



ВЕКНА

ЛОГОВО МИСТИЧЕКОГО ГЛАЗА

DUNGEONS & DRAGONS



СОДЕРЖАНИЕ

Проведение приключения	2
Начало приключения	2
Послание мертвеца	2
Исследование глаза	3
В катакомбы Невервинтера	3
Общие особенности	3
Области катакомб	3
Сверхъестественные дары Векны	8
Завершение приключения	8
Продолжение кампании	8

АВТОРЫ

Ведущий дизайнер: Christopher Perkins
Художественный руководитель: Fury Galuzzi
Дизайнер: Makenzie De Armas
Разработчик правил: Ron Lundeen
Редакторы: Christopher Perkins, Patrick Renie
Графический дизайнер: Bowen Welles
Иллюстратор обложек: Greg Staples
Картограф: Marco Bernardini
Иллюстратор: Greg Staples
Консультанты: Rico Corazon, James Mendez, Pam Punzalan
Архитекторы игры: Jeremy Crawford, Christopher Perkins
Арт-директор студии: Josh Herman
Главный продюсер: Dan Tovar
Продюсер: Siera Bruggeman
Менеджер по продукту: Brian Perry

D&D BEYOND

Менеджер по продукту: Jeff Turriff
Команда цифровых дизайнеров: Jay Jani, Adam Walton

Перевод: Lavncelot
Вычитка: brahidaktilia, Solomon, Featona, Ennin
Вёрстка: solomon

16 апреля 2024 год



ВЕКНА: ЛОГОВО МИСТИЧЕКОГО ГЛАЗА

ВЕКНА: ЛОГОВО МИСТИЧЕКОГО ГЛАЗА — это приключение для четырёх-шести персонажей 3-го уровня. События этого приключения происходят в городе Невервинтер на Побережье Мечей. Зловещий культ проник в сердце города, и чтобы спасти Невервинтер, персонажам придётся обнаружить его убежище и уничтожить его членов.

Информация в этом файле предназначена только для Мастера. Если вы планируете играть, а не проводить это приключение, то перестаньте читать.

ПРОВЕДЕНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Это приключение рассчитано на прохождение за 2–3 часа. Лорд-защитник Невервинтера Дагульг Неверембер нанимает персонажей для патрулирования города. Когда они находят мертвеца, сжимающего в руке высохшее глазное яблоко, герои начинают выяснять причину смерти этого человека. Расследование приводит персонажей в старые катакомбы, где они сталкиваются со служителями культа бога-лича Векны.

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.

Если название существа выделено **полужирным** — это визуальная подсказка, указывающая на его блок статистики, как способ сказать: «Эй, Мастер, тебе лучше подготовить блок статистики этого существа. Он тебе понадобится». «Бестиарий» содержит блоки статистики всех существ, встречающихся в этом приключении.

Вы можете сделать приключение легче или сложнее или масштабировать его для большей или меньшей группы приключенцев просто скорректировав количество чудовищ или добавляя и убирая события.

НАЧАЛО ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Начните приключение, зачитав следующее:

Город Невервинтер гордо возвышается на Побережье Мечей, к северо-западу от долины Дессарин. Пятьдесят лет назад город был практически разрушен извержением вулкана Хотэноу. В наши дни город почти полностью отстроен. Вы найдёте здесь опытных торговцев, бесстрашных искателей приключений и стойких горожан.

Невервинтером правит лорд-защитник Дагульг Неверембер, ваш наниматель. В городе нет официального ополчения, поэтому лорд Неверембер часто пользуется услугами наёмников и авантюристов, таких как вы, чтобы обеспечить безопасность города.

Независимо от того, были ли персонажи знакомы до прибытия в Невервинтер, им поручено вместе патрулировать город. Первые несколько дней проходят без происшествий (если вы, как ведущий, не решите иначе), что позволяет персонажам ознакомиться с городом.

ПОСЛАНИЕ МЕРТВЕЦА

Спустя несколько дней патрулирования города происходит трагедия. Зачитайте или перефразируйте следующее:

Ужасный крик доносится из ближайшего переулка. Когда вы подбегаете, то видите стройную кричащую женщину-человека в лёгкой кожаной броне разведчика или следователя. Она обнимает тело мужчины-человека, одетого в изодранную серую робу. Мужчина и женщина поразительно похожи друг на друга.

С глухим стуком из ладони мертвеца выкатывается иссохшее глазное яблоко.

Убитый — Делвин Фернхарт, следователь, работающий на лорда Неверембера; женщина, держащая его тело — Кевори Фернхарт, сестра Делвина. Персонаж, успешно прошедший проверку Интеллекта (История) Сл 8, вспоминает, что лорд Неверембер нанял Делвина и Кевори для патрулирования города.

Если персонажи задают Кевори (нейтрально-добрый человек, **разведчик [scout]**) вопросы, то она может сообщить им следующую информацию:

Расследование по найму. Лорд Неверембер поручил Кевори и её брату расследовать подозрительную деятельность культа в городе.

Встреча пошла не по плану. Кевори пришла сюда на встречу с Делвином после того, как он проник в потенциальное убежище культа.

Что ей известно. Единственная зацепка, которая есть у Кевори — это иссохший глаз, выпавший из руки Делвина.

Кевори просит персонажей помочь ей выяснить, кто или что убило её брата, а сама возвращается в Зал Правосудия, чтобы сообщить лорду Неверемберу о произошедшем. Она умоляет персонажей отомстить за смерть её брата, но напоминает, что лорд Неверембер ценит информацию и заплатит больше за живых членов культа.

ИССЛЕДОВАНИЕ ГЛАЗА

Глаз служит и картой, и ключом к убежищу культа. Когда существо, держащее глаз, произносит пароль «Слава Неумирающему», предмет загорается зелёным светом, а затем поворачивается и смотрит в направлении убежища культа (действует как компас).

Заклинание *обнаружение магии* [detect magic] или аналогичный эффект указывает на ауру магии школы Прорицания вокруг глаза. Заклинание *опознание* [identify] раскроет персонажам его функцию и пароль. Как вариант, персонажи могут порыться в карманах Делвина и найти клочок пергамента с небрежно записанным на нём паролем.

Персонажи, следующие по направлению, указываемому активированным глазом, придут ко входу в катакомбы в одной из все ещё разрушенных частей Невервинтера (см. раздел «В катакомбы Невервинтера»).

В КАТАКОМБЫ НЕВЕРВИНТЕРА

Несколько месяцев назад члены культа Векны для своих гнусных целей захватили несколько участков катакомб Невервинтера. Культ, который преследуют персонажи, находится в западных руинах города.

Пока глаз ведет персонажей к полуразрушенному входу в западные катакомбы города, те не столкнутся с трудностями, если только вы не решите иначе. Прочитайте или перефразируйте следующее:

Иссохший глаз устремляет свой пустой взгляд в переулок, усыпанный щебнем. Между обломками старых камней и пыльными ящиками снуют крысы. В конце переулка виднеется ряд заплесневелых деревянных досок, установленных так, чтобы закрыть вход в ведущий под землю тёмный туннель.

Доски можно легко отодвинуть. За ними скрывается ведущий вниз наклонный туннель (область N1).

ОБЩИЕ ОСОБЕННОСТИ

В этом приключении персонажи исследуют лишь небольшую часть обширных катакомб Невервинтера. Если не указано иначе, катакомбы имеют следующие особенности:

Потолки. Потолки в катакомбах высотой 10 футов, сделаны из грубо отёсанного камня.

Глаз-компас. Активированный глаз постоянно указывает в направлении входа в убежище культа (область N11). Он необходим для того, чтобы отпереть дверь в области N11.

Свет. В ржавых настенных скобах торчат зажжённые факелы. Помещение тускло освещено.

Стены и пол. Стены из каменных блоков скользкие от влаги, так что без магии или специального снаряжения забраться по стене невозможно. Пол выложен каменными плитами, хотя в некоторых местах они раскрошились, открывая утрамбованную землю.

ОБЛАСТИ КАТАКОМБ

На карте Логова мистического глаза представлены следующие области:

N1: ВХОДНОЙ ТУННЕЛЬ

Туннель под уклоном ведёт вниз, заканчиваясь на 20 футов ниже уровня улицы.

N2: ПОЛУРАЗРУШЕННЫЙ ЗАЛ

Тихий плеск воды эхом разносится по этому широкому помещению. Повсюду разбросаны обломки древесины и камней, оставшихся от разрушенных зданий. Практически половина помещения заполнена отвратительной на вид жидкостью. Вода становится глубже у тёмного туннеля к западу.

Персонажи, чьё пассивное Восприятие равно 12 или выше, замечают на юге вход в узкий туннель, скрытый за обвалившимися обломками. Персонаж, потративший 1 минуту на расчистку завала, откроет проход в тесный туннель (область N7).

Создание плота. Персонажи могут облегчить передвижение по затопленной местности, собрав из обломков небольшой плот. Персонаж, пытающийся собрать плот, должен пройти проверку Мудрости (Выживание) Сл 11. В случае успеха ему удастся собрать плот, способный выдержать двух персонажей Среднего или меньшего размера.

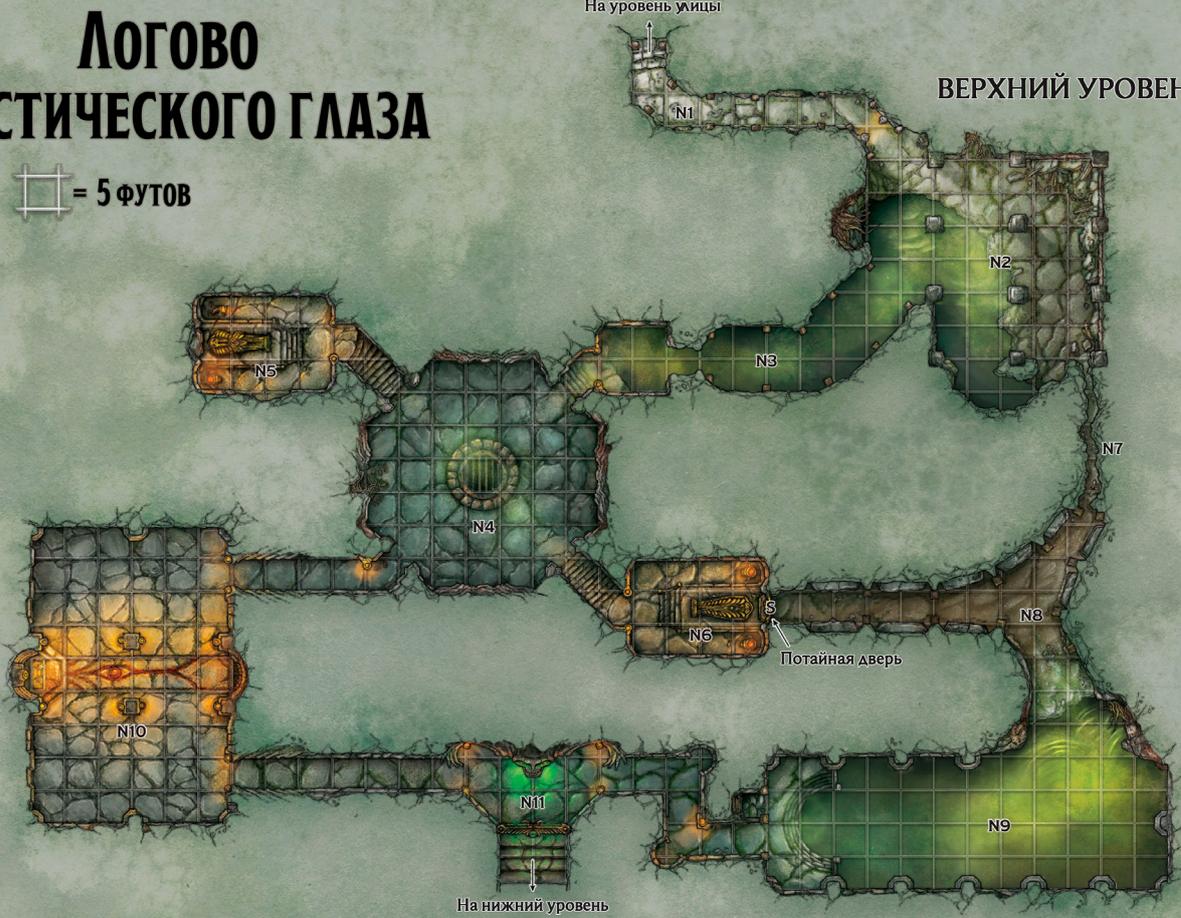
Управляя плотом, существо может потратить своё передвижение, чтобы плот продвинулся на расстояние до 20 футов в выбранном им направлении.

ЛОГОВО МИСТИЧЕСКОГО ГЛАЗА

☐ = 5 ФУТОВ

На уровень улицы

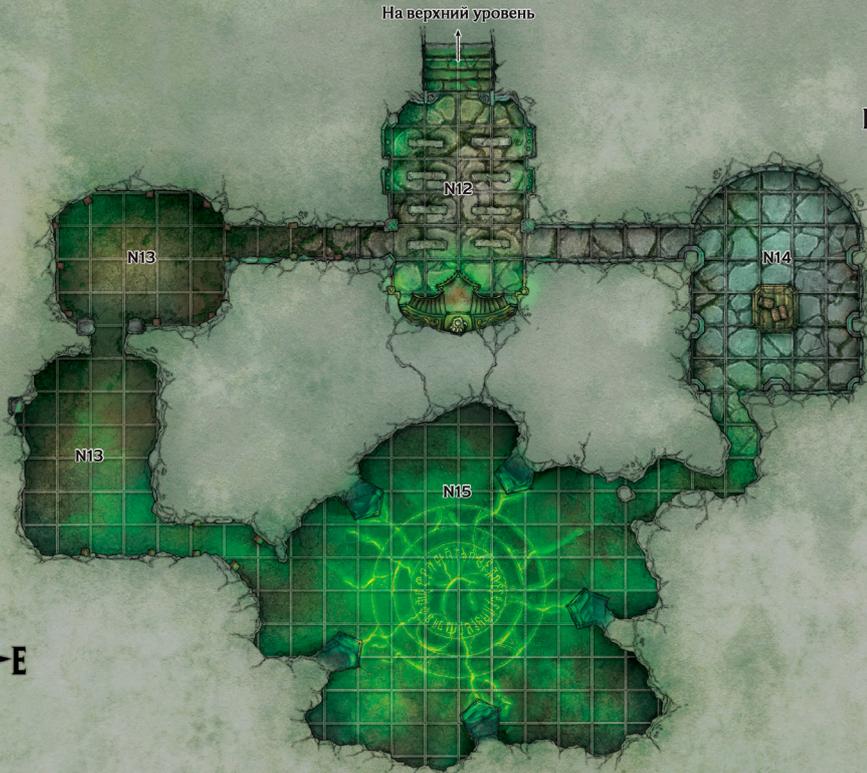
ВЕРХНИЙ УРОВЕНЬ



На нижний уровень

На верхний уровень

НИЖНИЙ УРОВЕНЬ



№3: ЗАТОПЛЕННЫЙ ТУННЕЛЬ

Туннель затоплен водой на 3 фута. Если у персонажей нет плота или другого водного средства передвижения, вода считается труднопроходимой местностью для Средних и большего размера существ, если у них нет скорости плавания. Маленькие существа должны преодолевать туннель вплавь.

Водная аномалия. Здесь скрывается нейтрально-злая **водная аномалия [water weird]**. Она попытается напасть из засады и убить любое существо, которое войдёт в туннель.

При первом входе в туннель персонаж с пассивным Восприятием 15 или выше замечает странные волны и течения, которые указывают на присутствие в воде существа. Если пассивное Восприятие персонажа ниже 15, то при столкновении с водной аномалией он совершает бросок инициативы с помехой.

№4: ПОГРЕБАЛЬНАЯ РОТОНДА

Вдоль стен этого круглого зала с высоким потолком стоят полированные урны для праха. В центре комнаты над водостоком парит призрачная человекоподобная фигура. Фигура закована в латный доспех, а там, где должна быть голова, находится безликий светящийся шар.

Нейтральное **привидение [ghost]**, обитающее в этом зале, не помнит ни своего имени, ни того, кем он был при жизни, и этот факт причиняет ему сильную боль. Заметив вошедших персонажей, привидение умоляет их помочь ему вспомнить, кто он такой. Если персонажи отказываются, привидение сердится, но не проявляет признаков враждебности.

Выяснение личности привидения. Привидение — это дух рыцаря, погребённого в области №6. Подсказки относительно его личности можно найти в областях №5 и №6. Персонаж, который обыскивает погребальную залу в течение 10 минут, не находит здесь никаких подсказок, связанных с призраком.

Чтобы вспомнить, кто он, призрак должен услышать своё полное имя: Шанель Холлвинтер. Если персонаж произнесёт это имя вслух в 20 футах от привидения, то безликий шар на голове последнего превратится в лицо женщины средних лет с заплетёнными в косу волосами, и к нему вернуться воспоминания. Привидение благодарно персонажам и решает помочь им.

Что известно привидению. Сначала привидение ничего не помнит ни о Делвине, ни о культе, ни о катакомбах. Как только к нему вернётся личность, оно вспомнит не только свою жизнь в качестве Шанель Холлвинтер, но и о том, что та видела, пока бродила по этим катакомбам. Привидение может поделиться с персонажами следующей информацией:

Захватчики катакомб. Несколько месяцев назад небольшая группа гуманоидов спустилась в катакомбы, перешёптываясь о каких-то тайнах и странных ритуалах.

Делвин. Шанель видела, как мужчина, похожий по описанию на Делвина, бежал из глубин катакомб через погребальную залу, преследуемый человеком в сером одеянии с капюшоном.

Нашествие зомби. Склеп к югу от погребальной залы был осквернён и теперь кишит зомби.

№5: ГРОБНИЦА МАГА

Эту гробницу наполняет запах древнего пергамента. Вдоль стен стоят книжные полки с различными томами и научными инструментами. В центре находится каменный саркофаг, расписанный золотом, по бокам которого высечены красивые рельефные изображения двух женщин, вместе исследующих лес.

Это могила Макалии Сианнодель, эльфийки-мага и напарницы рыцаря, погребённого в области №6.

Выяснение личности привидения. Персонажи, которые обыскивают эту гробницу, находят сокровище (см. раздел «Сокровища» ниже) и следующие подсказки:

Золотой медальон. На одной из книжных полок лежит золотой медальон в форме сердца. Медальон закрыт на хитрый замок, но его можно открыть либо с помощью успешной проверки Силы (Атлетика) Сл 11, либо с помощью успешной проверки Ловкости (Ловкость рук) Сл 10 с использованием воровских инструментов. Внутри находится небольшая портрет человеческой женщины и надпись «Моя дорогая Шанель».

Детали саркофага. Одна из фигур, высеченных на саркофаге, одета в такие же доспехи, что и привидение в области №4.

Сокровища. Среди книжных полок спрятаны пять палочек благовоний (стоимостью 10 зм каждая) и мешочек с компонентами. Персонаж, который осматривает помещение и успешно выполняет проверку Интеллекта (Расследование) Сл 15, также находит потайное отделение в одной из книг на полке. Внутри находится *свиток заклинания защиты от зла и добра [protection from evil and good]*.

№6: ГРОБНИЦА РЫЦАРЯ

В центре этой гробницы находится каменный саркофаг, расписанный золотом. На боковых сторонах саркофага рельефно изображены две женщины, с любовью смотрящие на поле и город, а на крышке вырезан едва различимый фамильный герб. Стены этой комнаты увешаны старинным оружием и украшенными доспехами.

Это могила Шанель Холлвинтер, женщины рыцаря и напарницы женщины мага, погребённой в области №5. А ещё это могила привидения, найденного в области №4.

Выяснение личности привидения. Персонажи, которые будут искать подсказки в этой гробнице, найдут следующую информацию:

Фамильный герб. На крышке саркофага выгравирован герб, изображающий шестиконечную корону. Персонаж, преуспевший в проверке Интеллекта (Истории) Сл 10, узнает в этом символе герб семьи Холлвинтер, из рода которой происходили рыцари, прославившиеся по всему Побережью Мечей.

Детали саркофага. Одна из фигур, изображённых на рельефной резьбе саркофага, носит такие же доспехи, что и привидение в области №4.

Сокровище. Большинство предметов, хранящихся в этой гробнице, проржавели, но один щит время не тронуло. Это проклятый *щит притягивания снарядов* [shield of missile attraction]. Если персонажи вернут привидению память, Шанель Холлвинтер с благодарностью отдаст его персонажам и снимет проклятие, превратив его в *щит +1* [shield].

Потайной проход. Персонаж, который обыскивает гробницу в поисках потайных дверей и преуспевает в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 14, видит неясные очертания дверного проёма в задней части гробницы. Дверь не заперта и открывается от лёгкого толчка. Проход ведёт в область №8.

№7: ТЕСНЫЙ ТУННЕЛЬ

Тесный туннель достаточно большой, чтобы Маленькие и меньшие существа могли пройти по нему беспрепятственно, но существам Среднего размера придётся протискиваться.

Потревоженные завалы. Когда существо впервые входит в тесный туннель, его движения могут потревожить верхушки завалов. Существо должно преуспеть в спасброске Ловкости Сл 12, чтобы пройти по туннелю невредимым. При провале существо получает 7 (Зк4) дробящего урона от падающих обломков.

№8: РАЗВИЛКА

Туннель разделяется на три части: на север, к тесному туннелю, на запад, к каменной двери, и на юг, к зловонной зале.

В конце западного туннеля находится потайная дверь в область №6. С этой стороны дверь хорошо видна и легко открывается.

№9: КАНАЛИЗАЦИЯ

От мутных сточных вод, заполняющих большую часть этой большой залы, поднимается отвратительное зловоние. Три булькающие массы высотой в четыре фута перемещаются по грязи.

Глубина сточных вод составляет 1 фут, а местность считается труднопроходимой.

Три бурлящие массы — это пробудившиеся немертвые кучи слизи, образовавшиеся в результате ужасных экспериментов культа (каждая из них использует блок статистики **серой слизи** [gray ooze], однако является Нежитью, а не Слизью). Они игнорируют труднопроходимую местность в помещении и атакуют, как только персонажи приближаются.

№10: СКЛЕП БЕЗМОЛВНЫХ ПЕВЧИХ

Когда-то это место было безмятежным склепом, однако теперь оно лежит в руинах. Сводчатый потолок подпирают две выщербленные каменные колонны. Гробницы вскрыты, и по комнате бродят ожившие трупы. В центре задней стены комнаты находится грязное и осквернённое святилище с изображением чистого свитка.

По склепу бродит восемь **зомби** [zombie]. Зомби голодны и немедленно атакуют, увидев любое существо, если только оно не пройдёт проверку Ловкости (Скрытность) Сл 16.

Святилище Огмы. Персонаж, который исследует святилище и преуспевает в проверке Интеллекта (Религия) Сл 10, распознает изображение на святилище как священный символ Огмы, бога знаний и покровителя бардов и волшебников. Если результат проверки 13 и выше, то персонаж понимает, что повторное освящение помещения может помочь в борьбе с этими зомби.

Чтобы повторно освятить место поклонения, существо должно действием сначала очистить его. Как только грязь будет убрана, существо может действием предпринять один из вариантов:

- Пройти проверку Харизмы (Исполнение) Сл 14, используя музыкальный инструмент в радиусе 5 футов от святилища, исполняя песню, посвящённую Огме.
- Прикоснуться к святилищу и потратить ячейку заклинания заклинаний 1-го уровня или выше.

Как только один из двух вариантов будет успешно выполнен, святилище засветится белым светом, и все зомби в области немедленно падают и теряют сознание на 24 часа. Если зомби получает урон, это состояние для него оканчивается.

№11: ДВЕРЬ МИСТИЧЕСКОГО ГЛАЗА

Двойная дверь, сделанная из камня с зелёным оттенком, перекрывает проход вглубь катакомб. Напротив двери вырезан ухмыляющийся череп; в одной глазнице находится крупный глаз, украшенный радужным камнем, а другая пуста.

Двойная дверь заперта, и в ней нет замочных скважин. Чтобы открыть дверь с северной стороны, необходимо поместить высохший глаз (такой, как был у Делвина) в глазницу ухмыляющегося черепа. Как только глаз займёт своё место, он начнёт пульсировать болезненно-зелёным светом, и двойная дверь распахнётся, открывая лестницу, ведущую вниз. Если глаз вынуть из глазницы, дверь остаётся открытой в течение 1 минуты, а затем закрывается и запирается сама по себе. Дверь также открывается с помощью заклинания *открывание [knock]* или похожей магии.

Чтобы открыть двойную дверь с другой стороны, не требуется ни магии, ни глаза. На той стороне двери есть каменная педаль, открывающая двойную дверь при нажатии.

№12: ЗАЛ ШЕПЧУЩЕГО

Лестница спускается в широкое святилище со сводчатым потолком. Каменные скамьи стоят ровными рядами. В нишах вдоль стен стоят черные свечи, горящие зелёным пламенем. На вершине кафедры в дальнем конце зала стоит грубо высеченная скульптура иссохшей руки с одним глазом на ладони.

Персонаж, преуспевший в проверке Интеллекта (Религия) Сл 11, узнает в скульптуре символ Векны, могущественного лича и бога тайн, известного и внушающего страх во многих мирах.

Любой громкий шум будит членов культа в области №13, которые немедленно отправляются проверить, что происходит.

№13: КОМНАТЫ ЧЛЕНОВ КУЛЬТА

Если обитателей этой комнаты привлёк шум в области №12, опустите последнее предложение следующего отрывка:

В двух смежных пещерах, разделённых открытым дверным проёмом, разбросаны самодельные лежанки. Несмотря на мерцающий свет факелов, здесь мирно дремлет несколько человек в серых одеждах.

В этих двух комнатах спят семь **культистов [cultist]**. Каждый из них одет в серую робу с капюшоном, в одном из карманов которой спрятан иссохший глаз (подобный тому, что персонажи нашли у Делвина).

Быть скрытным. Чтобы пройти через эти комнаты, не разбудив спящих, существо должно преуспеть в проверке Ловкости (Скрытность) Сл 14. При провале 1к4 культистов просыпаются.

Они враждебны, но их легко запугать. Персонаж может действием совершить проверку Харизмы (Запугивание) Сл 12. При успехе бодрствующий культист, который может видеть или слышать персонажа, сдаётся.

Допрос членов культа. Персонажи могут попытаться узнать у своих пленников больше, совершив проверку Харизмы (Запугивание) или Харизмы (Убеждение) Сл 10. При успехе персонаж узнаёт один из следующих фактов:

Лидер культа. Лидером культа является Залрир, который сейчас проводит нечестивый эксперимент в ритуальной комнате (область №15). Цель Залрира — «вытягивать тайны из глубин смертной души».

Поклонение. Все члены культа служат Векне, которого они называют Шепчущим.

Судьба Делвина. Недавно Залрир обнаружил присутствие в культе шпиона. Этот шпион был изгнан из катакомб и убит за своё преступление. Члены культа описывают Делвина Фернхарта.

Сокровища. Персонаж, который обыскивает эти комнаты и преуспевает в проверке Интеллекта (Расследование) Сл 12, находит две серые робы и три ярких кольца с драгоценными камнями стоимостью 10 эм каждое. При результате проверки 13 и выше персонаж также находит *шапку маскировки [hat of disguise]*, спрятанную под одной из неиспользуемых лежанок.

№14: МИСТИЧЕСКАЯ БИБЛИОТЕКА

Вдоль стен стоят покосившиеся полки, заполненные книгами и свитками. В центре комнаты стоит квадратный стол, на котором лежат заметки и испачканные чернилами пергаменты.

На столе разбросаны заметки, в которых подробно описаны эксперименты культа и его история. Персонаж, который потратит хотя бы 10 минут на изучение записей, узнает следующее:

Эксперименты культа. Лидер культа, Залрир, экспериментирует со способами магического вытягивания тайн из смертной души. В ходе ранних экспериментов подопытные превращались в груды некротической слизи, которые сбрасывались в канализацию (область №9).

Другие? Здешние культисты — лишь одна из многих ячеек, проникших в Невервинтер. Другие выбрали иные районы городских катакомб в качестве своих убежищ.

Ящик с ловушкой. Персонаж, который осматривает полки и преуспевает в проверке Интеллекта (Расследование) Сл 10, находит маленькую шкапулу из чёрного дерева. Ящик заперт; ключ есть у Залрира в области №15. Ящик может быть вскрыт при успешной проверке Ловкости (Ловкость рук) Сл 13 с использованием воровских инструментов, или же его можно просто взломать при успешной проверке Силы (Атлетика) Сл 15.

На ящике стоит ловушка. Существо, открывающее ящик любым способом, кроме использования ключа, должно совершить спасбросок Сл 13, получая 7 (2к6) урона некротической энергией при провале или вдвое меньше урона при успехе. Эту ловушку нельзя обнаружить или обезвредить.

Внутри ящика находятся два зелья *большого лечения [greater potion of healing]*.

№15: РИТУАЛЬНЫЙ ЗАЛ

Какофонический шёпот эхом разносится по этой большой пещере. У стены стоит внушительных размеров человек в просторном одеянии, читающий заклятие. Его маслянистые волосы зачесаны назад, а кожа выглядит серой и измождённой.

На полу перед ним вырезан рунический круг, пульсирующий нездоровым зелёным светом. Двое членов культа — человек и эльф — стоят внутри круга, запрокинув головы и разинув рты. Их лидер приказывает: «Сейчас! Откройте мне свои тайны! Позвольте истинам, скрытым в вашей душе, выйти наружу и стать сильнее!» Слово в ответ, силуэты культистов превращаются в два долговязых темных существа.

Залрир (нейтрально-злой, человек, **фанатик культа [cult fanatic]**) стоит в северном конце комнаты и проводит эксперимент над двумя **культистами [cultist]**, стоящими внутри рунического круга. Эксперимент Залрира позволил волшебным образом извлечь секреты из душ культистов, чтобы создать двух призрачных существ (каждое из которых использует блок статистики **тени [shadow]**).

Каждый культист, включая Залрира, одет в серую мантию с капюшоном, в кармане которой спрятан высушенный глаз (как у Делвина).

Заметив персонажей, Залрир приказывает культистам и теневым существам атаковать. Они будут сражаться насмерть, но Залрир сдаётся, если у него остаётся 10 хитов или меньше.

Появление Векны! Когда Залрир сдаётся или его убивают, прочтите или перефразируйте следующее:

Рунический круг внезапно шипит и вспыхивает зловещим светом. Сияние рун тускнеет, словно их гасят, а от рун поднимается тёмный дым. Дым собирается в центре комнаты, где превращается в призрак в виде иссохшего черепа с одним горящим зелёным глазом.

Призрак говорит шипящим баритоном: «Хорошие новости, Залрир. Хотя твои усилия довольно неутешительны, ты открыл для меня новые... интересы». Призрак поворачивается и смотрит на каждого из вас по очереди. «Да, в вас есть большой потенциал. Возможно, мы встретимся вновь, но до тех пор я не спущу с вас глаза». Затем, прежде чем исчезнуть, призрак распадается на струйки тени, проходящие сквозь каждого из вас с тихим криком.

Векна наделяет каждого персонажа одним из двух сверхъестественных даров. Пусть каждый игрок совершит бросок любой кости, результат будет определять, какой дар получил его персонаж: Дар Ползающей руки, если выпадет нечётное значение, или Дар Мистического глаза, если выпадет чётное значение. Обладая любым из этих даров, персонаж постоянно чувствует, что за ним наблюдают. Описание даров приведено в следующем разделе.

СВЕРХЪЕСТЕСТВЕННЫЕ ДАРЫ ВЕКНЫ

Векна, как известно, наделяет сверхъестественными дарами смертных, которые производят на него впечатление, независимо от того, кем они являются. Следующие дары — самые любимые.

ДАР ПОЛЗАЮЩЕЙ РУКИ

Сверхъестественный дар (Чары)

Один раз за ход, когда вы попадаете по существу оружием или безоружной атакой, вы можете наполнить свой удар энергией, отнимающей жизнь. После этого ваша атака наносит дополнительный 1к10 урона некротической энергией, а вы получаете 5 временных хитов. После пяти использований дар исчезает.

ДАР МИСТИЧЕСКОГО ГЛАЗА

Сверхъестественный дар (Чары)

Вы можете действием наложить заклинание *подсматривание [clairvoyance]* без траты ячейки заклинаний и не используя никаких материальных компонентов. После трех использований дар исчезает.

ЗАВЕРШЕНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Персонажи могут взять сколько угодно пленников, покинуть катакомбы и явиться к лорду Неверемберу без происшествий. Лорд Неверембер будет благодарен персонажам за их работу и выплачивает каждому из них сумму в размере 100 зм за выполнение задания, а также дополнительно по 10 зм за каждого взятого живым культиста (за Залрира он даст 25 зм).

ПРОДОЛЖЕНИЕ КАМПАНИИ

Хотя эта ячейка культа была нейтрализована, другие всё ещё скрываются в Невервинтере, вынашивая всё более гнусные планы для усиления Векны. Лорд Неверембер может призвать персонажей продолжить борьбу с этими культурами, кульминацией которой станет путешествие по обширным катакомбам под кладбищем Невервинтера. В кампании *Векна: Накануне падения* вы найдёте больше информации о деятельности культов на кладбище Невердес для дальнейшего планирования, а также кампанию, которая повествует о махинациях Векны.



ЛОГОВО МИСТИЧЕСКОГО ГЛАЗА

☐ = 5 ФУТОВ

