовет лишь лёгкий зуд. На дне этого бака лежит половинка золотого ключа.

В восточном баке находится сероватая субстанция, которая на самом деле является **золотистым студнем** [ochre jelly], под которым лежит другая половина золотого ключа.

Сокровища. Части ключа магические и их невозможно повредить. Если части соединить вместе, то они образуют ключ под названием *Первый ключ*. Поскольку кислота разъедает даже магическое оружие, игрокам придётся придумать способ нейтрализовать или слить содержимое второго бака, чтобы забрать часть ключа. Шанс обнаружить, дотянуться и достать его увеличивается на 1% каждый раунд.



20. ОГРОМНАЯ ЯМА С ШИПАМИ

Когда персонажи пройдут через лабораторию, они наткнутся на лестницу, ведущую вниз. Внизу находится коридор, поворачивающийся на восток. Когда персонажи увидят, что их ждёт далее, прочтите:

Пустая яма, шириной во весь коридор и глубиной десять футов простирается так далеко, что большинство существ не смогут её перепрыгнуть.

Яма с шипами. Персонажи могут попытаться преодолеть яму, спустившись вниз и пройдя по дну, а затем забраться по другой стене. Раз плюнуть! Но это неправильное решение. Любой шаг на расстояние дальше 5 футов от восточного края ямы приведёт к нажатию на нажимную пластину, вызывая залп направленных вверх шипов. При срабатывании пластины все существа в яме или склонившиеся над ямой, могут быть поражены шипами (бонус к попаданию +11, и они наносят 11 (2к10) колющего урона). При каждом нажатии на пластину будут выстреливать новые шипы.

Персонаж, преуспевший в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 20, сможет заметить нажимную пластину. Персонаж, находящийся рядом с пластиной и преуспевший в проверке Ловкости Сл 20 с использованием воровских инструментов, может застопорить её. При провале становится очевидно, что плита ненадёжно заблокирована. При провале на 5 и более блокировка выглядит надёжной, но когда кто-то наступит на плиту, ловушка сработает.

21. БЕСПОКОЙНАЯ КОМНАТА

Чтобы обнаружить потайную дверь, ведущую в эту комнату требуется преуспеть в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 15.

Комната забита мебелью и погребальными подношениями. Здесь стоят четыре прогнивших дивана, пара кресел, похожих на троны, куча каких-то подставок, маленьких столиков, а также поломанные или разбитые вазы и урны. После грабителей здесь остались только простоватые гобелены, висящие на восточной и западной стенах. Посреди общего хаоса стоят несколько сундуков и ящиков.

Вздымающийся пол. Вес персонажей на сбалансированном полу этой комнаты приводит в движение специальный механизм. Пока персонажи находятся в этой комнате каждый раунд совершайте бросок кости при значении инициативы «0». При нечётном значении пол в комнате начнёт сильно подпрыгивать и вздыматься, как бурные волны. При этом все существа в комнате должны преуспеть в спасброске Ловкости Сл 10, иначе будут сбиты с ног и получат 1 дробящего урона от ссадин и ушибов.

Гобелены. Настенные гобелены, на которых изображены заросшие сорняками скалы и зелёные и золотисто-коричневые сцены подводной жизни, являются особыми, обработанными антимagicей творениями из зелейной слизи и коричневой плесени (см. «Опасности подземелья» в главе 5 «Руководства Мастера»).

Если сорвать гобелен, то он мгновенно превратится в зелёную слизь и, упав на пол, покроет участок 20 на 10 футов. Обратите внимание, что с гобеленами можно взаимодействовать без особого риска. Главное — не стоит их сильно дёргать, чтобы не порвать, так как они хорошо закреплены наверху. Если один из персонаж хватается за гобелен в момент сотрясения комнаты, существует 75% шанс порвать эту вещь.

Если гобелены поджечь, они мгновенно превратятся в коричневую плесень, покрывающую такую же площадь.

Чтобы найти потайную дверь, необходимо снять гобелен с западной стены. После этого её достаточно легко обнаружить.

Сокровища. Сундуки пусты, но в ящиках хранятся различные предметы. Совершайте бросок кб каждый раз когда открывается ящик. При результате «1–3» в ящике 1к3 **ядовитых змей** [poisonous snake]. При результате «4–5» внутри будет 8к10 пм. При результате «6» в ящике будет 2к4 драгоценных камней (10 зм каждый).

22. ПЕЩЕРА ЗОЛОТИСТО-СЕРЕБРИСТОГО ТУМАНА

Густой серебристый туман, пронизанный тонкими золотыми прожилками, частично закрывает область впереди.

Туман делает эту область сильно заслонённой. Использование заклинания *обнаружение добра и зла* [detect evil and good] или Божественного чувства [Divine Sense] паладина поможет понять, что это освящённая земля.

Любое вошедшее в туман существо должно совершить спасбросок Интеллекта Сл 15. При провале значения Интеллекта и Харизмы существа становятся равными 1. Существо не может накладывать заклинания, активировать магические предметы, понимать язык или общаться каким-либо внятным

способом. Однако это существо может узнать своих друзей, следовать за ними и даже защищать их. Этот эффект длится до тех пор, пока персонаж не вдохнёт чистого воздуха на поверхности земли под тёплым солнцем.

Существо. В центре пещеры находится небольшой грот, в котором обитает фея **Сирена** (см. приложение В). Ацсерерак заточил её в эту пещеру ради шутки при помощи особых чар. Чтобы снять чары, нужно попросить Сирену выйти из этой комнаты. Она не может дать никаких подсказок о природе своего заточения. Когда персонажи подойдут достаточно близко, они могут заметить, что на полу рядом с ней лежат два мешка — один большой, другой маленький.

Сирена будет вести себя дружелюбно, спрашивая как поживают персонажи и не тяжело ли им в гробнице. Из-за чар на любые прямые вопросы Сирена будет отвечать уклончиво: «Я не могу сказать», «Это мне неизвестно», «Возможно» и так далее, пока её не освободят. В любом случае, она ничего не знает о гробнице.

Если персонажи будут добры к ней и предложат Сирене пойти вместе с ними, то она согласится и останется с ними до конца приключения.

Сокровища. В мешках у Сирены есть сокровища, но можно заполучить содержимое лишь одного из них. Оба мешка исчезнут, если ей предложат пойти вместе с группой. Если персонаж дотронется до одного из мешков до того, как Сирену попросят присоединиться к искателям приключений, она и другой мешок немедленно исчезнут.

В большом мешке 50 мм, 50 см, 50 зм, 50 пм и 50 эм. На первый взгляд — это обычный мешок. Однако он излучает магическую ауру, на самом деле являясь *сумкой хранения* [bag of holding].

Чтобы определить содержимое маленького мешка, бросьте к10:

к10 Содержимое

- | | |
|-----|--|
| 1–2 | Набит шерстью |
| 3–4 | Пять ювелирных изделий |
| 5–6 | 1к6 зелий <i>большого лечения</i> [potion of greater healing] |
| 7 | 1к6 свитков заклинания волшебника, каждое 5 уровня или ниже (на выбор мастера) |
| 8 | 4к12 драгоценных камней (стоимостью 100 зм каждый) |
| 9 | Наручи защиты [bracers of defense] |
| 10 | Кольцо падения <i>нёрышком</i> [ring of feather falling] |

Невозможно заполучить содержимое обоих мешков. Если персонажи попытаются схватить их одновременно, бросьте кость, чтобы определить мешок, к которому они первым прикоснутся. Второй мешок и Сирена навсегда исчезают.

23. ФАЛЬШИВАЯ/НАСТОЯЩАЯ ДВЕРЬ

Когда группа откроет дверь, ведущую дальше на север, они обнаружат глухую каменную стену и возможно решат, что это фальшивая дверь. Однако стена из цельного камня скрывает потайную дверь, которую можно обнаружить, преуспев в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 15.

Потайной люк. По другую сторону потайной двери в полу коридора находится потайной люк, для обнаружения которого требуется преуспеть в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 20. За люком начинается крутая узкая лестница, спускающаяся по спирали в туннель шириной 5 футов, ведущий в область 24.

23А. Усыпляющий коридор

Если персонажи не обнаружат туннель или решат не идти по нему, в конце коридора они пройдут через дверь, ведущую на восток, а затем наткнутся на двустворчатые двери в северной стене. Когда эти двери откроются, с другой стороны хлынет сонный газ. Все существа, находящиеся в восточно-западном коридоре должны преуспеть в спасброске Телосложения Сл 15, или потеряют сознание на 2к4 × 10 минут.

Катящийся камень. Каждые 10 минут после появления газа бросайте к4. При результате «4» каменный джаггернаут (похожий на паровой каток) выезжает из комнаты площадью размером 20х20 футов и катится 1к6 × 10 футов на юг, а затем на запад. Всё, по чему он проехал, превращается в кашу. Без вариантов.

24. Адамантиновая дверь

Туннель из области 23 выходит в коридор, поворачивающий на восток. Дверь в его конце представляет собой огромную адамантиновую плиту. На дверь наложен постоянный антимагический эффект. Какого-либо магического или физического способа принудительно проникнуть внутрь не существует.

В двери есть три прорези приблизительно на уровне пояса. Если одновременно вставить в эти прорези лезвия мечей, откроется дверь толщиной в 1 фут. Спустя пять раундов дверь захлопнется. С западной стороны её невозможно открыть.

25. Тронный зал с колоннами

Вы видите огромный зал, окрашенный в пастельные тона. Лес из массивных разноцветных колонн поддерживает потолок.

Аура. Диаметр каждой из колонн 3 фута и они излучают ауру магии школы Преобразования.

Движение вверх. Любой персонаж, случайно или намеренно прикоснувшийся к колонне, неудержимо взлетит вверх (как при действии заклинания *левитация* [levitate]), а затем мягко отскочит от потолка на высоте 30 футов, подобно гелиевому шарiku. Чтобы закончить этот эффект на каждом затронутом им персонаже, нужно наложить на каждого из них заклинание *рассеивание магии* [dispel magic] или *снятие проклятья* [remove curse].

Кажется, что в комнате дует лёгкий ветер, так как любой из персонажей, парящих среди разноцветных колонн, начнёт дрейфовать к северо-западному или северо-восточному углу комнаты. Находясь возле входа, внимательный персонаж с подходящим источником света сможет заметить часть помоста на южной стене и дверь в область 27.

Северо-западный лик дьявола. На высоте 24 футов над полом в северо-западном углу, на северной стене, находится мозаичная рельефная скульптура с изображением лица зелёного дьявола, очень похожая на обнаруженную при входе в гробницу (область 3). Любое существо, приблизившееся на расстояние 3 футов к его разинутой пасти, будет затянута внутрь и мгновенно телепортировано. Обнажённое существо будет «выплюнуто» в область 6, в то время как вся неживая материя, бывшая во владении персонажа, попадёт в область 33.

Северо-восточный лик дьявола. Скульптура в северо-восточном углу идентична по размеру и рас-



положению скульптуре в другом углу, но окрашена в голубоватый цвет поверх зелёного. Любой персонаж, забравшийся в открытый рот этого дьявольского лика, телепортируется в область 27А.

Обугленные останки. В юго-восточном углу разбросаны обугленные кости и черепа, а также рассыпавшиеся и почерневшие остатки одежды, снаряжения, оружия и доспехов. Ужасное и абсолютно пугающее зрелище. Персонаж, подошедший достаточно близко, чтобы осмотреть останки, обнаружит огромный светящийся оранжевым светом драгоценный камень в центре всего этого беспорядка.

Проклятый драгоценный камень. Этот камень можно легко взять. Заклинание *обнаружение добра и зла* [detect evil and good] позволит понять, что это он осквернён. Заклинание *обнаружение магии* [detect magic], направленное на кристалл, позволит обнаружить сильную ауру магии школы Вызова. Аура настолько сильна, что у персонажей может закрасться смутная мысль, что магия драгоценного камня как-то связана с заклинанием *исполнение желаний* [wish].

Драгоценный камень на самом деле является проклятым магическим предметом. Когда один из персонажей прикоснётся к камню и попытается наложить заклинание *исполнение желаний* [wish] с его помощью, сработает искажённая версия этого заклинания, которая причинит вред этому персонажу и всем указанным в его желании.

Сразу после исполнения злого желания драгоценный камень начнёт нагреваться, пульсировать красноватыми светом всё быстрее и ярче. Совершите бросок инициативы. При значении инициативы «1» камень взорвётся, убив любого персонажа в радиусе 15 футов волной обжигающего излучения и пламени. Драгоценный камень превращается в зловонную массу пурпурной плесени, которая пузырится и хихикает. Через неделю масса снова приобретёт форму светящегося оранжевого самоцвета.

Помост из эбенового дерева и серебряный трон. Когда персонажи подойдут достаточно близко, чтобы рассмотреть помост в деталях, прочтите:

Суровая чернота огромного помоста у южной стены контрастирует с пастельными тонами пола и разноцветными колоннами зала. На его вершине стоит обсидиановый трон, инкрустированный черепаами из серебра и слоновой кости. На троне покоятся золотая корона и скипетр из электрума с золотым набалдашником на одном конце и серебряным колпачком на другом.

Аура. После применения соответствующего заклинания выяснится, что корона и оба навершия скипетра магические. Кроме того, корона и золотой набалдашник скипетра излучают ауру магии школы Ограждения, а серебряное навершие скипетра — ауру магии школы Некромантии.

Корона и скипетр. Корона заканчивает эффект левитации на любом, кто её наденет, и позволяет её владельцу видеть внутри зала, как при обычном дневном свете. Однако за пределами этого места владелец становится слепым. Как только персонаж наденет корону, он поймёт, что её можно снять, лишь прикоснувшись к ней скипетром, но не будет знать каким образом.

Если к короне прикоснуться золотым набалдашником, владелец сможет снять её как обычный головной убор. Если прикоснуться серебряным навершием скипетра, то владелец короны мгновенно погибнет, превратившись в зловонный порошок. Его невозможно вернуть к жизни несмотря ни на что, даже с помощью заклинания *исполнение желаний* [wish].

Сокровища. Очевидно, что корона (25 000 зм) и скипетр (12 000 зм) очень ценны, но также и прокляты. Если вынести их из гробницы, владельца каждого предмета посетит **врок** [vrock], посланный забрать и вернуть украденное в тронный зал. Если оба предмета находятся у одного персонажа, то его посетят оба врока.

Проход за троном. Персонаж, осматривающий трон и преуспевший в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 15, обнаружит маленькую копию короны, инкрустированную в серебро нижней части передней панели сиденья. Если коснуться серебряным навершием скипетра этой короны, трон опустится вниз и откроется проход шириной 5 футов, ведущий на юг.

26. НЕБОЛЬШАЯ КОМНАТА С ДВЕРЬЮ ЦВЕТА ЭЛЕКТРИК

В северных углах тронного зала расположены две одинаковые двери. Когда персонаж окажется на расстоянии 10 футов от любой из них, то увидит, что дверь мерцает слабым голубым светом. Если прикоснуться к двери, это мерцание станет ярче. Достаточно потянуть за латунную ручку, и дверь легко откроется. Внутри западной комнаты нет ничего кроме пыли. Восточная комната — совсем другое дело.

Открыв восточную дверь, персонажи увидят низкий каменный стол, на котором лежит деревянный саркофаг. Повсюду разбросаны множество разбитых и разграбленных урн и сундуков. Внутри саркофага находятся останки мумифицированные останки человека. Бинты частично размотаны и порваны.

Сокровища. Огромный аметист (5000 зм) едва виден под бинтами, покрывающими голову мумии. Персонаж, исследующий мумию и преуспевший в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 20, сможет обнаружить его в одной из глазниц.

Существо. На драгоценный камень наложена злая магия, и если его взять, останки мумии превратятся в **лорда-мумию** [mummy lord], не используя

ющего заклинания и легендарные действия. Победа над ним даст 6 500 опыта. Магия, наложенная на бинты лорда-мумий, делает их негорючими. Также существо носит *кольцо сопротивления (огонь)* [ring of resistance (fire)].

27. СВЕРКАЮЩИЙ ФИОЛЕТОВЫЙ ПОРТАЛ

Дверь в центре северной стены тронного зала ведёт в небольшую комнату. Как и две другие двери по углам эта дверь испускает слабое сиреневое свечение, если посмотреть на неё с расстояния 10 футов.

При прикосновении к ней свет станет ярким, переливающимся фиолетовым с оттенками бледно-зелёного. После открытия двери персонажами, прочтите:

Вы видите пустую комнату с маленькой дверью в северной стене. На стенах развешены щиты с парой скрепленных мечей. На стенах слева и справа висят по три таких набора, и два набора висят на северной стене по бокам от двери.

Существа. Когда какое-либо существо переступит порог этой комнаты, один из наборов мечей оживёт и нападёт на него. Два **летающих меча** [flying sword] будут атаковать, а щит (с таким же блоком статистики как у мечей, но без атак) будет подставлять себя под удары, предназначенные для мечей. Это трио будет сражаться до тех пор, пока не будет уничтожено, или пока не погибнет вторгшийся на их территорию. Уцелевшие оружие и щиты займут свои прежние места после того, как противник будет разрушен на куски.

Ситуация усугубляется, когда порог переступят во второй раз. Другая пара мечей и щит вступает в бой. Каждый набор получает +1 к броскам атаки и урона, а хиты свежего набора больше на 1, чем у предыдущего.

Лишь перечисленные дальше заклинания могут повлиять на эти предметы: *телекинез* [telekinesis] — вернёт все три предмета из набора на место; *раскалённый металл* [heat metal] — заставит один из предметов развалиться на куски; *распад* [disintegrate] — уничтожит все предметы из набора; *магическое оружие* [magic weapon] — превратит меч в обычное железное оружие.

27А. КОМНАТА БЕЗЫСХОДНОСТИ

Любое существо, которому не повезло телепортироваться сюда из области 25, обречено. Его судьба чётко обозначена в тексте, написанным магическими светящимися буквами на северной стене этой комнаты. Когда кто-то появится в этой комнате, прочтите:

«Ты, осмелившийся осквернить мою могилу, теперь заплатишь за это! Оставайся здесь и медленно умри от голода! Или открой дверь и иди на юг, где тебя ждет верная, но быстрая смерть.

Что бы ты ни выбрал, знай, что я, Ацерерак Вечный, наблюдаю и насмехаюсь над твоими ничтожными попытками и наслаждаюсь твоей предсмертной агонией».

Источник. Небольшая струйка воды стекает из отверстия в стене в маленький резервуар и вытекает через боковые отверстия, давая достаточное количе-

ство питьевой воды. Затопить это помещение невозможно, так как в стенах и полу есть сотни маленьких дренажных отверстий.

Сокровища. В комнате лежит множество скелетов с гниющим снаряжением, а по полу разбросаны по 30к10 см, эм, зм и пм. Покопавшись в останках, можно найти 2к10 драгоценных камней (10 зм каждый), *зелье уменьшения* [potion of diminution] и *цеп +1* [+1 flail].

Мечи и щиты. Когда дверь на юг будет открыта, все мечи и щиты из области 27 срываются со стен и падают. Они не прекратят атаку до тех пор, пока открывший дверь персонаж не отступит обратно в комнату на север.

28. УДИВИТЕЛЬНОЕ ФОЙЕ

Узкий проход за тронем ведёт к лестничной площадке 10 на 10 футов и ступеням, которые становятся шире при подъёме на юг. Когда персонаж достигнет лестничной площадки и увидит ступени, прочтите:

Впереди стены помещения покрыты блестящими медными панелями, закреплённых на древесине из редких пород со вставками из слоновой кости. Серебряный потолок выполнен таким образом, чтобы отражать и усиливать свет, проникающий в помещение. Комната расширяется к югу, где несколько пологих ступеней ведут вверх. Шесть первых сделаны из оникса, розового мрамора, лазурита, чёрного мрамора, жёлтого змеевика и малахита.

У всех на виду, на ступеньке из черного мрамора лежит большой бронзовый ключ цилиндрической формы, далее называемый *Второй ключ*. На него наложено заклинание *антипатия/симпатия* [antipathy/sympathy] (Сл спасброска 17), отталкивающее гуманоидов (эффект антипатии). Ступени ведут к двустворчатым дверям.

29. МИФРИЛОВЫЕ ВРАТА

Ширина дверей наверху лестницы 14 футов, а высота — 28 футов. Двери сделаны из цельного мифрила толщиной 3 фута и пропитаны настолько сильной магией, что полностью устойчивы к заклинаниям и заговорам.

Замочная скважина. Между створками дверей примерно на уровне пояса находится чашеобразное углубление — полусферическая выемка с отверстием по центру. Это замочная скважина для *Второго ключа*. Однако, если вставить в него этот ключ, персонаж получит 5 (1к10) урона электричеством. Любой, кто попытается вставить в отверстие *Первый ключ* (из области 19), получит вдвое больший урон.

Настоящий ключ. Настоящим ключом, открывающим эти великие врата, является скипетр из области 25. Если вставить в углубление врат золотой набалдашник скипетра, мифриловые двери бесшумно распахнутся. Если прикоснуться к этой полусферической выемке серебряным наконечником скипетра, держащий его персонаж мгновенно телепортируется. Обнажённое существо будет «выплюнуто» в область 6, в то время как вся неживая материя, бывшая во владении персонажа, попадёт в область 33, а корона и скипетр вновь окажутся на троне.

Кровавая ловушка. Двери невозможно сдвинуть с места, приложив силу. Если её поцарапать или сделать на ней зарубку, то она покраснеет в этом месте. Если же её атаковать режущим оружием, то из неё

начнёт хлестать кровь — кровь всех тех, кто умер в гробнице! Поток красной жидкости будет стекать по ступеням и заполнит пространство до уровня самой южной ступени за 6 раундов. С каждым последующим раундом жидкость будет подниматься выше ещё на одну ступень. Если ничего не предпринять, то поток крови полностью заполнит фойе за 20 раундов.

Магический или любой другой огонь испарит кровь в смертельный ядовитый газ. Все персонажи в фойе погибнут без возможности совершить спасбросок. Любой персонаж, находящийся в этот момент в проходе шириной 5 футов, ведущем в тронный зал, должен будет преуспеть в спасброске Телосложения Сл 17, иначе погибнет.

Применение одного или нескольких заклинаний *лечение ран* [cure wounds] на дверь в любой последовательности, расходуящих четыре ячейки заклинаний (например, четыре заклинания 1-го уровня, два заклинания 2-го уровня или одно заклинание 4-го уровня), остановит поток крови, также как и заклинание *полное исцеление* [heal]. Лишь перечисленные дальше заклинания могут повлиять на кровь:

Конус холода [cone of cold] заморозит кровь и остановит поток на 3 раунда.

Сотворение или уничтожение воды [create or destroy water] превратит кровь в воду.

Распад [disintegrate] уничтожит всю кровь.

Левитация [levitate] вызовет сворачивание крови и превратит её в огромное красный **золотистый студень** [ochre jelly].

Превращение [polymorph] превратит кровь в семь **умертвий** [wight], которые немедленно нападут.

Очищение пищи и питья [purify food and drink] превратит кровь в ядовитый газ. Персонаж, оказавшийся в облаке газа, должен преуспеть в спасброске Телосложения Сл 15, иначе станет отравленным на 48 часов.

Оживление [raise dead] или *воскрешение* [resurrection] уничтожит всю кровь и призовет тень на верхней ступени лестницы. Тень благословит персонажей, и они получат преимущества как после завершения продолжительного отдыха.

30. ФАЛЬШИВАЯ СОКРОВИЩНИЦА

Этот внушительных размеров зал ярко освещён отражённым от посеребрённого потолка светом, как и в фойе. Стены покрыты материалом из слоновой кости с золотыми вставками. Пол выложен полированным агатом. В каждом углу зала стоит статуя из чёрного железа высотой около девяти футов. Статуя на северо-востоке держит двуручный меч с пилообразными зубьями, занесённый для удара. На северо-западе статуя держит огромную булаву с шипом на конце. На юго-востоке статуя держит моргенштерн с большим количеством шипов. А у той, что на юго-западе, в руках вульж¹.

В центре комнаты находится большая бронзовая урна, отделанная золотом. Тонкая струйка дыма выходит из крошечного отверстия в её латунной пробке. Возле южной стены стоит повреждённый гранитный саркофаг. По бокам от него стоят два больших железных сундука.

¹ Вульж — длиннодревковое оружие, конструктивно является промежуточным звеном в эволюции от топора к алебарде (примеч. пер.).

Комната покрыта свинцом и обладает антимагическими свойствами. Заклинания внутри комнаты не будут работать, также как и магические свойства любых предметов не будут функционировать должным образом. Исключением являются те, что помогают обнаружить магическую ауру или место осквернения.

Статуи. Каждая статуя обладает магической аурой. Они неподвижны и являются всего лишь кусками металла. Каждая из них, как покажет заклинание *обнаружение добра и зла* [detect evil and good], осквернена. Статуи внушают ужас и пугают.

Их можно двигать, но для этого потребуются несколько персонажей с общим показателем Силы 48. Если подвинуть северо-западную статую, то на западной стене можно обнаружить небольшую каменную заглушку с ручкой в виде кольца. Открыв проход группа может спуститься по короткому крутому спуску в коридор, ведущий на запад.

Бронзовая урна. Персонаж, исследующий урну, может действием выдернуть пробку. После этого из урны появится **ифрит** [efreeti]. Если до этого с урной грубо обошлись: били, переворачивали, трясли или двигали, существо будет в ярости и нападет на персонажей. В противном случае, ифрит исполнит три желания группы и исчезнет.

Саркофаг. При осмотре крышки саркофага можно обнаружить платиновые глыбы, складывающиеся в имя «АЦЕРЕРАК». Металлические буквы, составляющие надпись, можно забрать (100 пм). Ближайший к стене край саркофага разбит и расколот. Внутри можно увидеть фрагменты деревянной обложки, несколько костей, повреждённые украшения, из которых выковыряли камни, рваные куски одеяний и обмоток, пыль и сломанный *посох магов* [staff of the magi], о чем свидетельствуют руны на нём. Также при извлечении содержимого саркофага обнаружится проломленный череп. Почему, если демилуч давно уничтожен, его магические ловушки продолжают действовать?!

Железные сундуки. Массивные ящики вмурованы в камень. Их невозможно сдвинуть с места, а на каждом из них видны следы попыток взлома. Каждый сундук заперт на три замка, и в каждом замке находится отравленная игла (см. «Примеры ловушек» в главе 5 «Руководства Мастера»). Если ловушка сработает при провале, она причинит 1 колющего урона и доставит в организм жертвы дозу яда лилового червя (см. «Примеры ядов» в главе 8 «Руководства Мастера»).

Сокровища. В сундуках лежат сокровища, истинная природа которых проявится, когда трофеи окажутся на расстоянии не менее 13 миль от гробницы.

В восточном сундуке хранятся 10 000 драгоценных камней, на первый взгляд стоящих не менее 50 зм каждый. На самом деле — это куски кварца, стоимостью 1 зм каждый. В другом сундуке хранятся 10 000 медных монет, которые из-за действия заклинания кажутся платиновыми.

31. ДВЕРИ В ОДИН КОНЕЦ

Персонажи, подходящие к двери, ведущей в область 22, не могут обнаружить коридор, примыкающий к северной стене. Две двери, находящиеся здесь — волшебные, поэтому их можно обнаружить и открыть только с северной стороны.

Исчезающая яма. Волчья яма, изображённая на карте, не существует до тех пор, пока не откроется одна из дверей в один конец или дверь, ведущая в область 22. Когда произойдёт одно из этих событий, волчья яма появится в месте, указанном на карте. В остальном эта яма точно такая же, как и другие в гробнице.

32. ПОТАЙНАЯ ДВЕРЬ

Портал на юг невозможно обнаружить магическим способом. Однако, преуспев в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 15, персонаж заметит в этой части стены небольшое отверстие, облицованное металлом, — замочную скважину.

Дверь невозможно взломать физическим или магическим способами. Если вставить и вытащить в это отверстие *Первый ключ* (из области 19), дверь — очень толстая адамантиновая плита, выложенная камнем, — опустится под пол. Становится совершенно понятно, что конец приключения, так или иначе, близок.

33. СКЛЕП ДЕМИЛУЧА АЦЕРЕРАКА

За дверью находится небольшое прямоугольное помещение. Высота потолка составляет двадцать пять футов. На полу в центре комнаты находится небольшое углубление в несколько дюймов и площадью около двух квадратных футов.

Персонаж, преуспевший в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 15, обнаружит маленькое отверстие в середине этого углубления — ещё одну замочную скважину.

Если вставить в неё *Первый ключ*, то он взорвётся, а существо, сделавшее это, получит 17 (5к6) дробящего урона.

Второй ключ (из области 28) без последствий войдёт в отверстие. На самом деле, ничего не произойдёт, пока его не повернуть три раза по часовой стрелке до упора. После того, как это будет сделано, прочтите:

Как только вы заканчиваете поворачивать ключ, пол начинает дрожать, а затем начинает внезапно подниматься к потолку.

Совершите бросок инициативы. При значении инициативы «10» любой, кто всё ещё находится на полу в 15 футах от южной стены склепа, будет раздавлен о потолок и убит. Если кто-нибудь из персонажей выживет, прочтите:

В южной части комнаты поднявшийся пол представляет собой мифриловое хранилище. В центре этого сооружения находится дверь с ручкой в виде кольца.

Сильный рывок на себя откроет дверь.

У задней стены хранилища стоит низкая, покрытая пылью скамья. На ней и вокруг неё лежит множество предметов. На краю скамьи лежит человеческий череп.

Существо. Череп принадлежит демилучу Ацере-раку, поджидающему персонажей. В тот момент, когда персонажи соединили половинки *Первого ключа*, они вернули душу Ацере-рака обратно на Материальный план. Использование *Второго ключа* для входа в хранилище предупредило его о вторжении. Он готов к битве, чтобы прожить ещё несколько столетий.



Всё, что осталось от лича Ацерерака — прах его костей. И этого вполне достаточно! Если притронуться к любому из сокровищ в склепе, прах поднимется в воздух и примет форму человека. Если игнорировать эту фигуру, то она рассеется спустя 3 раунда, поскольку может только перемещаться и угрожать, не причиняя вреда. Однако любая физическая атака даст ей 1 единицу энергии, а наложение заклинания, причиняющего урон, даст ей количество единиц энергии равное уровню использованной ячейки заклинания (1 единица за заговор). Одна единица энергии эквивалентна одному хиту, и если прах получит таким образом 50 хитов, то превратится в **привидение [ghost]**, контролируемое Ацерераком и немедленно начнёт атаковать. Каждый раз, получая удары и становясь целью заклинаний, прах будет дёргаться и отшатываться назад, будто ему нанесли реальный урон. Из-за этого вероятность появления привидения достаточно велика.

Если кто-либо из персонажей окажется настолько глуп, чтобы дотронуться до черепа демилеча, произойдёт ужасная вещь. После прикосновения Ацерерак поднимется в воздух и, внимательно изучив группу противников, вступит с ним в сражение. **Демилеч [demilich]** может использовать заклинание *заточение [imprisonment]* и действия логова, но не особенности логова. Он может определить самых могущественных членов группы и в первую очередь использует заклинание на них.

В глазницы черепа вставлены два рубина (50 000 зм) и шесть уникальных бриллиантов огранки «маркиз», вставленных в челюсть вместо зубов (5 000 зм). Если все эти драгоценные камни уже заполнены душами, а череп всё ещё цел и продолжает сражаться, он наложит проклятье на оставшихся персонажей, которое телепортирует их в случайное место в радиусе 300 миль. Каждый телепортирован-

ный персонаж подвергнется действию заклинания *проклятие [bestow curse]* (Сл спасброска 17), действующее до тех пор, пока не будет рассеяно. После снятия проклятья, персонаж должен преуспеть в спасброске Мудрости Сл 17. При провале персонаж должен навсегда уменьшить значение одной характеристики на 2 или двух характеристик на 1. Этот вторичный эффект действует мгновенно и не может быть развеян.

Сокровища. Персонажи, пережившие гнев демилеча, могут забрать столько добычи, сколько смогут унести. Внутри хранилища находятся следующие предметы:

- Все предметы, принадлежащие телепортированным обнажённым персонажам.
- Девяносто семь маленьких драгоценных камней (10 зм каждый).
- Три огромных драгоценных камня — олин (10 000 зм), изумруд (50 000 зм) и чёрный опал (100 000 зм).
- Четыре магических оружия — *защитник [defender]*, *меч мести [sword of vengeance]*, *топор берсерка [berserker axe]* и *копьё укуса в спину [spear of backbiting]* (см. приложение А).

Кроме того, клад содержит несколько магических предметов на ваш выбор (за исключением легендарной редкости), включая:

- Двенадцать зелий
- 6 *свитков заклинания* волшебника, каждое 5-го уровня или ниже
- Одно магическое кольцо, один магический жезл, один магический посох и три чудесных предмета

На этом экспедиция в *Гробницу ужасов* заканчивается. Мы надеемся, что для вас и ваших игроков это приключение оказалось захватывающим, сложным и полезным. ✖

Приложение А: Магические предметы

Магические предметы представленные в этой книге, перечислены здесь в алфавитном порядке. Приложение, в котором появляется предмет, указано в конце его описания.

АМУЛЕТ ЗАЩИТЫ ОТ ИЗГНАНИЯ [AMULET OF PROTECTION FROM TURNING]

Чудесный предмет, редкий (требуется настройка)

Пока вы носите этот амулет, сделанный из серебра и бирюзы, вы совершаете с преимуществом спасброски против эффектов изгнания нежити.

При провале спасброска вы можете вместо этого сделать его успешным. У амулета 3 заряда, он ежедневно восстанавливает потраченные использования на рассвете.

Каждый раз, когда против вас используется изгнание нежити, амулет на несколько секунд вспыхивает серебристо-голубым светом. (*Потаённое святилище Тамоачана*)

БРАСЛЕТ КАМЕННОЙ МАГИИ [BRACELET OF ROCK MAGIC]

Чудесный предмет, очень редкий (требуется настройка)

Пока вы носите этот золотой браслет, он дает вам иммунитет к окаменению и позволяет вам действием накладывать заклинание *окаменение* [flesh to stone] (Сл спасброска 15). Браслет позволяет наложить заклинание 3 раза. После этого, браслет позволяет вам действием накладывать заклинание *изменение формы камня* [stone shape]. После того, как заклинание будет наложено тринадцать раз, браслет потеряет свою магию и превратится из золотого в свинцовый.

Проклятье. Родство браслета с землёй проявляется в виде необычного проклятья. Существа из плоти и крови, тесно связанные с землёй и камнем, например каменные великаны и dwarфы, совершают спасбросок против заклинания *окаменение* [flesh to stone], накладываемого браслетом, с преимуществом. При успехе браслет заканчивает вашу настройку на него и накладывает заклинание на вас. Вы совершаете спасбросок с помехой, и при провале мгновенно становитесь окаменевшим. (*Потаённое святилище Тамоачана*)

ВЕСЫ ГАРМОНИИ [BALANCE OF HARMONY]

Чудесный предмет, необычный

На одной стороне этих весов изображены небесные символы, а на другой — дьявольские. Вы можете использовать эти весы для наложения заклинания *обнаружение добра и зла* [detect evil and good] в качестве ритуала. Для этого нужно поставить весы на твёрдую поверхность, затем окропить чаши святой водой или положить на каждую из них прозрачный драгоценный камень стоимостью 100 зм. Весы остаются неподвижными, если ничего не обнаруживают, отклоняются в ту или иную сторону в случае обнаружения добра (освящённый) или зла (осквернённый), и слегка колеблются, если обнаруживают существо, соответствующее заклинанию, но ни доброе, ни злое. Прикоснувшись к весам после проведения ритуала, вы мгновенно узнаете любую информацию, которую может дать заклинание, а затем эффект заканчивается. (*Потаённое святилище Тамоачана*)

ВОЛШЕБНАЯ ПАЛОЧКА ОПУТЫВАНИЯ [WAND OF ENTANGLE]

Волшебная палочка, необычная (требуется настройка заклинателем)

У этой волшебной палочки 7 зарядов. Если вы держите её, вы можете действием потратить 1 заряд, чтобы наложить ей заклинание *опутывание* [entangle] (Сл спасброска 13).

Палочка ежедневно восстанавливает 1к6 + 1 потраченный заряд на рассвете. Если вы истратили последний заряд, бросьте к20. При результате «1», палочка рассыплется в пыль и уничтожится. (*Цитадель Вечной Тени*)

ЗЕРКАЛО ПРОШЛОГО [MIRROR OF THE PAST]

Чудесный предмет, редкий

Действием обладатель этого платинового ручного зеркала может узнать немного об истории определённого предмета или существа, взглянув в отражение и думая о цели. Вместо отражения, зеркало показывает сцены из прошлого цели. Информация является точной, но она беспорядочна и запутана. После активации зеркало предоставляет информацию в течение 1 минуты или меньше, а затем возвращается в нормальное состояние. Оно не может быть использовано до следующего рассвета. (*Потаённое святилище Тамоачана*)

ЗОВУЩИЙ В НОЧИ [NIGHT CALLER]

Чудесный предмет, необычный

Этот свисток вырезан из прозрачного кристалла и напоминает крошечного дракона, свернувшегося подобно улитке. На нём дварфийскими рунами выгравировано имя «Зовущий в ночи». Если персонаж преуспеет в проверке Интеллекта (Магия или История) Сл 20, он вспомнит предания о том, что один дуэргар сделал несколько таких свистков для различных групп в прошлом веке.

Если вы подуете в этот свисток в темноте или под ночным небом, он позволит вам наложить заклинание *восставший труп* [animate dead]. Цель может лежать на глубине до 10 футов под мягкой землёй или подобной поверхностью. В этом случае ей потребуется 1 минута, чтобы пробиться к поверхности для служения вам. После того, как свисток поднимет нежить, он не сможет сделать это снова, пока не пройдет 7 дней.

Раз в 24 часа вы можете дунуть в свисток, чтобы восстановить контроль над одним или двумя существами, оживлённых с его помощью. (*Цитадель Вечной Тени*)

КАМЕНЬ НЕУДАЧИ [STONE OF ILL LUCK]

Чудесный предмет, необычный (требуется настройка)

Этот полированный агат выглядит как *камень удачи* [stone of good luck] для любого, кто пытается опознать его, и обладает свойствами этого предмета, пока находится у вас.

Проклятье. Этот предмет проклят. Пока он находится у вас, вы получаете штраф –2 на проверки характеристик и спасброски. Пока проклятье не обнаружено, Мастер тайно применяет этот штраф, предполагая, что вы добавляете бонус. Вы не желаете расставаться с камнем, пока проклятье не будет снято с помощью *снятие проклятья* [remove curse] или другой магии. (*Потаённое святилище Тамоачана*)

КОПЬЁ УКУСА В СПИНУ [SPEAR OF BASKBITNG]

Оружие (копье или метательное копье), очень редкое (требуется настройка)

Вы получаете бонус +2 к броскам атаки и урона, совершённым этим магическим оружием. При броске его нормальная и максимальная дистанции увеличиваются на 30 футов, а при попадании он причиняет одну дополнительную кость урона. Вне зависимости от попадания, после броска копье немедленно возвращается обратно в вашу руку.

Проклятье. Это оружие проклято, и если вы настроены на него, то проклятие распространяется на вас. Пока проклятье не будет снято при помощи заклинания *снятие проклятья* [*remove curse*] или другой магии, вы не желаете расставаться с оружием, постоянно держа его на виду. Кроме этого, вы совершаете броски атаки другим оружием с помехой.

Каждый раз, когда вы выбрасываете «1» при бросках атаки, используя это оружие, оно изгибается или облетает вокруг, чтобы ударить вас в спину. Совершите новый бросок атаки с преимуществом против вашего КД. В случае попадания, вы получаете такой урон, будто вы сами атаковали себя с помощью копья. (*Гробница ужасов*)

ОРЛИНЫЙ СВИСТОК [EAGLE WHISTLE]

Чудесный предмет, редкий

Пока вы непрерывно свистите в *орлиный свисток*, вы получаете скорость полёта равную двукратной скорости ходьбы. Вы можете непрерывно свистеть на протяжении количества раундов, равному 5 + пятикратному значению вашего модификатора Телосложения (минимум 1 раунд), или пока вы не заговорите, не задержите дыхание или не начнёте задыхаться. Также использование свистка заканчивается, если вы приземляетесь. Если вы находитесь в воздухе и перестаёте свистеть, то падаете. Свисток имеет три заряда. Он ежедневно восстанавливает потраченные использования на рассвете. (*Потаённое святилище Тамоачана*)

РАЗРУШАЮЩЕЕ ОСТРИЁ [SHATTERSPIKE]

Оружие (длинный меч), необычное (требуется настройка)

Вы получаете бонус +1 к броскам атаки и урона, совершённым этим магическим оружием. Если оружие попадает по предмету, то попадание автоматически считается критическим, и причиняет по вашему выбору дробящий или рубящий урон. Кроме этого, только урон от магических источников может повредить оружие. (*Цитадель Вечной Тени*)

Приложение В: Чудовища

В этом приложении подробно описаны существа и неигровые персонажи, упомянутые в этой книге, описания которых нет в «Бестиарии». Раздел «Введение» в «Бестиарии» поясняет, как использовать блоки статистик.

Некоторые из этих существ также доступны в «Справочнике Воло по Монстрам», но присутствуют и здесь для вашего удобства.

Существа представлены в алфавитном порядке.



АДЕПТ БОЕВЫХ ИСКУССТВ

В роскошных покоех потаённого святилища Тамоача-на можно обнаружить два лежащих тела, покрытых пылью. Если потревожить их, тела пробуждаются от оцепенения и оказываются монахами, обладающими множеством способностей.

АДЕПТ БОЕВЫХ ИСКУССТВ [MARTIAL ARTS ADEPT]

Средний Гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Доспеха 16
Хиты 60 (11к8 + 11)
Скорость 40 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
11 (+0)	17 (+3)	13 (+1)	11 (+0)	16 (+3)	10 (+0)

Навыки Акробатика +5, Проницательность +5, Скрытность +5
Чувства пассивное Восприятие 13
Языки один любой язык (обычно Общий)
Опасность 3 (700 опыта)

Защита без доспехов. Пока адепт не носит ни доспех, ни щит, его КД включает его модификатор Мудрости.

Действия

Мультиатака. Адепт совершает три атаки Безоружным ударом или три атаки Дротиком.

Безоружный удар. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. *Попадание:* 7 (1к8 + 3) дробящего урона. Если цель — существо, адепт может выбрать один из следующих дополнительных эффектов:

- Цель должна преуспеть в спасброске Силы Сл 13, иначе роняет один предмет, который она держит (на выбор адепта).
- Цель должна преуспеть в спасброске Ловкости Сл 13, иначе будет сбита с ног.
- Цель должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл 13, иначе станет ошеломлённой до конца следующего хода адепта.

Дротик. *Дальнобойная атака оружием:* +5 к попаданию, дистанция 20/60 футов, одна цель. *Попадание:* 5 (1к4 + 3) колющего урона.

Реакции

Отражение снарядов. В ответ на попадание дальнобойной атакой оружием адепт отражает снаряд. Полученный им урон от атаки уменьшается на 1к10 + 3. При снижении урона до 0 адепт ловит снаряд, если у него есть свободная рука, а снаряд может поместиться в ней.

ВЫСШИЙ ЗОМБИ

Многие из тех, кто отважился посетить Гробницу ужасов, считают, что достигли конечной цели, когда обнаруживают скелетообразную фигуру в уединённом склепе. На самом деле, это высший зомби — существо, созданное магическим образом из трупа гуманоида, гораздо более живучее, чем обыкновенный зомби.

Природа нежити. Зомби не нуждается в воздухе, еде, питье и сне.

ВЫСШИЙ ЗОМБИ [GREATER ZOMBIE]

Средняя Нежить, нейтрально-злая

Класс Доспеха 15 (природный доспех)
Хиты 97 (13к8 + 39)
Скорость 30 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	10 (+0)	17 (+3)	4 (-3)	6 (-2)	6 (-2)

Спасброски Мдр +1

Спротивление к урону некротическая энергия, холод

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состояниям испуг, истощение, отравление, очарование, паралич

Чувства тёмное зрение 60 фт, пассивное Восприятие 8

Языки понимает все языки, известные при жизни, но не говорит

Опасность 5 (1 800 опыта)

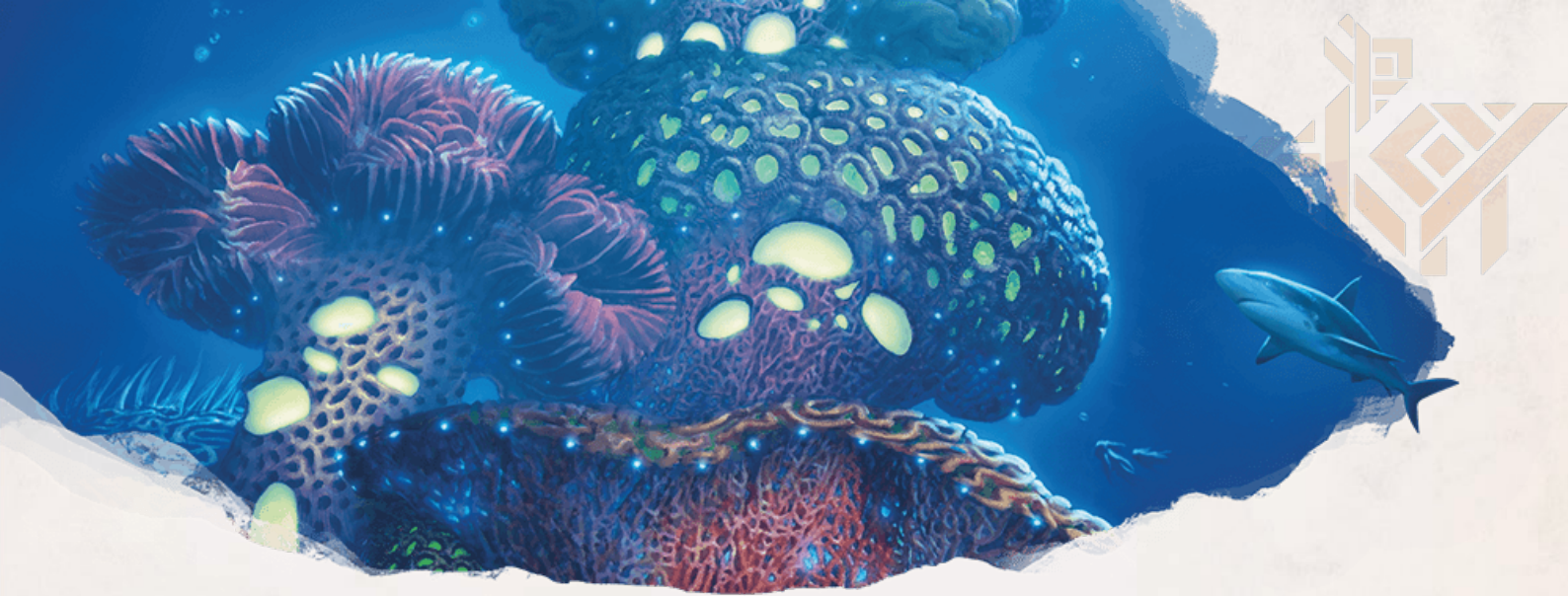
Спротивление изгнанию. Зомби совершает с преимуществом спасброски от всех эффектов, изгоняющих нежить.

Стойкость нежити. Если урон снижает хиты зомби до 0, он совершает спасбросок Телосложения Сл 5 + полученный урон, если только это не был урон излучением или урон от критического попадания. При успехе хиты зомби опускаются до 1.

Действия

Мультиатака. Зомби совершает две рукопашные атаки.

Усиленный размахистый удар. *Рукопашная атака оружием:* +7 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. *Попадание:* 7 (1к6 + 4) дробящего урона и 7 (2к6) урона некротической энергией.



ГИГАНТСКИЙ РАК

Гигантский рак появляется в «Потаённом святилище Тамоачана» и «Горе Белый Шлейф».

ГИГАНТСКИЙ РАК [GIANT CRAYFISH]

Большой Зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 15 (природный доспех)

Хиты 45 (7к10 + 7)

Скорость 30 фт, плавающая 30 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	13 (+1)	13 (+1)	1 (-5)	9 (-1)	3 (-4)

Навыки Скрытность +3

Чувства слепое зрение 30 фт, пассивное Восприятие 9

Языки —

Опасность 2 (450 опыта)

Амфибия. Гигантский рак может дышать и воздухом, и под водой.

Действия

Мультиатака. Гигантский рак совершает две атаки Клешней.

Клешня. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. **Попадание:** 7 (1к10 + 2) дробящего урона и цель становится схваченной (Сл высвобождения 12). У рака есть две клешни, каждая из которых может схватить одну цель.

ГИГАНТСКАЯ ПОДЗЕМНАЯ ЯЩЕРИЦА

Гигантская подземная ящерица («Кузня Ярости») — огромная рептилия с мощной атакой хвостом.

ГИГАНТСКАЯ ПОДЗЕМНАЯ ЯЩЕРИЦА [GIANT SUBTERRANEAN LIZARD]

Огромный зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 14 (природный доспех)

Хиты 66 (7к12 + 21)

Скорость 30 фт, плавающая 50 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
21 (+5)	9 (-1)	17 (+3)	2 (-4)	10 (+0)	7 (-2)

Навыки Скрытность +3

Чувства пассивное Восприятие 10

Языки —

Опасность 4 (1 100 опыта)

Действия

Мультиатака. Ящерица совершает две атаки: одну Укусом, и одну Хвостом. Она может заменить одну из этих атак Проглатыванием.

Укус. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. **Попадание:** 16 (2к10 + 5) колющего урона, и цель становится схваченной (Сл высвобождения 15). Пока цель схвачена, она опутана, и ящерица не может укунить другую цель.

Хвост. Рукопашная атака оружием: +9 к попаданию, досягаемость 15 фт, одно существо, схваченное ящерицей. **Попадание:** 12 (2к6 + 5) дробящего урона. Если цель — существо, она должна преуспеть в спасброске Силы Сл 15, иначе будет сбита с ног.

Проглатывание. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт, одно существо Среднего или меньшего размера, схваченное ящерицей. **Попадание:** 16 (2к10 + 5) колющего урона, цель становится проглоченной, и захват прекращается. Будучи проглоченным, существо ослеплено и опутано, обладает полным укрытием от атак и прочих эффектов снаружи ящерицы и получает 10 (3к6) урона кислотой в начале каждого хода ящерицы. Ящерица может проглотить лишь одно существо за раз.

Если ящерица умирает, проглоченное существо перестает быть опутанным им и может высвободиться из трупа, потратив 10 футов перемещения и падая ничком на выходе.

ГИГАНТСКИЙ ЭЛЕКТРИЧЕСКИЙ УГОРЬ

Гигантский электрический угорь («Потаённое свя-
тилище Тамоачана») может наэлектризовать воду
вокруг себя.

ГИГАНТСКИЙ ЭЛЕКТРИЧЕСКИЙ УГОРЬ [GIANT LIGHTNING EEL]

Большой Зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 13
Хиты 42 (5к10 + 15)
Скорость 5 фт, плавающая 30 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
11 (+0)	17 (+3)	16 (+3)	2 (-4)	12 (+1)	3 (-4)

Сопротивление к урону электричество
Чувства слепое зрение 60 фт, пассивное Восприятие 11
Языки —
Опасность 3 (700 опыта)

Подводное дыхание. Угорь может дышать только под водой.

Действия

Мультиатака. Угорь совершает две атаки Укусом.

Укус. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. **Попадание:** 10 (2к6 + 3) колющего урона плюс 4 (1к8) урона электричеством.

Удар электричеством (перезарядка 5–6). Одно существо, которого коснулся угорь в пределах 5 футов вне воды, или все существа в пределах 15 футов в водоёме должны совершить спасбросок Телосложения Сл 12. При провале цель получает 13 (3к8) урона электричеством. Получив этот урон, она становится ошеломлённой до конца следующего хода угря. При успехе, цель получает половину этого урона и не становится ошеломлённой.

ДУЭРГАР-ШПИОН

Сочетая врождённые способности расы со специальной подготовкой шпиона, дуэргар по имени Гаред представляет собой силу, с которой считаются в Кундракаре («Кузня Ярости»).

ДУЭРГАР-ШПИОН [DUERGAR SPY]

Средний гуманоид (дварф), законно-злой

Класс Доспеха 15 (проклёпанный кожаный доспех)
Хиты 33 (6к8 + 6)
Скорость 25 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	16 (+3)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	13 (+1)

Сопротивление урону яд
Навыки Восприятие +4, Ловкость рук +5, Обман +5, Проницательность +2, Расследование +5, Скрытность +7, Убеждение +3
Чувства тёмное зрение 120 фт, пассивное Восприятие 14
Языки: Дварфийский, Подземный
Опасность 2 (450 опыта)

Хитрое действие. Шпион может в каждом своём ходу бонусным действием совершать Засаду, Отход или Рывок.

Дуэргарская устойчивость. Шпион совершает с преимуществом спасброски от яда, заклинаний и иллюзий, а также спасброски для сопротивления очарованию и параличу.

Скрытая атака (1/ход). Шпион причиняет дополнительный урон 7 (2к6), если попадает по цели атакой оружием, совершенной с преимуществом к броску атаки, или же если цель находится в пределах 5 футов от дееспособного союзника шпиона, и шпион совершал бросок атаки без помехи.

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

Действия

Мультиатака. Шпион совершает две атаки Коротким мечом.

Увеличение (перезарядается после короткого или продолжительного отдыха). На 1 минуту шпион магическим образом увеличивается в размере вместе со всем, что носит или несёт. В увеличенном состоянии шпион Большого размера, удваивает кости урона в атаках, основанных на Силе (уже учтено), и совершает с преимуществом проверки Силы. Если шпиону не хватает места, чтобы стать Большим, он приобретает максимальный размер, допустимый имеющимся пространством.

Короткий меч. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. **Попадание:** 6 (1к6 + 3) колющего урона или 10 (2к6 + 3) колющего урона в увеличенной форме.

Ручной арбалет. Дальнобойная атака оружием: +5 к попаданию, дистанция 30/120 фт, одна цель. **Попадание:** 6 (1к6 + 3) колющего урона.

Невидимость (перезарядается после короткого или продолжительного отдыха). Шпион магическим образом становится невидимым, пока не атакует, не наложит заклинание, не использует Увеличение, или пока не окончится его концентрация, но не более 1 часа (как при концентрации на заклинании). Всё снаряжение, которое дуэргар носит или несёт, становится невидимым вместе с ним.

Калка-Килла

Искатели приключений, которые попадут в подземные залы потаённого святилища Тамоачана, получат уникальную возможность — шанс пообщаться с ракообразным, умеющим говорить. Если Калка-Киллу удастся выманить из укрытия, но при этом избежать сражения, он может сообщить гостям немного потенциально полезной информации.

Келпи

Келпи («Гора Белый Шлейф») — это вид разумных водных растений, напоминающих комки влажных морских водорослей. Они способны придать своему телу различную форму, часто принимая облик прекрасного гуманоида, чтобы заманить людей на большую глубину.

Калка-Килла [KALKA-KYLLA]

Большой Монстр, нейтральный

Класс Доспеха 15 (природный доспех)

Хиты 85 (10к10 + 30)

Скорость 30 фт, плавающая 30 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
17 (+3)	12 (+1)	16 (+3)	15 (+2)	16 (+3)	12 (+1)

Навыки Обман +3, Проницательность +5, Скрытность +3

Чувства слепое зрение 30 фт, пассивное Восприятие 13

Языки Олманский

Опасность 3 (700 опыта)

Амфибия. Калка-Килла может дышать и воздухом, и под водой.

Обманчивая внешность. Пока Калка-Килла неподвижен и скрыт в своём панцире, он неотличим от гладкого валуна.

Раковина. Калка-Килла может бонусным действием втянуть-ся внутрь или выползти из своего панциря. Находясь внутри раковины, Калка-Килла получает бонус +4 к КД, его скорость равна 0, и он не получает преимуществ от бонусов к скорости.

Действия

Мультиатака. Калка-Килла совершает две атаки Клешней.

Клешня. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. *Попадание:* 10 (2к6 + 3) дробящего урона, если цель — Среднее существо или меньше, она становится схваченной (Сл высвобождения 13). Пока цель схвачена, она опутана. У Калка-Киллы есть две клешни, каждая из которых может схватить одну цель.

Келпи [KELPIE]

Среднее Растение, нейтрально-злое

Класс Доспеха 14 (природный доспех)

Хиты 67 (9к8 + 27)

Скорость 10 фт, плавающая 30 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
14 (+2)	14 (+2)	16 (+3)	7 (-2)	12 (+1)	10 (+0)

Навыки Восприятие +3, Скрытность +4

Сопротивление к урону огонь, дробящий, колющий урон

Иммунитет к состояниям глухота, истощение, слепота

Чувства слепое зрение 60 фт, пассивное Восприятие 13

Языки Общий, Сильван

Опасность 4 (1 100 опыта)

Амфибия. Келпи может дышать и воздухом, и под водой.

Обманчивая внешность. Пока Келпи неподвижен в своём истинном облике, он неотличим от обыкновенных водорослей.

Форма морских водорослей. Келпи может действием придать своему телу вид Маленького или Среднего Гуманоида, или принять свой истинный облик. Его блок статистики остаётся неизменным. Маскировка остаётся убедительной, пока келпи не находится на ярком свете, или наблюдатель не оказывается в пределах 30 футов от него. В этом случае становятся видны спайки между нитями водорослей. Келпи принимает свой истинный облик бонусным действием, или когда умирает.

Действия

Мультиатака. Келпи совершает две атаки Размашистым ударом.

Размашистый удар. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 10 фт, одна цель. *Попадание:* 11 (2к8 + 2) колющего урона. Если цель — существо Среднего размера или меньше, она становится схваченной (Сл высвобождения 12).

Утопление под гипнозом. Келпи выбирает одно видимое им существо в пределах 150 футов. Если цель видит келпи, она должна преуспеть в спасброске Мудрости Сл 11, иначе становится магическим образом очарованным им, пока келпи поддерживает концентрацию, вплоть до 10 минут (как при концентрации на заклинании).

Пока цель очарована, она недееспособна, и вместо того, чтобы задерживать дыхание под водой, она пытается дышать как обычно. Если цель не может дышать под водой, она начинает задыхаться.

Если очарованная цель находится более чем в 5 футах от келпи, цель должна в свой ход переместиться к ней кратчайшим маршрутом. Она не избегает провоцированных атак.

Перед перемещением в причиняющую урон местность, такую как лава или яма, а также при получении урона из любого источника кроме этого келпи цель может повторить спасбросок. Очарованное существо также может повторять спасбросок в конце каждого своего хода. Если спасбросок был успешным, эффект заканчивается.

Преуспевшая в спасброске цель получает иммунитет к гипнозу этого келпи на следующие 24 часа.

Мумия кентавра

В «Потаённом святилище Тамоачана» героям предстоит сразиться с мумифицированным кентавром, который желает помешать им продвинуться вглубь подземелья. Сочетая в себе самые смертоносные черты двух видов, мумия кентавра может атаковать ближайшие цели рукопашным оружием, одновременно пытаясь использовать свой Ужасный взгляд против врагов, держащихся в стороне.

Природа нежити. Мумия не нуждается в воздухе, еде, питье и сне.

Мумия кентавра [CENTAUR MUMMY]

Большая Нежить, законно-злая

Класс Доспеха 13 (природный доспех)

Хиты 85 (10к10 + 30)

Скорость 30 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
20 (+5)	12 (+1)	16 (+3)	5 (–3)	14 (+2)	12 (+1)

Спасброски Мдр +5

Уязвимость к урону огонь

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

Иммунитет к урону некротическая энергия, яд

Иммунитет к состояниям испуг, истощение, отравление, очарование, паралич

Чувства тёмное зрение 60 фт, пассивное Восприятие 12

Языки Общий, Сильван

Опасность 6 (2 300 опыта)

Атака в броске. Если мумия кентавра переместится как минимум на 20 футов по прямой к цели, а затем в том же ходу попадёт по ней атакой Пикой, цель получает от атаки дополнительно 10 (3к6) колющего урона.

Действия

Мультиатака. Мумия кентавра совершает две атаки: одну Пикой и одну Копытами, или атаку Пикой и использует Ужасающий взгляд.

Пика. Рукопашная атака оружием: +8 к попаданию, досягаемость 10 фт, одна цель. **Попадание:** 10 (1к10 + 5) колющего урона.

Копыта. Рукопашная атака оружием: +8 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. **Попадание:** 12 (2к6 + 5) дробящий урон плюс 10 (3к6) урона некротической энергией. Если цель — существо, она должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл 14, иначе станет проклята гнилью мумии. Проклятая цель не может восстанавливать хиты, и её максимум хитов уменьшается на 10 (3к6) за каждые прошедшие 24 часа. Если проклятие снижает максимум хитов цели до 0, цель умирает, а её тело становится прахом. Проклятие длится, пока не будет устранено заклинанием *снятие проклятья* [remove curse] или подобной магией.

Ужасающий взгляд. Мумия кентавра нацеливается на одно видимое ей существо в пределах 60 футов. Если цель видит мумию, она должна преуспеть в спасброске Мудрости Сл 12 от этой магии, иначе становится испуганной до конца следующего хода мумии. При провале на 5 и больше цель становится парализованной на такой же период. Цель, преуспевшая в спасброске, получает иммунитет к Ужасающему взгляду всех мумий, кроме повелителей мумий, на следующие 24 часа.



Колючий пращник

В одном из коридоров внутри потаённого святилища Тамоачана находится длинная узкая яма, на дне которой растёт несколько больших кустов. Хотя на первый взгляд они могут показаться безобидными, эти колючие пращники вдвойне опасны, о чем вскоре узнает каждый, кто попытается преодолеть яму или упадёт в неё.

Колючий пращник [THORN SLINGER]

Большое Растение, без мировоззрения

Класс Доспеха 11

Хиты 32 (5к10 + 5)

Скорость 10 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13 (+1)	12 (+1)	12 (+1)	1 (–5)	10 (+0)	1 (–5)

Иммунитет к состояниям глухота, ослепление, страх

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

Языки —

Опасность 1/2 (100 опыта)

Клейкие цветы. Колючий пращник приклеивается ко всему, что его касается. Существо Среднего размера или меньше, к которому приклеился колючий пращник, становится схваченным им (Сл высвобождения 11). Проверки характеристик для высвобождения из этого захвата совершаются с помехой.

В начале каждого хода колющего пращника, всё схваченное им получает 3 (1к6) урона кислотой.

Обманчивая внешность. Пока колючий пращник неподвижен, он неотличим от обычного куста.

Действия

Колючки. Рукопашная или дальнобойная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт или дистанция 30 фт, одна цель. **Попадание:** 8 (2к6 + 1) колющего урона.



Морской лев

Морской лев — это страшное чудовище с головой и передними лапами льва, хвостом и нижней частью тела рыбы. Искатели приключений, спустившиеся под гору Белый Шлейф, могут обнаружить группу этих существ, запертых в водяной клетке.

Морской лев [SEA LION]

Большой Монстр, без мировоззрения

Класс Доспеха 15 (природный доспех)

Хиты 90 (12к10 + 24)

Скорость 10 фт, плавающая 40 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
17 (+3)	15 (+2)	15 (+2)	3 (-4)	12 (+1)	8 (-1)

Навыки Восприятие +4, Скрытность +5

Чувства пассивное Восприятие 14

Языки —

Опасность 5 (1 800 опыта)

Амфибия. Морской лев может дышать и воздухом, и под водой.

Тонкий нюх. Морской лев совершает с преимуществом проверки Мудрости (Восприятие), полагающиеся на обоняние.

Тактика стаи. Морской лев совершает с преимуществом броски атаки по существу, если как минимум один его дееспособный союзник находится в пределах 5 футов от этого существа.

Прыжок из воды. Проплыв 10 футов, морской лев может выпрыгнуть из воды на высоту до 25 футов или пролететь расстояние до 25 футов над водой.

Действия

Мультиатака. Морской лев совершает три атаки: одну Укусом и две Когтём.

Укус. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. **Попадание:** 12 (2к8 + 3) колющего урона.

Коготь. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. **Попадание:** 12 (2к8 + 3) колющего урона.

НЕРЕИДА

Одно из самых привлекательных мест в потаённом святилище Тамоачана — мягко освещённый бассейн с водой, возле которого сидит прекрасное существо, напевающее приятную мелодию. Это нереида — водяная фея, которая может менять окружающую среду по своему желанию. Будь то мужчина, или женщина, нереида обладает потусторонней красотой.

НЕРЕИДА [NEREID]

Средняя Фея, любое хаотическое мировоззрение

Класс Доспеха 13

Хиты 44 (8к8 + 8)

Скорость 30 фт, плавающая 60 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	17 (+3)	12 (+1)	13 (+1)	14 (+2)	16 (+3)

Навыки Акробатика +5, Выживание +4, Природа +3, Скрытность +5

Чувства тёмное зрение 60 фт, пассивное Восприятие 12

Языки Общий, Акван, Сильван, Эльфийский

Опасность 2 (450 опыта)

Амфибия. Нереида может дышать и воздухом, и под водой.

Невидимость в воде. Погружённая в воду нереида может бонусным действием сделать себя невидимой. Она остаётся невидимой, пока она жива, находится в воде или не закончит невидимость бонусным действием.

Вместилище души. Нереида носит мантию из шелковистой ткани цвета морской пены, в которой заключена душа существа. Мантия обладает КД и хитами, равными КД и хитам нереиды, но одеяние не может быть повреждено напрямую, пока нереида носит его. Если мантия будет уничтожена, нереида становится отравленной и умирает спустя 1 час. В случае кражи мантии нереида готова сделать всё, что угодно, лишь бы вернуть её, в том числе даже служить вору.

Формование воды. Нереида может накладывать заклинание *власть над водами* [control water] не нуждаясь в компонентах. Её базовой характеристикой является Харизма. Дистанция заклинания — 30 футов, и оно может воздействовать на воду объёмом не более 30 кубических футов.

Разговор с животными. Нереида может понимать и вербально общаться со Зверями.

Действия

Ослепляющая кислота. Рукопашная или дальнебойная атака заклинанием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт или дистанция 30 фт, одна цель. **Попадание:** 16 (2к12 + 3) урона кислотой и цель становится ослеплённой до начала следующего хода нереиды.

Поцелуй утопленника (перезарядка 5–6). Нереида касается одного видимого ей существа в пределах 5 футов. Цель должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл 13, иначе получит 22 (3к12 + 3) урона кислотой. При провале она начинает задыхаться и не может говорить в течение 1 минуты. В конце каждого своего хода она может повторить спасбросок, заканчивая эффект на себе при успехе.

Водяная плоть. Нереида заставляет 5-футовый куб воды в пределах 60 футов от неё принять форму по её выбору и поразить одну цель, которую она может видеть в пределах 5 футов от этой воды. Цель должна совершить спасбросок Силы Сл 13. При провале она получает 17 (4к6 + 3) дробящего урона, и если цель — существо Большого размера или меньше, она отбрасывается на расстояние до 15 футов по прямой или будет сбита с ног (на выбор нереиды). При успехе цель получает половину этого урона и не будет отброшено или сбито с ног.



Оживлённый стол

Некоторые из защитников крепости в «Кузне Ярости» — это оживлённые предметы, давным-давно созданные dwarфийским магом Арундилом. Среди них — оживлённый стол.

Природа конструкта. Оживлённый стол не нуждается в воздухе, еде, питье и сне.

Оживлённый стол [ANIMATED TABLE]

Большой конструкт, без мировоззрения

Класс Доспеха 15 (природный доспех)

Хиты 39 (6к10 + 6)

Скорость 40 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18(+4)	8(–1)	13(+1)	1(–5)	3(–4)	1(–5)

Иммунитет к урону психическая энергия, яд

Иммунитет к состояниям глухота, истощение, испуг, окаменение, отравление, очарование, паралич, слепота

Чувства слепое зрение 60 фт (слеп за пределами этого радиуса), пассивное Восприятие 6

Языки —

Опасность 2 (450 опыта)

Восприимчивость к антимагии. Стол недееспособен, пока находится в пределах области действия заклинания *преграды магии* [antimagic field]. Если стол становится целью заклинания *рассеивание магии* [dispel magic], он должен преуспеть в спасброске Телосложения Сл спасброска заклинателя, или потеряет сознание на 1 минуту.

Обманчивая внешность. Пока стол неподвижен, он неотличим от обычного стола.

Атака в броске. Если стол переместится как минимум на 20 футов по прямой к цели, а затем в том же ходу попадёт по ней атакой Тараном, цель получает от атаки дополнительно 9 (2к8) дробящего урона. Если цель — существо, она должна преуспеть в спасброске Силы Сл 15, или будет сбита с ног.

Действия

Таран. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. *Попадание:* 13 (2к8 + 4) дробящего урона.

СИРЕНА

Заключённая в заполненную туманом камеру в Гробнице ужасов, сирена служит доказательством жестокого чувства юмора Ацерерака. Эта таинственная фея жаждет освобождения, но чары, наложенные на неё демилlichem, не позволяют ей рассказать посетителям, как его достичь. Если кому-то удастся освободить её, она поклянется тому в дружбе до конца жизни.

СИРЕНА [SIREN]

Средняя Фея, хаотично-добрая

Класс Доспеха 14

Хиты 38 (7к8 + 7)

Скорость 30 фт, плавающая 30 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10(+0)	18(+4)	12(+1)	13(+1)	14(+2)	16(+3)

Навыки Выживание +4, Медицина +4, Природа +3, Скрытность +6

Чувства тёмное зрение 60 фт, пассивное Восприятие 12

Языки Общий, Сильван, Эльфийский

Опасность 3 (700 опыта)

Амфибия. Сирена может дышать и воздухом, и под водой.

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

1/день каждое: *высшая невидимость* [greater invisibility], *очарование личности* [charm person], *превращение* [polymorph] (только на себя), *туманное облако* [fog cloud]

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

Действия

Короткий меч. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. *Попадание:* 7 (1к6 + 4) колющего урона.

Приводящее в оцепенение касание. Сирена касается одного видимого ей существа в пределах 5 футов. Существо должно преуспеть в спасброске Интеллекта Сл 13, иначе получает 13 (3к6 + 3) урона психической энергией и становится ошеломлённым до начала следующего хода сирены.



СКЕЛЕТ ВЕЛИКАНА

В Гробнице ужасов сокровища иногда сами идут в руки. В одной из областей «наградой» за попытку забрать некие ценности становится оживленный скелет великана — смертельно опасного не только благодаря размеру и силе, но и обладающего защитой, свойственной лишь гораздо более могущественной нежити.

Природа нежити. Скелет не нуждается в воздухе, еде, питье и сне.

СКЕЛЕТ ВЕЛИКАНА [GIANT SKELETON]

Огромная Нежить, нейтрально-злая

Класс Доспеха 17 (природный доспех)

Хиты 115 (10к12 + 50)

Скорость 30 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
21 (+5)	10 (+0)	20 (+5)	4 (–3)	6 (–2)	6 (–2)

Уязвимость к урону дробящий

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состояниям истощение, отравление

Чувства тёмное зрение 60 фт, пассивное Восприятие 8

Языки понимает Великаний, но не может говорить

Опасность 7 (2 900 опыта)

Увёртливость. Если скелет подвергается эффекту, позволяющему совершить спасбросок Ловкости, чтобы получить только половину урона, он вместо этого не получает урон, если преуспеет в спасброске, и получает лишь половину урона, если провалит спасбросок.

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

Иммунитет к изгнанию. Скелет обладает иммунитетом к эффектам, изгоняющим нежить.

Действия

Мультиатака. Скелет совершает три атаки Скимитаром.

Скимитар. Рукопашная атака оружием: +8 к попаданию, досягаемость 10 фт, одна цель. *Попадание:* 15 (3к6 + 5) рубящего урона.

Сэр Брэфорд

Во время путешествия по окрестностям цитадели Вечной тени сэр Брэфорд и его спутники были схвачены гоблинами. Молодой паладин Пелоры был развращён злоеющим деревом Галтиас и теперь орудует своим волшебным мечом *Разрушающее остриё* во имя «божества» иного рода.

СЭР БРЭФОРД [SIR BRAFORД]

Средний Гуманоид (человек), нейтрально-злой

Класс Доспеха 18 (кольчуга, щит)

Хиты 19 (3к8 + 6)

Скорость 30 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	9 (–1)	14 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	14 (+2)

Навыки Атлетика +5, Восприятие +3

Чувства пассивное Восприятие 13

Языки Общий

Дубовая кора. КД сэра Брэфорда не может стать меньше 16.

Особое снаряжение. Сэр Брэфорд владеет *Разрушающим остриём* — магическим длинным мечом, который даёт бонус +1 к броскам атаки и урона, совершённые им (уже включено в атаку). Смотрите приложение А, что бы узнать остальные свойства меча.

Порабощённый деревом. Если дерево Галтиас погибнет, Брэфорд умрёт через 24 часа.

Действия

Длинный меч. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. *Попадание:* 8 (1к8 + 4) рубящего урона или 9 (1к10 + 4) рубящего урона, если используется двумя руками.

Реакции

Защита. Когда видимое Сэром Брэфордом существо совершает бросок атаки по другому существу в пределах 5 футов от него, он может реакцией использовать свой щит, чтобы добавить помеху к этому броску атаки.

ТЕКУСИСТЕКАТЛЬ

В залитой водой камере в потаённом святилище Тамоачана, цепляясь за стену, находится Текусистекатль, также известный как Повелитель улиток. Этот гигантский слизень не только разумен, но и способен говорить. При встрече с врагами, представляющими для него слишком большую угрозу, слизень может предложить свою помощь или погрузиться под воду, чтобы избежать дальнейшего вреда.

ТЕКУСИСТЕКАТЛЬ [TECUIZTECATL]

Большой Монстр, нейтральный

Класс Доспеха 13 (природный доспех)

Хиты 102 (12к10 + 36)

Скорость 30 фт, лазая 30 фт, плавая 30 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
17 (+3)	10 (+0)	16 (+3)	15 (+2)	16 (+3)	13 (+1)

Навыки Обман +3, Скрытность +2

Сопротивление к урону дробящий урон от немагических атак

Иммунитет к урону кислота

Чувства слепое зрение 30 фт, пассивное Восприятие 13

Языки Олман, Первичный

Опасность 4 (1 100 опыта)

Амфибия. Текусистекатль может дышать и воздухом, и под водой.

Гибкость. Текусистекатль может войти в пространство достаточное для Среднего существа без протискивания.

Свечение. Текусистекатль испускает тусклый свет в пределах 20 футов.

Пауچه лазание. Текусистекатль может лазать по сложным поверхностям, включая потолки, без совершения проверок характеристик.

Действия

Мультиатака. Текусистекатль совершает две атаки Ложно-ножкой.

Ложноножка. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 10 фт, одна цель. **Попадание:** 12 (2к8 + 3) дробящего урона.

Плевок кислотой (перезарядка 4–6). Текусистекатль выдыхает кислоту 30-футовой линией шириной 5 футов. Все существа в этой линии должны совершить спасбросок Ловкости Сл 13, получая 18 (4к8) урона кислотой при провале или половину этого урона при успехе.



ЧЕМПИОН

В одном из самых отдалённых мест под горой Белый Шлейф скрывается банда преступников, возглавляемая павшим чемпионом сэром Блуто. Он подозревается в массовых убийствах и скрывается от правосудия. Сэр Блуто и его подручные сделают всё возможное, чтобы наткнувшиеся на их убежище, не смог ли об этом никому рассказать.

ЧЕМПИОН [CHAMPION]

Средний Гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Доспеха 18 (латы)

Хиты 143 (22к8 + 44)

Скорость 30 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
20 (+5)	15 (+2)	14 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	12 (+1)

Спасброски Сил +9, Тел +6

Навыки Атлетика +9, Восприятие +6, Запугивание +5

Чувства пассивное Восприятие 16

Языки один любой язык (обычно Общий)

Опасность 9 (5 000 опыта)

Упорный (2/день). Чемпион перебрасывает проваленный спасбросок.

Второе дыхание (перезаряжается после короткого или продолжительного отдыха). Бонусным действием чемпион может восстановить 20 хитов.

Действия

Мультиатака. Чемпион совершает три атаки двуручным мечом или коротким луком.

Двуручный меч. Рукопашная атака оружием: +9 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. **Попадание:** 12 (2к6 + 5) рубящего урона, плюс 7 (2к6) рубящего урона, если у чемпиона половина хитов или больше.

Короткий лук. Дальнобойная атака оружием: +6 к попаданию, дистанция 80/320 фт, одна цель. **Попадание:** 5 (1к6 + 2) колющего урона, плюс 7 (2к6) колющего урона, если у чемпиона половина хитов или больше.

ШАРВИН ХАКРЕЛИ

Молодая искательница приключений, чья группа столкнулась с бандой гоблинов, Шарвин Хакрели теперь рабыня в глубинах цитадели Вечной тени, невольно ставшая просительницей древа Галтиас. Развращающее влияние сделало ее кожу толстой и грубой, словно на неё наложили заклинание *дубовая кора* [barkskin], и превратило добродушную Шарвин в злобного соперника.

ШАРВИН ХАКРЕЛИ [SHARWYN HUCRELE]

Средний гуманоид (человек), нейтрально-злой

Класс Доспеха 16 (особенность Дубовая кора)

Хиты 13 (2к8 + 4)

Скорость 30 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
11(+0)	13(+1)	14(+2)	16(+3)	14(+2)	9(−1)

Навыки Магия +5, Проницательность +4, Убеждение +1

Чувства пассивное Восприятие 12

Языки Общий, Гоблинский, Драконий

Опасность 1/2 (100 опыта)

Дубовая кора. КД Шарвин не может стать меньше 16.

Особое снаряжение. Шарвин носит книгу заклинаний, которая содержит заклинания, указанные в её особенности. Использование заклинаний плюс *безмолвный образ* [silent image] и *обнаружение магии* [detect magic].

Использование заклинаний. Шарвин является заклинателем 1-го уровня. Её базовой характеристикой является Интеллект (Сл спасброска от заклинания 13, +5 к попаданию атаками заклинаниями). Она имеет следующие подготовленные заклинания волшебника:

Заговоры (неограниченно): *луч холода* [ray of frost], *свет* [light], *фокусы* [prestidigitation]

1 уровень (2 ячейки): *волшебная стрела* [magic missile], *сверкающие брызги* [color spray], *усыпление* [sleep], *щит* [shield]

Порабощённый древом. Если древо Галтиас погибнет, Шарвин умрет через 24 часа.

Действия

Кинжал. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. *Попадание:* 4 (1к4 + 2) колющего урона.



ЮСДРЕЙЛ

Кобольды, занявшие часть цитадели Вечной тени, не особо агрессивны, если на них не нападать. Такое отношение поддерживает их вождь Юсдрейл. Изначально она не проявляет враждебности к незнакомцам, вошедшим в её тронный зал. Напротив, она ищет помощи у группы чужеземцев, готовых оказать содействие в противостоянии с гоблинами, живущими поблизости. Однако, если ей или другим кобольдам угрожают или нападают на них, Юсдрейл со всей возможной яростью защищает себя и племя.

ЮСДРЕЙЛ [YUSDRAYL]

Маленький Гуманоид (кобольд), законно-злой

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

Хиты 16 (3к6 + 6)

Скорость 30 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
11(+0)	13(+1)	14(+2)	16(+3)	14(+2)	9(−1)

Навыки Магия +2, Проницательность +2, Скрытность +4

Чувства тёмное зрение 60 фт, пассивное Восприятие 10

Языки Общий, Драконий

Опасность 1 (200 опыта)

Тактика стаи. Юсдрейл совершает с преимуществом броски атаки по существу, если как минимум один её дее-способный союзник находится в пределах 5 футов от этого существа.

Использование заклинаний. Юсдрейл является заклинателем 2-го уровня. Её базовой характеристикой является Харизма (Сл спасброска от заклинания 13, +5 к попаданию атаками заклинаниями). Она знает следующие заклинания чародея:

Заговоры (неограниченно): *волшебная рука* [mage hand], *луч холода* [ray of frost], *фокусы* [prestidigitation], *электрошок* [shocking grasp]

1 уровень (4 ячейки): *доспехи мага* [mage armor], *огненные ладони* [burning hands], *цветной шарик* [chromatic orb]

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

Действия

Кинжал. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. *Попадание:* 4 (1к4 + 2) колющего урона.

ПРИЛОЖЕНИЕ С: КОММЕНТАРИИ

В этом приложении приведены примечания и дополнения к тексту книги.

АЛЬТЕРНАТИВНЫЙ ПЕРЕВОД ПОСЛАНИЯ АЦЕРЕРАКА

В процессе перевода было создано две версии важного для сюжета приключения «Гробница ужасов» стихотворного послания. В основном тексте приведена «менее таинственная» версия, увеличивающая шансы игроков успешно завершить исследование подземелья. Если же ваши игроки предпочитают более серьёзные вызовы, приведённая ниже версия удовлетворит их пытливые умы.

Ацерак благодарит тебя за твою наблюдательность! Поступай как знаешь, ибо в конце концов ты всё равно, несмотря ни на что, станешь моим!

*Тебя ждёт истязатель и ждут врата,
любой путь зал второй да откроет.*

*Что зелено — не трогай, но тьмы цвета
подойдут тебе, доблестный воин.*

*Багровые оттенки для многих — кровь,
мудрецы не приносят здесь жертвы,*

*Кольцо волшебной стали направит вновь
на путь верный того, кто усерден.*

*За ямой снова яма, а там, на дне,
в стену биться — вот выбор стратега.*

*Важны ключи и эти, и те, и все,
но коль руки дрожат — быть калекой.*

*Где ложь, там есть и правда. И средь колонн
трон есть ключ, но ключа ждёт другого.*

*Железных стражей мрачных тревожить сон —
благо. Нет в этом умысла злого.*

*И выйдя слева, влево свернув опять,
в гробнице увидишь меня ты.*

*Теперь готовься душу свою отдать,
ведь смерть здесь найдёшь, а не злато.*

СТРАШНЫЕ ИСТОРИИ, РАСКАЗАННЫЕ ГЛУБОКОЙ НОЧЬЮ

Когда тени в Глубоководье становятся длиннее, а камин в баре «Зияющего портала» тускнеет до тёмно-багрового цвета, искатели приключений со всех концов Забытых королевств и даже из других миров D&D рассказывают истории о тёмных подземельях и делятся слухами о потерянных сокровищах.

Внутри этой книги вы найдёте семь самых смертельных подземелий за всю историю Dungeons & Dragons, обновленных для текущей редакции игры. Некоторые из них — классика, через которую прошло несметное количество искателей приключений, а другие — новые творения, решительно занявшие своё место в пантеоне выдающихся приключений.

Семена этих историй легли в вашу руку. Ваш арсенал приключений пополнился самыми смертоносными подземельями в истории D&D. Наслаждайтесь приключениями и не забудьте приготовить пару запасных листов персонажей.

Включает в себя семь приключений:

Гора Белый Шлейф
Гробница ужасов
Кузница ярости
Мёртвые в Тэе

Потаённое святилище Тамоачана
Противостояние великанам
Цитадель вечной тени

Для использования совместно с пятой редакцией
«Книги игрока», «Бестиария» и
«Руководства мастера»



DUNGEONSANDDRAGONS.COM



ISBN 978-0-7869-6609-7



EAN

9 780786 966097

Sug. Retail: US \$49.95 CAN \$63.95
Printed in USA C22070000