

TYRANNY of DRAGONS™



ПРОБУЖДЕНИЕ ТИАМАТ

DUNGEONS & DRAGONS®

ПРЕДОТВРАТИТЕ КАТАСТРОФИЧЕСКОЕ ВОЗВРАЩЕНИЕ ТИАМАТ В ЭТОМ
ПРИКЛЮЧЕНИИ ДЛЯ ВЕЛИЧАЙШЕЙ РОЛЕВОЙ ИГРЫ В МИРЕ

ГРУППА ПЕРЕВОДА

Продолжая и заканчивая приключения, связанные с первым сезоном и делами Культа Дракона, мы перевели этот модуль в том же духе, что и *Клад Королевы Драконов*.

Многие из эпизодов этого приключения лишены конкретики и лишь дают вам основу для создания отдельных сцен, потому вы всё также можете рассчитывать на врезки от переводчиков, поясняющие и расширяющие сюжет, дающие идеи и зацепки для побочных ответвлений, приводящие историческую справку по миру Забытых Королевств. Эти блоки отличаются по цвету, а для случаев черно-белой печати — формой линий сверху и снизу.

Мы надеемся, что наши добавления и врезки помогут вам, и с их помощью ваши приключения становятся ещё более увлекательными.

Переводчики: korfax, shtormung, stivie

Вычитка: stivie

Photoshop: r0ot35

Вёрстка: r0ot35



ПРОБУЖДЕНИЕ ТИАМАТ

АВТОРЫ СТИВ ВИНТЕР И АЛЕКСАНДР ВИНТЕР



TYRANNY of DRAGONS™



УЧАСТНИКИ ПРОЕКТА

Kobold Press

Дизайнеры: Стив Винтер, Александр Винтер

Разработчик и продюсер: Вольфганг Баур

Редактор: Скотт Фитцджеральд Крей

Графическое оформление: Джон-Пол Балмет, Николь Кардифф, Гвидо Куип, Марсель Меркадо, Брайан Симе

Картограф: Джаред Бландо

Художественный руководитель: Марк Радл

Wizards of the Coast

Ведущие дизайнеры D&D: Майк Мёрлс, Джереми Кроуфорд

Продюсер: Грег Билсланд

Авторы приключения: Майк Мерлс, Кристофер Перкинс, Мэтт Сернетт, Крис Симс, Родни Томпсон, Джереми Кроуфорд

Арт-директоры: Кейт Ирвин, Шауна Нарцисо

Рисунок обложки: Майкл Комарк

Графические дизайнеры: Бри Хейсс, Эми Танджи

Руководители проекта: Нил Шинкл, Джон Хей

Производственные услуги: Синда Каллауэй, Джефферсон Данлэп, Дэвид Гершман, Анита Уильямс

Брендинг и маркетинг: Натан Стюарт, Лиз Шух, Крис Линдсей, Шелли Маццаноэль, Хилари Росс, Лаура Томмарвик, Ким Лундстром, Тревор Кидд

Плейтестеры: Мелисса Бассетт, Андре Бегин, Мик Калоу, Мелани Кот, Манон Кревььер, Бен Дандерсон, Дэйв Эди, Фрэнк Фолис, Родриго Горгулхо, Пит Гриффит, Лиам Гулливер, Джон Харвилл, Джозеф Кауфманн, Ян Лахарит, Рената Ландим, Родриго Ландим, Эрик Леру, Карлос Эдуардо Лопес, Джулия Лопес, Дэвид Мюллер, Клаудио Позас, Паула Позас, Граф Ресонс, Сара Сервин, Робин Стейси, Хайме Тайер, Кеоки Янг

Предупреждение: Тиамат не станет извиняться за уничтожение очередной группы алкоголиков-смертников.

ПРЕДИСЛОВИЕ

Это приключение подводит нас к заключительной схватке против Тиамат, завершая первую большую кампанию для пятого издания DUNGEONS & DRAGONS. Проходили ли вы предварительно первую часть из этой серии - *Клад Королевы Драконов* [Hoard of the Dragon Queen], или нет, вам понадобятся только основные правила и онлайн приложение по *Тирании Драконов* [Tyranny of Dragons], для того, чтобы играть этот сценарий.

Эта кампания ведёт игру к силам большим чем те, с которыми как герои, так и их враги когда-либо встречались. Персонажей ждут задачи более значительные чем все те, с которыми они до этого сталкивались - и конечно же, трепет предвкушения этих великих вызовов в свете эпичности сценария, делает более приятным игру и для водящего мастера. Желаем удачи в этих эпизодах!

Путешественники могут быть сожжены до тла пламенем дракона, пойманы в ловушку чар, или убитыми мстительными культистами. Однако, возможности и союзники, которые будут доступны героям, покуда они сражаются против Культа Дракона будут настолько же велики.

Победа над Тиамат не будет лёгкой, но я уверен, что вы и ваши игроки сделают игру увлекательной и незабываемой. Удачи, и хорошей игры!

Вольфганг Баур
Основатель, Kobold Press,
Июль 2014



НА ОБЛОЖКЕ

Освобождённая из Девяти Преисподен, Тиамат начинает своё триумфальное восхождение и провозглашает Колодец Драконов своим логовом. Её прибытие, как это изображает Михаэль Комарк, предвещает начало новой мрачной эпохи.

620A9607000001 EN

ISBN: 978-0-7869-6565-6

Опубликовано в октябре 2014

9 8 7 6 5 4 3 2

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Forgotten Realms, the dragon ampersand, Tyranny of Dragons, Hoard of the Dragon Queen, The Rise of Tiamat, 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 material or artwork contained herein is prohibited without the express written permission of Wizards of the Coast.

The Kobold Press logo is a trademark of Open Design and is used by permission.

Printed in the USA. ©2014 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Manufactured by Hasbro SA, Rue Emile-Bochat 31, 2800 Delemont, CH. Represented by Hasbro Europe. 4 The Square. Stockley Park, Uxbridge, Middlesex. UB11 1ET. UK.

СОДЕРЖАНИЕ

Введение.....	4
Предыстория.....	4
Обзор.....	5
Обзор Эпизодов.....	5
Зацепки приключения.....	6
Дополнительные столкновения.....	6
Проведение приключения.....	7
Злодеи.....	7
Союзники.....	11

Эпизод 1: Совет Глубоководья	17
Начало приключения.....	17
Обратно в Глубоководье.....	17
Сбор союзников.....	18
Собрания совета.....	18
Подведение итогов собраний.....	22

Эпизод 2: Море движущегося льда	23
Море Движущегося Льда.....	24
Оявигатон.....	26
Ледяные пещеры.....	28
Логово Араутатора.....	34
Развитие событий.....	35
Покидая Оявигатон.....	36
Сокровища Араутатора.....	36
Заключение.....	36

Эпизоды 3 и 4: Смерть Говорящим с Драконами	37
Эпизод 3: Варрам Белый.....	37
Гробница Дидериуса.....	38
Сс'Тк'Ал.....	44
Заключение.....	46
Эпизод 4: Неронвейн.....	46
Туманный лес.....	47
Крепость Неронвейна.....	49
Заключение.....	52

Эпизод 5: Культ наносит ответный удар	53
Первое нападение.....	53
Второе нападение.....	54
Третье нападение.....	55
Последовательность событий.....	56

Эпизод 6: Воспряньте, металлические драконы	57
Неожиданные послы.....	57
Совет драконов.....	58
Завершение.....	60

Эпизод 7: Башня Ксонтала	61
Лабиринт.....	62
Башня.....	67
Подземелье.....	69
Покидая Башню Ксонтала.....	73
Заключение.....	73

Эпизод 8: Миссия в Тэй	74
Враг моего врага.....	74
Заключение.....	77

Эпизод 9: Возвращение Тиамат	78
Колодец Драконов.....	79
Храм Тиамат.....	85
Враги и союзники.....	86
Победа или поражение.....	88
Приложение А: Монстры.....	89
Приложение В: Магические предметы.....	94
Приложение С: Карточка Счёта Совета.....	95

Карты

Карта 2-1: Логово Араутатора.....	30
Карта 3-1: Гробница Дидериуса.....	39
Карта 4-1: Крепость Неронвейна.....	49
Карта 7-1: Башня Ксонтала.....	64
Карта 9-1: Колодец Драконов.....	80
Карта 9-2: Храм Тиамат.....	84



ТИРАНИЯ ДРАКОНОВ

Тирания драконов: Пробуждение Тиамат – это сценарий для ДнД продолжение 1 тома *Клад Королевы Драконов* для персонажей, начиная с 8 уровня. К концу сценария персонажи должны достигнуть 15 уровня (или быть близки к нему).

Идеальный размер группы – 4 персонажа. Если ваша группа меньше, следует уменьшать число оппонентов для боевых столкновений. Если группа больше – следует добавлять оппонентов. Имеет смысл изменять встречи для маленьких групп, чтобы избежать чрезмерно жёстких битв.

ВВЕДЕНИЕ

Действие сценария *Тирания драконов* происходит в регионе Побережья Мечей [Sword coast] в Забытых Королевствах [Forgotten Realms] – тонкая линия цивилизации, протянувшаяся вдоль западного побережья Фаэруна [Faerun]. Города, находящиеся на далёком расстоянии друг от друга, расположены вдоль одной единственной главной дороги, словно бусины, нанизанные на нитку. Дорога имеет несколько имён, потому что она тянется на протяжении более 2000 миль от Лускана [Luskan] на севере, до Калимпорта [Calimport] на юге – ведёт через Невервинтер [Neverwinter], Глубоководье [Waterdeep], Врата Балдура [Baldur's Gate] и другие большие порты, встречающиеся на пути. Первый том *Тирании драконов* происходит в основном в промежутке между Вратами Балдура и Невервинтером. Второй том описывает приключения далее через побережье Мечей, подводя их к финальной схватке против слуг Тиамат.

Дополнения приключений. Этот сценарий можно играть по базовым правилам ДнД и онлайн дополнениям *Тирании драконов*, которое содержит всех монстров и все магические предметы, не описанные в данной книге. Все вышеперечисленное находится в бесплатном доступе на DungeonsandDragons.com.

Улучшения персонажей. Этот сценарий использует событийные правила получения опыта [milestone experience rule]. Согласно этим правилам, выполнение определённых событий в кампании приводит к повышению уровня персонажей. Смотри «Продвижение» ниже.

ПРЕДЫСТОРИЯ

Кульм Дракона действовал в Фаэруне на протяжении веков. Большую часть этого времени, культ служил драконам – нежити, но всё изменилось. Сейчас культ, похоже, собирается действовать более прямо и смело – вызволив Тиамат из Девяти Преисподен [Nine Hells] и призвав её в мир. На данный момент, культисты и их лидеры собрали великие сокровища, заключили альянс с Тэем [Thay], чтобы те помогли им изучить и совершить необходимый ритуал призвания, собрали воедино 5 драконьих масок, необходимых для ритуала (Смотри «Драконьи маски» далее), и убедили или подкупили множество старейших и мощнейших злых драконов Фаэруна поддерживать их.

К счастью, не все пошло, согласно планам культистов. Факт заключения союза между Кулём Дракона и Красными Волшебниками Тэя заставило различные фракции объединиться против обоих организаций. Арфисты [Harpers] расценивают все подобные союзы как мерзость, также, как и Орден Перчатки [Order of the Gauntlet]. Альянс Лордов [Lords' Alliance] расценил это как прямую угрозу землям и правителям Побережья Мечей и Севера, в то время, как Изумрудный Анклав [Emerald Enclave] предполагает, что все, что предпринимает Тэй, должно быть против естественного порядка вещей. Даже Жентарим [Zhentarim] напуган союзом двух таких могущественных сил.

Таким образом, новости об этом союзе объединили различные фракции Побережья Мечей. Лидеры этих фракций понимают, что они должны объединиться и направить силы для борьбы с культом, к тому же ситуация в Фаэруне становится все более ужасной. Похищения людей и рейды, предпринимаемые Кулём Дракона, растут с каждым днём, и беженцы, покидают сожжённые после атаки Культа регионы наводняя большие города и крепости. Крестьяне покидают свои поля и стада из страха постоянных нападений драконов.

Во многих городах, под давлением паники, создаются и растут движения, призывающие пойти на принятие требований культа, в надежде на уступки с их стороны. Сложно собрать войска, ибо люди боятся быть сожжёнными огнём драконов. Это время для героев, способных воодушевить людей Побережья Меча великой победой или парочкой великих побед. К счастью, в забытых королевствах как раз имеется группа таких героев.

ДРАКОНЬИ МАСКИ

Новый лидер культа – это калишит по имени Северин Сильрайжин [Severin Silrajin], который верит, что настоящее знание драконов и их могущество принадлежит живым драконам, а не драконам-нежити. Амбиции Северина оказались по нраву Тиамат так, что она раскрыла ему существование 5 драконьих масок – по одной на каждый вид цветных драконов. По отдельности, эти древние маски позволяют тому, кто их одевает, общаться с драконами. Что более важно, персонаж, понимающий драконов, становится Говорящим с Драконами, когда одевает маску, что позволяет ему думать, как дракон, даруя признание среди драконов, и незаметно влиять на их поведение. Когда все 5 масок собраны воедино, они сливаются магическим образом в единую Маску Королевы Драконов. Используя воссоединённую маску, культ может освободить Тиамат из заточения в Девяти Преисподнях.

После того как Северин (направляемый Тиамат) узнал этот секрет, он бросил все ресурсы культистов на поиски давно пропавших драконьих масок в секретные места, где они хранились. Когда он заполучил красную маску, Северин стал первым из Говорящих с Драконами [wyrmspeaker], и многие вскоре последовали за ним.

СЕКРЕТЫ

В первом томе тирании драконов, Кульм дракона собирал сокровища для Тиамат – а затем лишился части этих сокровищ, когда Поднебесный Замок пал. Все это время, культ хранил в секрете их главную цель, по воплощению Тиамат в нашем мире, и о союзе с изгнанной группой Красных Волшебников Тэя. Кулём сейчас требуется лишь совершить достаточное число жертвоприношений, чтобы наполнить силой ритуал, с помощью которого драконьи маски откроют портал в Девять Преисподен, позволив Тиамат попасть на Материальный План.

Эти задумки продолжают исполняться, в то время, как тэйский изгнанник Рат Модар [Rath Modar] и его красные волшебники привносят знания в магии призыва в культ, подготавливая массовую кровавую жертву для насыщения ритуала энергией.

НОВЫЕ ЛИЦА

Этот приключение использует определённых NPC из *Клада Королевы Драконов*. Предполагается, что эти персонажи избежали конфликтов с игроками. В случае, если важный неигровые персонажи, как например Говорящая с Драконами Резмир [Rezmir] или красный волшебник Рат Модар были убиты или захвачены, просто замените их другими неигровыми персонажами, или предположите, что они были воскрешены между прошлым и этим приключениями. Воскрешение персонажей будет указывать на уровень магической силы, которой обладает культ и его красные волшебники, и на их решимость исполнить планы Северина.

Союз между волшебниками и культистами хрупок, потому что ни одна из сторон не доверяет полностью другой стороне.

СИЛЫ СОЮЗНИКОВ

Этот второй том *Тирании Драконов* предполагает, что фракции добрых путешественников и людей Побережья Мечей осознают угрозу, которую представляет культ. Остается неясным, как с ним можно справиться. В зависимости от сущности персонажей и их взаимоотношений с фракциями, различные группы могут порекомендовать различные варианты действия героям. Игрокам придётся самим решать, каким образом они будут действовать.

ОБЗОР

В начале сценария, представители групп и фракций со всего побережья мечей встречаются, чтобы решить, что делать с культом дракона, и разработать планы для противостояния культу. Приключенцы призваны в Глубоководье на совет, который станет известен, как «Совет Глубоководья» (смотри эпизод 1 для дополнительной информации).

По ходу приключения состоится четыре заседания совета, которые естественным образом разобьют события приключения на четыре стадии. В промежутках между собраниями, персонажи выполняют миссии для того, чтобы расстроить планы культа. Некоторые из этих миссий будут предложены NPC (неигровыми персонажами) во время собраний совета. Другие могут быть предложены самими персонажами. Путешественники понимают, что от их действий зависит жизни тысяч людей. Персонажи входят в число величайших героев побережья мечей и совет Глубоководья ожидает от них мудрых решений и оперативных действий.

Множество могущественных групп, представляющих совет не доверяют друг-другу, и у некоторых есть даже конфликтующие цели. В течении 4 встреч совета, игрокам и персонажам предстоит объединить эти разрозненные, враждующие группы в единую силу. Лишь заставив фракции действовать заодно и сосредоточиться на общих целях, можно будет надеяться собрать достаточно сил, чтобы выстоять в борьбе против культа и предостеречь призыв Тиамат. Чем более успешными окажутся действия персонажей против культа, тем больше уважения и влияния они получают в совете.

События в этой книге, расположены в логической последовательности проведения *Пробуждение Тиамат*, и эпизоды пронумерованы для простоты ориентирования. Вы можете добавить дополнительные разработанные вами самими или на основе предложенных игроками идеи эпизоды.

ОБЗОР ЭПИЗОДОВ

События *Клада Королевы Драконов* приводят напрямую к приключению *Пробуждение Тиамат*. Форма этого приключения определяется встречами советов Глубоководья, которые разделяют путешествия на 4 этапа.

ЭТАП 1

Первое собрание Совета Глубоководья. Персонажи приглашены NPC, которых они знают и которым доверяют, на первое собрание Совета Глубоководья. (если вы играли *Клада Королевы Драконов* – это могут быть Леосин Эрлантар [Leosin Erlanthar] или Онтарр Фрум [Ontharr Frume]).

Варрам Белый [Varram the White]. Путешественники узнают расположение одного из высочайших по статусу лидера культа – Говорящего с Драконами Варрама. После выяснения того, что Варрам находится в плену у юань-ти на Змеиных Холмах [Serpent Hills], персонажи могут атаковать юань-ти и договориться о том, чтобы заполучить культиста.

Море Движущегося Льда [Sea of Moving Ice]. Маккат Алая [Maccath the Crimson] колдунья тифлинг из Магического Братства [Arcane Brotherhood] признанный эксперт по Драакхорну [Draakhorn] – древней реликвии, которую использовал культ, для призыва драконов в своих целях. Она пропала 3 года назад в Море Движущегося Льда, где пребывает в заключении у белого дракона Араутатора [Arauthator]. Персонажи должны найти путь в логово в айсберге и убедить Маккат присоединиться к ним. Одолев дракона и похитив ценное знание о драконах, они нанесут серьёзный удар культу и могут в результате получить поддержку Магического Братства.

Культ наносит ответный удар (часть 1). Лидеры культа не игнорируют урон, нанесённый героями. Убийцы пытаются остановить вмешательство персонажей, но культисты недооценивают силу, которая требуется, чтобы прикончить их.

ЭТАП 2

Второе собрание Совета Глубоководья. Персонажи встречаются с лидерами фракций побережья мечей, оценивают свои победы над культом и планируют следующие действия для фракций.

Неронвейн. Изумрудный Анклав просит, чтобы путешественники помогли им исследовать последствия набегов культа, под предводительством зелёного дракона в Туманном Лесу. Дракон, вероятно, контролируется одним из Говорящих с Драконами культа. Эти исследования приводят к финалу с участием зелёного дракона Чута [green dragon Chuth] и Говорящего с Драконами Неронвейна [Wyrmspeaker Neronvain], который, на удивление, имел отношение к совету.

Воспряньте, металлические драконы. Металлические драконы Побережья Мечей извещают совет о том, что хотят присоединиться к их борьбе. Путешественники становятся теми, кто примет участие в совете драконов в Закатных Горах [Sunset Mountains], чтобы стать послами фракций гуманоидов одними из старейших и наиболее могущественных существ в Фазруне.

Культ наносит ответный удар (часть 2). После того, как первая попытка убить героев провалилась, культ дракона не оставляет своих попыток. Уже лучше понимая, с кем они имеют дело, культ имеет лучшие шансы на успех.

ЭТАП 3

Третье собрание Совета Глубоководья. На третьем собрании Глубоководья, герои получают лидирующие роли в организации борьбы против культа.

Башня Ксонтала [Xonthal's Tower]. В культе дракона существует своя внутренняя борьба. О ней узнают персонажи, когда культист связывается с ними с предложением выдать одну из драконьих масок, важных для исполнения планов Северина. Персонажи должны проникнуть в крепость культа и захватить маску. Затем им придётся спасти близлежащую деревню от голубого дракона, чтобы сохранить полученную маску.

Миссия в Тэй. Ритуал, который должен призвать Тиамат в Фазрун, слишком сложен для того, чтобы заклинатели культа смогли претворить его в жизнь без помощи своих союзников - Красных Волшебников, изгнанников из Тэя. Путешественники отправляются в Тэй, чтобы заключить союз с Красными Волшебниками, чей владыка лич Сзасс Тэм [Szass Tam] жаждет отомстить изгнанникам. Красные Волшебники Тэя злы до глубины души, и путешественники должны действовать осторожно, выполняя свою задачу.

Культ наносит ответный удар (часть 3). Теперь Культу Дракона известны силы и стратегия путешественников. Если персонажи не позаботились о том, чтобы защитить себя, у культа появляется хороший шанс убить всю группу третьей атакой.

Четвертое собрание Совета Глубоководья. На последней встрече совета, игроки должны действовать так, чтобы объединить фракции Побережья Мечей для заключительной битвы против Культа Дракона. Северин готов претворить свои планы в жизнь, и объединенные силы Побережья Мечей должны немедленно атаковать, если они хотят остановить культ.

Возвращение Тиамат. У Колодца Драконов разворачивается битва, в которой решится судьба Фазруна. Фракции Побережья Мечей сражаются бок о бок с новыми неожиданными союзниками против объединённой мощи культистов дракона, наёмников, налётов цветных драконов и других чудовищ. Путешественники сами избирают свою роль в битве, и могут освободить заложников, предназначенных в жертву Тиамат, заставить смолкнуть Драакхорн или мешать проведению магического ритуала, который позволит Тиамат попасть в мир.

ПРОДВИЖЕНИЕ

Сценарий *Тирания Драконов: Пробуждение Тиамат* был разработан по событийной системе развития. В начале приключения, персонажи должны быть 7 или 8 уровней. Вместо того, чтобы отслеживать получение опыта за события/битвы, персонаж могут увеличивать свой уровень по завершению значимых эпизодов приключения. Персонажи поднимают уровень после каждого эпизода из списка ниже:

- Эпизод 3: Смерть Говорящим с Драконами (Варрам)
- Эпизод 2: Море Движущегося Льда
- Эпизод 5: Культ Наносит Ответный Удар (Первая Атака)
- Эпизод 4: Смерть Говорящим с Драконами (Неронвейн)
- Эпизод 5: Культ Наносит Ответный Удар (Вторая Атака)
- Эпизод 7: Башня Ксонтала
- Эпизод 8: Миссия в Тэй (уровень повышается по усмотрению водящего)
- Эпизод 5: Культ Наносит Ответный Удар (Третья Атака)

После семи событий, персонажи достигают 14 или 15 уровня к финальной битве в Колодце Драконов.

ЗАЦЕПКИ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Для персонажей не игравших в *Клад Королевы Драконов*, приключение также может начинаться с прохождения других эпизодов, перед первым собранием Совета Глубоководья. Группа может быть призвана лидером фракции, ищущим поддержку в борьбе с Культom Дракона, персонажами, просящим взять на себя Варрама Белого, из эпизода «Смерть говорящим с Драконами». Стремление захватить высокопоставленного лидера культа это серьёзный шаг в борьбе против культа. После возвращения в Глубоководье, путешественники будут вовлечены в первое собрание Совета Глубоководья.

Тирания Драконов может быть адаптирована для различных регионов Забытых Королевств или другому сеттингу с соответствующей подготовкой с вашей стороны. Замените имена, фракции и локации, описанные в кампании, чтобы подогнать приключение под свою собственную кампанию.

НАЗВАНИЯ МОНСТРОВ

Во всем сценарии, имена монстров выделены **жирным шрифтом**. Это визуальная метка, которая поможет найти описание монстра в *Бестиарии* [Monster Manual] (или в бесплатном приложении на DungeonsandDragons.com). Новые монстры указаны в приложении А этого сценария. В этом случае примечание указано после имени монстра.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ СТОЛКНОВЕНИЯ

Пробуждение Тиамат открытая кампания для персонажей высокого уровня. Ввиду этого, не все ваши игровые сессии должны быть напрямую связаны с основной целью кампании. Для расширения сюжета игры могут быть добавлены сторонние события, слухи и столкновения. Следующие наброски столкновений могут быть использованы, если вы хотите разбавить сюжет или игроки сошли с основного пути. Каждое из них может быть расширено на ваше усмотрение и замыкалось для вплетения в один из основных эпизодов кампании (или они могут мягко вернуть персонажей к основной сюжетной линии). Каждое дополнительное столкновение также создает ощущение большей широты сеттинга, не ограниченного рамками этой кампании.

ВОССТАНИЯ МОНСТРОВ

Харизматичный **красный полу-дракон ветеран** [half-red dragon veteran] организывает банду из 21 **кобольда** [kobolds] и 7 **ящеролюдов** [lizardfolk], пользуясь беспорядками, возникшими вдоль Побережья Мечей. Банда может осадить деревню, в которой остановились персонажи, устроить рейд или поработить другое поселение, или начнут взимать деньги за проезд по одной из торговых дорог Побережья Мечей. Это банда не настолько организованна, чтобы напасть одновременно или стать значительной преградой для группы. Её назначение, показать возрастающую анархию в регионе и указать на то, как восстание Тиамат воодушевляет злых существ, которые даже не находятся под непосредственным покровительством Королевы Драконов.

МОЩЬ КУЛЬТА

Культ Дракона продолжает свою экспансию более решительно и нагло. Его лидеры отправляют дипломатов в Бердаск [Berdusk], Триэль [Triel] и другие поселения, требуя дани, предлагая взамен защиту от драконьих рейдов для тех, кто подчинится. Культисты вымогают деньги за защиту у караванов и сжигают караваны конкурентов тех, кто платит. Наименее порядочные торговцы считают, что лучше вести бизнес с культом, чем бороться против него. Любые Жентаримские знакомые персонажей по понятным причинам обеспокоены таким развитием событий.

Элитные отряды культистов получили задание установить контроль культа в местности простирающейся от Серых Пиков [Gray Peaks] до Закатных Гор [Sunset Mountains]. В этом регионе они ищут союзников, выискивая безопасную территорию для создания столицы и центра управления для Внутреннего Круга культа [cult's Inner Circle]. Такие банды возглавляются **душами дракона** [dragonsoul] в сопровождении 4 **драконьих когтей** [dragonclaws] и стаи из 3 **сторожевых дрейков** [guard drakes]. Драконьи души ездят на **боевых лошадях**, остальные культисты идут пешком. Смотри приложение А по культистам и дрейкам.

ДЬЯВОЛЬСКИЕ ТРЕБОВАНИЯ

Несмотря на то, что Культ Дракона и Красные Волшебники пользуются услугами дьявольских союзников при планировании ритуала по освобождению Тиамат - не все дьяволы на их стороне. Некоторые исчадия не желают, чтобы Тиамат обрела власть над миром и стремятся разрушить союз между культом и Тэем. Это столкновение может быть использовано для того, чтобы раскрыть перед игроками раскол существующий среди злых фракций.

Дьяволы, настроенные против Тиамат высылают делегацию из 5 **культистов** [cultists], 2 **фанатиков культа** (дьяволопоклонников) [cult fanatics] и **костяного**

ДЬЯВОЛА по имени Лорд Волмер [bone devil, Lord Volmer], чтобы договориться с группой. Культисты проводят путешественников к большой палатке, где ожидает Лорд Волмер.

При помощи телепатии, Лорд Волмер повествует игрокам о так называемом «Тэйанском возрождении» (попытка Тэйских изгнанников сместить Сзасса Тэма [Szass Tam]), и также о том факте, что Сзасс Тэм намеревается уничтожить Рат Модара и его «секту отщепенцев» за их наглость. Костяной дьявол заверяет, что персонажи могут заслужить благодарность Красных Волшебников, предоставив им информацию полезную для поимки Рат Модара.

Лорд Волмер также сообщает группе, что владыки Девяти Преисподен противоречиво относятся к освождению Тиамат. Он говорит путешественникам, что если побег Тиамат удастся предотвратить, они обретут «Могущественных друзей» в Девяти Преисподнях. Если персонажи атакуют Лорда Волмера, он и его союзники будут мстить. Дьявол не боится смерти, так как после смерти он возродится в Девяти Преисподнях с полными силами.

ПЛЕННЫЙ КУЛЬТИСТ

Группа дварфийских шахтёров пленила высокопоставленного члена Культа Дракона - Носящего Пурпур по имени Чила Флегстил [Cheela Flegsteel], которая, терроризируя дварфов со своей группой культистов, стала слишком жадной. Убив дрейков и подчиненных Чилы, дварфы привели их пленника к путешественникам, надеясь на награду.

У Чилы имеется полезная информация о деятельности культа, которая может быть использована для того, чтобы направить события в любой эпизод на ваш выбор. Впрочем, она знает также о том, что команда её спасения не сильно отстаёт от неё. Путешественникам нужно помочь дварфам отразить атаку 4 **огров** [ogre] и **красного полу-дракона ветерана** [half-red dragon veteran] по имени Йггран [Yggran]. Дварфы значительно уступают нападающим по силе, и они скорее побегут, чем будут сражаться. Если дружественным Чиле культистам не удастся освободить Чилу, они предпочтут убить её, чем оставить в руках противника.

ПАВШИЙ ГЕРОЙ

Путешественники встречают серьёзно раненного следопыта эльфа - знаменитый герой Силанестриэль [Cylanestriel]. Она рассказывает о похищении её Культом Дракона и о побеге из их цитадели в вулканическом кратере Колодца Драконов. (если это возможно, сделайте Силанестриэль собратом по фракции, наставником или родственником кого-либо из группы.)

Используйте эту встречу для того, чтобы предупредить игроков об опасности прямого нападения на Колодец Драконов. Армия культа достаточно велика и могущественна, чтобы уничтожить большую группу путешественников. Колодец Драконов находится в состоянии боевой готовности, а его защитники, кроме прочего, включают драконов, летающих в небе и патрулирующих регион. Персонажи должны понять, что победить культ они могут только с помощью большого числа союзников.

СМЕРТЬ НА СОВЕТЕ

Во время второго или третьего Собрания в Глубоководье, распространяются слухи о помощнике из Невервинтера [Neverwinter], убившем помощника из Мифриалового Зала [Mithral Hall] и затем, повесившемся. На самом деле, Культ Дракона послал шпиона суккуба [succubus] в Глубоководье. Она очаровала помощника делегата из Невервинтера для того, чтобы он собрал для неё информацию, но другой помощник узнал об их встречах. Суккуб заставила свою жертву убить свидетеля чтобы скрыть свои следы, а затем покончить с собой.

Если персонажи расследуют дело, они могут получить тело, чтобы расспросить его, используя разговор с мертвыми [speak with dead], или они могут применить заклинание «общение» [commune], чтобы раскрыть шпиона. Суккуб к тому времени нашёл другую жертву - рыцаря из Ордена Перчатки, регулярно встречающегося с ней в трущобах в Районе Полей [Field Ward] Глубоководья. Эта модель убийство-самоубийство продолжается до тех пор, покуда истинная личность шпиона не будет раскрыта.

ПРОВЕДЕНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Тирания Драконов это большое, продолжительное приключение, охватывающее много уровней игры и огромное пространство в Забытых Королевствах. В этой книге изложена общая структура сценария и представлены многие эпизоды и события, бросающие вызов персонажам, узнающим о злонамеренных планах Культа Дракона. Это, впрочем, не линейный сценарий, по которому под руководством режиссера должны неотступно идти персонажи. *Тирания Драконов* не ограничивает вас пошаговой инструкцией ведущей от начала истории к её неизбежному концу. Вместо этого, она представляет людей, существ, места и ситуации, с которыми путешественники могут столкнуться и взаимодействовать динамичным изменяющимся способом.

Вы, как Мастер Подземелий, играете ключевую роль. Авторы *Тирании Драконов* попытались предвидеть наиболее вероятные направления деятельности, которые могут предпринять персонажи во время истории. Однако, игроки D&D любопытны и непредсказуемы, а Фаэрун огромным и полон возможностей. В таком сценарии с открытым окончанием как в этот, гарантируется лишь то, что в какой-то момент путешествия, а может быть таких моментов будет много, игроки самостоятельно придумают, как разрешить ситуацию или как можно разобраться с культом. И в этом случае они могут покинуть продуманный курс и начать действовать в тех направлениях, которые не описаны в данной книге. Ситуации такого типа подвергают испытаниям навыки Мастера Подземелий, но они также порождают одни из наиболее замечательных игровых моментов и воспоминаний.

ЗЛОДЕИ

Заговор по возвращению Тиамат во царство смертных привел в Фаэрун самые зловещие организации и монстров, объединившихся в смертоносный союз.

КУЛЬТ ДРАКОНА

Культ Дракона существовал на протяжении веков. В течении большей части этого времени, его члены были сосредоточены на создании и поклонении драколичам [dracoliches], полагаясь на пророчество, переведённое основателем культа Саммастером [Sammaster]. Однако, их цели изменились с появлением юного культиста по имени Северин.

Вдохновленный Тиамат, Северин пересмотрел текст, переведенный Саммастером и выявил другую интерпретацию, уверовав что «ничто не выстоит, кроме пошатнувшихся тронов, в коих вместо правителей восседают мёртвые. Драконы вечно будут править миром...» Задача Северина по реорганизации культа привела его к дракону Хоондаррху, «Красной Ярости Минтарна» [Hoondarrh, "the Red Rage of Mintarn"]. То, что Северин не только пережил эту встречу, но даже подружился с драконом - впечатлило Тиамат в её изгнании в Девяти Преисподнях. В качестве награды и дальнейшего испытания, она открыла Северину частицу знания, касательно существования 5 драконьих масок. Получив эти небольшие знания, Северин сделал то, что удалось бы немногим из культистов, нашёл и заполучил все 5 масок. На выполнение этой задачи потребовались годы, и эти события привели к кризису, с которым сейчас столкнулся Фаэрун.

Северин оставил красную маску себе. Когда он находил другие маски, он дарил их своим самым приближенным союзникам в Культе Дракона, даруя каждому силу говорящих с драконами. Используя магию масок дракона, этот Внутренний Круг Говорящих с Драконами [Inner Circle of Wyrm-speakers] помог Северину подготовить способ для возвращения Тиамат.

ПОВСЕДНЕВНАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ

Планы Культа Дракона хранятся в секрете, в отличие от факта его существования. Большинство людей на Побережье Мечей слышали о культе, но в основном только то, что его члены почитают злых драконов. Культ набирает последователей в больших городах и это быстро получает огласку. Более того, многие культисты занимаются легальным бизнесом или обычными академическими исследованиями. Только относительно небольшое их число являются ворами, убийцами и шпионами.

Символизм и иконография базирующиеся на изображении драконов пронизывают официальные регалии культа - черная одежда, в основном это чёрный плащ или накидка, скроенная так, чтобы она напоминала драконьи крылья и украшения с драгоценностями и драконьими образами, указывающими на любимый тип дракона носящего. На собраниях культа распространено ношение масок.

Культисты не носят эти регалии в общественных местах, но персонаж, который знает на что смотреть, зачастую может выявить драконьего культиста, скрывающегося в толпе. Культисты иногда приветствуют друг друга знаком Тиамат: вытянутой правой рукой, с вытянутой вперёд ладонью, с пятью пальцами растопыренными таким образом, что они напоминают 5 голов Тиамат. Персонажи, которые решат замаскироваться под культистов могут использовать этот знак, если они не переусердствуют в его изображении.

Члены культа почитают драконов в качестве мощных образов и повелителей, однако главный объект их почитания - Тиамат. Они ожидают возвращения Королевы Драконов, веря, что она уничтожит цивилизацию смертных и приведёт к власти драконов, а с ними и тех, кто помогал ей.

Их сложный план посвящен возвращению Тиамат на Фаэрун, ипока что выразился в нахождении пяти драконьих масок и сборе клада достойного Королевы Драконов. Всё что им осталось сделать, это восстановить её храм в Колодце Драконов, принести в жертву сотни существ, чьи души насытят энергией древний ритуал, и затем использовать ритуал для того, чтобы открыть портал, через который Тиамат вырвется из Девяти Преисподен.

СТРУКТУРА КУЛЬТА

В культе сложилась простая иерархическая структура, состоящая из новообращённых, культистов 4х рангов и высочайшего ранга «Носящих Пурпур» - лордов, лидеров и владык культа в конкретных регионах. Культ управляется внутренней секретной группой под руководством Северина и других четырёх говорящих с драконами - так, уважительно, называют тех, чья связь с драконами сверхъестественно сильна.

Ранг в культе зависит от заслуг и фанатизма. Как новобранцы, новообращённые (представленные **культистами** и **фанатиками культа**) не имеют ранга и выполняют приказы начальства. Только те новообращённые, которые доказали, что они достойны этого могут получить повышение. Носящий Пурпур может повысить новообращённого до **Драконьего Когтя** (первый ранг), **Драконьего Крыла** (второй ранг), **Драконьего Клыка** (третий ранг) и **Души Дракона** (четвёртый ранг). Статистика культистов этих 4 рангов приведена в приложении А.

Култ разделен на оперативные группировки, соответствующие возлагаемой на них задаче. Они разнообразны по размеру, от кучки низкоранговых культистов действующих самостоятельно, до сотен культистов разных рангов под контролем нескольких Носящих Пурпур.

НОСЯЩИЕ ПУРПУР

Носящие Пурпур стоят на вершине гуманоидной иерархии в культе, и их слово - закон для культистов в городах, крепостях и логовах, где они командуют. Они единственные члены культа, которым можно носить пурпурное, и большинство из них достаточно горды, чтобы не прятать этот цвет. Носящие Пурпур имеют predisposition к переговорам с драконами - дар говорящих с драконами. Дюжины Носящих Пурпур работают по всему Культ Дракона и все из них могут распоряжаться ресурсами культа.

Только внутренний круг Северина может повысить Душу Дракона до Носящего Пурпур, обеспечивая этому персонажу полномочия и материальную поддержку. Большинство новых Носящих Пурпур уже создали рабочие отношения с драконом, развивая свои власть и могущество. Тех, кто не культивирует и не расширяет эти отношения, иногда понижают. Множество священников Тиамат недавно были произведены в Носящих Пурпур и были отправлены основывать храмы для открытого поклонения Тиамат в Фаэруне. Этот аспект плана культистов находится ещё на ранней стадии и внутренний круг всё ещё имеет разногласия по поводу того, как Культ Дракона должен поступать по поводу верной Тиамат паствы.

ВНУТРЕННИЙ КРУГ.

Эти четверо Носящих Пурпур являются хранителями масок дракона и наиболее доверенными слугами Северина, участвующими в освобождении Тиамат. Каждый из этих Говорящих с Драконами носит одну из драконьих масок, с которой они не расстанутся ни при каких обстоятельствах, кроме как в безнадёжных случаях - или только по приказу Северина или драконов-союзников. Каждый член внутреннего круга имеет родство с определённым цветом дракона. Они встречаются с такими драконами для того, чтобы привлечь больше драконов к делу и принимают миссии, способствующие выполнению планов Северина.

Кроме Северина, членами внутреннего круга являются Гальван [Galvan] (мужчина, человек), Говорящий с Синими Драконами, Неронвейн [Neronvain] (мужчина, лунный эльф), Говорящий с Зелеными Драконами и сын Меландраха [Melandrach], Короля Туманного Леса, Резмир [Rezmir] (женщина, чёрный полу-дракон), Говорящий с Черными Драконами и Варрам [Vargam] (мужчина, дварф), Говорящий с Белыми Драконами.

Если кто-то из Говорящих с Драконами будет убит или похищен во время вашей кампании, включая Резмир, которую персонажи могли одолеть во время Клада Королевы Драконов - Северин назначит других последователей во внутренний совет.

РАЗНОГЛАСИЯ В КУЛЬТЕ

Большинство культистов под командованием Северина преданы Тиамат, однако не все. Некоторым, из числа старой гвардии, не нравится новое направление, и они хотят продолжения традиций и воскрешения драколичей. Все приверженцы драколичей считают, что Северин стал игрушкой дьявольской Тиамат. Особое место среди членов старой гвардии занимает Нэйргот Лорд Клинок [Naergoth Bladelord], бывший командующий крепостью в Колодце Драконов и Йорген Паул [Jorgen Paul] и Искандер [Iskander], два культиста высокого ранга, командующие Башней Ксонтала [Xonthal's Tower].

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КУЛЬТА ДРАКОНА.

Культисты подходящие враги для путешественников в большинстве ситуаций. Они держатся скрытно в общественных местах, так что персонажи вряд ли заметят культистов со всеми знаками отличия на улицах в Глубоководье или Скорнубеле [Scornubel]. По мере приближения плана культистов к завершению, культисты становятся более могущественными и могут бросать вызов приключенцам в открытую.

К началу Пробуждения Тиамат, результаты деятельности культа видны по всему Побережью Мечей. Выжженные руины фермерских общин, разграбленные кульгистами во время сбора сокровищ Тиамат - это достаточно распространённое явление так, что путешественники понимают, что что-то неладно.

Красные Волшебники из Тэя

Красные Волшебники прибыли сюда из Тэя, который находится в 2 тысячах милях на восток от Побережья Мечей. Мрачная, унылая область простирающаяся через возвышающееся плато, Тэй охраняется армией воинов-нежити и управляется личом по имени Сзасс Там и зулкиров которых он назначает управляющими 8 школами магии. Красные Волшебники Тэя известны по всему Фаэруну и легко узнаваемы по своим характерным малиновым робам и татуировкам в виде магических символов на их обритых головах. Из-за своей репутации, Красных Волшебников арестовывают или убивают сразу, как только они бывают замечены, во многих странах. По этой причине, они путешествуют, будучи замаскированными, невидимыми или с помощью магических средств.

Хватка абсолютной власти Сзасса Тэма, которую он удерживает многие годы, была ослаблена внутренней борьбой. Смертные Красные Волшебники восстали против своих хозяев - нежити, уничтожили некоторых зулкиров-личей Сзасса Тэма и проредили ряды остальной нежити. Немногие за пределами страны, знают о конфликте в Тэе. В этой тихой гражданской войне, обе стороны опасаются привлечь много внимания, так как это делает Тэй целью для его длинного списка врагов. Сзасс Тэм ставит под сомнение преданность всех Красных Волшебников, живущих за пределами Тэя, и даёт понять, что смерть, и даже хуже ожидает тех, кто посмеет выступить против него.

Амбиции Рат Модара

Одним из таких изгнанников Красных Волшебников является Рат Модар, иллюзионист с высокими навыками, который уже давно перебрался на Побережье Мечей. От природы интересующийся драконами, Рат Модар быстро вышел на контакт с Культом Дракона и Северином. Молодой, амбициозный лидер культа искал могущественную магию для обнаружения утерянных драконьих масок, для того, чтобы привести в действие ритуал, который бы вызвал Тиамат из Девяти Преисподен. Рат Модар мечтал об армии, которая могла бы противостоять и победить Сзасса Тэма. Их союз возник из взаимной необходимости.

Скрытым основанием для этого союза является вера Рат Модара, что, когда Тиамат вернётся, она поймёт, что Красные Волшебники более ценные союзники, чем преданные, но неопытные в магии кульгисты. Рат Модар надеется, что Тиамат выкажет её расположение к тем, кто занимал ключевую роль в её расположении, ему и его дружественным красным волшебникам, и дарует им армию драконов для осады Тэя. После свержения Сзасса Тэма, Рат Модар планирует занять место во главе всех Красных Волшебников. Дарует ли Тиамат такую возможность или найдёт другое применение Красным Волшебникам - остаётся неизвестным.

Не все члены Культа Дракона рады включению Красных Волшебников в планы культа. Говорящий с Драконами Варрам предвидит проблемы, которые принесёт союз с сектой «раскольников» Рат Модара. Он предупредил Северина о потенциальной опасности, но это не дало результатов.

Использование Красных Волшебников

Красные Волшебники могут быть встречены повсюду на Побережье Мечей (используйте параметры **магов** [mage], если потребуется), действовать они могут самостоятельно или совместно с кульгистами. Чаще они работают поодиночке, но 2 или 3 Красных Волшебника могут сопровождать группы с важным заданием. В

СЕВЕРИН



общественных местах, где их появление может быть рискованным, Красные Волшебники прячут лица под капюшонами и шарфами. Умертвия, охраняющие их обычно находятся поблизости, и чаще всего под действием невидимости. Каждый Красный Волшебник специализируется в одной школе магии, но все они знают заклинания выходящие за рамки специализации их школ.

Красные Волшебники не разделяют фанатизма кульгистов по отношению к Тиамат. Для них, возвращение Королевы Драконов в мир, это всего лишь одна из ступеней к тому, что они называют Тэйским Возрождением - грандиозный план по уничтожению Сзасса Тэма и возвращению Тэя. Тэйцы терпят кульгистов дракона, но не воспринимают их как равных.

Не каждый Красный Волшебник на Побережье Мечей работает на Рат Модара или на Култ Дракона. Некоторые из них преследуют свои собственные интересы, а некоторые даже шпионят на Сзасса Тэма. Путешественники даже могут на своё усмотрение, заключить непростые союзы с персонажами, которым они до этого не за что не доверились бы, однако наиболее простой и верный способ уничтожить Красных Волшебников на службе культа - выдать их местоположение агенту Сзасса Тэма. Однако, персонажи, которые слишком сильно доверятся слугам Сзасса Тэма и их параноидальной вендетте против Красных Волшебников изгнанников, могут попасть на растерзание Тэйцам. Эта возможность становится более понятной в эпизоде 8.

Войско Девяти Преисподен

Тиамат уже долгое время угрожала Фаэруну, часто появляясь в таких землях, как Чессента [Chessenta] и Унтер [Unther], чтобы заставить смертных поклоняться её внушительному могуществу. Смертные не знают того, что в конце Раскола [Sundering] и Эры Переворота [Era of Upheaval] такое непосредственное вмешательство богов стало невозможным. Без могущественной магии и поддержки смертных, Тиамат не может перемещаться из её логова в Авернусе [Avernus] в мир.

Авернус представляет из себя каменную, усыпанную валунами пустыню, где по небу пролетают огненные кометы, а правителями являются аристократы дьяволов, правящие из мрачных железных крепостей. Река Стикс [Styx] прокладывает себе путь через базальтовые утёсы Авернуса, вьётся через пепельные равнины и в конце пути ниспадает в зияющую пропасть - на нижние восемь уровней Преисподней. Все реки Авернуса впадают в Стикс, каждая красная от крови с роящимся облаком мук над ней.

Асмодей [Asmodeus] недавно вновь возвел на трон павшего ангела Зариэль [Zariel], в качестве эрцгерцогини Авернуса, отменив прежнее решение, позволяющее занимать трон извергу ямы [pit fiend] по имени Бэл [Bel]. Находясь в ссылке вдали от своего престола, Зариэль находилась во власти Тиамат, и это до сих пор не даёт ей покоя. Несмотря на свое могущество как правителя первого уровня Девяти Преисподних, Зариэль не может убить драконью богиню, и рассматривает призыв Тиамат в мир как возможность избавиться от нее.

Зариэль приказала своим смертным агентам помогать тем, кто пытается освободить Тиамат, и своим могуществом помогает Красным Волшебникам призывать дьяволов, а Культи Дракона помогает найти больше приверженцев. В то время, как Зариэль желает избавиться от Тиамат, другие дьяволы были бы счастливы, если Королева Драконов оставалась бы в Авернусе. Прежде всего в их число входят свергнутый злодей бездны Бэл и дьяволы, все ещё верные ему.

Обычно, Культ Дракона не имел дел с дьяволами. Однако, призывание в мир Тиамат это большая затея, и Северин использует все ресурсы, которые может. Несмотря на то, что многие из его союзников в числе Красных Волшебников хорошо обучены призыву и контролю дьяволов, их призыв не бывает простым. Дьяволы не могут покинуть Девять Преисподен по своему собственному желанию, и несмотря на то, что Асмодей может нарушать эти законы, он редко это делает. Большинство дьяволов на Материальном Планах были призваны туда смертными магами, потратившими огромное количество магических сил, чтобы пробить барьер, отделяющий Девять Преисподен от других планов бытия.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ДЬЯВОЛОВ

Дьяволы не так многочисленны в Пробуждении Тиамат, вплоть до финальной битвы у Колодца Драконов, но их присутствие повсюду, на протяжении всего приключения (включая дополнительную встречу «Дьявольские Требования») должно заинтриговать внимательных игроков связью между дьяволами и драконами. Дьяволы превосходные манипуляторы, и, если у персонажей есть возможность поговорить с дьяволами, которые не работают на культ, не бойтесь предлагать им дьявольскую помощь. Такая сделка приведёт персонажей, не только с добрым мировоззрением, в безвыходное положение. Договариваться с дьяволами глупо, но, если единственная альтернатива этому – конец света, у приключенцев может просто не быть выбора.

В сценарии, дьяволы должны быть на 1 шаг впереди путешественников. Персонажи, которые предпочитают сначала ринуться в бой, а уже потом подумать о стратегии, быстро обнаружат, что у их дьявольских врагов хорошо продуманные планы. Если персонажи планируют на 2 шага вперёд, дьяволы опережают их ещё на 1 шаг. Ничего из того, что делают смертные, не должно их застигать врасплох.

ЦВЕТНЫЕ ДРАКОНЫ

Северин и его помощники намерены использовать древний драконий артефакт, известный как Драакхорн [Draakhorn] для того, чтобы сплотить цветных драконов для освобождения Тиамат. Надо иметь в виду, что цветные драконы высокомерные, жадные (в т. ч. до территории), и подозрительные ко всем существам, которые просят об одолжении, особенно если эти существа могут

представлять из себя угрозу. Объединение драконов — это монументальная задача, даже если конечной целью будет призыв Королевы Драконов в мир.

У Культа Дракона есть секретное оружие для влияния на цветных драконов, в виде пяти драконьих масок. Но даже с драконьими масками, процесс управления драконами остаётся трудной и опасной задачей, успех которой, впрочем, даёт громадные плоды. Эти реликвии дают их обладателям возможность общаться с драконами, но что более важно, они производят тонкое воздействие на драконов, которое невозможно заметить. Драконы не могут контролироваться масками, но они могут согласиться с идеями и предложениями, которые они обычно находят неубедительными.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЦВЕТНЫХ ДРАКОНОВ

Мощь цветных драконов – это мотив, присутствующий в каждом аспекте *Тирании Драконов: Пробуждение Тиамат*. По мере того, как события в сценарии разворачиваются, все больше и больше драконов реагируют на призыв Драакхорна, и отправляются к Колодцу Драконов – миграция, которая вызывает тревогу и панику в людях по всему Фазруну.

Персонажам и игрокам не надо позволять забывать, что злые драконы не дремлют. Когда путешественники находятся под открытым небом, они могут заметить вдалеке дракона, парящего в воздухе. Тень дракона может промелькнуть около путников днём, а силуэт драконьих крыльев может на мгновение заслонить луну ночью. Когда Персонажи прибывают в поселение, они должны слышать истории о драконах, пролетавших мимо или нападавших на поселение. Во время путешествий вдоль дорог им будут встречаться выжженные деревушки и разграбленные караваны.

Драконы входят в число наиболее разумных и могущественных монстров в Фазруне и игре Подземелья и Драконы [Dungeons&Dragons]. Цветные драконы злы и беспощадны, и каждая битва против этих существ должна представлять собой бой до последней капли крови. Ни один дракон не должен пасть, не заставив пострадать сражающихся героев. Цветные драконы используют все возможные преимущества, не обращая внимания на честность, и их главное преимущество – полёт. Дракон никогда не сражается на земле, где его могут окружить враги, когда он может величественно парить вне досягаемости от атак и убивать врагов дыханием. Только в своём логове драконы обычно вступают в рукопашную схватку, и даже тогда лишь в том случае, если под угрозой находятся их сокровища.

Персонажи, способные принять вызов этого приключения, достаточно высоки по уровню для того, чтобы воскрешать союзников, убитых драконами. Если персонажи не могут делать это самостоятельно, их союзники их Ордена Перчатки или Арфисты должны быть готовы помочь в этом.

Обладая долгой, длинной в тысячелетия, жизнью, цветные драконы не заинтересованы в том, чтобы пасть в бою от рук простых гуманоидов, и они не станут благородно жертвовать собой ни по какой причине, даже ради Тиамат. Дракон вовлечённый в борьбу, в которой он проигрывает, предпочитает любой вариант побега, чаще всего он просто улетает. Это их поведение, однако, меняется в финальном сражении у Колодца Драконов, когда уже чувствуется присутствие Тиамат, продирающейся через портал из Девяти Преисподен.

ГИГАНТЫ

Если игроки захватывали Поднебесный Замок во время событий *Клада Королевы Драконов*, они могут повстречать дипломата ледяных гигантов, объявлявшего для того, чтобы вернуть замок, собственность гигантов, построивших его. Ледяной гигант по имени Харшнаг [Harshnag] живёт на Gore Cap [Mount Sar] севернее Глубоководья, и его иногда призывают в сложные для Побережья Меча времена. Игроки могут доставить цитадель к нему, или, при более драматичном вступлении,

он может прийти на собрание совета и потребовать возвращения цитадели от имени своих сородичей, чтобы он смог объединить их против их древних врагов.

Если игроки не захватывали цитадель (или разбили её), эта опция для них будет недоступна.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ГИГАНТОВ

Гиганты вряд ли появятся бок о бок с драконами где-либо, вплоть до финальной битвы у Колодца Драконов. Однако, персонажи, которые догадываются о союзе гигантов с драконами должны понять его апокалиптическое значение.

ОТ ПЕРЕВОДЧИКОВ

Не стоит забывать о том, что 5й сезон приключений полностью вращается вокруг гигантов. Появление Харшнага на совете и переговоры на счёт Поднебесного Замка могут дать отличную завязку для продолжения приключений по сценариям *Грома Штормового Короля*.

Если вы собираетесь воспользоваться этой возможностью – стоит обратиться к материалам 5го сезона. В приключении *Гром Штормового Короля* описаны несколько зацепок, ведущих к приключению напрямую из *Тирании Драконов* (см. *Гром Штормового Короля* - Приложение А).

СОЮЗНИКИ

Несколько могущественных организаций борются против культа Дракона также, как и группа. Игроки - ключевые герои драмы, но каждый в Фаэруне вносит свой вклад в исход битвы против Тиамат и её союзников. Каждая фракция имеет своих представителей в Совете Глубоководья и все фракции в конечном итоге на стороне героев, даже в тех случаях, когда они, случайно, приносят больше вреда, чем помощи.

В этом разделе описаны цели и причины озабоченности каждой фракции, её главный делегат или делегаты на Совете, а также то, какой вклад они могут внести в финальную битву против Культа Дракона.

АРФИСТЫ

Секретное сообщество, известное как Арфисты. За свою долгую историю они множество раз расформировывались и вновь собирались. Группа, собранная в последний раз, удерживает фокус своего внимания на сборе информации, поддержании баланса сил в Фаэруне и ненавязчивом поддержании справедливости и равноправия тихими, незаметными способами. Арфисты предпочитают не привлекать к себе внимание общества, предпочитая скрытность славе и используя знания против грубой силы. Однако, по мере того, как Культ Дракона становится все более наглым и разрушительным, Арфистам приходится действовать все более открыто, чтобы противостоять ему.

Если персонажи проходили *Клад Королевы Драконов*, они уже встретили одного из наиболее влиятельных Арфистов: Леосина Эрлантара [Leosin Erlanthar], полу-эльфа монаха мужского пола из Бердаска [Berdusk].

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ АРФИСТОВ

Агенты Арфистов наиболее эффективно действуют в одиночку или небольшими группами, также, как и игроки. Во время миссии они независимы и самостоятельны. Идеальный Арфист - внимательный наблюдатель, убедительный и способный пробраться почти куда угодно, не вызвав подозрений.

Нейтральные персонажи [NPC] Арфисты принадлежат к тому типу личностей, которые регулярно появляются, когда их меньше всего ожидают и когда они нужнее всего. Если игрокам нужно безопасное убежище в незнакомом городе, они не могут найти неуловимого врага или пойманы культом и им нужна помощь, чтобы устроить побег, Арфист может предложить безопасное убежище, навести на след или незаметно передать нож. Барды, маги и плуты наиболее типичные представители Арфистов, однако в Арфистах состоят персонажи любых классов.

РЕМАЛЛИЯ ХЭЙВЕНТРИ [REMALLIA HAVENTREE]

Хаотично добрая женщина лунный эльф воин

Идеалы: Свобода, уважение («Наш провал приведёт к падению всего прекрасного и честного.»)

Особенности взаимодействия: Честная, дружелюбная
Доступные ресурсы: Маги и разведчики Арфистов

Благородный эльф Ремаллия - для её друзей просто «Реми» это ведущий представитель Арфистов в Совете Глубоководья. Она спокойная, говорит только после того, как остальные уже высказались, позволяя событиям развиваться естественным образом и высказываясь только в тех случаях, когда она хочет предложить вмешательство и поддержку. Таким же образом она подходит и к борьбе с культом.

Реми уверена, что слухи о возвращении Тиамат истинны и она расстроена нежеланием других Арфистов поддержать борьбу против Культа Дракона. Впрочем, она понимает причину их нерешительности. Арфисты были вновь сформированы лишь недавно, и причиной того, что они почти распались было решение действовать более открыто и агрессивно.

Арфисты оценивают успех по количеству и ценности информации, полученной в ходе действий, а также по тому, как полученные знания могут быть использованы для сокрушения врага. Ремаллия желает, чтобы группа использовала такую тактику для достижения успеха, зная, что это оценят консервативно настроенные члены её фракции.

Арфисты готовы сотрудничать с сомнительными типами и использовать злые силы, но не в том случае, если это подвергает других опасности без крайней необходимости. Они могут уважать ловкость и навыки необходимые для того, чтобы произвести подобные действия, даже если сами действия им не нравятся. Арфисты всегда бывают разочарованы если персонажи убивают важного культиста, нежели захватывают его, или хотя-бы не пытаются предварительно допросить.

ОРДЕН ПЕРЧАТКИ

Орден Перчатки разделяет преданность Арфистов справедливости и равенству, но их методы и отношения совершенно разные. Носящие перчатку это праведные воины, чьей священной задачей является победа над злом и торжество справедливости, и они никогда не прячутся в тени. Злу следует противостоять открыто и побеждать его в свете дня так, чтобы все могли видеть и вдохновляться победой над ним.

Членами ордена прежде всего движут религиозные мотивы и преданность принципам справедливости. На каком из принципов член ордена сосредоточен больше - это его личный выбор. Дух товарищества и честь мундира высоко ценятся внутри ордена, и отдельный член пожертвует всем для того, чтобы спасти товарища по оружию или выполнить важную миссию.



Орден Перчатки — это молодая организация и она жаждет действий и неутомима в их исполнении. Орден не получает приказы от правительства или от храма, однако мнения святых людей высоко ценятся в ордене. Когда появляется зло, перчатка наносит удар.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ОРДЕНА ПЕРЧАТКИ.

Орден Перчатки неоценимый ресурс в финальном сражении у Колодца Драконов. Ни в одной другой фракции нет столько паладинов и жрецов, способных исцелять раненных и эффективно сражаться с дьяволами Северина.

До финальной битвы, члены ордена представляют из себя интересных персонажей для ролевого взаимодействия, из-за их доброжелательной, открытости и целеустремленности. Ночь в придорожной гостинице с двадцатью паладинами из Ордена Перчатки, или присоединение к отряду во время путешествия в течении нескольких дней в одном направлении, может быть запоминающимся опытом.

Жрецы, паладины и монахи составляют большую часть Ордена Перчатки, однако каждый персонаж с подходящим мировоззрением приветствуется в рядах ордена.

ОНТАРР ФРУМ

Законопослушно добрый мужчина человек паладин

Идеалы: Ответственность, высшее благо («Сильным должно защищать слабых, любой ценой»)

Особенности взаимодействия: Дружелюбный, вспыльчивый

Доступные ресурсы: Паладины и клирики-целители, поддерживающие силы в борьбе с Тиамат

Шумный и общительный до невозможности, Онтарр является главным представителем, делегированным Орденом Перчатки. У него есть все основания для того, чтобы поддерживать группу (особенно если персонажи проходили сценарий Клад Королевы Драконов). Однако, остальная часть ордена пока не уверена в группе. В частности, орден не терпит зла, и если персонажи прославились совершением действий сомнительного морального характера, на Онтарра Фрума будут давить для того, чтобы он прекратил свою поддержку. Членам ордена требуется демонстрация того, что группа следует путем праведности тли следует путем порядка или следует божественному провидению, ибо Тиамат может быть побеждена лишь с благословения Торма и других богов.

Как то, что хорошие деяния должны быть видимыми для всех и свершаться при свете дня, следует избегать зла и бороться с ним на каждом шагу. Расположение членов ордена может быть завоевано героическими и праведными деяниями, но они будут против тех персонажей, которые сотрудничают со злом или смотрят на него сквозь пальцы. Лучше всего на орден повлияют поступки, демонстрирующие героизм и божественное провидение, например, присоединение металлических драконов к борьбе против отродий Тиамат. Убийство говорящего с драконами также хорошо послужит репутации группы, в то время как захват и предоставление этого злодея под суд возвысит их в глазах ордена ещё сильнее.

Стремление Онтарра Фрума к героизму создаёт сильную связь между ним и паладином сэром Истевалем. Онтарр с трудом мирится с тем, что героический, легендарный сэр Истеваль является одной из дипломатических и находящихся в отставке фигур Совета Глубоководья. Для него непонятно, почему сэр Истеваль не участвует самостоятельно в решении этого великого конфликта.

ИЗУМРУДНЫЙ АНКЛАВ

Изумрудный Анклав сосредоточен на поддержании баланса и природного порядка и на борьбе с силами, которые нарушают этот баланс. Члены анклава живут в дикой местности или маленькими поселениями и орден практически не имеет своих представителей в городах. Они не против цивилизации, их целью, скорее, является не допустить того, чтобы цивилизация и дикая местность вредили друг-другу. Служители Изумрудного Анклава — это мастера выживания и жизни на природе, ориентирования в дикой местности, предсказания погоды, они знают повадки зверей и что является благом для естественного мира.

Планы Северина по освобождению Тиамат из Девяти Преисподен представляют смертельную опасность для природного порядка. Господство Королевы Драконов и власть цветных драконов спровоцируют катастрофу континентального масштаба, и члены Изумрудного Анклава не могут этого допустить.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИЗУМРУДНОГО АНКЛАВА.

Члены Изумрудного Анклава действуют поодиночке или небольшими группами. Их главными объектами внимания являются места, где пересекаются дикий мир и цивилизация, потому что именно там чаще всего нарушается природный порядок. И гуманоиды, и монстры могут стать угрозой для природы если они выведены из природного равновесия или из своей роли в мире.

Когда герои путешествуют в дикой местности, и особенно, если у них возникли проблемы в удалённой области, они могут встретить агента Изумрудного Анклава. Если путешественникам нужен кто-то, кто может провести их в безопасности через горный хребет или сквозь непроходимый лес, полный чудовищ, член этого ордена будет лучшим выбором.

Друиды, следопыты и варвары представляют большую часть Изумрудного Анклава, однако любой персонаж близкий к природе может найти своё место в ордене.

ДЕЛААН ВИНТЕРХАУНД [DELAAN WINTERHOUND]

Нейтрально добрый мужчина полу-эльф рейнджер

Идеалы: Баланс, жизнь («В каждом добром сердце есть капля тьмы, а в каждой трагедии проблеск света»)

Особенности взаимодействия: Молчаливый

Доступные ресурсы: друиды, треланты и добрые и нейтральные ликантропы

Делаан пришёл на Совет Глубоководья, как единственный представитель Изумрудного Анклава. Даже его верный спутник зимний волк по имени Лоска [Loska] патрулирует лес за пределами города. Делаан проводит большую часть своего времени скитаясь по северным диким местам, и несмотря на то, что раз в год он навещает друзей в Несме [Nesme], он тем не менее держится вдали от больших населённых пунктов. Разумеется, что в Глубоководье он чувствует себя не комфортно.

Нет сомнений в том, что Тиамат должна быть остановлена, однако Изумрудный Анклав хочет видеть мир, возвращённый к порядку. Иногда это означает золотую середину в борьбе между добром и злом. Делаан остро осознаёт опасность разрушений сопровождающую недавнюю деятельность Культа Дракона. Он знает, что культ должен быть уничтожен для поддержания баланса природы, и он знает, что множество драконов, поддерживающих культ умрут до окончания этой борьбы. Однако, он бы не хотел лишних смертей.



Делаан изначально склонен поддерживать путешественников. Чтобы заработать его уважение, персонажи должны осознать, что их битва призвана не только спасти цивилизацию, но и сохранить природный порядок. Поэтому он будет протестовать против действий, о которых добрые или нейтральные персонажи могут даже особо не раздумывать, например, уничтожить яйца цветного дракона или иные действия, нарушающие природные циклы.

Старейшим другом и наставником Делаана является могучий трент по имени Турланг [Turlang] обитающий в Высоком Лесу [High Forest]. С поддержкой Делаана, многие тренты присоединятся к битве против Тиамат.

Альянс Лордов

«Альянс Лордов» это не метафора. Эта организация была создана и управлялась лидерами и аристократами со всего Фазруна. Несмотря на то, что многие его члены имеют конфликтующие с другими цели и давнее соперничество не относящееся к альянсу, они объединились друг с другом перед лицом событий, которые слишком велики для каждого из них, чтобы в одиночку справиться с ними. Правители Глубоководья Сильверимуна [Silverymoon], Врат Баддура [Baldur's Gate] и других городов, семьи и торговые дома Побережья Мечей никогда не забывают о своих разногласиях, но они могут объединиться, когда от этого зависит судьба всех.

Альянс Лордов представляет интересы самых богатых и обладает наиболее могущественными армиями на Побережье Мечей. Орден контролирует богатства, на которые можно нанять наёмников, укрепить преданность колеблющихся правителей и даже возможно подкупить цветных драконов для того, чтобы они перешли на другую сторону. Без помощи альянса против Культа, победа Королевы Драконов может быть гарантирована.

Использование Альянса Лордов

Даже работая заодно, члены Альянса Лордов всё время преследуют собственные интересы. Это все знают и ожидают – просто факт жизни, с которым надо смириться, имея дело с Альянсом. Это не значит, что города – члены альянса не будут сотрудничать и помогать друг другу во времена кризиса. Но если кризис меняет баланс сил на Побережье Мечей, все участники надеются оказаться в выигрыше, когда он разрешится. Если кто-то поднимется, кому-то придется опуститься.

Всякий раз, когда военная кампания идет полным ходом, кто-то из Альянса Лордов вероятнее всего будет руководить одной из сторон. Даже если это не так, члены альянса всегда будут поблизости наблюдающие и готовые дать совет. Если персонажи имеют проблемы с законом, их советник может прийти на помощь с документом о помиловании.

Воины и чародеи составляют подавляющую часть Альянса Лордов, однако орден принимает любого персонажа, который чувствует себя комфортно в цивилизованных землях. Варвары, рейнджеры и друиды редко встречаются в этой фракции, что зачастую приводит к натянутому отношению между Альянсом и Изумрудным Анклавом.

На совете

По той причине, что Альянс Лордов — это конфедерация, орден пошлет семь делегатов на Совет Глубоководья, каждый из них будет де-факто представлять свою фракцию. Различия в их характерах и мотивах дадут понять, что в их союзе нет согласия по поводу того, что делать с текущей опасностью с которой столкнулся Фазрун. Более того, позиция некоторых делегатов меняется от одного совета к другому.

Не обязательно все делегаты от Альянса должны поддерживать группу, однако без хотя бы небольшой поддержки от Альянса шансов, что группа соберет достаточно войск, чтобы одержать победу, практически нет.

Леди Лэраль Сильверхэнд

Хаотично добрая женщина человек волшебник

Идеалы: Изобретательность, уважение («Мы не сможем остановить то, чего не понимаем.»)

Особенности взаимодействия: Молчаливая, любопытная

Доступные ресурсы: Армия Глубоководья и мобилизованные войска

Леди Лаэраль [Lady Laeral Silverhand] появляется, начиная со второго Совета Глубоководья. В этот момент она становится Открытым Лордом Глубоководья [Open Lord of Waterdeep]. Она является одной из Семерых Сестёр [Seven Sisters] - легендарных, практически бессмертных героев, которые, как известно, были благословлены Мистрой [Mystra] (Некоторые даже считают, что они являются дочерьми богини.) Её колдовское умение впечатляет, однако оно начинает ослабевать, и она в последнее время больше сосредоточена на политической мощи, нежели на магии. Лорды в Масках Глубоководья [Masked Lords of Waterdeep] избирают её в качестве преемника Дагульта Неверэмбера [Dagult Neverember] между первым и вторым заседаниями совета Глубоководья, что делает её лидером Альянса Лордов.

Лаэраль Сильверхэнд привносит многовековой лидерский опыт и впечатляющую репутацию в переговоры. Превосходный дипломат, она владеет словом так, что запросто может ранить или успокоить при помощи слова. В качестве Открытого Лорда Глубоководья, она имеет большое влияние на всех представителей собрания, кроме Дагульта Неверэмбера, уверенного, что она подстроила его свержение с позиции Открытого Лорда.

Главная забота Лаэраль – удержать всех участников за столом переговоров и убедиться, что и результатом каждой дискуссии совета становится конкретное действие. Тем не менее, она не горит желанием предоставлять войска для битвы. Ей хорошо известны ужасы войны, и она прекрасно понимает, что земли, представляющие Альянс Лордов, нуждаются в своих войсках для защиты своих людей. Только будучи убежденной, что Культ Дракона вероятнее всего преуспешет в призыве Тиамат, она изменит свое мнение. Однако, она доверит лидерство путешественникам только в том случае, если их действия в операциях и за столом переговоров впечатлят её.

Если путешественники склонят Лаэраль на свою сторону, она будет хорошо отзываться о группе во время между собраниями совета. Поддержка лидера Альянса Лордов увеличит статус группы в глазах всех прочих фракций, даруя дополнительные бонусы. Смотри эпизод «Совет Глубоководья» и Карточка Счёта Совета [Council Scorecard] (приложение С) для более подробной информации.

Лорд Дагулт Неверэмбер

Законопослушно нейтральный чужчина человек воин

Идеалы: умеренность, ответственность («Простому люду нужны крепкие лидеры, способные защитить их - и сделать что должно, пусть даже это будет чем-то неприглядным.»)

Особенности взаимодействия: Честен

Доступные ресурсы: Мобилизованные войска Невервинтера и наёмники со всего света

Лорд Неверэмбер носит множество титулов и несколько корон. Во время первого собрания, он является Открытым Лордом Глубоководья, Лордом Защитником Невервинтера и лидером Альянса Лордов. Его внешность соответствует такому образу с впечатляющими титулами: высокий и широкоплечий, с густой бородой и распущенными волосами, напористый. Его редко мож-

но увидеть без кубка с крепким спиртным напитком, он мастер манипуляций, выглядит и ведёт себя так, как это подобает королю.

Сильный и решительный, Дагулыт всегда действует во благо своего царства и своих подданных, и в процессе постоянно наращивает власть и богатство. К несчастью для него, Лорды в Масках Глубоководья недавно решили заменить его в качестве Открытого Лорда. Лаэраль Сильверхэнд, его преемник, она получает этот титул во время второго совета Глубоководья.

Дагулыт требует порядка и вознаграждает дисциплину, однако он прагматичный и прежде всего ориентируется на результат. Он знает, что ничего не приходит, если не приложить для этого усилий, и, если это потребуется, нужны будут жертвы. Неумолимый в своих действиях, он никогда не останавливается вплоть до достижения своих целей. Он будет использовать все средства, находящиеся в его распоряжении до тех пор, пока они могут быть оправданы законом, даже если такое оправдание должно быть найдено в давно забытых законах, которые уже не применяются.

Во время первого собрания совета, ресурсы Лорда Дагулыта истощены значительными инвестициями, которые были направлены им на восстановление Невервинтера и поддержание влияния в Глубоководье. Он поддерживает идею объединения ресурсов Альянса Лордов, так как волнуется, что ни одна из его инвестиций не переживёт грядущую катастрофу без поддержки. К моменту второго заседания его подход меняется. Хотя потеря Глубоководья позволяет ему консолидировать свои ресурсы, Дагулыт недолюбливает Лаэраль за то, что та заняла его пост. Тем не менее, он не даёт своим чувствам затмить свой разум, намеренно стараясь доказать, что он более подходящий лидер, поддерживая путешественников и занимая устойчивую руководящую позицию в совете.

Посол Коннрад Бронэнвил

Законопослушно добрый мужчина щитовой дварф воин

Идеалы: Честь, уважение («Верная секира, твёрдая рука, держащая её, и честный бой - вот всё что нужно нам, дварфам, чтобы разобраться с этой небольшой проблемкой.»)

Особенности взаимодействия: Вспыльчивый, подозрительный

Доступные ресурсы: Дварфийские солдаты, военные и осадные машины дварфийского производства

Сын Банака Бронэнвила [Banak Brawnnavil] и бывший король Мифрилового Зала [Mithral Hall], Коннрад совершил долгое путешествие из Мифрилового Зала, чтобы выступить в качестве посла дварфов Севера, включая Цитадель Адбар [Citadel Adbar] и Цитадель Фелбарр [Citadel Felbarr].

Даже несмотря на то, что Коннрад ненавидит драконов, дьяволов и сектантов, он упрям как осёл, и не направит свои войска никуда кроме как себе на родину. Королевства дварфов на севере потеряли много народа в недавние годы и оставшиеся дварфы борются за то, чтобы удержать лишь недавно возвращенные себе древние земли. Он знает о путешественниках только понаслышке и желает неоспоримых доказательств того, что они обладают должной отвагой и харизмой, чтобы повести за собой солдат и дварфов прежде, чем принимать серьёзное решение. Как и Онтарр Фрум из Ордена Перчатки, Коннрад хорошо реагирует на смелую демонстрацию героизма. Однако он будет глубоко ранен самой незначительной вещью против дварфов или вмешательством персонажей в личные дела дварфов. От его реакции на путешественников зависит то, как он будет голосовать на четвертом заседании совета.

Маршал Ульдер Рейвенгард

Законопослушно нейтральный мужчина человек воин

Идеалы: Ответственность, слава («Мне доверена безопасность тысяч жизней и я не обману этого доверия, не смотря на мои личные желания.»)

Особенности взаимодействия: Честен

Доступные ресурсы: Бойцы Пылающего Кулака и эксперты, готовые тренировать мобилизованные войска

Ульдер Рэйвенгард глава Пылающего Кулака [Flaming Fist], вооружённых сил Врат Балдура. Он обладает самой большой военной смекалкой среди всех в совете (и вероятнее всего, во всём Альянсе Лордов). Он может также собрать больше всего солдат, чем любой другой делегат и не преминет упомянуть об этом. Его место - во главе военного совета и на передовой, однако он займёт это место только в том случае, если группа заслужит его доверие.

Рэйвенгард - суровый воин, ориентированный на дисциплину и результат. Поднявшись до самого верха иерархии Пылающего Кулака мощью своего клинка и остротой ума, ему, порой, недостаёт утонченности и тактичности, однако он обладает непоколебимой приверженностью закону. Ему удобнее работать с солдатами, и он привык отдавать приказы, которые исполняются без лишних вопросов.

Несмотря на то, что Врата Балдура все ещё восстанавливаются после разрушений, которые навлекло воскрешение внутри города Баала, бога убийств - эта метрополия остается одним из наиболее густонаселенных, богатых и могущественных городов. Рэйвенгард считает своим долгом прежде всего защищать город, и истощенные резервы Пылающего Кулака нужны прежде всего для восстановления города и поддержания в нем порядка. Впрочем, он бы хотел видеть Пылающий Кулак возглавляющим борьбу против Культа Дракона только для того, чтобы отвести защитникам Врат Балдура роль, подобающую величайшему городу Фаэруна. Эта возможность получить славу делает Рэйвенгарда восприимчивым к манипуляциям путешественников до тех пор, пока их планы и решения сулят стабильность и дисциплинированность.

Король Меландрах

Нейтральный мужчина дикий эльф воин/друид

Идеалы: Равновесие, нация («Мы, эльфы когда-то были величайшей цивилизацией, украшением Фаэруна и мой народ - наследники этой истории. Я не буду растрачивать нашу убывающую силу.»)

Особенности взаимодействия: спокойный, высокомерный.

Доступные ресурсы: эльфийские мистические рыцари.

Король Туманного Леса [Misty Forest] является представителем эльфов из Туманного Леса и из Высокого Леса [High Forest]. В то время, как его сыновья Алагартас [Alagarthas] и Неронвейн [Neronvain] несдержанны в своих устремлениях, Меландрах является более осмотрительным. Он возглавлял эльфов Туманного Леса со времен ещё до того, как большинство из их рода покинули свои земли во времена Исхода [Retreat]. Несмотря на годы дискуссий и медитаций, которые предшествовали этому, Меландрах считает это опрометчивым решением, и он, по понятным причинам, не решается предпринимать каких-то внезапных действий.

Во время встреч в совете, Меландрах последовательно настаивает на осторожности и получении большего количества информации, и не похоже, чтобы что-то из сказанного путешественниками на него как-то повлияло. Ситуация меняется, когда выясняется, что его пропавший сын Неронвейн стал на сторону культа в качестве Говорящего с Зелёными Драконами.

ТЭРН «ЗАКЛЯТИЯ ГРОМА» ХОРНБЛЕЙД.

Законопослушно добрый мужчина человек маг.

Идеалы: Логика, высшее благо («Просчитанные риски необходимы для того, чтобы победить в этой войне, и никто не сможет выйти сухим из воды»)

Особенности взаимодействия: Вдумчивый, любопытный.

Доступные ресурсы: армия Сильвермуна [Silverymoon] (Рыцари в Серебре) и войска ополчения Сильвермуна.

Тэрн Хорнблейд [Taern Hornblade] прожил необычайно долгую жизнь употребляя зелья долголетия. Волшебник возглавлял Сильверимун много лет в качестве верховного мага, но в конце концов уступил его контроль Метраммару [Methrammar], лидеру городской армии и сыну наиболее известной правительницы города, Аластриэль [Alustriel]. Несмотря на то, что Метраммар остается лидером Сильверимуна и членом Альянса Лордов, он слишком прямолинеен и откровенен, чтобы успешно выступать в роли дипломата. По этой причине, Тэрн был послан в Совет Глубоководья вместо него.

Сильверимун обладает большой армией и множеством волшебников, которые бы оказали великую поддержку в грядущей битве, но Тэрн жил так долго не потому, что был безрассуден. Он является одним из наиболее осторожных делегатов, памятуя, что Сильверимун уже отбивался от драконов, благодаря своей мощной защите. Опасаясь, что выделение солдат на борьбу против Культа Дракона может ослабить город, Тэрн хочет знать, что группа будет бережно относиться к солдатам, которых он одолжит для коалиции. По этим причинам, он собирает максимально возможное количество информации о путешественниках и других потенциальных союзниках.

СЭР ИСТЕВАЛЬ

Законопослушно добрый мужчина человек паладин

Идеалы: Традиции, честь («Против Тиамат мы либо стоим вместе, либо падём по одиночке. Кто встанет рядом с Кормиром?»)

Особенности взаимодействия: Честен, непреклонен, мудр

Доступные ресурсы: Мощь Кормира, включая рыцарей Пурпурного Дракона и Боевых Волшебников

Сэр Истеваль это бывший искатель приключений и Рыцарь Пурпурного Дракона Кормира [Purple Dragon Knight of Cormyr]. Несмотря на то, что он не является действующим членом Альянса Лордов, он присутствует в Собрании Глубоководья в качестве номинального представителя альянса от Даггерфорда [Daggerford]. Это небольшое поселение немногим может помочь в борьбе против Культа Дракона, однако, на самом деле, Истеваль был подослан Кормиром для того, чтобы выяснить, что за война затевается на его западных границах.

Истеваль слишком сильно уважает остальных делегатов, чтобы скрывать эту информацию от них. Он заверяет присутствующих, что его верность Даггерфорду, Кормиру и Альянсу Лордов и всему доброму люду не противоречат друг-другу. Такой откровенный подход, тем не менее, вызывает бурю негодования среди прочих делегатов, и путешественники должны приложить руку к тому, чтобы Истеваля не прогнали из совета.

Ветеран-драконоборец Истеваль имеет на ноге рану, которая не может быть исцелена магически. Он путешествует с тростью сделанной из кости зеленого дракона, который нанёс ему это увечье. Этот паладин может быть отличным источником знаний о драконах, но его советы всегда осторожны. Он считает своё увечье напоминанием от своего бога Латандера об опасности высокомерия. Как и полагается по этике своего покровителя, Истеваль решил использовать свое ранение, как причину для того, чтобы вдохновлять на подвиги других, в то время, как его звезда затухает. В эти времена, когда миру нужны герои, он не лжёт, когда ему напоминают, что ему следует наблюдать за битвами со стороны.

Истеваль верит в героев, которые могут разжечь своими деяниями праведность в остальных и повернуть вспять наступающую тьму. Видение такой искры в героях делает паладина одним из сильнейших сторонников героев на собрании в Глубоководье до тех пор, пока группа находится на праведном пути.

Сэр Истеваль имеет много общего с Онтарром Фрумом из Ордена Перчатки. Эти двое являются потенциальными сторонниками во многих вещах, что беспокоит некоторых других членов Альянса Лордов.

ЖЕНТАРИМ

Жентарим [Zhentarim] - также известный как Чёрная Сеть [Black Network] - это вольное объединение купцов, наёмников и злоумышленников. В народе Жентарим известен как организация, к которой обращаются, если хотят нанять лучших охранников или наёмников. И даже если товар запрещён или цели, за которые придётся сражаться - сомнительны, Жентарим не будет против.

Принадлежность к Жентариму может быть выгодна наемникам, вора и плутам всех мастей. Вероятно, что путешественники в вашей кампании могут стать членами организации, но, как и большинство прочих обитателей Фаэруна, они не будут обладать полным знанием об операциях Жентарима или об их целях.

На самом деле, и это известно лишь немногим, главы Жентарима представляют из себя круг злодеев, в числе которого есть даже монстры, стремящихся приложить кровавую длань Черной Сети в каждое убийство, в торговлю на чёрном рынке и в каждую незаконную сделку, которые происходят по всему Фаэруну. Криминальные связи организации проникают в каждый большой город и воровские гильдии в Западном Сердцеземье [Western Heartlands] и вдоль всего Побережье Меча. Везде, где чеканка монет подорвана подделкой, везде, где происходящий и возникающий бизнес переезжает своих давно ведущих дело конкурентов, и везде, где политическая борьба превращается в широкоформатное запугивание оппонентов, можно смело утверждать, что это дело рук Жентарима.

Впрочем, участие в массовой коррупции и желание видеть Тиамат правящей - это две разные вещи. Жентарим не питает иллюзий по поводу того, что значит возвращение Королевы Драконов для их планов. Желая тайной власти над миром, управления им из тени по своему желанию, лидеры Черной Сети не желают становиться агентами на побегушках для каких-то мелких божков и их драконьих армий.

Такие взгляды делают Жентарим интересным дополнением для возможных союзников персонажей. При нормальном стечении обстоятельств, Арфисты, Альянс Лордов, Орден Перчатки и Изумрудный Анклав избежали бы связей с Черной Сетью, и скорее всего, арестовали бы их эмиссаров. Однако, кризис созданный Культом Дракона непошажен. Все ресурсы, которые могут быть собраны понадобятся в финальной битве против культа, и нельзя игнорировать сеть шпионов, убийц, и армии наемников Жентарима.

Даже в то время, как судьба мира и собственное будущее Жентарима висит на волоске, орден требует оплату за свои услуги, и там, где риск становится более крупным, плата соответственно растет. Такое отношение, свойственное наемникам, не нравится Альянсу Лордов, однако он - единственная группа, способная оплачивать услуги Черной Сети. Герои могут повлиять на мнение других фракции, если сумеют воспользоваться шансом и купить полную верность Жентарима в последующем эпизоде 7.



В конце концов, слишком многое поставлено на карту в этой борьбе и Жентарим будет действовать против культа независимо от того заплатили ли им. Однако, если другие фракции захотят узнать о том, как Жентарим ведет войну против культа, это обойдется им в копеечку. Если Жентарим сражается сам по себе, они атакуют, выбирая цели и время по своему усмотрению.

По крайней мере одна из миссий Черной Сети выполняется без оплаты. Не предупредив никого, за пределами Жентарима, один из их агентов проник в культ и пробрался достаточно близко к Говорящему с Драконами Варраму для того, чтобы украсть Маску Белого Дракона. Эта кража запускает последовательность событий, которая достигает кульминации в части с Варрамом в эпизоде Смерть Говорящим с Драконами.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЖЕНТАРИМА

Агенты Черной Сети — это полезные неигровые персонажи [NPC], которых вы можете ввести в приключение в нужный момент. Персонажи, которые играли в Клад Королевы Драконов, уже встречались с одним из членов Черной Сети - женщиной гномом Джэмной Глимсильвер [Jamna Gleamsilver]. Если персонажам нужна информация или снаряжение, которое они не могут получить никаким другим путем, поиски и встреча с агентом Жентарима это легкий способ для вас предоставить им искомое.

Типичный агент Черной Сети — это способный путешественник без лишних моральных предубеждений. У некоторых Жентаримов имеются компаньоны - крылатые змеи, которые передают сообщения в свитках, позволяя агентам поддерживать друг с другом связь.

Хотя в целом Жентарим против планов культа, не все в Черной Сети разделяют эти взгляды. Множество агентов Жентарима уверены, что победа культа неизбежна и выступая против культа Жентарим рискует потерять всё. Если события идут слишком гладко для героев, вы можете ввести в игру несколько агентов Черной Сети для того, чтобы внести смятение в планы персонажей в самый неожиданный момент.

РАЙАН НАЙТШЕЙД

Законопослушно злая женщина тифлинг колдун

Идеалы: Логика, жадность («Я уверена, что мы сможем прийти к соглашению, устраивающему все стороны. Если же нет, у нас есть иные способы уладить эту проблему.»)

Особенности взаимодействия: Вежлива, меркантильна, беспощадна

Доступные ресурсы: Убийцы и наёмники

Райан член Жентарима, посланница Черной Сети появится на третьем собрании совета. Она будет сидеть за столом в качестве особого советника Лорда Неверэмбера и о её причастности к Жентариму ничего не будет упоминаться. Тем не менее, ни она, ни Лорд Неверэмбер не попытаются отрицать или скрывать её принадлежность, если персонажи спросят, почему присутствует Райан.

Черная Сеть поддерживает любые планы, которые увеличивают вероятность поражения культа. Любой и все альянсы хороши, как и любые отношения, если они увеличивают стратегические ресурсы Альянса. Райан не интересуется моральной сторона вопроса, и черные деяния не влияют на её отношение к группе. Ей не нравятся когда любой из говорящих с драконами берётся в плен живым, опасаясь могущества таких опасных фигур, она сомневается в успешности попыток перемазать их на свою сторону или допросить. Она выступает за однозначную казнь и допрос трупа с соответствующими ритуалами и уничтожение тела для того, чтобы предотвратить его воскрешение.

Черная Сеть остается неопределёвшейся вплоть до финального совета. Если группа заслужила уважение Жентарима, они предоставляют свои услуги по номинальной цене. Однако подобное поведение, вероятнее всего будет неприемлемым для большинства других фракций. В отличие от прочих фракций, верность Жентарима может быть куплена вне зависимости от их уважения к персонажам, если группа может обговорить условия оплаты, которую организуют другие фракции.

МЕТАЛЛИЧЕСКИЕ ДРАКОНЫ

Добрые драконы Фаэруна также слышат зов *Драакхорна* и понимают, что это значит. Зная, что судьба мира висит на волоске, добрые драконы предпримут действия для того, чтобы противостоять возвращению Тиамат. Однако, ещё неизвестно, будут ли они координировать свои атаки с фракциями гуманоидов Побережья Мечей или нападут на своё усмотрение, не заботясь о судьбе младших рас.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ МЕТАЛЛИЧЕСКИХ ДРАКОНОВ

Металлические драконы выступают против культистов у Колодца Драконов, но они могут быть намного более эффективны, если их атаки будут координироваться в рамках общего плана битвы. Более того, если их можно будет включить в альянс Совета Глубоководья они смогут оказать помощь в защите территорий гуманоидов от разрушительных рейдов культистов. Подробнее это описано в 6 эпизоде.

ГИГАНТЫ

Несмотря на то, что многие гиганты решили присоединиться к Культуре Драконов, большинство из них помнят древние войны между гигантами и драконами с горечью и ненавистью. Истории о расправах, кровавых боях и смертях подпитывают ненависть гигантов к драконам, однако расы гигантов сами себе хозяева. Поэтому они с трудом взаимодействуют с расами тех, кто меньше их. Даже если добрые гиганты осознают необходимость и мудрость объединения сил с меньшими народами, они часто сопротивляются этой мысли из гордости до тех пор, пока кто-нибудь или что-нибудь не заслужит их уважения.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ГИГАНТОВ

Вовлечение гигантов в союз против Культа Дракона может быть организован нейтральным персонажем (вероятнее всего членом Арфистов или Изумрудного Анклава), если персонажи завершили приключение *Клад Королевы Драконов*, заведя Поднебесным Замком, предложение вернуть его гигантам (как между сценами), так и в сценариях которые вы можете добавить сами) даёт их гарантированную поддержку против Культа Дракона. Присутствие гигантов в финальной битве даст громадное превосходство силам в борьбе против культа.



Эпизод 1: Совет Глубоководья

Пробуждение *Тиамат* начинается сразу же после завершения *Клада Драконьей Королевы* [Hoard of the Dragon Queen] и предполагает, что персонажи вернулись в Глубоководье [Waterdeep] в итоге этого приключения. Находясь в городе, персонажей вызывают на первое собрание Совета Глубоководья. На собрании, они слышат звуки древнего Драакхорна [Draakhorn], предвещающие следующий этап воплощения замыслов Культа Дракона [Cult of the Dragon]. (См. приложение В для детальной информации про Драакхорн, но не раскрывайте эту информацию пока игроки не сыграют эпизод «Море Движущегося Льда».)

Начало приключения

Пробуждение Тиамат начинается в Глубоководье. Если вы играли в *Клад Драконьей Королевы*, то персонажи могут добраться до Сияющего Города [City of Splendors] после того, как Поднебесный Замок [Skyreach Castle] разбился в конце того приключения. Если вы не играли *Клад Драконьей Королевы*, или Поднебесный Замок не разбился, или персонажи отправились куда-либо ещё кроме Глубоководья после того, вам следует привести группу в Глубоководье, для того, чтобы начать это приключение.

Достаточно просто сделать это, просто сказав игрокам, что их персонажи направились в Глубоководье, но если вы подозреваете, что это не удовлетворит вашу группу, вы можете избежать отыгрыша длительного путешествия, воспользовавшись следующими сценариями.

В начале сессии, персонажей настигает ворон. Птица является частью цепочки *животных посланников*, отправленных союзниками Леосина Эрланта [Leosin Erlanthar] из Изумрудного Анклава [Emerald Enclave].

Ворон приземляется в дюжине шагов от вас и смело подпрыгивает поближе, отрывая плоский свёрток непромокаемой кожи, привязанный к его груди. Он загадочно разглядывает вас несколько мгновений, после чего произносит знакомым голосом: «Леосин Эрланта шлёт вам сердечнейшие поздравления! Будьте добры воспользоваться подарком, принесённым этой птицей, чтобы встретиться со мной в Глубоководье как можно скорее.»

Птица терпеливо ждёт, пока кожаный свёрток не снимут с её сбури. Свёрток содержит аккуратно сложенный свиток телепорта [teleport scroll] и последовательность знаков и печатей, ведущую на перманентный круг телепортации в Глубоководье. Круг может быть расположен в храме, государственном здании или любом другом месте по вашему выбору. Если группа насчитывает более шести персонажей, свёрток содержит два свитка. Если ни один из персонажей не может воспользоваться свитком телепорта, им придётся искать НИПа, который может сделать это для них. Но помните, что не стоит всё слишком усложнять.

Обратно в Глубоководье

Могущественнейшие фракции Побережья Мечей понимая значимость возможного возвращения *Тиамат*, готовы сотрудничать друг с другом. Доверие друг к другу даётся им не легко. Но даже орденам и организациям, конфликтовавшим ранее, легко понять суть «врага моего врага».

Чтобы скоординировать свои усилия против Культа Дракона, фракции отправили важных делегатов на секретные собрания в Глубоководье. Если персонажи играли *Клад Королевы Драконов*, они знают то же о культе, что и все остальные, и их героизм привлёк внимание влиятельных лидеров и обеспечил им место за столом совета. Если вы не играли *Клад Королевы Драконов*, другая группа героев отправилась в Поднебесный Замок и храбро отдала свои жизни, чтобы разрушить крепость. Персонажи же были приглашены на совет из-за своей репутации могучих искателей приключений и потому что совету скорее всего потребуются их услуги.

ЧЕТЫРЕ СОВЕТА

Когда персонажи прибывают в Глубоководье, их встречает агент Арфистов Леосин Эрлантар. Монах объясняет цели совета и сообщает персонажам, что их приглашают на первое собрание - и для того, чтобы совет отблагодарил их за их дела, и чтобы они помогли советом по Культ Дракона. Четыре встречи совета произойдут в переломные моменты кризиса, что приведёт к финальному эпизоду приключения у Колодца Драконов [Well of Dragons].

Во время **первого собрания** совета, всему Побережью Мечей становится известно о том, что дело Культа Дракона продвигается, когда они услышат звук Драакхорна. В дальнейшем персонажи получают зацепки, ведущие к эпизоду 2 или к Варраму, в эпизоде «Смерть Говорящим с Драконами».

Второе собрание совета созывается, чтобы дать отпор возрастающей агрессии драконов. Персонажей попросят расследовать серию разрушительных грабежей в Туманном Лесу [Misty Forest], что приведёт их к Неронвейну в эпизоде «Смерть Говорящим с Драконами». К персонажам также обратится представитель, желающий, чтобы они прибыли на тайную встречу с металлическими драконами, что приведёт к эпизоду 6.

Третье собрание совета будет созвано оценить успехи, достигнутые союзом фракций в борьбе против Культа Дракона. Группу призовут отправиться по двум зацепкам, которые должны привести к ещё большему преимуществу над культом - к кульгисту-отступнику, который предлагает выдать одну из драконьих масок в эпизоде 7 и попытке ослабить мощь изгоев Красных Волшебников в эпизоде 8.

На **четвёртом собрании** Совета Глубоководья, персонажи узнают о том, что замысел Культа Дракона и Красных Волшебников близок к тому, чтобы принести плоды. Силы различных фракций должны сообща готовиться к осаде Колодца Драконов.

На протяжении каждого нового собрания совета, различные фракции будут оценивать действия и достижения группы со своими собственными целями. Персонажи, которые продвигают цели той или иной фракции будут всё больше склонять эту фракцию к тому, чтобы она выделяла всё больше ресурсов на борьбу против культа. Но получение благосклонности у одной фракции может привести к потере таковой у других. Персонажи должны осторожно и взвешенно выбирать между благосклонностью и просьбами различных делегатов, чтобы собрать наиболее мощные силы на борьбу с Тиамат.

Хотя это не идеально подходит всем посланникам, Дворец Лордов в Глубоководье становится местом проведения собраний совета. Альянс Лордов отправил наибольшее число делегатов, и они предпочли цивилизованное место для проведения собраний.

СБОР СОЮЗНИКОВ

Хотя каждая фракция предоставит некоторое количество войск и ресурсов во время финального сражения с Тиамат, объём их поддержки - и на сколько эффективной она будет - зависит от уважения, заслуженного группой у фракции своими действиями. Прежде чем окончательно обязаться участвовать в борьбе, фракция должна быть полностью уверена в том, что угроза, которую представляет культ, значительно важнее всех прочих их забот - и что персонажи являются именно теми, кто должен повести их всех в бой. Более того, то, что ценит одна фракция, может привести к потере уважения другой фракции.

По мере того, как персонажи успешно завершают эпизоды приключения, вам следует следить за тем, как меняется отношение к ним различных фракций с помощью Карточки Счёта Совета (см. Приложение С). См. «Подведение итогов собраний» ниже, для детальной информации.

ЛИДЕРЫ ДЕЛЕГАЦИЙ

Большинство фракций отправили на Совет Глубоководья делегации, состоящие из нескольких важных персон и их помощников. Вообще говоря, лишь лидеры каждой делегации присутствуют на тех собраниях совета, где присутствуют и персонажи. Но, не зависимо от того, как отдельные делегаты могут реагировать на действия персонажей, они также прислушиваются к словам их верных советчиков, не присутствовавших на собраниях. Храбрые и героические действия, которые ценятся лидерами, могут быть плохо восприняты фракцией в целом, если эти действия не совпадают с её принципами.

СОБРАНИЯ СОВЕТА

Формат четырёх собраний совета, приведенный ниже, следует развитию приключения, как это описано в разделе «Обзор». Если события будут развиваться по-другому в вашей кампании, подкорректируйте собрания и их события соответствующим образом. Во время каждого собрания будет приведена краткая сводка отношения различных фракций. Больше информации о фракциях и их делегациях приведено в разделе «Союзники» главы «Введение».

На каждом собрании совета обсуждаются различные факты, которые ведут к эпизодам, которые должны быть сыграны по результатам данного собрания, а также подводятся итоги только что сыгранных эпизодов. В любом случае, больше деталей вы найдёте в конкретных эпизодах.

Два предварительных события помогут подвести сюжет к первому собранию совета: новость об убийстве Артагаста Улбринтера [Arthagast Ulbrinter], одного из Лордов в Масках Глубоководья, и звук *Драакхорна*.

СМЕРТЬ ЛОРДА В МАСКЕ

Не осознанно, Культ Дракона создал одно из ключевых событий в борьбе за разрушение планов Северина - убийство Артагаста Улбринтера, одного из Лордов в Масках Глубоководья и мужа Арфистики Реми Хэйвентри [Remi Haventree of the Harpers]. Новость о недавнем убийстве Артагаста распространилась по Побережью Мечей и ожесточила сопротивление культу в Глубоководье.

В своём горе, Реми Хэйвентри поклялась уничтожить культ и угрозу, которую он несёт Побережью Мечей. Она во многом поспособствовала появлению представителей различных фракций на Совете Глубоководья, заложив фундамент для союза, создание которого теперь должны завершить персонажи.

ЗВУК ДРААКХОРНА

Вскоре после захвата или крушения Поднебесного Замка, Культ Дракона протрубил в *Драакхорн* у далёкого Колодца Драконов. Древней магической реликвией, *Драакхорном* культисты пользовались, чтобы призвать цветных драконов для своего тёмного дела.

Когда персонажи прибывают в Глубоководье, прочтите или перефразируйте следующее.

Неожиданная смена ветра приносит странное беспокойство. Чувство схоже со снижением давления перед тем, как начнётся ужасный шторм, или с лёгкой дрожью земли из-за далёких оползней и землетрясений. Вы не единственные, кто это заметил. Город вокруг вас внезапно неестественным образом затих - ни собачьего лая, ни птичьих голосов. Затихли даже уличные зазывалы.

Тишина длится лишь мгновение, прежде чем обычное звучание Глубоководья возвращается, чтобы скрыть под маской необъяснимое ощущение. Если персонажи отправляются в более тихое место, они замечают беспокойство вновь, из-за того, что гул почти не различим. Также едва заметны стали изменения в поведении животных. Собаки нервничают и злятся, лошади путливы, кошки стали более дикими, а крысы собираются в огромные, смелые стаи. Чувствительные ПМ также попадают под это влияние, становятся нервными, напуганными и нетерпеливыми.

Во время первого собрания совета (или ранее, если персонажи уделяют время расследованию этого странного феномена), персонажи встречают Далу Сильмерхэлв [Dala Silmerhelve] - глубоководскую дворянку. Прочтите или перескажите своими словами следующее, когда персонажи заговорят с Далой.

«Возмущения, которые ощутили по всему Побережью Мечей - это Драакхорн, древнее устройство, чей звук предупреждает драконов по всему Фазруну о грядущих великих событиях. Невозможно точно сказать, что именно значил этот сигнал, но драконы точно его слышали и вскоре отвечают на его зов.»

Леди Сильмерхэлв узнала это от тайного благодетеля своей семьи, древнего бронзового дракона по имени Ниммурх. Она знает чуть больше о *Драакхорне*, но дожидается первого собрания совета, чтобы поведать об этом там. Она наотрез отказывается раскрыть кому-либо источник этих знаний. Это делает Ульдера Рэйвенгарда [Ulder Ravengard], Короля Коннерада [King Conneerad] и Онтарра Фрума [Ontharr Frume] подозрительными на её счёт, но остальные воспринимают секретность как должное. Если неуважительно обращаться с Леди Сильмерхэлв, это может повлиять на то, как Ниммурх будет относиться к персонажам в главе «Воспряньте, металлические драконы».

ПЕРВОЕ СОБРАНИЕ

Приняв приглашение на встречу совета, персонажи отправляются во Дворец Лордов. Представьте Город Чудес и Дворец Лордов так детально или упрощённо, как это будет удобно для вашей кампании.

Как только они прибывают во Дворец Лордов, Леосин Эрлантар проводит группу в секретные покои, где состоится совет. Внешние галереи заполнены дворянами, жарко спорящими о чём-то, и стражей, одетой в униформу городов-государств Севера.

Хотя Эрлантар не был приглашён на совет, Ремаллия Хейвентри [Remallia Haventree] поведала ему, о чём пойдёт речь и зачем пригласили группу. Он сообщает персонажам, что хотя, номинально, все фракции вносили свой вклад в борьбу с Культom Дракона, ни одна из них ещё не сделала какого-либо существенного взноса в это дело.

Слишком много недоверия тяготит фракции, а о ситуации известно совсем мало. Эрлантар думает, что лидерам нужен кто-то, кто укажет им правильный путь - герои, которые уверенно поведут силы Побережья Мечей на борьбу с грядущей тьмой. Он полагает, что персонажам выпал шанс стать именно этими героями. Впрочем, он также говорит, что каждая фракция взвесит каждое слово, сказанное персонажами, и придирчиво изучит каждое принятое ими решение. Что удовлетворит одну группу, может разозлить другую, и весьма сложно будет удовлетворить всех участников совета.

Последствия: Клад Королевы Драконов

Как только вступительное слово было сказано, Дагулт Неверэмбер [Dagult Neverember] подводит итоги сложившейся ситуации, если персонажи не играли *Клад Королевы Драконов*. Рассказ включает в себя планы по призыву Тиамат, возросшее число драконьих набегов под предводительством культа, систему сбора сокровищ, крушение или захват Поднебесного Замка и важность говорящих с драконами и драконьих масок для культа.

Если группа играла предыдущее приключение, Дагулт поясняет, что совет наслышан от Онтарра, Леосина и прочих свидетелей, но представители желают услышать всё от героев, находившихся в самом центре событий. (В этот момент, можно использовать Неверэмбера, чтобы заполнить все пробелы в осведомлённости группы, которые образовались при прохождении *Клада Королевы Драконов* и которые вы считаете необходимым заполнить.)

Большинство фракций признают, что Поднебесный Замок следовало остановить, и они рады тому, что замок пал. Впрочем, некоторые представители Альянса Лордов считают, что непосредственное уничтожение - намеренное или случайное - такого ресурса было несколько необдуманным. Эти инакомыслящие представители полагают, что персонажам было бы лучше дожидаться подкрепления, и лишь после этого атаковать, чтобы захватить замок (не зависимо от того, насколько нереальным сомотрится этот план).

Судьба драконьей кладки также раскалывает мнения. Большинство послов уважают решение уничтожить кладку, считая преимуществом сокращение числа драконов, с которыми в последствии пришлось бы иметь дело. В противовес этому, Арфисты предпочли бы, чтобы яйца были сохранены для торга с родителями этих детенышей, который возможно привёл бы к удержанию этих драконов от сотрудничества с культом. Дагулт предпочёл бы продать эти ценные яйца «ответственным покупателям» с тем, чтобы использовать вырученное золото для найма большего числа войск. Изумрудный Анклав полагает, что цветные драконы являются частью естественного порядка вещей, а значит уничтожение каких-либо драконьих яиц или их молодняка нарушает его баланс. Таэрн Хорнблейд [Taern Hornblade] и Леди Лаэраль Сильверхенд [Laeral Silverhand] полагают, что возможно яйца и можно было бы использовать в качестве заложников, но обе они также признают, что хранить их было бы весьма опасно - а возврат их стал бы ещё опаснее.

Когда обсуждение событий *Клада Королевы Драконов* подойдёт к концу, совет перейдёт к насущным вопросам. Для всех очевидно, что персонажи отлично себя показали в условиях этого кризиса и доказали, что заслуживают доверия. Потому совет наделяет персонажей экстренными полномочиями по расследованию и снабжает письменным подтверждением оного. Эти полномочия гарантируют персонажам доступ к ресурсам и местам, которые они считают необходимыми исследовать, но и налагает на них ответственность перед советом. Если персонажи превысят границы дозволенного или станут вести себя неподобающим образом, их деятельность будет пересмотрена и полномочия будут отозваны.

Как только за персонажами закрепят их полномочия, их ждут первые этапы приключения.

ВСТУПЛЕНИЕ: ВАРРАМ БЕЛЫЙ

Первые шаги Ремалии Хэйвентри против Культа Дракона состояли в том, чтобы подтолкнуть Арфистов бросить все свои силы на дела культа и его наиболее влиятельных представителей. Эти усилия принесли свои плоды и Леосин Эрлантар имеет возможность сообщить группе о передвижениях Варрама, говорящего с белыми драконами культа. Эта зацепка ведёт к событиям части «Варрам Белый» эпизода «Смерть Говорящим с Драконами».

ВСТУПЛЕНИЕ: МОРЕ ДВИЖУЩЕГОСЯ ЛЬДА

Звук Драакхорна тяжким грузом легло на всех лидеров Побережья Мечей. В поисках информации об этом устройстве и его местонахождении, группе придётся отправиться в экспедицию на ледяной Север, что приведёт к событиям эпизода 2.

ВТОРОЕ СОБРАНИЕ

На втором собрании Совета Глубоководья персонажи познакомятся с двумя новыми лицами. Лорда Неверэмбера будет заменять Леди Лаэраль Сильверхенд, которая расположится во главе стола совета. Дагульг сидит по правую её руку, рядом с человеческой женщиной, представленной как Элия (см. ниже).

Делегаты обсудят набеги в различных, подконтрольных им землях, после того как получат отчёт персонажей, что создаст атмосферу постоянной активности культа и даст чётко понять, что ситуация всё дальше усугубляется.

ПОСЛЕДСТВИЯ: ВАРРАМ БЕЛЫЙ

В ответ на судьбу говорящего с драконами Варрама, Арфисты и Таерн будут расстроены, если дварф был убит без допроса, а Коннрад недоволен тем, что его не захватили и не получится сделать из него пример, осудив по дварфийским законам. Впрочем, хотя все были бы удовлетворены его захватом, Изумрудный Анклав остался бы не слишком рад этому, полагая, что его захват лишь усложнит дело. Варрам ранее демонстрировал готовность нарушать природный порядок вещей, а суд над ним был бы не только излишен, но и мог возможно дать возможность негодяю сбежать.

ПОСЛЕДСТВИЯ: МОРЕ ДВИЖУЩЕГОСЯ ЛЬДА

Магическое Братство [Arcane Brotherhood] являются могучими союзниками, и все остаются довольны, если группе удастся добиться их расположения - за исключением Ордена Перчатки [Order of the Gauntlet]. Онтарп Фрум знает, что Магическое Братство не следит за тем, какого характера исследования ведут его члены и что в их рядах немало злых волшебников. Приведя Магическое Братство в союз сил персонажи не утратят уважения Фрума, но и не приобретут дополнительных баллов.

ВСТУПЛЕНИЕ: НЕРОНВЕЙН

Делаан Винтерхаунд [Delaan Winterhound] из Изумрудного Анклава принимал участие в расследование недавних нападений драконов в Туманном Лесу [Misty Forest]. Король Меландрах [King Melandrach] развеивает беспокойство Делаана, говоря, что нападения драконов прекратились с тех пор, как эльфы увеличили количество своих патрулей и укрепили свои позиции. Открытие истины приведёт персонажей к части «Неронвейн» эпизода «Смерть Говорящим с Драконами».

ВСТУПЛЕНИЕ: ВОСПРЯНЬТЕ, МЕТАЛЛИЧЕСКИЕ ДРАКОНЫ

Во время совета, персонажей представят серебряному дракону Отаарилиаккарнос [Otaaryliakkarnos], в её человеческой личине Элии. Она передаёт приглашение от металлических драконов на их собственный совет и Совет Глубоководья просит персонажей принять его, что приведёт к эпизоду 6.

ВСТУПЛЕНИЕ: РАЗВЕДКА

К этому времени, персонажи должны бы уже знать, что финал будет разворачиваться у Колодца Драконов. А значит это повод устроить разведку и узнать, каковы силы противника.

В этот момент может произойти одно или несколько сторонних событий, как, например, встреча с извергами-противниками освобождения Тиамат из заключения, или одно из нападений культистов.

Также эта миссия должна показать персонажам, что им нужны все доступные и недоступные им силы, чтобы противостоять Культуре в финальной битве, и дать необходимый мотив для объединения фракций, драконов и других сил на общую борьбу.

ВСТУПЛЕНИЕ: БОЛЬШИЕ ДРУЗЬЯ

На втором собрании, кроме представителя металлических драконов может также появиться посол со стороны гигантов, представляющий интерес тех из них, кто готов выступить против Культа Дракона, если совет также удовлетворит их условия.

Таким представителем может стать Благоткас, если он пережил события *Клада Королевы Драконов* и находится в хороших отношениях с группой. Или это место может занять описанный в части Введения о Гигантах Харшнаг, если Благоткас погиб или по другим причинам не уместен в вашем приключении.

Требования гигантов и приключения, на которые отправится группа для их выполнения, могут включать в себя захват другого замка, похожего на Поднебесный; переправка этого или похожего замка, или другого важного для гигантов груза в определённое место; обнаружение и возврат предмета и другие приключения, которые могут происходить с группой в пути.

Если вы решите использовать гигантов в приключении, стоит включить их в Карточку Счёта Совета и подкорректировать требуемые значения для гарантии их поддержки (см. «Подведение итогов собраний» ниже).

ТРЕТЬЕ СОБРАНИЕ

Третье собрание совета вновь представляет новые лица - тифлинг Райан Найтшейд [Rian Nightshade], представленная в качестве специального советника Лорда Неверэмбера. Более внимательные персонажи заметят, что некоторые присутствующие на собрании - включая сера Истеваля [Sir Isteval], Онтарпа Фрума и посла Бронэнвила [Ambassador Brawnnavil] - демонстративно игнорируют тайного посла Жентарима [Zhentarim], которая ничего не говорит, если к ней не обратится кто-то из группы.

ПОСЛЕДСТВИЯ: НЕРОНВЕЙН

Новость о том, что нападения драконов прекратились в эльфийских лесах встречена с благодарностью всем советом. Впрочем, Король Меландрах реагирует ледяной яростью на новость о предательстве его сына, Неронвейна. И хотя он всё ещё сомневается, стоит ли отправлять эльфов в бой в первых рядах, он больше и не препятствует переговорам. Его прагматизм говорит о том, что он более не испытывает опасений на счёт героев, которые собирают союз из Красных Волшебников, гигантов и даже дьяволов, на борьбу с Культурой Дракона - его устраивает то, что они выступают в первых рядах, закрыв собой эльфов в грядущей битве.

ПОСЛЕДСТВИЯ: ВОСПРЯНЬТЕ, МЕТАЛЛИЧЕСКИЕ ДРАКОНЫ

Всех делегатов впечатлило то, что группа заручилась поддержкой металлических драконов, не смотря на то, что их фракция запросила некоторых подношений. Добрые драконы мудрые и справедливые существа и их отношение к группе сильно поднимает их оценку в глазах всех представителей совета.

Король Меландрах негодует, если персонажи соглашаются принести извинения за мифал Драконьей Ярости [Dracorage mythal]. Он приносит извинения так как того требует честь, но недоволен группой за то, что она заставляла его это сделать. Коннрад Бронэнвил также не рад, если подношение будет сделано в ответ на древние дварфийские драгонмуты. Традиция драгонмутов спасла когда-то не мало жизней и тот факт, что один из металлических драконов был ранен свидетельствует лишь о его неподобающем поведении. Дварфы не станут терпеть неподобающего поведения драконов, какого бы цвета они ни были.

Лишь разменивая части клада, награбленного культом, некоторые фракции могут участвовать в подношении. За каждое сделанное подношение обведите отрицательную иконку (-) одного представителя в следующем порядке: Дагулт Неверэмбер, Коннрад, Меландрах, Леди Лаэраль, Ульдер Рэйвенгард, Таэрн Хорнблейд, Арфисты, Сер Истеваль и Орден Перчатки [Dagult Neverember, Connerad, Melandrach, Lady Laeral, Ulder Ravengard, Taern Hornblade, the Harpers, Sir Isteval, and the Order of the Gauntlet]. На отношение Изумрудного Анклава не влияют подношения, так как организация не слишком страдала от драконьих набегов.

В качестве эффекта от того, на сколько сильное персонажам удалось произвести впечатление на драконий совет, им открывается возможность выбора и расположения драконов, которые поручились помогать совету фракций. Драконы, выделенные делегатам от Альянса Лордов, назначаются на защиту столицы территорий вышеозначенного делегата.

Драконы, назначенные Арфистам, будут использоваться для разведки. Орден Перчатки отправляет драконов в город Эльтурел [Elturel], а Изумрудный Анклав - на защиту древнего дреанта по прозвищу Дерево-Прадед [Grandfather Tree]. Группа может распределить драконов по конкретным регионам. В таком случае, дракон оберегает область радиусом в 100-миль, останавливая там драконьи набеги.

ВСТУПЛЕНИЕ: БАШНЯ КСОНТАЛА

В разгар встречи, персонажам открывают информацию, что один из высокопоставленных членов Культа Дракона собирается покинуть его и что культист предлагает драконью маску, как часть платы за помощь. Хотя предложение может оказаться западней, совет считает, что риск того стоит. Отступник прячется в крепости, известной как Башня Ксонтала, недавно захваченной культом. Так как шансы небольшой группы проникнуть в башню выше, чем у значительных сил, персонажей просят взяться за это дело, что ведёт к событиям эпизода 7.

ВСТУПЛЕНИЕ: МИССИЯ В ТЭЙ

Красные Волшебники являются неотъемлемой частью плана культа по призыву Тиамат, но Красные Волшебники союзные Культу Дракона являются изгоями и никак не связаны с Тэем. Тэйские Красные Волшебники обращаются к Совету Глубоководья с просьбой отправить своих послов в Тэй, где они должны будут убедить наиболее искушённых магов Фаэруна примкнуть к силам Побережья Мечей во имя общего блага. Это приведёт к событиям эпизода 8.

ЧЕТВЁРТОЕ СОБРАНИЕ

Четвёртое собрание совета станет последним, на котором будут присутствовать и лидеры делегаций, и персонажи. Сотни цветных драконов были замечены близ Колодца Драконов и настало время финального удара. В конце совета делегаты примут окончательные решения о поддержке группы в сражении, если они ещё не сделали этого ранее.

ДРАГОНМУТЫ [DRAGONMOOTS]

Гордая, не проходящая традиция Драгонмутов обычно поминается за пиршественным столом. В древности, драгонмут созывали (по средствам дварфа-гонца от одного клана к другому), когда глава дварфийского клана решал, что конкретный дракон слишком досажает, чтобы его просто оставили в покое и слишком силён, чтобы выступить против него одним только кланом.

В большинстве драгонмутов участвовали два или три клана дварфов - старейшины кланов встречались, чтобы решить, как бороться с этим конкретным драконом и как делить его клад, после того, как будет одержана победа (ведь именно победами чаще всего заканчивались такие предприятия). Искателей приключений из кланов просили вести атаку, которую подкрепляли топоры старых дварфов, желающих умереть в бою и сила испуга молодняка, желающего доказать, что они достойны в глазах клана стать воинами.

Старейшины кланов поощряли драгонмуты, для того, чтобы дварфийские кланы могли встречаться, пировать, обсуждать торговлю друг с другом, «на людей посмотреть, да себя показать» (отмечая схожесть и отличия важных дварфов для дальнейшей дипломатической пользы). Случалось, что для победы над отдельными вирмами требовалось не менее семи кланов, и не раз один дракон уничтожал выступившую против него силу.

Традиция драгонмутов пошла на спад, когда дварфы уменьшились числом до того, что более не решались выступить против драконов в открытую (не считая «банд безумных искателей приключений»), а некоторые старейшины дварфийских кланов стали слишком подозрительны к другим дварфам и не готовы были более рисковать собираться где бы то ни было, чтобы поддержать будущие выступления. Хотя, это не помешало некоторым кланам восстановить старую традицию не так давно, во времена Драконьей Ярости [Rage of Dragons], из-за Громогов Благословения [Thunder Blessing], которое умножило число их воинов.

источник:

<http://archive.wizards.com/default.asp?x=dnd/ex/20060802b>

ПОСЛЕДСТВИЯ: БАШНЯ КСОНТАЛА

В удобный момент во время собрания совета, Райан Найтшейд обращается к персонажам с просьбой приватной беседы. Она объясняет, что она посол Жентарима, и Чёрная Сеть имеет определённый интерес в текущих делах. Она сетует на колебания других фракций, заявляя, что Жентарим готов действовать немедленно и без колебаний - если группа поможет устроить приемлемые условия вознаграждения за поддержку Жентарима.

Райан отмечает, что Жентарим остро заинтересован в Башне Ксонтала. Право владения башней всё ещё обсуждается советом, но тифлинг желает договориться непосредственно с группой, которая может объявить себя владельцами по праву завоевания. Жентарим готов перекупить интерес группы в вопросе обладания башней за 50000 зм, и Райан, чтобы подсластить сделку, может добавить к ней зелье большего лечения [potion of greater healing], зелье силы ледяного гиганта [potion of frost giant strength] и свиток землетрясения [scroll of earthquake]. Цена может существенно возрасти, если группа выторгует приемлемые условия у других фракций за поддержку Жентарима - дополнительно, до 25000 зм на ваше усмотрение.

Последствия: Миссия в Тэй

Любой союз с Красными Волшебниками - это палка о двух концах. Более прагматичные фракции и делегаты - включая Арфистов, Короля Меландраха, Дагульта Неверэмбера и Таерна Хорнблейд - впечатлены тонкостью дипломатии, которую демонстрирует этот договор и осознают, что вне зависимости от облика Красных Волшебников и их прежних деяний, они являют собой весомое подспорье. Сер Истеваль, Посол Бронэнвил и Орден Перчатки возражают против идеи какого-либо диалога с Красными Волшебниками и полагают, что Тэйцы согласятся на союз лишь в том случае, если это продвинет их планы по захвату власти на Побережье Мечей и по всему Фазруну. Леди Лазраль и Ульдер Рэйвенгард оба полагают, что Красные Волшебники непредсказуемы, но необходимы, считая, что единственное, что сейчас важно, это то, как Тэйцы повлияют на исход финальной битвы.

Последствия: Воспряньте, металлические драконы

Исход поддержки металлических драконов (речь о которой шла на третьем собрании совета) также оказывает влияние и на итоги этого собрания. Фракции, которые не получили поддержки драконов сильно страдают от набегов культа и некоторые делегаты возмущены тем, что группа не выделила им услуги драконьих союзников. Лишь отношение Истеваля, Коннерада и Арфистов останутся неизменными, не зависимо от того, как были распределены назначения драконов. Кормир остался практически не затронутым действиями культа, которые по большей части были сконцентрированы на Побережье Мечей. Арфисты не имеют крепостей и страдают от целенаправленных набегов значительно меньше других фракций. Посол Бронэнвил ценит значимость драконьей охраны, но его крепости располагаются под землёй и до них культу значительно сложнее добраться. Не стоит также забывать о том, как даже добрые драконы жаждают дварфийских самоцветов и золота.

Подведение итогов собраний

Каждая фракция внесёт свой вклад, войсками и ресурсами, в борьбу с Культom Дракона. Но, для того, чтобы одержать победу в сражении, требуется полная и безоговорочная поддержка нескольких фракций. Исход Совета Глубоководья отслеживается с помощью Карточки **Счёта Совета** (приложение С), которая определяет какие ресурсы будут доступны для выступления против Культа Дракона во время финального противостояния у Колодца Драконов.

К какому из решений склонятся фракции будут определять действия и достижения персонажей во время этого приключения. Успешно завершив эпизод, персонажи обычно будут получать поддержку от нескольких фракций. Впрочем, каждая фракция имеет свои интересы, и иногда героические деяния, удовлетворяющие одну фракцию, могут разозлить или разочаровать другую. В некоторых случаях, фракции могут предпочесть, чтобы персонажи вели себя совсем не героически - казня определённых врагов вместо того, чтобы брать их в плен, к примеру. Персонажей могут также уличить в отдаче предпочтения каким-то конкретным фракциям, если, например, союзные металлические драконы будут в большем количестве направлены на защиту интересов и поселений каких-то отдельных фракций.

Каждой фракции соответствует отдельная колонка в учётном листке. Поворотные события, происходящие во время Пробуждения Тиамат, перечислены на листе по порядку, начиная с событий, которые могли иметь место в предыдущем приключении, *Кладе Королевы Драконов*. Если вы не играли *Клад Королевы Драконов*, считайте, что события, отмеченные звёздочкой (*) произошли, а не отмеченные - нет.

Значок плюс (+) против конкретной фракции и события означает, что фракция одобряет положительный исход события и что персонажи получают уважение за такой исход. Каждый + считается как +1 в финальном итоге. Значок минуса (-) обозначает неодобрение исхода и потерю уважения персонажами у фракции. Каждый - считается как -1 в финальном итоге. Пустое поле означает, что фракция либо не считает событие значимым для себя, либо что внутри фракции мнения расходятся на этот счёт. Некоторые события особенно важны для фракций и отмечены двумя плюсами (+/+) или минусами (-/-). Такие события во время подведения итогов засчитываются как +2 или -2 соответственно.

Когда то или иное событие из списка происходит, обведите или иным образом отметьте соответствующие значки. Обычно можно будет отметить все значки в строке списка. Отмеченные значки участвуют в определении отношения каждой фракции, тогда как не помеченные значки при подсчёте игнорируются.

Три строки таблицы имеют значки, которые нельзя выделить одновременно. Они отражают решение, касательно того, какой из фракций будут назначены в охрану металлические драконы, какие фракции должны будут внести свой вклад в подношения, чтобы обеспечить поддержку металлических драконов и какой из фракций достанется Башня Ксонтала. Лишь значки против фракций, которые затрагивает событие, могут быть отмечены. Например, если Король Меландрах и Ульдер Рэйвенгард должны будут сделать взнос в подношения, чтобы заручиться поддержкой металлических драконов лишь значки напротив них должны быть отмечены.

Некоторых участников легче склонить к полной поддержке - среди таковых Дагульт Неверэмбер. Другие более сложно воспринимаят ситуацию, как например Коннрад Бронэнвил. Вдобавок склонив на свою сторону сера Истеваля или леди Лазраль Сильверхэнд, вы получите дополнительные баллы от некоторых других фракций, так как оба старших делегата обладают сильным влиянием на совет.

Карточка учёта покрывает те события и их исходы, которые скорее всего случатся во время приключения. Впрочем, *Пробуждение Тиамат* является сценарием с открытой концовкой и потому, решения, принятые игроками, могут привести к событиям, которые не отражены на карточке учёта. Тонкая дипломатия, хороший отыгрыш и творческий подход к событиям потенциально может впечатлить или особо разгневать делегатов, что принесёт дополнительные изменения в их отношении. Также, если персонажи будут проходить эпизоды в другом порядке, чем представлено в списке, просто делайте необходимые отметки и подсчитывайте промежуточные результаты так как вам будет удобно.

В конце каждого собрания совета, суммируйте все плюсы и минусы за этап проведения приключения и впишите промежуточные результаты в соответствующие ячейки. В конце четвёртого собрания совета просуммируйте полученные промежуточные результаты. Вы можете использовать промежуточные результаты, чтобы создать представление у игроков о том, как фракции отреагировали на их дела и как относятся к ним делегаты - с уважением, пренебрежением или нечто среднее.

Карточка Счета Совета предназначена только для МП, но нет ничего страшного в том, чтобы оказать ее игрокам, если это соответствует вашему стилю игры. Если вы решите не показывать карточку и происходящее в ней, то передайте то, насколько успешно приключения завоевывают расположение разных фракций, через описания и отыгрыш.

Если финальный результат по фракции равен или превышает значение в графе «Значение, необходимое для получения поддержки», персонажи заручились поддержкой этой фракции для финального сражения. Если счёт ниже требуемого значения, то фракция отправляет лишь минимум сил и не станет оказывать ощутимой поддержки в противостоянии. Польза от поддержки различных фракций описана в финальном эпизоде «Возвращение Тиамат».



Эпизод 2: Море движущегося льда

Далеко на севере, за самым Хребтом Мира [Spine of the World] и даже за самой Долиной Ледяного Ветра [Icwind Dale] находится Море Движущегося Льда [Sea of Moving Ice]. Гигантские айсберги движутся безвольно по морю подобному стеклу или врезаются и крошат друг в друга ведомые пронзительно-холодными ветрами, а волны моря превращены в фантастические замороженные фигуры вокруг них. Только существа, приспособленные к жестокому холоду, могут выживать в таких крайне суровых условиях, однако множество зверей и даже людей нашли свой дом в Море Движущегося Льда. Одним из таких существ является белый дракон Араутатор [Arauthator], известный как Старая Белая Смерть, названный так теми, кого он преследовал и терроризировал. В этой части путешествия, борьба героев против культа приводит их к одному из ледяных логовищ Араутатора.

Зов Драакхорна

Каждый раз, как Драакхорн звучит, его потусторонний зов эхом разносится по всему Побережью Мечей. Драконы ясно слышат его, в то время как другие существа воспринимают его как приглушенное стенание, если окружающая местность спокойна и ветер дует в нужном направлении. Существа, которые не могут слышать звук Драакхорна все-же ощущают его, как слабую вибрацию, которая на подсознательном уровне вызывает чувство нарастающего страха.

Достаточно просто сделать это, просто сказав игрокаО Драакхорне путешественникам рассказывает во время первого собрания Совета Глубоководья Дала Сильмерхельв [Dala Silmerhelve]. Когда они готовы получить больше информации по этой древней реликвии, Дала предоставляет её.

«Последнее известное местонахождение Драакхорна находится в Море Движущегося Льда. Сейчас никто не может вычислить его местоположение по звуку, или даже с точностью утверждать, что реликвия до сих пор находится в северном море, однако поиски следует начинать именно отсюда.

«Единственное существо, которое может рассказать об этом больше - это колдунья из расы тифлингов по имени Маккат Багряная [Maccath the Crimson]. Никто из ныне живущих не знает о Драакхорне больше неё, однако Магическое Братство, членом которого она является, не видело её уже на протяжении трех лет. Она отправилась исследовать Море Движущегося Льда и пропала там.

«Старая Белая Смерть»

Белый дракон Араутатор [Arauthator] обитает в Море Движущегося Льда, где носится подобно лютному ветру. Воплощая в себе всю жестокость и жажду убийства белых драконов, Араутатор является надёжным союзником Культа Дракона и культ может рассчитывать, что он будет присутствовать у Колодца Драконов, когда Тиамат совершит своё триумфальное возвращение из Девяти Преисподен.

Главное логово Араутатора находится под удаленной скалой известной как Гора Одинокый Клык [Lonefang Mountain], но он обладает также большим числом более мелких логовищ среди айсбергов, дрейфующих вместе с сезонными ледяными приливами в Море Движущегося Льда. Одно из таких мест называется Ойявигатон [Oyaviggaton] («остров вечности») среди местных племен, известных как Ледяные Охотники, потому что многие враги Араутатора были заморожены в ледяные стены айсберга.

В дополнение к своему размеру, хитрости и свирепости, Араутатор способен колдовать, что делает его весьма опасным противником. Более века назад, в один из повторяющихся периодов драконьей жестокости, известных как Ярость Драконов [Rage of Dragons], Араутатор вместе с дюжиной других драконов напал на Главную Башню Волшебства [the Hosttower of the Arcane] в Лускане [Luskan]. Под их атакой рухнула западная часть башни, и Араутатор был замечен похищающим множество важных и могущественных магических предметов, включая по крайней мере 3 тома редких заклинаний. Возможность возвращения этих книг явилось одной из причин, по которой Маккат Багряная отправилась к Мору Движущегося Льда.

Логово Араутатора в айсберге служит главным образом как место встречи для него и его соратника, древней белой драконихи Арвейатюрас [Arveiaturase] («Белый Змий»). Она знает о деятельности культистов, и не спешит объединяться с ними. Араутатор же ищет способ добиться её преданности. Когда-то, Арвейатюрас служила волшебнику по имени Мелтаронд [Meltharond], чей труп остаётся закрепленным в седло на спине дракона. Она не приняла его смерти, и до сих пор общается с ним так, словно он живой. Араутатор надеется, что если он найдёт для Арвейатюрас нового волшебника, которому можно будет служить, она оправится от своего горя и всем сердцем проникнется к нему, поддерживая Культ Дракона. Когда гордая и амбициозная Маккат Багряная прибыла в логово Араутатора, дракон соблазнил её предложением стать хозяином и наездником Арвейатюрас.

МАККАТ БАГРЯНАЯ

Магическое Братство [Arcane Brotherhood] это объединение магов, базирующееся в городе Лускан в легендарной Главной Башне Волшебства. Главная Башня — это академия для лучших и наиболее талантливых магов Фаэруна. Только наиболее многообещающие таланты принимаются в Магическое Братство и только члены братства могут обучаться в Главной Башне.

Маккат Багряная была одним из таких лучших и ярчайших магов, когда она отправилась в Главную Башню ходатайствуя о допуске. Её знания драконов и драконьих реликтов были огромны, однако она хотела знать больше о магии драконов. Даже получив доступ к собранию знаний Магического Братства, Маккат решила, что на некоторые вопросы могут ответить только сами драконы, а на вопросы касающиеся магии украденной из Главной Башни во время минувшей Ярости Драконов, может ответить только Араутатор. Маккат отправилась в эту экспедицию, для получения ответов, три года назад, и с тех пор о ней ничего не слышали.

Дала Сильмерхельв повествует персонажам обо всем, что известно о судьбе Маккат.

Маккат сообщала о своих передвижениях в Главную Башню с помощью заклинаний. В её последнем сообщении говорилось о встрече с Ледяными Охотниками, плывущих на своих лодках из шкур морских котиков к гигантскому айсбергу, напоминающему собой плато, но окруженному ледяными горами. Она решила последовать за Ледяными Охотниками и исследовать айсберг. После этого от неё больше не было сообщений.

«Попытки обнаружить Маккат с помощью ворожбы и других магических средств позволили найти только её корабль, серьёзно поврежденный, свободно дрейфующий в море. Часть команды корабля удалось увидеть, они были мертвы, но никаких признаков колдуньи не было обнаружено. Впрочем, логово такого могущественного дракона как Араутатор без сомнения защищено от магии слежения. Если Маккат жива, то кроме её знаний о драконах и Драакхорне, группа получит признание Магического Братства за её вызволение.

ОТПЛЫВАЯ

В Глубоководье, персонажей снабдят теплой одеждой, включая зимние ботинки, подходящие для переходов по глубокому снегу, и предоставят корабль, специально сконструированный для того, чтобы идти по водам Моря Движущегося Льда. Рассекающий Морозы [Frostskimmer] под командованием капитана мужчины человека известного как Леруста Полуликий [Lerustah Half-face]. Правая часть его лица изуродована шрамом, который он получил от обморожения несколько лет назад на Море Движущегося Льда. На пострадавшей части лица он большую часть времени носит натянутый капюшон, как для того, чтобы согреть его, так и для того, чтобы не пугать детей. Леруста отважный путешественник и опытный моряк.

Рассекающий Морозы — это легкий длинный корабль с неглубокой посадкой, движущийся при помощи одного паруса или, при необходимости, вёслами. Комбинация гребной силы и ветра нужна для навигации между плотно стоящими льдами. Несмотря на длину корабля в почти 60 футов, он все ещё является достаточно легким для того, чтобы его могли свободно поднять и нести его 40 членов команды, если он застрянет среди льдов. Корабль открыт сверху, однако экипаж укрыт парусиной по палубе для того, чтобы уберечься от ветра и осадков и сохранить внутри немножечко тепла.

МОРЕ ДВИЖУЩЕГОСЯ ЛЬДА

Путешествие на север вдоль Побережья Мечей не является важной деталью этого эпизода, поэтому не стоит детально его описывать. С попутными ветрами Рассекающий Морозы достигает Моря Движущегося Льда за несколько дней, и с этого момента его движение должно замедлиться, чтобы двигаться более осторожно.

Здесь можно осветить тему пиратства со стороны Лусканцев. Одно столкновение со случайно подвернувшимися Умбарски... Лусканскими пиратами - и персонажи будут настороже до конца плавания.

Также, можно осветить тот факт, что Культ вербует людей везде и среди пиратов на корабле могут быть представители культа.

Капитан Леруста не будет настаивать на том, должен ли экипаж ночевать на корабле или вытаскивать корабль на лёд ночью. Ледяной покров более удобный и обеспечивает безопасность от нападения определенных водных существ. На воде же, корабль находится в безопасности от существ, которые охотятся только на ледяной поверхности. Однако спать на борту холоднее и менее удобно, чем в укрытиях, которые легко построить из снега на берегу. Решение, где провести ночь отдается на усмотрение персонажам.

ЛЕДЯНЫЕ ОХОТНИКИ

Ледяные Охотники это кочевники, которые жили на Севере намного дольше, чем другие люди. Невысокие с темными волосами, широкими лицами и светло-коричневой кожей, они равнодушно следуют своим традициям и культуре, рыбака и охотясь на китов в Море Движущегося Льда, охотясь на тюленей, моржей и белых медведей на ледяных равнинах. Они путешествуют на санях, запряженных собаками по земле и льду, лодках-плоскодонках из кожи моржей, называемых каяки или оймеки, по холодным водам. Они поклоняются тотемам животных окружающего их мира, таким как Умный Оомю - серый тюлень, Дедушка Морж, Великий Белый Медведь и Пиндалпаупау Мать Оленей.

Ледяные охотники прибыли к айсбергу дракона поколения назад, без всяких подозрений. Нуждаясь в слугах для того, чтобы охранять свое жилище во время своего долгого отсутствия, дракон убил некоторых из них для того, чтобы запугать и заставить служить себе этот народ. Используя свои непревзойденные в данной местности способности действовать как скауты, они сейчас являются глазами и ушами Араутатора на Море Движущегося Льда. Чувствуя себя рабами, они не сомневаются, что даже если они покинут айсберг, Араутатор достигнет их и совершит ужасающую расправу над беглецами.

СЛУЧАЙНЫЕ СТОЛКНОВЕНИЯ

Поиски айсберга похожего на плато, описанного Маккат занимают значительное количество времени. Кидайте кб каждое утро, день и ночь. При выпадении 1 происходит столкновение. Броском по таблице определите конкретную встречу, добавляя к результату броска 1 за каждый предыдущий бросок, который был сделан, когда персонажи вели свои поиски на корабле на воде днём. Поиски ночью или поиски днем, когда Рассекающий Морозы стоит на льду не увеличивает шансы найти Оявигатон.

Столкновения на Море Движущегося Льда

кб	Столкновение или событие
1	Гигантские осьминоги [giant octopi]
2	Мерроу [merrow]
3	Белый медведь [polar bear]
4	Скраги* [scrag]
5	Ледяные охотники
6	Лодки ледяных охотников
7+	Замечен Оявигатон

* используйте статистику троллей [troll], дополняя её чертой Амфибия и скоростью плавания 30 футов.

Если битва становится неизбежной, капитан Леруста сражается в качестве **рыцаря** [knight], а его экипаж дерётся по характеристикам 40 **стражников** [guard]. Если битва происходит на борту Рассекающего Морозы, игрокам следует быть осторожными с применением заклинаний, наносящих урон огнем или силовым полем по площади, которые могут повредить кораблю. Одно подобное заклинание наносит ущерб, который может быть залатан экипажем после битвы. При использовании двух подобных заклинаний Рассекающий Морозы должен быть вытаскен на лёд и подвержен серьезной починке, которая займет пол дня. Кидайте кубики событий, как обычно, при таких обстоятельствах, однако перебрасывайте значения 7 или выше.

Гигантские осьминоги. Это событие может произойти днём или ночью, только на воде. Одновременно нападают два **гигантских осьминога**, пытаясь стащить персонажей и экипаж в ледяную воду. Когда один из осьминогов погибает, второй скрывается под водой и уплывает.

Сброшенные в воду существа, не обладающие сопротивлением к урону холодом или другими сопротивлениями к условиям низких температур, могут получить обморожение.

В условиях тактики боя - каждый раунд, проведенный в ледяной воде вынуждает существо проходить спасбросок Телосложения Сл 10. Каждый провал спасброска повышает уровень истощения существа на 1.

В дальней перспективе, это может привести к болезням или другим длительным эффектам.

1к4 Длительные эффекты

- | | |
|---|--|
| 1 | Лихорадка. Один постоянный уровень истощения. |
| 2 | Пневмония. При сотворении заклинаний требуется проверка Телосложения Сл 10 для успеха. |
| 3 | Обморожение. Случайная конечность обморожена и все действия, проводимые ею проходят с помехой. |
| 4 | Два эффекта сразу. Повторения считайте за один эффект (игрокам иногда везёт). |

Мерроу. Это событие может произойти днем или ночью как на воде, так и на льду. Пять **мерроу** [merrow] приближаются к Рассекающему Морозы настолько близко, насколько это возможно до начала боя. Если персонажи на корабле, мерроу пытаются потопить его, проходя проверки Силы Сл 25, с модификатором +2 за каждого, кроме первого мерроу, присоединившегося к этому занятию. Успех означает, что Рассекающий Морозы опасно накренился и каждое существо, находящееся на борту должно совершить спасбросок Ловкости Сл 15. При проваленном спасброске, существо падает за борт. (чтобы ускорить процесс - поделите экипаж на группы по 5 человек и сделайте 1 спасбросок для каждой группы.)

Существо, упавшее в ледяную воду, плывёт и должно совершать спасбросок Телосложения в начале каждого хода в воде. При каждом проваленном броске, существо получает один уровень истощения. Существа, находящиеся в воде, являются предпочтительными целями для чудовищ.

Полярный Медведь. Это событие может произойти днем или ночью только на поверхности льда. Член экипажа Рассекающего Морозы замечает **полярного медведя**, преследующего раненного Ледяного Охотника, бредущего по льду. Если персонажи вмешиваются и спасают охотника, он будет благодарен, и пообщается с ними на своём языке. (если персонажи не знают его языка, один из членов экипажа может быть переводчиком.) Хотя он не принадлежит к племени, живущему на Оявигатоне, охотнику известен этот айсберг. В ответ на вопросы по поводу Оявигатона, он подсказывает персонажам направление к нему и расстояние до него, однако предупреждает, что им лучше держаться от него подальше. Владея этой информацией, персонажи получают бонус +1 к броскам событий в последующие два дня в дневное время путешествий.

Скраги. Это событие происходит только ночью и только на льду. Пока Рассекающий Леды стоит на льду ожидая утра, три водных **тролля**, известных под названием скраги (скорость плавания 30 футов, обладают подводным дыханием), атакуют корабль. Если персонажи и экипаж не позаботились о том, чтобы затащить Рассекающий Леды на берег на ночь, один из скрагов заплывает под корабль и ломает доску, что приводит к серьезной течи и на следующий день корабль должен быть вытаскен на берег для починки.

Ледяные Охотники. Это событие может произойти только в дневное время. Группа охотников с Оявигатона (12 **воинов племени** [tribal warrior]) замечены преследующими морских котиков на льду, либо с борта корабля, либо со льда. Эти охотники угрюмы и необщительны, если вы попытаетесь к ним подойти. Они знают, что должны вернуться к айсбергу до начала ночи, или их родня будет казнена. Капитан Леруста озадачен их поведением, он знает, что Ледяные Охотники бывают застенчивыми, но не бывают враждебными. Охотники быстро усаживаются в свои каяки и уплывают на северо-восток. Если персонажи следуют за ними или используют это направление для следующего этапа своего приключения, они получают +1 к следующему дневному броску событий.

Ледяные Охотники в рыбацких лодках. Это событие происходит только днём. Группа рыбаков с Оявигатона (12 воинов племени [tribal warrior]) замечены в характерных для своего народа лодках, либо с борта корабля, либо с берега. Они недружелюбны и необщительны, если вы подойдёте к ним ближе и уплывают на северо-восток так быстро, как это возможно. Если персонажи следуют за охотниками или используют это направление для следующего этапа пути, они получают +1 к следующему дневному броску событий.

Оявигатон замечен. Это событие может произойти днём или ночью. Нельзя спутать силуэт этого массивного айсберга, описанного Маккат Багровой. Плоское пространство с одной стороны - вздымается острыми пиками к другой стороне, игроки понимают, что близки к цели.

ОЯВИГАТОН

Логово в айсберге Араутатора вздымается над морем создавая плавающий остров. Часть айсберга над водой образует треугольник со скругленными краями. Часть айсберга с плато вздымается над поверхностью воды более чем на 100 футов, а острые пики возвышаются ещё выше, примерно ещё на 200 футов.

Деревня Ледяных Охотников представляет собой набор ледяных укрытий и тентов, расположенных в центре острова. Деревня не может быть замечена с моря из-за высоты айсберга, но большой ледяной шельф, где Ледяные Охотники оставляют свои лодки легко заметен с воды. Шельф примерно 60 футов шириной и возвышается над уровнем моря на несколько футов. Шельф усеян огромными разломанными костями - среди которых есть рёбра, которые создают арки выше человеческого роста.

Персонажи, владеющие навыком Природа, понимают, что кости в большинстве своём принадлежат китам и гигантским морским котикам (капитан Леруста тоже может об этом рассказать). Любой из персонажей, которые потратит несколько минут на изучение костей обнаружит на них следы укусов с чудовищным расстоянием между зубами, доказательство того, что гигантский хищник (Араутатор) съел по крайней мере некоторых из этих животных. Рассмотрение костей позволит заметить кучки маленьких человеческих костей с теми-же отметинами от громадных зубов.

Разлом во льду проходит по поверхности утёса уходя к верху ровной части. Разлом 20 футов шириной внизу и сужается до 5 футов у вершины. Ступени, вырубленные во льду делают подъём к верхушке плато лёгкой задачей.

Капитан Леруста предпочтёт оставить свой экипаж на борту Рассекающего Морозы, нежели брать их с собой на вершину плато. От мысли, оставить свой корабль без как можно более надёжной охраны, ему не по себе. Если персонажи не могут общаться с Ледяными Охотниками (которые говорят только на их родном языке Улюйк), найдётся один член экипажа корабля, говорящий на Улюйке достаточно хорошо. Переводчик будет сопровождать команду на айсберг, если ему заплатят по крайней мере 50 золотых сверху, но он решит вернуться на корабль, как только игроки отправятся в пещеры.

ДЕРЕВНЯ

Верхушка Оявигатона представляет собой неровное плато. Поверхность здесь неровная, пересеченная прямыми трещинами во льду и разделена расщелинами, снежными наносами и ледяными хребтами выше человеческого роста, образованными брызгами моря и ветром. Хребты не дают заметить деревни, пока персонажи находятся дальше двухсот футов от ближайшего ледяного укрытия.

Когда путешественники достигают плато, первое, что они могут заметить, это ряд из десяти тел, замороженных в стену льда: три Лусканских воина, дварф и шесть Ледяных Охотников. Тела хорошо сохранились во льду, что делает невозможным понимание того, как долго они пробыли здесь. Воины и гном были компаньонами Маккат Багряной, убитыми Араутатором. Ледяные Охотники используют тела для того, чтобы отпугивать путешественников, которые могут испугаться подобной судьбы и уйти восвояси. Мертвые Ледяные Охотники пытались убежать с айсберга, но были найдены и убиты Араутатором, заставившим их родню добавить их к ужасной «выставке».

РАСПОЛОЖЕНИЕ

Поселение находится в защищенном месте около центра айсберга. Когда дуют ветры, а дуют они большую часть времени, он раздувает снег со снежных заносов и окутывают поселение клубящейся белой пеленой.

Деревня состоит из двадцати зданий, часть из них — это хижины, сделанные из снежных блоков, напоминающие иглу, остальные это юрты с двойной стенкой сделанные из шкур морских котиков, натянутых на основу, состоящую из китовых костей. Шестнадцать из этих сооружений являются домами семей, состоящих из одной комнаты. Один из снежных домиков является складом, в котором хранится снаряжение племени, такое как рыбацкие сети и толстые верёвки, используемые для ловли китов. Одна юрта в центре деревни немного больше остальных. Она является домом вождя Ледяных Охотников, Лающего Котика [Barking Seal]. Юрта, расположенная в отдалении от прочих домов это дом шамана Костореза [Bonescarver], о чём свидетельствуют множество тотемов животных, изготовленных из китовых костей и установленных вокруг хижины. В хижине шамана имеется редко используемый вход в ледяные пещеры.

Самое большое сооружение в деревне - это Зал Собраний, обильно крашенный китовыми костями, черепами рыб и млекопитающих. Он представляет из себя одно большое помещение, пол зала деревянный, изготовленный из досок, добытых с судов, застрявших во льдах Море Движущегося Льда и раздавленных ими. В дальнем углу зала, под досками находится вход в ледяные пещеры под деревней, которые ведут в гроты Араутатора. Длинный моток верёвки свисает со стены возле этого угла, удерживая большой железный блок свисает с балки над дырой.

Над поселением нет никакого дыма, который смог бы указать его местоположение, так как в Море Движущегося Льда нет древесины или торфа, который можно было бы жечь. Единственные источники искусственного тепла — это лампы и крошечные печи которые топят китовым жиром. Жители здесь питаются рыбой, мясом китов и морских котиков, поедаемыми сырыми или высушенными на стойках, установленных по всей деревне. При успешной проверке Интеллекта (Выживание) Сл 10, персонаж осматривающий стойки поймет, что деревня должно быть добывает больше пищи, чем потребовалось бы одним только её жителям.

МП следует обратить внимание игроков на то, что проверка Выживания в этом конкретном случае проводится с учётом модификатора Интеллекта, а не Мудрости, как это выполняется по умолчанию!



ДЕРЕВЕНСКИЙ ЛЮД

Если персонажи подойдут к деревне прямым путём вдоль разлома от ледяного уступа, их заметят 12 собак для упряжек (используйте для них характеристики **волаков**). Как только собаки начнут лаять и выть, на улицу выбежит всё население деревни, встревоженное и вооруженное. 25 **воинов племени** (женщины и мужчины, включая вождя, Лающего Котика) 30 **простолюдинов** (дети), 1 **друид** (Косторез, племенной шаман, женщина), и 1 **гладиатор** (Сердце Касатки, деревенский богатырь, мужчина)

Вождь и шаман говорят от имени всей деревни - остальные жители говорят только на своём языке, Улуике. Вождь немного знает илусканский диалект. У Ледяных Охотников 2 главных цели: выяснить, для чего странники прибыли на Оявигатон и заставить их уйти. Они запросто и хорошо врут, рассказывая про морских монстров и лютующих скрагов в регионе. Если персонажи спросят про Араутатора или прочих драконов, шаман будет уверять, что дракон, известный под именем Старая Белая Смерть был убит год назад ледяными гигантами. Она скажет, что куча костей на ледяном шельфе, используемом как пристань это всё, что осталось от монстра. Или скажет, что кости являются доказательством того, что в области водятся чудовищные хищники.

Пока Лающий Котик и Косторез общаются с путешественниками, остальные члены племени окружают группу, хмурясь и бубня пока лают собаки. Восемь воинов устремляются вниз по ледяному склону в сторону пристани, где они берут под пристальное наблюдение Рассекающий Морозы. Волшебники, колдуны и чародеи чувствуют на себе презрительные взгляды. Сделайте все возможное, чтобы в процессе этой беседы создать атмосферу напряженной враждебности по отношению к игрокам.

Любой из членов экипажа сопровождающий персонажей может заметить, что такое их поведение очень необычно. Несмотря на то, что Ледяные Охотники обычно избегают чужестранцев, они практически никогда не являются агрессивными.

Во время этой встречи позвольте игрокам проверку Мудрости (Восприятие) Сл 20. Персонаж преуспевший в броске замечает, что несколько деревенских жителей скрываются один за другим в зале для встреч. Через этот зал жители спускаются в ледяные пещеры, чтобы предупредить слуг Араутатора, что прибыли чужестранцы, а затем быстро возвращаются на поверхность.

Таким образом чудища в ледяных пещерах узнают о нахождении чужаков на айсберге. Если группа сумеет сохранить скрытность по прибытии, у них будет шанс сделать встречу неожиданной для существ в ледяных пещерах.

Дуэль чести

Ледяные Охотники определённо не хотят впускать путешественников внутрь зала встреч, где они могут обнаружить вход в ледяные пещеры. Они знают, что если они позволят могущественным путешественникам пройти мимо них в логово дракона, это будет означать пытки или смерть для всех взрослых и детей племени.

Пока они тянут время, Лающий Котик, Косторез и Сердце Касатки пытаются понять силу путешественников. Если персонажи откажутся покидать айсберг, Лающий Котик предложит поединок, богатырь деревни против любого воина из группы путешественников. Если чемпион побеждает, персонажи должны отдать часть своего хорошего стального оружия и немедленно отплыть, и никогда не возвращаться. Если путешественники победят, им предоставят место в деревне. Они смогут провести ночь в одном из домов, после чего, Косторез ответит на все их вопросы настолько хорошо, насколько сможет.

Если персонажи согласны на дуэль, один из них должен сразаться с Сердцем Касатки один на один. Нельзя применять магию, однако если персонаж использует магическое оружие или броню без очевидных эффектов, деревенские жители не заметят этого. Битва продолжается до тех пор, пока один из сражающихся не потеряет сознание или не умрёт. (Совершите броски для стабилизации для Сердца Касатки если его здоровье опустится до 0). После этого соревнование заканчивается и каждый из союзников сражающегося может оказать ему лечение и помощь.

Во время битвы, союзникам запрещено помогать сражающимся любыми способами. Несмотря на это, Косторез попытается помочь Сердцу Касатки, если у неё будет возможность. Позиционироваться это будет так, что он может упасть на землю перед ней, и она, поднимая его на ноги тайно наложит на него исцеление ран. Если персонажи будут специально наблюдать за тем, чтобы никто из толпы не вмешивался в битву, им нужно будет пройти проверку Мудрости (Восприятие) Сл 15. Успех будет означать то, что вмешательство Костореза будет замечено. Однако она будет отрицать факт жульничества даже будучи замеченной.

Гостеприимство Ледяных Охотников.

Если Сердце Касатки проиграет в битве, Ледяные охотники начнут создавать видимость исполнения своего обещания. Они предложат персонажам выпастись в деревне в складской хижине, которая является не очень хорошим укрытием от холода. Косторез принесёт им блюда с слегка подпорченной сырой рыбой, объяснив им (это является правдой), что это одно из излюбленных блюд местных людей. Рыба не навредит персонажам, которые съедят её, однако яд, который Косторез добавил в неё - навредит. Резкий привкус рыбы скрывает горечь яда так хорошо, что понадобится пройти проверку Мудрости (Восприятие) Сл 20 или Интеллекта (Расследование) Сл 15, чтобы обнаружить его.

Каждый персонаж, съевший рыбу, должен совершить спасбросок Телосложения Сл 15. При провале персонаж получает урон ядом 13 (3к8) и теряет сознание на 8 часов. При успешном спасброске, персонаж получит урон ядом 9 (2к8). Если все персонажи потеряют сознание от яда, их свяжут и спустят вниз в ледяные пещеры в область 1, где, придя в сознание, они увидят 5 ледяных жаб [ice toads] (смотри приложение А) осматривающих их вещи.

УБЕЖДЕНИЕ ШАМАНА

Из всех Ледяных Охотников, Косторез единственная, чьё расположение путешественники могут заслужить. Поначалу она не доверяет приключенцам и хочет увидеть их покидающими Оявигатон и так же, как и остальные ее соплеменники. Однако она также понимает, что Ледяные Охотники в конце концов вымрут под владичеством Араутатора и она уже давно мечтает о том, чтобы тотемные духи прислали ей героев способных победить дракона.

При хорошем отыгрыше и успехе проверки Харизмы (Убеждение) Сл 15, Косторез поговорит с путешественниками лично и расскажет всю правду о беде своих людей. Друид, рейнджер или кто-то из других персонажей, способные понять верования шамана, основанные на тотемных представлениях, проходят проверку с преимуществом. Косторез не собирается рисковать жизнями жителей деревне в битве против дракона, однако она покажет путешественникам вход в ледяные пещеры из своей хижины и расскажет всё, что она знает о пещерах. Она знает о залах пещеры, о том, кто их населяет и о присутствии «Рогатой леди» (Маккат Багряная).

ЛЕДЯНЫЕ ПЕЩЕРЫ

Под деревней расположена сеть ледяных пещер, населённых Араутатором и его миньонами. Два входа ведут в пещеры из деревни: один спрятан внутри зала встреч, а другой внутри хижины шамана. Дракон попадает в пещеры через подводные туннели, ведущие в его зал-логово, но они слишком глубоки и хорошо спрятаны, чтобы путешественники смогли их использовать.

ОБЩЕЕ ОПИСАНИЕ

Так как пещеры вырублены в ледяных глубинах айсберга, каждая поверхность в Оявигатоне является льдом.

ЛЕДЯНЫЕ ЖАБЫ

Араутатор привлёк множество ледяных жаб в Оявигатон, где они помогают ему поддерживать айсберг и охраняют многочисленные сокровища и трофеи дракона. Ледяные жабы хорошо выполняют эту работу, благодаря их лидеру Марфульбу [Marfulb] с исключительно высоким интеллектом.

Питаюсь морскими котиками и рыбой, которую ловят для них Ледяные Охотники, ледяные жабы Оявигатона не настроены однозначно агрессивно к путникам. Когда персонажи войдут внутрь логова Араутатора, они могут понять, что эти существа могут быть полезны для достижения определённых целей. Ледяные жабы обычно общаются на своём непонятном языке. Жабы с Оявигатона немного знают Драконий и Улюик (язык Ледяных Охотников). Но у них сильный акцент и ужасное произношение. Марфулб хорошо говорит на Драконьем, благодаря множеству часов, проведённых в обществе Араутатора.

Когда персонажи встретятся с ледяными жабами, их интеллект не будет заметен до тех пор, пока они не попытаются заговорить. И даже в этом случае, персонажи могут не понять, что кваканье ледяных жаб это язык. Ледяные жабы ходят на 4 лапах, однако их передние перепончатые лапы на удивление ловки. Некоторые из них владеют инструментами и носят полезные предметы на мешочках, надетых на их шеи.

Потолок и Стены. Большинство проходов в ледяных пещерах 15 футов шириной и потолки 20 футов высотой, если не указано иначе. Стены тщательно украшены изразцами в форме изображений драконов, со столбами, карнизами филигранью опорами, плотоядными мордами драконов и другими декоративными завитушками. Эта работа была выполнена кобольдами служащими Араутатору и её качество сильно разнится.

Полы. Полы внутри айсберга зеркально отполированы ввиду их длительного использования. Араутатор, ледяные тролли и ледяные жабы легко передвигаются по льду, благодаря когтям и костяным шипам на их ногах, что даёт им сцепление с полом. Кобольды дракона носят на ногах шипастые кошки, сделанные из зубов животных, прицепленных к их ногам. Персонажи без кошек, или способности ходить по льду идут по льду, как по труднопроходимой местности. Успешный проверка Интеллекта Сл 10 позволит персонажам соорудить набор шипастых ботинок из набора для лазания, или приспособить пару ботинок кобольдов для ношения средним существом. Зимние ботинки не помогут для перемещения в айсберге.

В айсберге нет ступеней. Пол иногда переходит в скат с разным углом наклона. Персонажи могут легко соскользнуть вниз по склону на уровень ниже. Соскальзывание по склону на два уровня (например, которые ведёт из области 10 в область 9) происходит автоматически, если персонаж сидит, и требует проверку Ловкости (Акробатика) Сл 10, если персонаж пытается проехать вниз стоя. Персонажи, оснащенные кошками, не могут сделать это стоя, однако могут пройти спуски как труднопроходимую местность. Путешествие по двухуровневому наклону также требует успешной проверки Ловкости (Акробатика) Сл 12. Персонажи без кошек могут взобраться по одноуровневому наклону при успешной проверке Ловкости Сл 15, а на двухуровневый наклон они могут взобраться при успешной проверке Ловкости Сл 20. Навык Акробатики не помогает при этих проверках, однако применение набора для лазания даёт преимущество при этих проверках. Любая проваленная проверка Ловкости при движении по наклонной поверхности приводит к тому, что персонаж соскальзывает на самый низ наклона и падает ничком.

Свет. Пещеры Оявигатона наполнены тусклым светом от ламп, заправленных китовым жиром, которые поддерживаются и наполняются кобольдами. Этот свет нужен в основном для ледяных жаб, единственных жителей пещер, которым нужен свет для того, чтобы видеть.

Температура. Ледяные пещеры холодны, температура в большинстве залов находится в пределах 20 градусов Фаренгейта (-7°C). Белые драконы, ледяные тролли и ледяные жабы не обращают внимания на холод. Кобольды и Маккат Багряная закутаны в меха и согревают свои комнаты небольшими печками, которые топят китовым жиром, поставляемым деревенскими жителями. Покуда персонажи одеты в соответствующую зимнюю одежду, они не страдают от холода в ледяных пещерах.

Видимость. Ледяные пещеры открыты морю, которое создаёт в нём клубы пара, который постоянно проносится по коридорам Оявигатона. Подобный туман чаще встречается на нижних уровнях пещер. В областях, помеченных на карте как +10 футов, видимость не нарушается, если не попадают области тумана по причине случайных столкновений. В областях, помеченных 0 футов, видимость ограничена до 75 футов. В областях -10 или -20, видимость ограничивается 45 футами.

СЛУЧАЙНЫЕ СТОЛКНОВЕНИЯ

В дополнение к обитателям отмеченных в специальных областях, путешественники могут встретить приверженцев Араутатора в любом коридоре или пустом зале. Когда игроки переходят из зала в круглый коридор, или из коридора в зал, где никого нет, кидайте кб. При выпадении 1, происходит столкновение. В этом случае киньте к10 согласно таблице, чтобы определить особенности встречи.

Столкновения в Ледяных Пещерах

к10	Столкновение или событие
1-2	Туман
3-5	Кобольды [kobold] (3кб)
6-8	Ледяные жабы [ice toad] (1кб)
9	Маккат Багряная
10	Ледяные тролли [ice troll] (1к2)

Туман. Воздух неожиданно наполняется клубящимся паром. Видимость уменьшается до 5 футов на 2 минуты или пока персонажи не отойдут на 90 футов.

Кобольды. Араутатор привёл на Оявигатон стаю кобольдов-невольников несколько поколений назад, и существам пришлось служить ему с тех пор в суровых холодных условиях. При столкновении, отряд из 3кб кобольдов работает или проходит через данную область. Если персонажи одеты в одежды Ледяных Охотников или используют какую-то другую подходящую маскировку, кобольды смотрят на них агрессивно, но не поднимают тревоги сразу-же. Пройдите за кобольдов одну проверку Мудрости со сложностью соответствующей маскировке хуже всего замаскировавшегося члена отряда, которого можно раскусить. Модификатор Мудрости кобольдов -2, однако они делают проверку с преимуществом из-за их числа. Если проверка успешная (или если персонажи не замаскированы), кобольды метают по одному снаряду из пращи в пришельцев и разбегаются во все возможные стороны, для того, чтобы сообщить о вторжении ледяным жабам или ледяным троллям.

Ледяные Жабы. Команда из 1кб Ледяных жаб (смотри приложение А) работают в этой области или проходят по коридору. Маскировка не действует на ледяных жаб, которые знают, какие существа находятся в Оявигатоне в любое время. Если они видят что-то необычное, даже Ледяных Охотников, вошедших в пещеры без разрешения, они прекращают делать то, что делали, и наблюдают за действием персонажей, задавая вопросы, если они могут. Ледяные жабы убегают к ледяным троллям, если на них нападают, и дерутся только в том случае, если нет другого выхода.

Ледяные жабы говорят на своём языке, плюс понимают немного драконий и Улюик для того, чтобы общаться с Араутатором, кобольдами и Ледяными Охотниками. Они работают на Араутатора, но у них нет какой-то особенной верности к дракону. Если происходит битва, они присоединятся к тому, кто, по их мнению, победит. Скорее всего это будет дракон, если персонажи каким-то образом не впечатлят их.

Маккат Багряная. Маккат часто путешествует по глубоким уровням ледяных пещер. При встрече путешественников она, на удивление, станет подавленной. Смотри область 10 для большей информации в отношении ситуации с Маккат.

Ледяные Тролли. Встречаются поодиночке или небольшими бродячими шайками, ледяные тролли являются обычными троллями с голубоватой кожей и иммунитетом к урону холодом. Если поблизости не находятся ледяные жабы, чтобы вмешаться в ситуацию, ледяные тролли принимают любое существо, не являющееся кобольдом, ледяной жабой, Маккат или Ледяным Охотником за злоумышленника. Для более детальной информации по ледяным троллям, работающим на Араутатора смотри область 12.

1. Вход из хижины

Внутри хижины шамана Костореза, старые меха, уложенные на шесты, скрывают проход, ведущий вниз в ледяные пещеры. Ступеньки врезаны в стены, образуя ледяную лестницу, крутой спиралью уводящую вниз на 100 футов. По той причине, что этот проход используется редко, ступени становятся всё более опасными ото льда по мере спуска персонажей. На отметке 40 футов, персонаж должен совершить проверку Ловкости (Акробатика) Сл 12, чтобы предотвратить возможность поскользнуться на опасных, неровных ступенях. Провал означает, что персонаж теряет устойчивость, поскользывается и падает на 60 футов вниз, получая дробящий урон 21 (6кб). Персонажи могут предотвратить эту опасность, если свяжутся между собой верёвкой или будут использовать набор для лазания. Ниже отметки 40 футов, ступени становятся более ровными и дальнейших проверок совершать не нужно.

Спуск оканчивается под потолком, откуда прочная ледяная лестница ведёт примерно в центр прямоугольного зала. Выход в коридор покрыт льдом, наклонный проход шириной в 15 футов ведёт вниз.

Зал пуст, не считая дюжины корзин, сплетенных из кожи и рёбер моржей, уложенных в северном углу. В них лежит мороженая рыба и несколько кусков подгнившего акульего мяса, которое считается у Ледяных Охотников деликатесом.

2. Вход из главного зала деревни

Спрятанный под досками в заднем углу Зала Собраний, этот вход в ледяные пещеры состоит из шахты с вырезанными ледяными ступенями спускающимися узкой спиралью на 100 футов. Этот маршрут регулярно используется для того, чтобы поставлять продовольствие слугам Араутатора, так, что ступеньки ровные и по ним легко спускаться. Продовольствие спускается вниз с помощью жителей или опускается в корзинах с помощью лебёдки и верёвки, которые находятся неподалёку.

Этот зал пуст, не считая трёх свёрнутых шкур морских котиков, находящихся примерно в центре комнаты, куда спускается лестница. Также, в юго-западном углу комнаты сооружено лежбище из сложенных в кучу шкур, откуда путешественники могут услышать громкий кашель, когда будут спускаться в зал. Деревенские жители, болеющие болезнями, которые не умеет исцелять ограниченный в своих целительных способностях Косторез, помещаются в это помещение в относительную теплоту пещер. Кашляющего деревенского жителя зовут Латающий Сети [Mend-nets] (**племенной воин** [tribal warrior]).

Обычно Латающий Сети подозрительно относится к путникам, но, если любой из персонажей может применить на него малое восстановление [lesser restoration], чтобы излечить его болезни, он становится преданным союзником. Он не собирается делать ничего такого, что навредило бы жителям деревни, но он ненавидит кобольдов, которые живут в пещерах. Ледяные жабы тоже ему не нравятся, хоть они его и игнорировали. Ледяные тролли пугают его, и несколько раз просыпаясь, он видел ледяного тролля, который глядел на него голодным взглядом из туннеля, ведущего в логово троллей (область 12). Он сообщает героям, что существа в пещерах были предупреждены об их присутствии, и единственные места, о которых он что-то знает, кроме этого места, это области 1, 3 и 7.



КАРТА 2-1: ЛОГОВО АРАУТАТОРА

3. Кладовая

Продукты, которые поставляют Араутатору и его слугам деревенские жители хранятся здесь, в основном это сушеная и замороженная рыба, киты, морские котик-ки, моржи и гигантские кальмары, а также меха, из которых кобольды мастерят одежду, защищающую от холода. Органы рыб, раковины, кости, мягкие камешки и прочая мелочевка хранится в маленьких количествах и используется ледяными жабами для того, чтобы изготавливать чернила, кисти, пергамент и прочие вещи для их работы. Несколько предметов, которые кажутся здесь лишними хранятся в стороне от остальных припасов, включая стальную перчатку, серебряную брошь с камеей, лагунную рукоять дуэльного ножа и декоративную пряжку от пояса - вещички и остатки того, что деревенские жители извлекали из желудков акул и гигантских осьминогов, останки путешественников, пропавших в Море Движущегося Льда.

В этом помещении также сложены мотки верёвки, шлямбуры и несколько лебёдочных блоков. С первого взгляда становится ясно, что это оборудование попало сюда с юга и не было изготовлено Ледяными Охотниками. Кобольды используют это оборудование, когда что-нибудь или кого-нибудь нужно бывает спустить вниз в логово Араутатора через 6 область. К железному крюку на потолке этого помещения прикреплен блок.

4. Логово кобольдов

Кобольды, слуги Араутатора живут в этом зале.

Дюжина кобольдов проживает в этом замусоренном и пыльном помещении. Недоеденные головы рыб и обглоданные лапы морских котиков заполняют углы или небрежно разбросаны вокруг, растрёпанные груды мехов, наверное, воняли бы также ужасно, как они выглядят, если бы здесь не было так холодно.

В зале находятся 12 **кобольдов** [12 kobolds], когда игроки войдут в него. Некоторые из них спят, но большинство из них играют в кости, точат мечи, зашивают одежду, вырезают из китовых костей, или ссорятся друг с другом. Смотри «Случайные встречи» (выше) чтобы определить, как кобольды отреагируют на путешественников.

Если персонажи потратят несколько минут на обыск этого места, успешная проверка Интеллекта (Расследование) Сл 12 поможет понять, что здесь проживает примерно 2 дюжины кобольдов. Единственное их ценное имущество - это несколько моржовых бивней, испещрённых драконьей символикой, шесть из которых сделаны довольно искусно так, что можно получить по 200 золотых за каждый, если продать их подходящему коллекционеру.

5. Комната с мусором

Кобольды выбрасывают свой мусор, объедки, отходы, изношенную одежду и обувь, и прочие бесполезные вещи в этот зал. Его пол в виде ямы заполнен на несколько футов вглубь отходами слуг Араутатора, которые служили ему в этом айсберге на протяжении веков. Пол заваленный мусором в этом зале может быть пройден безопасно, однако здесь нет ничего ценного.

6. Скат

Это узкая пещера является точкой входа в логово Араутатора ниже.

В этом зале намного холоднее, чем в других областях ледяной пещеры, которую вы уже исследовали. Холод веет из зияющей дыры в полу, уводящей во тьму, над ней установлен тяжелый железный крюк, вмонтированный в ледяной потолок. Дорожки в 5 футов шириной идут по обеим сторонам дыры, соединяя вход с выходом в противоположной стене помещения. В ледяных стенах вырезаны изображения белых драконов в полёте.

Осмотр со стороны двери показывает, что дорожки выглядят достаточно безопасно. Очищенные ото льда, прямые, и по-видимому, являются дополнением к бездонной яме. В действительности же, безопасен только путь, идущий по восточной и северной стороне зала, по которому персонажи могут запросто пройти. Путь соединяющий западную и южную стены хлипкий и опасный. Когда персонаж достигает угла пути, он должен бросить любой кубик. Если выпадает нечётное число, часть стены обваливается и любое существо на дорожке должно совершить спасбросок Ловкости Сл 17. При проваленном броске, существо выталкивается в дыру.

Отверстие ведёт на 60 футов вниз на ледяную платформу в зоне 16 в логове Араутатора. Существо, упавшее в желоб, скорее скользит, чем падает, и получает лишь дробящий урон 10 (Зкб), когда достигает дна. Затем существо должно преуспеть в спасброске Ловкости или свалиться с ледяной платформы. Смотри 16 область для более детальной информации. Существо, которое прыгает в желоб намеренно, получает лишь половину урона от падения и имеет преимущество в броске на удержание на ледяной платформе.

7. Зал гигантов

Тела некоторых ледяных гигантов, с которыми веками сражался и которых убивал Араутатор, выставлены в этом зале, вмороженные в кристально-чистые ледяные стены. Видимость на этом уровне составляет лишь 45 футов, так, что персонажи не могут разглядеть все подробности со стороны входа. По мере продвижения в зал, фигура первого ледяного гиганта становится различной с дистанции 60 футов. На расстоянии 45 футов, фигуру можно принять за живого ледяного гиганта, стоящего весьма спокойно. С 30 футов персонажи поймут, что гигант мертв и заморожен, увидят его шипастую броню и ужасные раны от когтей на его бледной голубой плоти. В зале представлены тела восьми ледяных гигантов, один огненный гигант и один облачный гигант.

Когда герои появятся в этой области, 8 кобольдов [8 kobolds] будут работать в зале полируя и восстанавливая лёд. Если они поймут, что персонажи являются чужаками, они постараются скрываться от них в тумане, и при возможности ускользнуть из комнаты.

8. Зал трофеев

Трофеи Араутатора, добытые во многих битвах выставлены в этом зале. Видимость здесь 45 футов, так, что персонажи немного увидят из прохода. Среди вмороженных в стены существ здесь есть 2 реморхаза [remorhaz], трио из бехиров [behirs], 5 внушительных йети [abominable yeti] и гигантский кальмар ошеломительного размера. Целая ладья с поднятым парусом также выставлена здесь. Естественно, что корабль не вошёл бы ни в один из входов в айсберг. Он был осторожно разобран снаружи и восстановлен здесь кобольдами. Персонажи, которые разбираются в кораблях могут обнаружить ошибки в сборке, но в целом можно сказать, что работа проделана хорошо для того, чтобы её можно было выставить.

Большой интерес привлекает открытый сундук с золотом и драгоценностями, расположенными на борту корабля. Сундук содержит 375 золотых монет, 1480 электрумовых и 495 серебряных. Украшения и драгоценности на сумму в 225 золотых. Персонаж оценивающий сундук взглядом, может определить ценность его содержимого между 1000 и 1500 золотыми, при успешной проверке Интеллекта Сл 10.

Если сундук или любое другое сокровище, даже 1 монетка, покидает корабль, Араутатор немедленно это чувствует и отправляет 2 ледяных троллей (смотри область 12), чтобы проверить обстановку.

Для тех, кто признаёт только классические градации местной валюты - платину, золото, серебро и медь, сундук будет содержать следующее (выберете одно из):

- 1115 зм и 495 см.
- 74 пм, 375 зм и 495 см.
- Два аметиста, жемчужину, три турмалина и один коралл (по 100 зм каждый), 415 зм, 490 см и 50 мм.
- Топаз (500 зм), шпинель и гранат (по 100 зм каждый), 4 пм, 375 зм и 495 см.
- Свой вариант конвертации.

9. НЕ ИСПОЛЬЗОВАННЫЕ ПОКОИ

Этот зал пуст, он находится в ожидании того дня, когда сокровища Араутатора уже не будут вмещаться в области 7 и 8.

10. МАККАТ БАГРЯНАЯ

Если Маккат Багряная не была встречена где-то в другом месте Оявигатона, персонажи встретят её здесь.

В верхней части ската из области 9, 1 тролль (смотри область 12) стоит на охране этой пещеры. Он прячется за углом, так, что пришельцы не заметят его до тех пор, пока не поднимутся доверху ската.

Пустая ледяная поверхность этого зала имеет неожиданную достопримечательность. Большое укрытие по всей видимости изготовленное из обрезков, в стиле палаток, которые используют пустынные кочевники Калимшана [Calimshan], которые находятся примерно в двух тысячах миль на юг.

Укрытие Маккат выполнено из огромных гобеленов и ковров, натянутых на основу из китовых ребер и занимает 8 футов в высоту, 20 в ширину и 30 футов в длину. Низ стенок задрапирован вниз на землю, не оставляя щелей снизу. У палатки нет определённого входа, но персонаж может войти между любыми двумя стыкующимися гобеленами, чтобы попасть в укрытие.

Когда персонажи входят внутрь, прочитайте или перефразируйте следующее.

Внутри укрытия на удивление тепло, благодаря маленькой печке и простой лампе в которых сжигается ароматизированное китовое масло. Ковры застилают пол толстыми слоями и гобелены всевозможных культур свисают с крепкой основы из китовых рёбер.

Книги и свитки аккуратно уложены на столах и стойках для чтения, изготовленных из китовых костей и шкур. Единственным убранством укрытия изготовленных не из этих естественных здесь материалов являются половики и гобелены, а также переносной письменный столик который по всей видимости был взят с корабля.

Если это первая встреча персонажей с Маккат Багряной, добавьте:

За письменным столом сидит женщина тифлинг одетая в яркий багряный плащ поверх сшитых мехов. Плащ застёгнут брошью, изготовленной из серебра и кости выполненной в виде стилизованного ветвящегося дерева, символа Магического Братства. Два кобольда-прислужника стоят поблизости, нервно поглядывая то на пришельцев, то на тифлинга. После небольшой паузы, тифлинг поднимает свой взгляд на пришельцев с выражением полного безразличия на лице и спрашивает, «Вы пришли чтобы спасти или убить меня? Впрочем, большой разницы между этими вариантами нет.»

Когда Маккат прибыла на Оявигатон три года назад, Араутатор мог бы убить её не задумываясь. Однако, брошь Братства Магов, которая была на ней надета навела Араутатора на мысль, что тифлинг может стать решением для двух проблем. Во-первых, дракон владеет множеством вещей и записей, украденных из Магического Братства, часть из которых выше его понимания, несмотря на длительное их изучение. Во-вторых, Араутатор долгое время искал способ помочь его приятелю Арвейатурас преодолеть её скорбь по поводу смерти волшебника, которому она когда-то служила. Замена мёртвого волшебника живым - к тому же являющимся членом Магического Братства - в этом случае выглядит превосходным решением.

Маккат была достаточно умна, чтобы притвориться, что предложение дракона привлекло её, ожидая, что она сможет найти способ сбежать с айсберга. Однако, до этого времени она сдерживалась могущественной магией Араутатора, включая заклинания и ритуалы, украденные из Магического Братства, которые держали её невидимой для магического обнаружения и беспомощной в Оявигатоне, без возможности отправить послание о помощи. Перед тем, как представить Маккат Арвейатурас, Араутатор заставил тифлинга расшифровывать украденные им записи, однако работа идёт медленно, благодаря сложности и опасности присущей материалу. Маккат как-раз изучает один из украденных свитков, когда персонажи входят внутрь.

Если персонажи дали знать о своем присутствии битвой с ледяным троллем, двое **кобольдов** будут явно взволнованы, даже несмотря на то, что Маккат не проявляет признаков беспокойства. Кобольдам приказано оставаться с тифлингом и следовать её указаниям, которые по большей части являются отсылком их в место хранения свитков Скрипторий (область 11). Она также возложила на них готовку, уборку по дому и другие рутинные дела. В тот момент, когда становится ясно, что персонажи пришли сюда для того, чтобы спасти Маккат, кобольды стремглав бросаются в область 12. Они позовут ледяных троллей, если не будут остановлены.

Предложение Маккат

Несмотря на то, что она является пленником, Маккат одержима задачей Араутатора по завершению сложных магических переводов. Как и большинство членов Магического Братства, она до того увлечена своим искусством, что стала заносчивой, полагая, что даже если ей суждено умереть в качестве игрушки дракона, ей суждено сначала совершить нечто великое.

По этой причине, тифлинг выдвигает такие требования к её освобождению, заявляя, что она не покинет Оявигатон не забрав из логова столько украденного из Магического Братства, сколько возможно. Если персонажи соглашаются с этим, Маккат расскажет следующее:

- Араутатор сейчас находится в области 20 своего логова, близко к выходу под скрипторием (область 11).
- Большинство материалов, украденных из Главной Башни находится в скриптории, однако несколько вещей могут быть в логове Араутатора (смотри «Сокровища Араутатора» в конце этого эпизода.)

- Если группа полна решимости сражаться с Араутатором, Маккат предоставит им кольцо сопротивления холоду и две стрелы убийства драконов, которые она смастерила в плену. Несмотря на то, что эти предметы и её знания драконов дают героям преимущество, она предупреждает группу о том, что Араутатор пожрал почти каждого героя, с которым он встречался.
- Маккат знает общий план пещер дракона, однако не знает об особых опасностях, которые в них есть. Араутатор никогда не оставлял её без своего присмотра в логове. Фактически, она ничего не знает о скрагах в области 15 и о ловушках в области 18.
- Два пути ведут в логово Араутатора. Один от скрипториума, другой - из области 6.
- Араутатор посещает и покидает логово используя подводные ходы.
- Драакхорн был здесь, когда Маккат прибыла в Оявигатон, однако группа людей, одетая в робы с отличительными знаками, прибыла в айсберг около полуночи. После переговоров с Араутатором, они забрали это устройство. (Герои распознают отличительные знаки Кульга Дракона в описаниях людей, которое даёт Маккат.) В дополнение к этому, Маккат может рассказать героям всю информацию о Драакхорне, которая имеется в приложении В.
- Попытка покинуть айсберг на корабле будет суицидальной, так как Араутатор сможет напасть с воздуха. Дракон будет спокоен, пока будет знать, что его слуги могут разделиться с пришельцами, однако он встревожится, если герои начнут убегать.
- Даже если путешественники пройдут незамеченными мимо слуг дракона, отсутствие Маккат будет замечено в течение дня. Когда это произойдёт, дракон начнёт искать её и тех, кто помог ей бежать.

Маккат знает, что неожиданность - лучшее оружие героев для победы над драконом, и что он не станет рисковать жизнью ради этого, одного из многих, логова. Несмотря на то, что ему противна мысль о том, чтобы покинуть дом со всеми сокровищами и трофеями, если путешественники одержат верх, Араутатор улетит в другое своё логово.

11. СКРИПТОРИЙ

Несмотря на то, что этот зал глубже, чем соседние пещеры, в этой комнате нет тумана.

Три шкафа стоят в этой относительно пустой пещере, собранные из вынесенных на берег досок, китовой кости, частей брони гигантов, и даже из замороженных конечностей йети. Множество свитков, книг, пергамента и фолиантов аккуратно разложены по шкафам. На всех них видны магические надписи.

Если Маккат находится с путешественниками, она может показать им на вещи, украденные из Главной Башни Волшебства. Она предупреждает героев не читать и даже не заглядывать в материал для их собственной безопасности. Письмена полны дьявольскими знаками, которые выходят за грани доступные разуму смертных.

Персонажи не способные читать магические письма ничего не поймут в этих записях. Персонаж, который умеет делать это и просматривает записи должен пройти спасбросок Мудрости Сл 15. Успех означает то, что персонаж понимает их опасность и прекращает чтение. Провал означает, что персонаж подвергается воздействию мощи демонических знаний и испытывает психический шок. Испытав этот шок, персонаж получает помехи к броскам атаки и проверкам способностей, а также должен совершать проверки Телосложения Сл 10 всякий раз, когда творит заклинание. При проваленном броске, заклинание проваливается, однако ячейка заклинания сохраняется. Персонаж может совершить следующий спасбросок Мудрости, чтобы закончить эффект, всякий раз когда завершает длительный отдых.

Маги могут найти много ценного в этом скрипториуме, наряду со множеством хама. Араутатор собрал множество книг с заклинаниями с тел убитых волшебников за века. Более полезным для настоящего момента является то, что он также собрал дюжины свитков. И хотя многие из них испортились здесь от сырости и времени, персонажи, которые потратят несколько минут на поиски смогут найти десять свитков: *газообразная форма* [gaseous form], *ускорение* [haste], *защита от энергии* [protection from energy], *подводное дыхание* [water breathing], *Эвардовы чёрные щупальца* [Evard's black tentacles], *огненный щит* [fire shield], *огненная стена* [wall of fire], *удержание чудовища* [hold monster], *пляшущая молния* [chain lightning], *распад* [disintegrate].

Вход в логово АРАУТАТОРА.

Около западной стены скриптория желоб шириной в 15 футов ведёт вниз в область 19 логова Араутатора. Дракон может проползти и вверх, и вниз по этому ходу без усилий. Персонажи, владеющие Атлетикой, могут спуститься вниз по желобу используя кошки или другие приспособления для карабканья по стенам. Прочие персонажи могут спуститься только с помощью верёвок, крюков и прочего оборудования для лазания. Желоб спускается на 60 футов на вершину 19 области, после чего героям придется упасть вниз с высоты 15 футов на ледяную платформу.

Перед тем, как персонажи отправятся вниз в пещеру, Маккат скажет им, что выбраться обратно из этих залов будет непросто. Старая Белая Смерть не желает, чтобы кто-либо, пришельцы или гости могли бы запросто покинуть его логово.

12. ЛЕДЯНЫЕ ТРОЛЛИ

Ледяные тролли, которых собрал Араутатор для служения ему, используют этот зал в качестве своей берлоги и никоим образом другому существу не позволено находиться здесь. Ледяной тролль имеет голубоватую полупрозрачную кожу и иммунитет к урону холодом, во всём остальном его параметры соответствуют обычному троллю.

Минимум 2 ледяных **тролля** находятся здесь, когда персонажи впервые попадают сюда, однако вы можете добавить ещё 3 или больше, по своему усмотрению (это зависит от условий, которые могут привести героев к битве, смотри ниже).

Это пещерообразное помещение заполнено облаками тумана, который окутывает поле с ледяными колоннами, возвышающимися от пола до потолка. Гробовое молчание, царящее здесь, нарушается лишь звуком текущей воды.

Ледяные столбы и острые как бритва выступающие из стен гребни проглядываются через клубящийся туман. Потоки потрескивающей воды, текущей магическим образом даже при температуре ниже нуля пробиваются сквозь ложбины, образованные под разносимым ветром снегом.

Со стороны входа можно увидеть лишь клубящийся туман и услышать лишь звук ветра. Если Маккат или любая ледяная жаба находится с группой, они настоящей образом рекомендуют героям держаться подальше от этого зала. Те, кто рискнёт войти в эту область будет скрытно окружён и атакован ледяными троллями. Тролли будут преследовать путешественников с голодным видом, если они побегут, однако прислушаются к ледяным жабам и не будут нападать, если жабы прикажут им.

Тролли говорят на языке гигантов и немного на драконьем. Они согласятся на сделки с персонажами, которые докажут, что их будет сложно убить. Только убедительное предложение (в котором можно быть уверенным) пищи и сокровищ может убедить троллей действовать против Араутатора.

13. РАБОЧЕЕ МЕСТО ЛЕДЯНЫХ ЖАБ

Гигантские ледяные жабы служат Араутатору в качестве надзирателей в Оявигатоне. Они руководят трудом кобольдов, отдают распоряжения Ледяным Охотникам для обеспечения логова пищей и прочими припасами и обладают достаточным терпением, чтобы взаимодействовать со злобными ледяными троллями.

Необычная картина встречает вас в этом зале с грубыми стенами. Около дюжины гигантских жаб с толстой пятнистой белой шкурой работают здесь, расписывая ледяные стены, каменные плитки и выветренные пергаменты странными письменами. Несколько жаб складывают и выносят пергаменты и плиты из хранилища с квадратными углублениями, вырезанными во льду вдоль всей южной стены.

Всего здесь 11 **ледяных жаб** (смотри приложение А). Они записывают и подсчитывают что-то на ледяных стенах, используя заточенные олени рога или свои собственные когти. Они также изобразили грубые карты Моря Движущегося Льда основываясь на докладах Ледяных Охотников. Через равные промежутки времени, их временные записи переносятся на более постоянные носители.

Смотри «Случайные Столкновения» (выше) для того, чтобы определить, как гигантские жабы будут реагировать на пришельцев. Для героев, лучшим способом избежать битвы в этой области и предотвратить, намерение жаб позвать ледяных троллей - убедить их в своей правоте, общаясь с их лидером Марфулбом.

Среднестатистическая ледяная жаба наделена интеллектом, но их лидер Марфулб особенно умна (Интеллект 13). Её организаторским и управленческим способностям не было никакого применения до тех пор, пока её путь не пересёкся с Араутатором в Море Движущегося Льда и с тех пор она служила в качестве сенешала в Оявигатоне на протяжении 40 лет. Даже Араутатор не понимает организацию Оявигатона так хорошо, как Марфулб, знающая содержимое и ценность каждой упаковки, содержимое сундука и груды монет вплоть до последней медной монетки на айсберге.

Знания Марфулб

В дополнение ко знаниям об Араутаторе, его сокровищах, брачных повадках и эпичных битвах с ледяными гигантами и прочими монстрами, Информация, собираемая ледяными жабами, включает исчерпывающие сведения по постоянно изменяющемуся Моря Движущегося Льда, о погоде на севере от Хребта Мира и культуре неуловимых Ледяных Охотников. Марфулб находит великое удовлетворение в той работе, которую она выполняет, однако она знает слишком мало о цивилизации к югу от Хребта Мира, чтобы полностью осознать ее важность.

Персонажи с сумкой хранения [bag of holding] могут забрать все свитки и каменные таблички с собой, когда они будут покидать Оявигатон. Магическое Братство оценит эти знания как одну из самых внушительных работ существующей самобытной философии (после того, как всё это будет великими трудами переведено с уникального языка ледяных жаб) и они будут рваться для того, чтобы увидеть Марфулб и высказать ей свои восхищения. Без сумки хранения [bag of holding] коллекцию не удастся забрать полностью, так как она слишком велика.

Из текста не ясно, чего именно хочет и как персонажам убедить Марфулб встать на их сторону. Можно предположить, что открытие новых горизонтов для познания мира и цивилизаций может привлечь её. Любые книги, свитки, карты и сведения об культурах юга, предоставленные Марфулб на изучение, дадут преимущество на любые проверки при попытках договориться с ней и ледяными жабами.

14. ЛОГОВО ЛЕДЯНЫХ ЖАБ

Этот холодный, утрюмый зал является превосходным домом для ледяных жаб, однако сейчас он пуст. Ничего из имущества жаб здесь не представляет из себя ценности, однако они собрали здесь странную и любопытную коллекцию. Такие объекты, как скребки из моржовых зубов, копыя, изготовленные из рога нарвала, странная мебель, вырезанная в ледяном полу вместо того, чтобы возвышаться над ним, письменные принадлежности, изготовленные из китового уса и приспособленные для перепончатых лап, и объекты искусства вырезанные на китовой кости, обломках корабельной древесины и предметы быта захваченные с потопленных кораблей, такие как столовое серебро и пробки для бутылок.

ЛОГОВО АРАУТАТОРА

Логово дракона представляет из себя пещерный зал со множеством закутков, трещин и ледяных возвышений.

ОБЩЕЕ ОПИСАНИЕ

Как и пещера выше, логово Араутатора состоит в основном из льда.

Потолок. Не обработанный потолок пещеры возвышается над неровным полом на 40 футов.

Полы. Полы этой пещеры сильно истёртые и очень скользкие. Араутатор и скраги с лёгкостью ходят по этому гладкому льду, благодаря своим когтям, однако персонажи без приспособлений на ноги или без способности ходить по льду проходят местность в логове как труднопроходимую. Смотри «Общее описание» ледяных пещер (выше) для большей информации по таким приспособлениям. Снегоступы в логове не помогут.

Уровни, представленные на карте, указывают разности высоты в 8 футов. Неровная поверхность пола вызвана снашиванием и скалыванием льда, так, что имеются крутые уклоны и поверхность в целом ступенчатая. Персонажи могут без труда спуститься вниз. Подъём вверх на 1 уровень требует успешной проверки Силе (Атлетика) Сл 15; Корабляющийся имеет преимущество при броске, если оснащён кошками или набором для лазания.

Свет. Обычно пещера логова погружена в темноту. Все приводимые описания предполагают, что у персонажей есть источник света и темное зрение.

Температура. В пещере логова холоднее, чем в тоннелях и залах над ним. В пещере царит ледяной холод в 0 градусов по Фаренгейту (-18°C). 20 область ещё холоднее.

Видимость. Клабы тумана клубятся в пещере, ограничивая видимость персонажей со светом до 60 футов.

15. ЛОГОВО СКРАГОВ

Этот угол пещеры является домом для 2 скрагов, которым Араутатор позволил жить в его логове, чтобы они защищали её в его отсутствие. Эти водные тролли могут дышать под водой и обладают скоростью плавания в 30 футов.

Если появятся герои, скраги спрячутся в неприметных местах и затем попытаются атаковать из засады, чтобы получить неожиданное угодение.

16. ЛЕДЯНЫЕ ОПОРЫ

Столбы и платформы из льда поднимаются из пола в этой области пещеры. Чтобы взобраться на столб более чем 8 футов высотой, необходим набор для лазания и успешная проверка Силы (Атлетика) Сл 15.

Существо, упавшее из желоба из области 6, приземляется на верхний уровень большой ледяной платформы в юго-восточной части пещеры, который находится в 16 футах над полом пещеры. Затем существо должно преуспеть в спасброске Ловкости Сл 15, чтобы устоять на платформе. (Существо, которое прыгнуло в желоб по своей воле, получает половину урона от спуска и имеет преимущество в этом спасброске.) Если спасбросок провален, существо соскальзывает с верхнего уровня ледяной платформы и ударяется об нижний уровень, получая дробящий урон 3 (1к6) и падает ничком.

Любое существо, упавшее на пол пещеры, привлекает внимание скрагов из области 15.

17. ХРЕБЕТ ЛЕДЯНОГО ВОЛКА

Этот неровный гребень льда делит пещеру на секции. Взобраться на 8-футовый Хребет и пройти по Хребту является единственным безопасным путём для того, чтобы попасть из области 15 или 16 в область 19 или 20 без того, чтобы активировать ловушки в областях 18a и 18b.

В отличие от других выступов в пещере, горизонтальные поверхности Хребта Ледяного Волка не являются ровными. Обитатели логова могут пройти по Хребту без трудностей, однако любое другое существо, которое движется более 15 футов за раунд, должно совершить проверку Ловкости (Акробатика) Сл 12. Провал означает то, что существо оскальзывается и падает на уровень ниже, получая дробящий урон 3 (1к6) и падает ничком. Надетые на ноги кошки дают преимущество к этой проверке.

18A. ГЛОТКА

Этот прямой проход оснащён магической ловушкой. Когда первый персонаж движется через самую узкую точку прохода, вся область заполняется *ядовитым облаком*, которое держится в течении 1 минуты.

Араутатор немедленно узнаёт о неожиданных гостях, когда срабатывает заклинание *ядовитое облако* [stinking cloud]. Дракон не активирует ловушку, передвигаясь в этой области.

18B. ШЕЯ

Этот прямой проход оснащён магической ловушкой. Когда первый персонаж движется через самую прямую точку прохода, срабатывает заклинание замедление [slow], поражая всех существ в области. Эффект заклинания действует на существ в течении 1 минуты.

Араутатор немедленно узнаёт о неожиданных гостях, когда срабатывает заклинание *замедления* [slow]. Дракон не активирует ловушку, передвигаясь в этой области.

19. УСТУП

Иногда Араутатор спит на этом просторном ледяном уступе, однако чаще он проводит время отдыхая в 20 области. Большая часть сокровищ, которые дракон хранит в Оявигатоне складывается здесь и на уступах выше. Смотри «Сокровища Араутатора» ниже.

20. БЕЗДНА АРАУТАТОРА

Западный конец пещеры-логова, где Араутатор (взрослый белый дракон [adult white dragon]) проводит большинство своего времени в Оявигатоне. Золото, драгоценные камни и прочие сокровища разбросаны по полу и заморожены в стены этого просторного зала.

Температура здесь заметно ниже чем во всех других частях айсберга достигая -10 градусов по Фаренгейту (-24°C). Любой персонаж в области, где температура ниже 0 градусов по Фаренгейту (-14°C) должен совершать спасбросок Телосложения Сл 10 в конце каждого часа, проведённого там. Персонажи без тёплой одежды автоматически проваливают этот бросок. При проваленном спасброске персонаж получает один уровень истощения [one level of exhaustion].

Когда герои выступают против Араутатора, дракон ревёт так громко, что весь айсберг сотрясается от его ярости. Этот рёв призывает ледяных троллей из области 12, которые прибывают 5 раундами позже.

Лужи слякоти заполняют пол пещеры, не замерзая по причине высокого содержания соли в морской воде. Одна из таких луж в самом западном углу пещеры является на самом деле затопленным выходом в Море Движущегося Льда. Это привычный вход и выход для Араутатора. Когда хиты дракона опускаются до 100 или ниже, и он дерётся с тремя или более врагами, он ныряет в выход и спасается в ледяном море. Если убегает дракон, ледяные тролли также убегают.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Если персонажи победили Араутатора, реакция прочих обитателей Оявигатона зависит от того, убит ли дракон, или он сбежал.

Если Араутатор убит, ледяные жабы печалются, но не предпринимают каких-либо действий против персонажей. В отличие от них, кобольды впадают от горя в ярость, яростно бросаясь на персонажей, атакуя их с суицидальным безрассудством. Реакция ледяных троллей вероятней всего, будет зависеть от того, какое взаимодействие с персонажами у них было раньше. Тролли могут убежать без единого слова, или они могут пожелать захватить Оявигатон, чтобы сделать его своим постоянным домом.

Ледяные Охотники будут ликовать, если дракон погибнет. Когда герои выйдут из айсберга, присутствующие деревенские жители будут приветствовать их объятиями и предложением попробовать вяленой рыбы. Затем жители немедленно начнут упаковывать своё немногочисленное имущество в свои спрятанные лодки, чтобы немедленно уплыть из этого места.

Если Араутатор будет ранен и изгнан с айсберга, Маккат или Марфулб знают о нём достаточно, чтобы понять, что он проведёт месяцы восстанавливаясь в одном из других его логов, прежде чем вернётся на Оявигатон. Ледяные Охотники уверены, что это даст им достаточно времени, чтобы затеряться в обширных пространствах Моря Движущегося Льда и найти новый дом, где Араутатор не сможет выследить их. Дракон мстителен, но учитывая все последние события, Маккат уверена, что Араутатор не будет тратить много сил на поиски своих бывших рабов. Ледяные Охотники не контактируют с цивилизацией так, что они не смогут распространить славу о его унижительном поражении.

При исчезновении дракона, кобольды спрячутся, если у них будет возможность, в то время, как ледяные жабы продолжают демонстрировать свой бесстрастный стоицизм, как и в том случае, если дракон будет убит. Ледяные тролли боятся приближаться к сокровищам Араутатора, пока он жив, зная, что лучше не стоять между драконом и его сокровищами. Однако их не волнует, если кто-то другой будет красть эти сокровища, они слишком глупы, чтобы понять, что могут получить взбучку за такую кражу.

Покидая Оявигатон

Персонажи не смогут уплыть с айсберга на борту Рассекающего Мороз до тех пор, пока Араутатор может напасть. Дракон может с лёгкостью напасть с неба или из-под воды, заморозив или захватив корабль и с лёгкостью скинув экипаж. Если путешественники попытаются проскользнуть к выходу с Маккат, отсутствие колдуна будет замечено кобольдами и ледяными жабами в течение дня.

Если Араутатор проиграл в битве и скрылся, он не будет преследовать Рассекающий Морозы, когда герои отплывут. Путешественники и экипаж могут увидеть силуэт дракона, следящего за ними с дальнего расстояния, однако Араутатор слишком горд и напуган, чтобы вновь нападать на группу.

Сокровища Араутатора

Если Старая Белая Смерть убит или его удалось прогнать, он оставит сокровища, хранящиеся в его логове на айсберге. (По той причине, что Оявигатон это только его меньшее логово, одно из многих, сокровища здесь представляют лишь малую часть его общего богатства.)

Области 19 и 20 содержат в общем счёте 700 золотых монет, 1000 серебряных и 20 драгоценных камней (по 5 камней из которых стоят 200 золотых, 400 золотых, 600 золотых и 800 золотых). Прибавьте зелья, свитки и магические предметы на ваше усмотрение. Случайным образом, используйте таблицу сокровищ в *Руководстве Мастера Подземелий*, чтобы сгенерировать сокровища, чья ценность будет соответствовать вашей кампании.

Чтобы забрать эти сокровища, их нужно будет выковырять из ледяных стен. Это займёт пол дня (и сделать это будет невозможно, если Араутатор ещё находится в логове).

Четыре десятилетия, которые Марфулб провела, обрабатывая и собирая знания у Араутатора, бесценны для Магического Братства (это понимает Маккат, если не поймут персонажи) или для других ценителей драконьих знаний. Если дракон мёртв, Марфулб можно будет уговорить отправить её материал на юг, с условием, что она отправится вместе с ним. Если Араутатор ещё жив, ледяная жаба лучше предпочтёт остаться и продолжить её работу с записями.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Араутатор могущественный союзник Культа Дракона, и путешественники нанесут серьёзный удар культу, победив его. В дополнение к этому, возвращение Маккат и украденных из Главной Башни Волшебства знания помогут персонажам заслужить поддержку Магического Братства в борьбе против планов культа.

Персонажи получают новый уровень по окончании этого эпизода.



Эпизоды 3 и 4: СМЕРТЬ ГОВОРЯЩИМ С ДРАКОНАМИ

Со времён их первого знакомства с драконьими масками в *Кладе Королевы Драконов*, персонажи поймут важность масок для Культа Дракона.

Во время приключения, у героев будет два шанса встретиться лицом к лицу с говорящими с драконами внутреннего круга Северина, возможно захватить их драконьи маски и сорвать планы Северина.

Эта часть состоит из двух отдельных эпизодов. В первом эпизоде, герои выслеживают Варрама [Varram], хранителя Белой Драконьей Маски, и приходят по его следам в древнюю гробницу в Змеиных Холмах [Serpent Hills] захваченную юань-ти. Во втором эпизоде путешественники выступают против Неронвейна, говорящего с драконами с Зелёной Драконьей Маской в тайной крепости и логове дракона в Туманном Лесу [Misty Forest].

Эти эпизоды происходят в разные моменты, во время первой и второй встреч Совета Глубоководья, однако представлены вместе, потому что они составляют две половинки одной миссии, борьбы против говорящих с драконами в качестве средства для срыва планов Северина.

Три из пяти говорящих с драконами культа - Гальван Синий, Резмир Чёрная и сам Северин, носящий Красную драконью маску уже находятся в колодце Драконов, за пределами досягаемости группы. Однако,

Белый говорящий с драконами Варрам вынужден покинуть безопасность своей крепости после утери Белой Драконьей Маски, в то время, как зелёный говорящий с драконами Неронвейн совершает рейды против

эльфов в Туманном Лесе с его союзным драконом Чутот [Chuth]. Когда до Совета Глубоководья доходят известия о том, что два из пяти говорящих с драконами отделены от основных сил культа, персонажи воспользуются случаем для того, чтобы нанести удар.

Эпизод 3: ВАРРАМ БЕЛЫЙ

Варрам Белый близкий союзник и доверенное лицо Северина, однако лидер Культа Дракона не знает, как действия его старого друга угрожают планам культа. Маска Варрама Белого пропала, украденная вором, союзником Жентарима и сейчас укрыта от обычной магии поиска. Варрам отчаянно пытается вернуть маску до того, как Северин узнает о её пропаже. И для этого он притворился, что собрал группу верных последователей, чтобы отправиться в место, содержащее древнюю магию, в Змеиных Холмах, что, как он утверждает, должно помочь в реализации планов культа по призыву Тиамат. На самом деле, Варрам ищет Гробницу Дидериуса [Tomb of Diderius], место древнего Источника Прорицания [divination pool] который, как он надеется, укажет ему местонахождение пропавшей маски.

До агентов арфистов уже дошли слухи о краже Белой Драконьей Маски и Леосин Эрлантар [Leosin Erlanthar] узнал недавно о том, что дварф Варрам был замечен в торговом поселении Моста Боарескира [Boareskyr Bridge] около Змеиных Холмов. Учитывая, что Арфисты уже и без того сильно рассредоточены на своих разведывательных миссиях, приключенцы – идеальные кандидаты для задания по поимке говорящего с драконами.

Идя по следу

Леосин Эрлантар встречается с путешественниками во время совета в Глубоководье. После их ознакомления со слухами о том, что Варрам потерял Белую Драконью Маску и отправился искать её, он отправляет героев к Мосту Боарескир, поручив им искать информацию по недавним передвижениям Варрама и выяснить его вероятное местонахождение.

Этот эпизод предполагает путешествие персонажей от Моста Боарескира в забытые Анаурианские руины [Anaurian] в Змеиных Холмах. Источник прорицания, который ищет Варрам, действительно здесь, как и клан юань-ти, который представляет угрозу и для говорящего с драконами, и для героев.

Мост Боарескир

Мост Боарескир носит имя позабытой в данное время местности, на север и восток от Торгового Пути. Мост обеспечивает проход через Извилистые Воды [Winding Water] и является важным объектом. Построенный из чёрного гранита, он имеет на себе скульптурные изображения богов Цирика [Cyric] и Баала [Bhaal] в память о легендарной битве, в которой они сражались на мосту в Смутное Время [Time of Troubles].

Это дорожное поселение представляет из себя нечто большее, чем собрание палаток, тележек и караванов, обеспечивающих пищей свежими лошадьми и прочими услугами путешественников. Отряд паладинов из теократии Элтургарда [Elturgard] охраняет мост, находясь в недавно построенной неподалеку крепости.

Палаточный постоялый двор Боло

Палаточный постоялый двор Боло [Bolo's Tentside Inn] представляет из себя неряшливое заведение, организованное в виде большого павильона неподалёку от центра Боарескирского палаточного города. Когда герои начинают наводить справки о Варраме, их отправляют в Боло, к его собственнице - женщине-полураслику.

«Дварф в пурпурном плаще? А, я видела его. Он просил проводить его в холмы, как вдруг тот парень в капюшоне начал спрашивать его, что ему там надо. Дварф посмотрел ему прямо в глаза, затем выхватил свой кинжал и прирезал этого длинного парня! Он был одним из чешуйчатого народа со Змеиных Холмов, который спустился, чтобы следить за нами! Можете не сомневаться, тот дварф настоящий герой. Но он и его свита сразу же отправилась напрямик к холмам, быстро как кошки!»

Единственным мотивом для убийства шпиона юань-ти была задача не дать узнать о его приближении в Змеиных Холмах до тех пор, пока он туда доберётся, однако этот поступок заработал ему славу героя в этих местах. Боло будет рада поделиться всем, что она знает до тех пор, пока герои не дадут ей понять, что они намерены причинять вред дварфу.

Варрам прибыл с более чем дюжиной других попутчиков, включая несколько воинов, чьи лица были скрыты капюшонами. Она считает, что это варвары-наёмники, однако на самом деле, Варрам путешествует под защитой сил бородатых дьяволов. Дварф отправился в Змеиные Холмы после убийства юань-ти.

Змеиные Холмы

Хорошая погода и тот факт, что Варрам и его большая группа двигались поспешно, делает их следы хорошо заметными в холмах, для того, чтобы с лёгкостью следовать за ними. От Моста Боарескир, путешественники проследуют за дварфом в Змеиные Холмы - в бесплодные земли, с грядами гор, каменистым плато поросшем деревьями и высокой травой. Следы Варрама ведут примерно на шестьдесят пять миль на северо-северо-восток.

Ящеролюды и наги, тролли и гиганты, а также вероломные юань-ти заселяют Змеиные Холмы, таящиеся в гробницах и разрушенных поселениях более чем одной исчезнувшей цивилизации. Пока герои преследуют Варрама, кидайте к20 каждые 6 часов путешествия; Столкновения происходят при выпадении 17-20. Определите характер столкновения, согласно приведённой ниже таблице.

Столкновения в Змеиных Холмах

к8	Столкновение
1	Гуманоиды (1к6)
2	Стадные животные (5к6)
3	Холмовые гиганты (1к2)
4	Безымянная могила
5	Святылище
6	Стервятники (3к6)
7	Руины поселения
8	Ящеролюды (2к8)

Гуманоиды. Гуманоиды в Змеиных Холмах могут быть охотниками за сокровищами, беглыми рабами из земли чудищ Наджара [Najara] или разведчиками из Элтургарда, следящими за деятельностью юань-ти.

Стадные животные. Стадо козлов, антилоп и прочих стадных млекопитающих периодически пересекают Змеиные Холмы. Они избегают прочих существ, однако могут стать агрессивными если почувствуют опасность или будут загнаны в угол.

Холмовые Гиганты. Группа встречает одного или двух холмовых гигантов [hill giant] пожирающих убитое стадное животное. Когда гиганты замечают путешественников, они видят возможность раздобыть ещё больше еды. Холмовые гиганты спасаются бегством, когда у них остаётся половина или меньше хитов, предпочитают добычу, которая не может дать отпор.

Безымянная могила. Невысокая, собранная на скорую руку могила из камней, которые попали под руку является местом, где покоится один из многих исследователей, который погиб в Змеиных Холмах. По вашему усмотрению, неизвестная могила ночью может стать также местом встречи с призраком или другой не упокоенной нечистью.

Святылище. Одинокое стоящее святилище одному из множества забытых богов Нетерила [Netheril] или Анаурии [Anauria] возвышается посреди пустыни. В подобных местах зачастую можно обнаружить следы лагерей, которые разбивали путешественники в холмах.

Стервятники. Герои могут заметить стаи стервятников, кружащих на расстоянии, или налетающих на путников, если они примут их за потерявшихся путешественников выбившихся из сил.

Руины поселения. Разрушенные каменные стены и высохшие колодцы это всё, что осталось от множества исчезнувших поселений Змеиных Холмов.

Ящеролюды. Ящеролюды постоянно охотятся и собирают пищу для своих хозяев юань-ти, при возможности похищая путников у холмов.

Гробница Дидериуса

Гробница Дидериуса и ее магический пруд скрыты внутри комплекса залов, вырубленных в возвышающемся утёсе. Изначально, Дидериус выстроил часть своего жилища вокруг таинственного пруда прорицания, а в гробницу комплекс был превращён только после его смерти. Гробница возвышается над руинами города, который был выстроен вблизи пруда прорицания, чтобы обслуживать тех, кто приходил получить мудрые наставления Дидериуса.

Когда-то город размещался в каньоне между двумя обрывами, сейчас от него остались лишь несколько разрушенных каменных зданий, а также плиты и фундамент административного и храмового зданий. Входы в пещеры усеивают обрывы, обозначая чьи-то покинутые жилища и простые гробницы. В руинах нельзя найти ничего ценного или интересного, однако в пещерах группа может отдохнуть в безопасности.

Знания о поселении, которое когда-то стояло здесь утеряно для всех, кроме Илды [Ilda], призрачного библиотекаря в 9 области, который может ответить на многие вопросы. Немногие ищут в эти дни пруд, и небольшая колония юань-ти, известная как Сс'тк'ал [Ss'tck'al] поселилась поблизости от гробницы. Юань-ти используют человеческие жертвоприношения, чтобы подпитывать магию пруда прорицания, изучая тёмные секреты, для своих коварных планов.

ОБЩЕЕ ОПИСАНИЕ

Если не указано другое, то пол и стены подземелья состоят из песчаных блоков и каменных плит. Стены прохладные на ощупь, а воздух ещё холоднее.

Потолки. 10 футов высотой если не указано иное.

Свет. Отсутствует, если зона не снаружи или не указано иное.

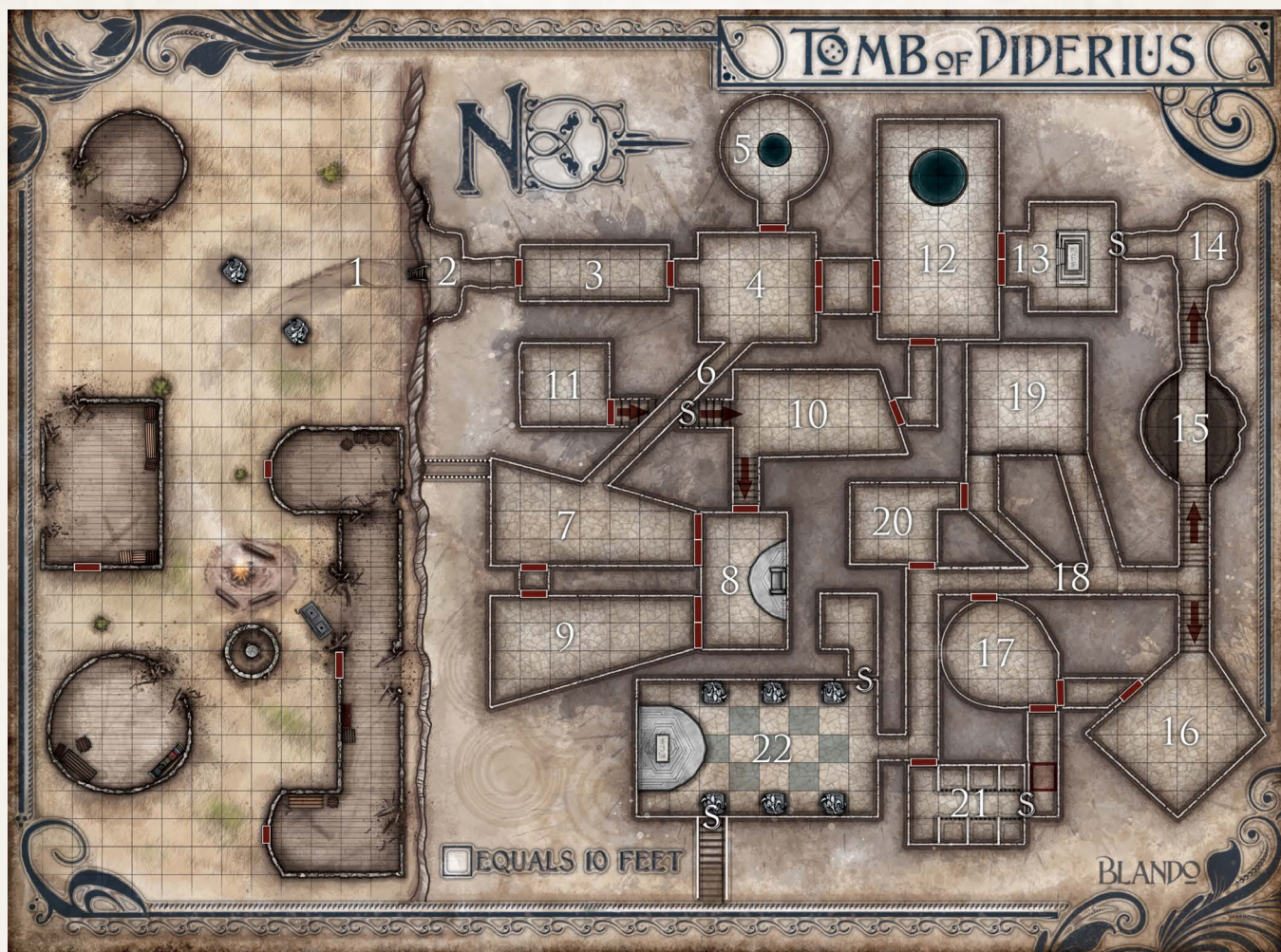
Региональные эффекты. Когда Дидериус умер, те, кто почитали его при жизни, обратили его в особую **мумию-лорда**, чья магия пронизывает его могилу. По той причине, что Дидериус скорее нейтральный, чем злой, в области нет магии, присущей прочим гробницам с мумиями-лордами. Несколько залов гробницы выглядят так, как подобает хорошо ухоженным комнатам благородных архимагов. Этот эффект является иллюзией, скрывающей пыль и разложение. Магия Дидериуса ведёт тех, кто выказывает должное уважение.

1. ПЛОЩАДЬ У ВХОДА

Вход в гробницу Дидериуса находится там, где когда-то находилась большая мощеная площадь. Остатки фонтана сейчас представляют из себя круг из камней опоясывающий полуразрушенное отверстие, уводящее вглубь. Две каменные статуи в 20 футов высотой стоят во дворе. За ними находится вырезанная в скале постройка, высотой в 40 футов с рельефными колоннами, украшенными странными потусторонними сценами.

Статуя с левой стороны изображает бородатого мужчину, одетого в экзотичную одежду, однако его лицо разбито до неузнаваемости. В правой руке он держит весы, на его боку прицеплена дубина, а левая рука поднята, словно предостерегая. Статуя справа от входа изображает молодого мужчину, одетого в похожую экзотическую одежду, левая половина его головы отколота и лежит около его ног. Статуя держит пастуший посох в своей левой руке и меч прикрепленный к поясу. Его правая рука также поднята, в предостерегающем жесте.

Рельефные изображения вокруг входа изображают вещи, которые Дидериус увидел в пруду гаданий, включая другие миры и планы, которых никогда не существовало. Используйте ваше изображение, когда будете описывать эти сцены. Вход в гробницу находится 30 футами выше, на выступающей из скалы платформе, с которой на 10 футов вниз спускается разрушенная лестница. Культисты Варрама (смотри ниже) оставили лестницу прислонённой к зданию, что позволяет героям вскарабкаться наверх ко входу.



КАРТА 3-1: ГРОБНИЦА ДИДЕРИУСА

Сцены могут повествовать о событиях в будущих или прошлых сценариях, которые ваша группа играла или будет играть. Таким образом здесь можно описать наиболее эпичные и запомнившиеся моменты уже пройденных сценариев и напомнить игрокам об интересных событиях, происходивших тогда.

Либо, можно сделать задел на следующее приключение, например, если вы собираетесь играть приключение Из Бездны, то на фресках могут быть изображены демон-лорды и принцы Бездны, бродящие по пещерам Подземья. Для большей информации, следует обратиться к конкретным приключениям.

ЛАГЕРЬ КУЛЬТИСТОВ И РАЗРУШЕННЫЙ ФОНТАН

Культисты Варрама устроили лагерь на площади около разрушенного фонтана. Здесь устроен костёр и три свёрнутых спальных мешка указывают на то, что здесь расположились культисты. Семь свежих могил выкопано на востоке от лагеря - результаты путешествия культистов.

Охранники мертвы, будучи растерзанными и съеденными троллями, живущими в туннелях под колодцем. Эти канализации в основном остаются нетронутыми и 3 тролля бродят здесь, поняв, что использование их для перемещения между гробницей и площадью делает их охоту более плодотворной. Если группа отдыхает здесь или в области 5, ночью на них нападут тролли [troll]. Тролли будут сражаться до тех пор, пока их хиты не снизятся до трети от максимума или ниже, прежде чем начнут убегать в безопасное пространство колодца.

Вход в туннели слишком узок даже для маленьких персонажей, чтобы они могли проскользнуть внутрь. Тролли вывихивают себе бедра и плечи, чтобы протиснуться туда, получая дробящий урон 10, который они быстро регенерируют.

ПРИБЛИЖАЯСЬ К СТАТУЯМ

Когда группа приближается к статуям, прочтите следующее.

Когда вы подходите к статуям, вы слышите неожиданный звук трущегося камня. Фигуры колоссов поворачивают свои массивные головы своими истёртыми лицами прямо на вас. Два голоса звучащих в унисон, звучат так, словно раздаются из недр земли.

«Сойдите. Вы пришли к Дидериусу, эфирному путешественнику и проводнику ясновидения. Узрите же его удивительные триумфы. Дидериус умножает мудрость и Дидериус предлагает знания. Что из этого вы ищете?»

Если дан ответы «Мы ищем мудрость» или «Мы желаем знаний», или герои сыграли подобострастный самоуничтожительный ответ, который может удовлетворить эгоизм волшебника, статуи отвечают. Они говорят, «Дидериус дарует вам то, что вы ищете, но только в том случае, если вы будете прислушиваться к нему и продолжите выказывать ему должное уважение!» После этого они принимают свои изначальные позы.

Положительный ответ путешественников зарабатывает им возможность получить полезные предупреждения, благодаря магии Дидериуса. Предупреждения описаны в тех областях, где они будут получены.

Любой ответ, не включающий понятий «знания» и «мудрость» и не льстящий Дидериусу, в том числе уточняющие вопросы, приводят к тому, что статуи возвращаются в свои исходные позиции. Герои могут продолжить свой путь в комплекс, однако никакой поддержки от подобного взаимодействия они не получают.

2. ВЕСТИБЮЛЬ

В то время, как иллюзия всё ещё показывает здесь гробницу с золочёной резьбой и серебряными кадилами, всё это является лишь тенями прошлого. Грабители содрали резьбу, разрушив рельефы на стенах, и кадила уже давно исчезли. Среди резьбы можно заметить альковы, в которых можно узнать погребальные ниши, впрочем, они содержат лишь костяные щепки. В дальнем углу зала расположена приоткрытая каменная дверь. Отметины на двери и проходе указывают на то, что её недавно взломали.

3. БДИТЕЛЬНЫЕ СТАТУИ

Здесь находятся шесть статуй, все они изображают волшебников, опирающихся на посохи и одетых в рясы. Лица их скрыты глубокими капюшонами и пустота под капюшонами кажется особенно темной. Ниши между статуями раньше занимали скелеты-охранники, которых уничтожили культисты. Кости более чем дюжины гуманоидов разбросаны по земле.

Персонажам, которые верно среагировали в области 1, приходит неожиданная мысль, когда они попадают в эту область: «Некоторые секреты не предназначены для умиротворённых. Отверни взгляд от тьмы, в которой скрыто это знание.»

Дюэшка со Статуйей. Когда первый из путешественников достигает центра комнаты, от статуй начинает слышаться звук трущегося камня, сопровождающий поворот голов статуй, которые следят за передвижениями персонажей. Персонажи не должны смотреть в темноту капюшонов статуй. Любой персонаж, посмотревший туда должен совершить спасбросок Мудрости Сл 15 против заклинания *внушение* [suggestion spell]. Успех означает, что герой отворачивает взгляд, притягиваемый магией статуи, в то время, как провал указывает на то, что взгляд героя притягивается во тьму под тёмным капюшоном на 1 раунд. В это время статуя начинает нащёптывать герою всевозможные тайны, в которых содержится как польза, так и бремя.

После этого персонаж должен совершить спасбросок Интеллекта Сл 15. При проваленном броске, персонаж не может постичь секреты, которые ему рассказывался, и никакого эффекта не последует. При успешном броске, персонаж хорошо воспринимает все слова, получая преимущества на проверки Интеллекта на следующие 24 часа. При этом, однако, персонаж становится временно безумным на 1 минуту. Безумное существо не может предпринимать действия или совершать реакции, не может понимать то, что говорят другие существа, не может читать и произносить только тарбарщину. Вы контролируете перемещения существа, которые являются беспорядочными.

4. МОЗАИЧНАЯ ПАЛАТА

Этот зал представляет из себя высокий сводчатый купол с высоким бортом 10 футов шириной и 15 футов высотой, окружающим комнату. Пол здесь выложен прекрасной мозаикой изображающей рыцаря в латах направившего сияющий меч на химеру. Слово «Безопасно» написано мелом на двери ведущей в область 5, отмечая этот зал как место, где отдыхали культисты.

Когда первый персонаж зайдёт в комнату, мозаичная химера начнёт медленно шевелиться. При успешной проверке на Мудрость (Восприятие) Сл 14, персонаж замечает это движение и не будет шокирован, когда мозаика разлетается и химера будто прорывается из мозаики наружу.

Изменения: Оживлённые мозаичные существа

Оживлённые мозаичные существа действуют также, как и существа, которых они изображают, за исключением того, что они являются конструктами и не нуждаются в дыхании, питье, еде или сне. Существа также получают следующие качества:

Сопротивление к урону колющий

Иммунитет к урону яд, психический

Иммунитет к состояниям очарован, испуган, парализован, превращён в камень и отравлен.

Мозаичные существа обладают следующими особенностями.

Восстановление. После уничтожения, мозаичные существа восстанавливают все свои хиты и становятся активными снова через 24 часа, если по крайней мере половину частей их мозаики не собрали и не убрали отдельно от прочих мозаичных частей существа.

Мозаичные существа обладают следующим действием реакции.

Плоское уклонение. При рукопашной атаке, мозаичное существо может реакцией повернуться к атакующему плоской стороной. Атакующий получает помеху на эту атаку.

Оживлённая и похожая на плоское изображение химера действует как и обычная **химера** [chimera] (см. врезку). Она издаёт стучащий звук при передвижении и при ранениях из неё брызгают кусочки мозаики, подобно крови. Она плоская с одной стороны, и может использовать это как преимущество во время битвы. Существо взлетает на бортик для того, чтобы использовать своё огненное дыхание для атак с расстояния, и пикирует вниз пока её дыхание восстанавливается.

Мозаичное Солнце. В мозаике около входа в холл в 6 область изображено мозаичное солнце, которое скрывает под собой плиту для активации ловушки с камнем в этой области. Плиту можно обнаружить только при успешной проверке Мудрости (Восприятие) Сл 24 или Интеллекта (Расследование) Сл 18.

Опасная дверь. Двойные двери, ведущие в область 12 покрыты проржавевшей медью, на которой выгравирована группа волшебников, заглядывающая в бассейн с водой. Преувеличенная фигура волшебника-мужчины на вершине изображения вздымает руки, словно призывая существо из бассейна.

Дверь заметно выпирает из своего проёма, толкаемая весом камней, оказавшихся там ввиду того, что потолок между областями 4 и 12 обрушился. Если герои потянут на себя дверь, этого будет достаточно, чтобы дверь слетела с петель и в комнату ворвутся камни и обломки потолка. Любое существо в пределах 10 футов от двери должно пройти спасбросок Ловкости Сл 18, чтобы отпрыгнуть от прохода. При провале, существо получает дробящий урон 28 (8к6) или половину от этого, при успешном спасброске. Мусор и обломки делают коридор непроходимым.

5. КАМЕРА С КОЛОДЦЕМ

Бассейну прорицания необходима вода для создания зеркальной поверхности для его могущественных ритуалов, которая пополняется из этого колодца. В колодце до сих пор имеется вода, однако магия Дидериуса наложенная на его логово испаряет воду, доставаемую из колодца за несколько раундов. Бронзовое ведро на веревке стоит около колодца, а к пустому резервуару у северной стены на 8 футов вверх ведут ступени. Бронзовый рычаг выступает из стены около резервуара. Если залить воду в резервуар и потянуть рычаг, то вода заполнит шлюз в 12 области.

Стены колодца и пол рядом с ним покрыты яркими красными грибами. Они склизкие, с водянистым налётом, напоминающим кровь, и по текстуре, и на вкус напоминают печень, если их собрать и съесть до того, как магия логова испортит их. Употреблять их безопасно.

Культисты использовали эту комнату для отдыха во время их короткой экспедиции. Спальные мешки и приспособления для устройства лагеря разбросаны здесь. У двери, ведущей в эту область, на стене мелом написано «Безопасно», для того, чтобы не заблудиться здесь и не потерять ориентацию.

Тролли. Колодец здесь соединён с резервуаром, через который наполняет фонтан на площади снаружи. Тролли в этой области иногда приходят сюда, когда их охота бывает не особо удачной, чтобы поесть красных грибов. Впрочем, культисты не встретили их прежде, чем их атаковали юань-ти. Тролли атакуют ночью, если группа остаётся здесь на ночлег. Как и на площади, они убегают вниз, если получают сильные раны.

6. КОРИДОР

Этот коридор резко уходит вниз, к концу спускаясь на 15 футов. Любой персонаж, который осмотрится здесь и преуспеет в проверке Интеллекта (Расследование) Сл 17, заметит скрытый панелью низкий проход с уходящей вниз шахтой, подходящий для маленького существа. Существу средних размеров придётся протискиваться через него. За панелью скрыта прямая шахта с лестницей, ведущей в область 11, служившая когда-то столовым лифтом и уходящая вниз на 30 футов. (Культисты обнаружили эту шахту и использовали её, чтобы попасть в области 10 и 11, хотя никаких следов того, что они здесь прошли обнаружить невозможно.)

Ловушка с Костяным Валуном. На 15 футов дальше входа в шахту, в полу установлена пластина с механическим приводом запускающая ловушку с валуном. Успешная проверка Мудрости (Восприятие) Сл 22 одного из персонажей, идущих впереди ряду позволит заметить эту плиту без того, чтобы запустить механизм.

Если плита нажата, круглое изображение мозаики, которое выглядит как солнце на полу в области 4 отодвигается, и шар 7 футов в диаметре сделанный из сотен тел скелетов магическим образом подымается из-под пола. Этот костяной валун отклоняется в сторону области 6 и катится вниз по наклонному коридору врезаюсь в стену в области 7.

Пока он катится, каменный валун врезается и ранит каждое существо в области 6, причиняя 18 (4к8) дробящего урона и 18 (4к8) рубящего урона, или половину этого урона при успешном спасброске Ловкости Сл 17. Каждое существо, которое проваливает этот первый спасбросок хватается костяной рукой и затягивается в сферу, которая продолжает катиться дальше, накатываясь на других существ по пути.

Существо, пойманное в костяной валун может попытаться пройти проверку Силы или Ловкости Сл 17, чтобы выбраться из валуна, прежде чем он врежется в стену в 7 области. Любое существо, не сумевшее выбраться заранее, разобьётся о каменную стену, получая 14 (4к6) дробящего урона и 14 (4к6) рубящего урона.

7. ВЕСТИБЮЛЬ ТРОННОЙ ПАЛАТЫ

Запах ладана заполняет эту комнату и богатые гобелены покрывают стены. На южной стене имеется желоб, в который может пролезть персонаж маленького размера, пропускающий внутрь помещения свет.

Если герои должным образом пообщались со статуями в 1 области, им слышится незнакомый голос, который шёпотом сообщает им, после того, как они входят в область: «Предложенное смирение в духе Мистрил [Mystril] спасает тех, кто открывает путь к знаниям.» Успешная проверка Интеллекта (Религия) Сл 15 позволит персонажу вспомнить святой ритуал приверженцев исчезнувшей богини Мистрил, который заключается в опускании головы вниз и поднятии рук таким образом, будто держишь лампу. Герои, совершившие подобный жест во время открытия двойной двери, ведущей на север смогут пройти без проблем.

Саркофаги. Шесть саркофагов встроены в стены за гобеленами. В них сохраняются останки 6 мумифицированных охранников Дидериуса. Герой, открывший северную двойную дверь, не сделав верных жестов или пытающийся открыть саркофаги, пробуждает 6 **мумий**, которые бросаются в атаку.

8. ТРОННЫЙ ЗАЛ

Трон на расположен на массивном возвышении, похожем на парящее облако, скрывающее золотое солнце. На троне восседает царственный мужчина двенадцатифутового роста с хорошо развитой мускулатурой, седой бородой одетый в фиолетовую тогу - на самом деле это глиняный голем [clay golem], которого Дидериус использует для приёма гостей в этой области. Неестественное изображение трона и голема это результат постоянного заклинания безмолвный образ [silent image]. У подножия трона насыпана куча сокровищ, содержащая 250 серебряных монет, шесть качественных серебряных ожерелий, стоящих по 50 золотых монет каждое и зелье огненного дыхания [potion of fire breath]. Даже с первого взгляда, персонажи могут заметить, что куча содержит также сотни медных монет и кучки дешёвых украшений и посуды.

В дополнении к иллюзии, покрывающей его, на голема также наложены чары «волшебные уста» [magic mouth]. Когда любой из путешественников подходит к нему, существо говорит успокаивающим величественным голосом «Вы, кто пришли в поисках откровений Дидериуса должны предложить подношения, для работы могучей магии Дидериуса. Преподнесите эти подношения к моим ногам, или уходите.»

Дидериус не был жадным волшебником, и он принимал даже жалкие дары от бедных горожан. Если каждый член группы положит что-нибудь более ценное, чем глиняная кружка в кучу сокровищ, героям будет позволено пройти. Если путешественники попробуют украсть что-нибудь из сокровищ или войти в дверь, ведущую в область 10 не оставив сокровищ, голем нападет.

9. БИБЛИОТЕКА

Комната на восток от входа в Тронный зал являлась кабинетом, где Дидериус проводил свои исследования и библиотекой, в которой он встречался с мудрецами и путешественниками. Сейчас её пыльные шкафы и столы опустели, свитки и книги некогда хранившиеся здесь украдены давным-давно, однако, охранник этой области остался привязанным к ней.

Илда [Ilda] это нейтральный добрый **призрак**, которая когда-то являлась одной из учениц Дидериуса. Она верно служила своему хозяину, однако по ошибке была изгнана по обвинению в краже одной из его любимых книг, которая потерялась. Илда прожила ненадолго дольше Дидериуса, и её призрак вернулся сюда, чтобы хранить его великие хранилища знаний.

Илда не нападает ни на кого, кроме тех, кто желает что-то украсть у Дидериуса. Она является, когда герои заходят в эту область, желая знать, зачем они пришли и угрожая им, если они задумали ограбить библиотеку.

Если герои убедят её в том, что в библиотеке ничего не осталось и всё уже украдено, Илда будет подавлена и будет тяжело переживать свой провал. При успешной проверке Интеллекта (Религия) выяснится, что Илда может быть освобождена от своего существования здесь, если какой-нибудь из томов из забытой библиотеки будет возвращён сюда (смотри область 11).

Илда знает, что юань-ти обосновались во внутренних частях комплекса. Она ничего не знает о культистах, которые не заходили в эту область. Если герои завоюют её доверие, она сможет рассказать следующую информацию:

ОТЫГРЫШ ПРИЗРАКА

Даже взаимодействие с хорошим призраком должно переставать страдания. Это существо, чей дух противостоит привязан к миру и любое взаимодействие с призраком должно быть нестабильным, пока с ней разговаривают она может выйти из себя в любой момент. Она может раствориться в воздухе безо всяких причин и затем вернуться в ярости, если герои попытаются позвать её обратно.

- Дидериус был помещен на могущественной магии прорицания, таким образом он обнаружил таинственный источник прорицания в этом комплексе пещер. Он вырыл эти залы вокруг источника, и цари и волшебники приходили сюда и приносили дань. Когда он умер после многих веков жизни, это подземное жилище стало его могилой.
- Пруд Прорицания позволяет тем, кто его использует обходить множество магических защитных блокировок, которые блокируют обычную магию прорицания.
- Откровения источника могут свести применяющего его с ума, если задаваемые вопросы не были конкретны и касались не только физического мира, затрагивая метафизические концепции. Заглядывать в источник, не принеся предварительной жертвы может быть особенно опасно.
- Использование пруда прорицаний требовало жертвоприношений, однако со временем, требования пруда возрастали. Если кто-то другой использовал бассейн после смерти Дидериуса, а как подозревает Илда, юань-ти сделали это, текущая цена должна быть действительно велика.

10. ОБЕДЕННЫЙ ЗАЛ

Два длинных стола из простого камня стоят в южной части этого обеденного зала, а в северной его части стоит длинный мраморный стол. Дверь вверх по лестнице ведущая в область 8 помечена меловой надписью «? ОПАСНО». Дверь вниз по лестнице закрыта и покрыта шипами и на ней написано мелом «ОПАСНО».

Пять **бородатых дьяволов** [bearded devil] восседают за мраморным столом - последние выжившие из экспедиции Варрама. Когда последователи Варрама отправились осмотреть область 11, Варрам оставил дьяволов здесь, приказав им держать оборону против всех существ, приходящих оттуда. Дьяволы восприняли приказ слишком буквально, так что они будут игнорировать присутствие персонажей до тех пор, пока они сами не нападут.

Можно вежливо расспросить дьяволов, тогда они расскажут героям лишь то, что им приказали оставаться здесь. Они признаются, что их повелитель Варрам и говорят о великом сокровище вниз по лестнице на юг. Дварф отсутствует уже некоторое время и они не знают, что приключилось с ним.

Если дьяволам будут предложены драгоценные камни стоимостью 100 золотых или больше, они также расскажут героям, что они сражались и убивали нежить в этом комплексе. Что дварф потерял что-то важное для его культа и поэтому хочет использовать колодец прорицания, чтобы вернуть это назад. Также они поведают, что работают на культ по приказу их владыки Заризель, Архигерцогини Авернуса [Zariel, Archduchess of Avernus], которая хочет прогнать Тиамат из Девяти Преисподен.

Персонажи смогут свободно пройти через эту комнату и войти в область 11, но на них с радостью набросятся дьяволы, когда они покинут эту область.

11. СОКРОВИЩНИЦА

Когда Дидериус был жив, эта область была его спальней, и здесь до сих пор расположена элегантная кровать, несколько книжных полок, большой деревянный сундук и прикроватный столик с кувшином и кубками. Культисты запечатали эту комнату после неудачной стычки с охраняющей её нежитью.

На Лестнице. Шахта кухонного лифта из 6 области к лестнице перед хранилищем когда-то использовалась для того, чтобы сэкономить время слугам Дидериуса для похода из спальни в верхние части комплекса. Остатки канатов и прогнившие доски деревянной платформы разбросаны по лестнице.

Эта комната охраняется 2 **призраками** [wraith] и 4 **спектрами** [specter]. Призраки - это духи воинов, продавших свои души Дидериусу в обмен на его экзотические знания. Они могут быть побеждены в битве, но их духи привязаны к этой комнате древней магией, заставляя их вернуться сюда снова через 24 часа после того, как они были уничтожены. Спектры — это восставшие души трёх культистов умерших здесь и юань-ти, умершего во время исследования руин. Они не восстанавливаются после победы над ними.

Успешная проверка Интеллекта (Расследование) Сл 18 позволяет обнаружить особый камень в стене напротив двери. Вытащив этот кирпич, игроки обнаружат начертание магических рун на стене, которые привязывают призраков к этому месту. Стирание рун освобождает призраков, и они не вернутся в это место после того, как будут уничтожены.

СОКРОВИЩА

Книжные полки содержат магические трактаты и заметки по гаданию, которые выдержали разрушительное действие времени. Они рассказывают о магических практиках древнего Нетерила [Netheril] и за них можно будет выручить 750 золотых монет при продаже. Если герои обыщут комнату, они найдут полуразвалившуюся книгу с заголовком «Трансубстанциальность через Потенциальность», застрявшую между кроватью и стеной. Если её вернуть в библиотеку (область 9), призрак библиотекаря будет освобождён из этого мира.

Серебряный кувшин и четыре кубка около кровати магические. Если герои начнут лить из пустого кувшина в пустой кубок, дымящийся газ польётся из кувшина наполняя кубок. Персонаж испивший из кубка, наполненного газом, приобретает преимущества при спасбросках против яда и сопротивление к ядовитому урону на 3 часа. Каждый из кубков может быть использован, чтобы произвести этот эффект раз в семь дней.

В герметично закрытом сундуке хранятся семь сохранившихся шёлковых роб, каждая из которых может быть продана за 50 золотых.

В сундуке также хранится *кольцо сопротивления яду* [ring of poison resistance], украшенное аметистом и два *свитка защиты от энергии* [scroll of protection from energy].

12. ПРУД ПРОРИЦАНИЙ

В этой длинной галерее находится магический источник, который раньше был источником могущества Дидериуса. Двойные двери на юг никак не помечены, но там содержится та-же опасность, что и в 4 области.

Сломанные стрелы, следы крови и мертвый культист лежат на полу этого зала. Успешная проверка Интеллекта (Расследование) Сл 12 даст понять, что стрелы выпускали из северной двери, ведущей в область 13. Стрелы выполнены из камня и их наконечники имеют форму клыка, украшенного символом кобры с короной над ней. Успешная проверка Интеллекта (Религия) Сл 18 даст понять, что символ принадлежит богу юань-ти Мерршолку [Merrshaulk].

Если персонаж обследует тело, выяснится, что культист умер не от стрелы, а от ранения кинжалом. Успешная проверка Интеллекта (Расследование) Сл 15 покажет, что орудием убийства был кинжал из зуба дракона. Этого несчастного культиста, двуличный Варрам принёс в жертву для использования источника.

Источник. Источник в настоящее время пуст. Варрам только лишь завершил прорицающий ритуал источника, когда напали юань-ти и утащили его. Каменный желоб проходит от южной стены к источнику. Если герои смогут наполнить резервуар в 5 области и активировать желоб достаточно быстро, прежде чем вода испариться, источник будет наполнен. Источник также может быть активирован бутылкой святой воды [flask of holy water], которая не подвержена магическим эффектам жилища лорда-мумии.

Когда любая влага попадает в источник, она выплёскивается вверх, разгораясь чёрным светом. Любой из персонажей получивший предупреждение Илды (или напоминание статуй в 3 области) скорее всего отвернёт взгляд от источника. В противном случае, герой должен пройти спасбросок Сл 20 против заклинания *внушение* [suggestion]. При провале, персонаж продолжает завороченно всматриваться в источник прорицаний до тех пор, пока другой персонаж не оттащит любопытную жертву в сторону (избегая направлять взгляд в источник). Если его не оттаскивают, всматривающийся персонаж становится безумным на 1 минуту (смотри 3 область). Персонаж, которого оттащили от источника не становится безумным, но находится в ступоре в течение 1 минуты.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПРУДА

Источник прорицаний всегда требовал жертвоприношений, чтобы он поведал свои секреты. Однако, магия источника становится всё более требовательной за долгие годы его изоляции. В ответ на жестокость юань-ти, использование источника в данный момент требует принесение в жертву целой, или значительной части разумного существа.

13. КРИПТА ДИДЕРИУСА

Окончательное место упокоения Дидериуса это зал 20 футов высотой, освещённый жаровнями зачарованными вечным пламенем [continual flame]. Массивный каменный саркофаг возвышается на вершине ступенчатого каменного помоста в центре. Стены украшены фресками с изображениями забытых богов Нэзера и Анаурии в полный рост. Если герои получили благословение в 1 области, все герои чувствуют, что будет неуместно трогать здесь что-то, всё должно оставаться на своих местах.

Фрески. Герои, которые внимательно приглядятся к фрескам могут совершить проверку Интеллекта (Расследование) Сл 15, чтобы обнаружить тонкий слой замаскированных на четырёх из них. Если какая-то из таких фресок будет разбита, мумии, спрятанные в скрытом пространстве за ними, нападут. Ещё три спрятанных мумий [mummy], которые когда-то были советниками Дидериуса, после этого сами выломаются из стены, чтобы также напасть.

Саркофаг. Дидериус, лорд мумий [mummy lord] покоится в саркофаге. Когда герои подойдут к нему на расстоянии в несколько шагов, глубокий чёткий голос раздастся из гроба, произнеся: «Вы достигли покойного Дидериуса. Я знаю, что вы ищете.»

Если герои хорошо общались со статуями в 1 зоне, голос скажет «Юань-ти унесли того, кого называют Варрам по ту сторону портала в северной стене. Будьте готовы, ибо я открываю путь к опасности.» Если персонажи не попросят Дидериуса подождать, то моментом позже, секретная дверь со звоном откроется в область 14. Группа получает раунд неожиданности для атаки охранников там.

Те, у кого не получился удачный разговор в 1 области должны спросить Дидериуса о Варраме, чтобы получить информацию о его местонахождении. Если у них не удастся сделать это вежливо, Дидериус ответит «Оставьте меня покоем с миром, или встретитесь со своим роком». В этом случае Дидериус откроет путь только для тех, кто будет общаться с ним особенно пристойно.

Исходя из вышеприведенных данных, не важно, вела ли хорошо себя вся группа или нет. Важно чтобы нашёлся хотя бы один адекватный её участник, чтобы она без штрафов и проблем (и без бонусов тоже) прошла здесь.

Возможно, Дидериусу стоит потребовать некоторой компенсации за неуважительное обращение с почтенным усопшим. Каждый персонаж в группе должен пройти проверку Харизмы (Убеждение) Сл 15. При провале Дидериус заявляет, что он проучит невежд и грубиянов, и основная характеристика этих персонажей опускается на 2 единицы, но персонаж получает преимущество на проверки Харизмы (Убеждение). После чего этим персонажам вновь придётся повторить проверку снова со всеми вытекающими последствиями. Эффект, наложенный Дидериусом будет длиться до момента, пока группа не покинет этот погребальный комплекс.

Если путешественники попытаются открыть саркофаг, Дидериус предупредит их о том, чтобы они остановились. Если они проигнорируют, он атакует. Мумии за фресками также вырвутся на свободу и атакуют. Никто из монстров не будет преследовать тех, кто убежит из комнаты, которая вскоре вернётся в свой первоначальный вид.

Дидериус может использовать легендарные действия лорда мумий, но он необычен по той причине, что он умеет применять заклинания волшебников. Он использует свои 18 Интеллекта для своих заклинательных способностей (его Мудрость осталась на уровне 18) и имеет следующие подготовленные заклинания волшебника:

Заговоры (по желанию): *малая иллюзия* [minor illusion], *луч холода* [ray of frost]

1 уровень (4 ячейки): *очарование личности* [charm person], *обнаружение магии* [detect magic], *щит* [shield], *волна грома* [thunderwave].

2 уровень (3 ячейки): *облако кинжалов* [cloud of daggers], *удержание личности* [hold person], *видение невидимого* [see invisibility]

3 уровень (3 ячейки): *восставший труп* [animate dead], *рассеивание магии* [dispel magic]

4 уровень (3 ячейки): *огненный щит* [fire shield], *высшая невидимость* [greater invisibility]

5 уровень (2 ячейки): *облако смерти* [cloudkill], *каменная стена* [wall of stone].

Кувшин в саркофаге содержит высушенное сердце Дидериуса.

Секретная Дверь. В северной стене находится секретная дверь. (чтобы найти, нужно преуспеть в проверке Интеллекта (Расследование) Сл 20). При постукивании по каменной стене в этой месте, раздаётся эхо, давая понять, что за стеной находится пространство, но механизм для открытия двери находится по ту сторону стены. Заклинания открытия [knock] или слияние с камнем [stone shape] помогут её открыть, также дверь может быть открыта при успешной проверке Силы Сл 20.

Сс'Тк'Ал

По прошествии долгого времени после смерти Дидериуса, гробницу обнаружили юань-ти и объявили её своей собственностью. Небольшая группа юань-ти сейчас живёт здесь, поддерживаемая своими рабами-ящеролюдями. Они заботятся об источнике прорицаний, в котором юань-ти с высоким статусом получают прорицания для создания своих далеко-идущих планов. Юань-ти избегают заходить в залы Дидериуса, опасаясь нежити обитающей там. Вместо этого они вторглись в комплекс выкопав дополнительные ходы со стороны скалы.

Юань-ти похищают и приносят в жертву тех, кто посещает гробницу Дидериуса. Впрочем, они могут выслушать предложения их жертв, которые желая спасти себя могут пойти на сделку.

ОБЩЕЕ ОПИСАНИЕ

Здесь заметно теплее, чем в остальной части гробницы и воздух повсюду до неприятности влажный.

Стены. Стены жилища юань-ти сделаны из тёмно-зелёного камня влажные и покрытые слизью.

Потолки. В высоту 10 футов, если не указано иное.

Освещённость. Нет, если не указано иное.

14. Вход

Грубая пещера естественного происхождения содержит систему с лебёдками для поднятия вертикальной каменной секретной двери между областями 13 и 14. Проход охраняется 6 **ящеролюдами** [lizardfolk], которые атакуют сразу же, как только дверь между областями начинает подниматься. Один из ящеролюдов убежит предупредить юань-ти, в то время, как остальные занимают позиции около двери.

Если для открытия двери героям потребуется больше 10 раундов, ещё 4 **ящеролюда** и 3 **юань-ти проклинателей** (1 тип) [yuan-ti malisons (type 1)] присоединяются к ним. Затем дверь открывается с их стороны и вражеские силы атакуют. Проклятые юань-ти убегают, если 1 из них погибает. Ящеролюды сбегает когда будет убита половина их числа.

Лестница на восток спускается на 30 футов и ведёт к мосту в 15 области.



15. Мост

Крутая лестница из 14 области ведёт на неровный каменный мост нависающий над чёрной ямой. Мост ведёт по наклону вниз на 40 футов к следующей лестнице ведущей вниз.

Слизь, капаящая с высокого потолка, покрывает мост склизкой массой, свисая с края моста зелёными каскадами. Каждое существо,двигающееся по мосту должно преуспеть в спасброске Ловкости Сл 14 или упасть. При проваленном спасброске, существо может попытаться ухватиться за мост, чтобы не соскользнуть вниз.

Яма, над которой пролегает мост ведёт вниз на 120 футов вниз с самой высокой точки моста (на западе) и на 80 футов вниз у подножья моста (на востоке). Область под мостом является залом для кормления змееподобных детёнышей юань-ти (смотри область 19), которые ползают между двумя областями через дыры в стене. Любой персонаж или ящеролюд, упавший с моста получает соответствующий урон от падения, и затем атакуется детёнышами юань-ти. Для того, чтобы залезть обратно, также и до начала ступеней, требуется три успешных проверки Силы (Атлетика) Сл 15.

Все ящеролюды, убежавшие из области 14 попытаются остановить группу здесь. К ним присоединятся ещё 6 **ящеролюдов**, надеясь, что герои, попытавшиеся пробиваться дальше здесь упадут вниз во тьму. Их поддерживают 2 **юань-ти проклинателей** (1 тип), вооруженные луками, которые атакуют с восточной лестницы. Проклятые также применяют заклинания *внушение* [suggestion], чтобы убедить персонажей в том, что дружественный член группы был подменён шпионом юань-ти и должен быть атакован.

16. ПАЛАТА МЕДИТАЦИИ

В этом большом зале юань-ти медитируют во имя своих тёмных богов и обсуждают свои личные планы и схемы. Северо-восточная и юго-западные стены этого зала украшают священные статуи божествам юань-ти Мершаулку и Ссэт [Sseth]. В других двух стенах врезаны статуи высших жрецов юань-ти, с комплектами латных доспехов, сложенных как подношение к их ногам.

Когда герои прибывают сюда, сотни змей начинают выползать из щелей в статуях и углов комнаты. Они не представляют угрозы сами по себе, однако змеи заполняют собой доспехи, которые затем подымаются и нападают в качестве 2 **бронированных ужасов** [helmed horror], применяя атаки отравленными длинными мечами. Цель, атакующая длинным мечом этих змеиных ужасов должно пройти спасбросок Телосложения Сл 12, получая урон ядом 9 (2к8) при проваленном броске, или половину этого урона при успехе. Ужасы не покидают этой комнаты.

Сокровища

Четыре рубина инкрустированных в глазницы стоят по 1000 золотых каждый и они могут быть выковыряны.

17. Жилища юань-ти

Дюжина цилиндрических отверстий 3 фута в диаметре и 7 футов в глубину вырезаны в каменном полу здесь, они используются детёнышами юань-ти, которые спят там. Здесь стоят два тотема, оба выполнены в форме змеи стоящей на хвосте с открытыми ртами. Эти тотемы излучают магию, которая частично блокирует региональный эффект логово лорда мумий в этой области, позволяя юань-ти хранить здесь еду и пищу без того, чтобы она испарялась или портилась.

Эта комната в настоящий момент охраняется 3 **ящеролюдами** [lizardfolk] и 1 **чистокровным юань-ти** [yuan-ti pureblood], если эти существа уже не были встречены в области 18.

Ловушка с дротиком. Секретная дверь в коридоре ведущая в область 21 помечена аркой в стене. Несмотря на то, что пластина, на которую нужно нажать встречается на 10 футов раньше арки, её можно обнаружить при успешной проверке Интеллекта (Расследование) Сл 15. Когда любое из существ встаёт на пластину, из стен вдоль коридора вылетают дротики, поражая всех существ в области: +8 к атаке, 3 (1к6) колющего урона, и цель должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл 14 или получить дополнительный урон ядом 10 (3к6) и стать парализованной на 1 минуту.

Сокровища

Персонажи, которые обыщут дыры, для детёнышей юань-ти могут найти 600 медных монет, 200 серебряных монет и 150 золотых, а также зелье яда [potion of poison].

18. Длинный коридор

Стены этого длинного коридора как будто движутся назад и вперёд, словно коридор ползёт, подобно гигантской змее. Этот эффект вызван магией постоянной иллюзии, но тем не менее вызывает тревогу.

Когда персонажи достигнут поворота, 4 **ящеролюда**, за которыми следуют 2 **юань-ти проклинателей** (1 тип) [yuan-ti malisons (type 1)] нападут со стороны области 22. Если герои прошли мимо области 17 не проверяя эту дверь, 3 **ящеролюда** и 1 **чистокровный юань-ти** [yuan-ti pureblood] выскочившие из этой области атакуют сзади.

19. Кладка

Пол этой комнаты возвышается на 20 футов над полом смежных коридоров, к которым ведут высокие лестницы. Стены этого инкубатора юань-ти покрыты слизью и пол буквально кишит жителями комнаты. Юань-ти производят обильный молодняк, который пожирается своими собратьями, чтобы выжили лишь сильнейшие. Рой этих «малышей» (используйте **рой ядовитых змей** [swarm of poisonous snakes]) ползает внизу по градам яиц и яичной скорлупе, покрывающей пол и за ними, присматривает одно **отродье юань-ти** [yuan-ti abomination] и 3 **чистокровных юань-ти** [yuan-ti purebloods].

Большинство юань-ти можно разделить на три категории – отродья, проклинатели и чистокровные – мутировавшие стражи вывода и чрезвычайно редкие анафемы также имеют свое место в иерархии.

Когда они увидят группу, юань-ти применяют *внушение* [suggestion] убеждая, что они извиняются за все ранние неудобства, причинённые их роднёй, и они не желают зла героям. Как доказательство их доброй воли, Порождение приглашает героев спуститься по лестницам и присоединиться к пиршеству юань-ти.

Если на героев это подействовало, юань-ти ждут, пока они спустятся и затем они вместе с роем атакуют. Если герои убегают, юань-ти преследуют их. Если они будут атакованы сверху, юань-ти начнут взбираться по лестницам, чтобы атаковать. Порождение убегает из любой битвы, если его хиты опускаются до половины или меньше.

20. Логово ящеролюдов

Этот скверно пахнущий зал наполнен горами мусора и грязи. Ящеролюды рабы юань-ти содержатся здесь. В настоящий момент эта область пуста, все её обитатели находятся в других областях.

Сокровища

Спрятанное по грязным гнёздам ящеролюдов богатство составляет 22 золотых и 125 серебряных монет.

21. ТЮРЬМА

Юань-ти используют человеческие жертвоприношения, чтобы питать магию пруда прорицаний. Их несчастные жертвы содержатся здесь до тех пор, пока не понадобится, однако сейчас тюрьма пустует.

22. ХРАМ

Центр поселения юань-ти, этот огромный зал украшен гигантскими каменными змеями вдоль западных и восточных стен, из их открытых ртов выливается зелёное пламя. Предводители юань-ти находятся здесь - 3 **чистокровных юань-ти** [yuan-ti pureblood], 2 **юань-ти проклинателей** (2 тип) [yuan-ti malison (type 2)] и 1 **пожирание юань-ти** священница [yuan-ti abomination priestess] - вместе со всеми юань-ти и ящеролюдями [lizardfolk], которые остались живы после прошлых столкновений.

Юань-ти и ящеролюды стоят в тених от мерцающих зелёных огней, готовые к атаке, но понимающие, что путники представляют из себя серьёзную угрозу, раз они добрались так далеко невредимыми. В задней части комнаты, около алтаря, выполненного в форме гигантской кобры с открытым ртом, лежит без сознания побитый и связанный Варрам.

ПЕРЕГОВОРЫ ЗА ДВАРФА

Если герои упоминали что-то о поисках Варрама во время их предыдущих битв с юань-ти или ящеролюдами, священница порождение юань-ти прижимает кинжал из драконьего зуба Варрама к его шее. Священница слышала о миссии героев, однако она не знает, или её не заботит, для чего они ищут дварфа.

Если юань-ти не понимают, почему герои атакуют их, священница знает лишь то, что Варрам умолял их пощадить его, предлагая им великие богатства в качестве выкупа за свою жизнь. Священница планирует откупиться от героев, предложив им гипотетические богатства, которые дварф предложил ей.

В любом случае, если герои хотят получить Варрама живым, священница требует, чтобы группа покинула комплекс, не убивая более юань-ти. Она бы хотела отпустить дварфа, однако объясняет, что его душа временно вынута из его тела могущественной магией юань-ти. Когда герои покинут анклав, она будет возвращена (священница врёт - Варрам находится без сознания из-за жестокого обращения со стороны юань-ти)

Если персонажи откажутся от её предложения, священница попытается применить *внушение* [suggestion], чтобы убедить того, кого она посчитает лидером группы. Если эта попытка провалится и начнётся битва, она убьёт Варрама (у него осталось лишь 3 пункта здоровья) и затем поддержит своих атакующих последователей.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Успешная проверка Интеллекта (Расследование) Сл 15 позволит обнаружить секретный проход за одной из статуй змей в храме. В этом месте анклава хранятся сокровища, включающие 800 золотых монет, 100 платиновых монет, 2 облачных изумруда стоящих по 500 золотых каждый, ожерелье из 22 бусин бисера хризопраза стоящих по 20 золотых каждая и 2 свитка - левитация [levitation] и призыв молнии [call lightning]. Проход выводит к выходу из логова, который юань-ти использовали для того, чтобы покинуть комплекс минуя гробницу. Выход скрыт за наваленными камнями и густо поросшими деревьями и кустарниками, в сотне ярдов в отдалении от входа в руины на площади.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Варрам остаётся в бессознательном состоянии до тех пор, пока не будет исцелён магией или не совершит продолжительный отдых. Как только его здоровье будет восстановлено, бывший Говорящий с Драконами сразу же смиряется со своим статусом - пленником группы, потому, что знает, что Северин убьёт его при любой его попытке вернуться в культ. Варрам может детально рассказать об иерархии и планах культа, а также, по вашему усмотрению, может выдать втайне симпатизирующих культу и предателей во фракциях совета Глубоководья. Возвращение дварфа живым позволит группе заработать значительное уважение среди фракций, хотя известия о его смерти будут почти такой-же впечатляющей новостью.

Если его спросить о Белой Драконовой Маске Варрам неохотно признает, что он видел её в источнике, и что она уже была найдена и получена культом, и в текущий момент находится в Колодце Драконов.

Персонажи получают новый уровень по окончании этого эпизода.

ЭПИЗОД 4: НЕРОНВЕЙН

С утерей Поднебесного Замка в конце приключения *Клад Королевы Драконов*, план Культа Драконов по сбору дани Тиамат был сильно подорван. Чтобы компенсировать это, культисты совершили несколько рейдов против эльфов Туманного Леса [Misty Forest] под предводительством Говорящего с Драконами Неронвейна [Neronvain] и его компаньона, зелёного дракона Чута [Chuth].

Выполнив свою часть работы для культа, Говорящий с Драконами и дракон удалились глубже в Туманный Лес, оставив после себя руины от поселений эльфов. Выжившие после этих набегов культистов были бы удивлены узнав, что зелёный Говорящий с Драконами это Неронвейн - сын короля Меландраха находящийся в изгнании, которого считали умершим много лет назад.

Во время одного из своих рейдов, Неронвейн завоевал верность эльфа по имени Галин [Galin] - хранителя леса, который предложил ему свою помощь в обмен на то, чтобы Неронвейн прекратил набеги на его родную деревню. Неронвейн принял это, и использовал знания Туманного Леса, которыми владел Галин для того, чтобы спланировать рейды против других поселений. Галин хранит свою клятву верности Неронвейну, хотя и чувствует ужасную вину за свой поступок.

Под командованием короля Меландраха [Melandrach], эльфы Туманного Леса усилили оборону и атаки культа прекратились. Меландрах уверен, что угроза прекращена, однако его сын Алагартас [Alagarthas] не согласен с этим. Принц Алагартас использовал Изумрудный Анклав, чтобы найти улики и причину рейдов, и они выяснили, что эльф, которого видели на зелёном драконе, судя по всему, командовал зверем. Как принц Алагартас так и Делаан Винтерхаунд [Delaan Winterhound] из Изумрудного Анклава уверены, что следующие атаки неизбежны, и что хозяин зелёного дракона может оказаться одним из Говорящих с Драконами культа. Ни один из них, однако, не понял, что зелёный Говорящий с Драконами на самом деле опальный брат Алагартаса - Неронвейн, изгнанный сын короля Меландраха, изгнанный своими людьми и долгое время считающийся мёртвым. Сейчас они нуждаются в помощи путешественников для того, чтобы найти хозяина дракона.

ПРИЗЫВ НА ПОМОЩЬ

Делаан Винтерхаунд [Delaan Winterhound] подойдёт к путешественникам во время одного из собраний Совета Глубоководья или после того, как они вернутся в город после завершения очередного эпизода. Он расскажет о драконьих вторжениях в Туманный Лес, упоминаемый во время собраний, и скажет, что агенты Изумрудного Анклава уже действуют, поддерживая принца Алагар-таса для того, чтобы предупредить новый поток атак. Имея агентов, рыскающих по всему Туманному Лесу, он хочет, чтобы путешественники отправились в одно из наименее затронутых рейдами дракона поселений, в деревню под названием Альтланд [Altland]. Если уверенность Делаана в том, что таинственный повелитель зелёного дракона был одним из Говорящих с Драконами культа окажется верной, выжившие жители Альтланда могут знать что-нибудь о том, что поможет найти его.

ТУМАННЫЙ ЛЕС

Этот эпизод приводит игроков в Туманный Лес - бескрайние леса, укрытые густым туманом, сменяющимся ливнями. Огромные ели покрывают северную часть леса, где расположен Альтланд [Altland], и где Неронвейн [Neronvain] и Чут [Chuth] основали свою крепость.

ОБЩЕЕ ОПИСАНИЕ

Туман. Туман присутствует по всему лесу. Хотя это может игнорироваться внутри зданий, видимость по всему лесу слегка затруднена [lightly obscured].

РАССЛЕДОВАНИЕ В АЛЬТАНДЕ

Альтланд - это, в первую очередь, поселение лесных эльфов, выстроено так, что оно практически незаметно среди окружающего его леса. Поселение располагается на двух уровнях, с небольшим количеством строений построенных на земле вокруг древнего памятника эльфийскому следопыту. Жилища и храм поселения устроены вверху в кронах деревьев. Эльфы натянули верёвочные мосты между этими областями и построили закрывающиеся дорожки вокруг деревьев.

Как в большинстве других поселений, атакованных драконом, здесь есть платформы, управляемые с помощью шкивов, соединяющие два уровня деревни. Это обеспечивает отличную защиту против орков, которые периодически вторгаются в лес, в качестве альтернативы к налётам на людские поселения вдоль Торгового Пути [Trade Way]. Однако, такая защита оказалась смертельной ловушкой при нападении зелёного дракона, не позволяя многим эльфам спуститься на землю достаточно быстро, чтобы убежать.

СВИДЕТЕЛЬСТВА ВЫЖИВШИХ

Из трёх сотен жителей деревни, налёт пережили более половины, в отличие от других поселений, которые атаковал дракон, и где он выслеживал и убивал эльфов вплоть до последнего взрослого и ребёнка. Многие жители Альтланда находились на земле, когда началась атака. Из эльфов, находящихся на верхних уровнях деревни, многие погибли от ядовитого дыхания дракона, пока ждали спуска, или упали вниз с мостов, которые не выдержали панического бегства такого количества народа.

Большинство выживших убежало и видело немного из того, что случилось. Однако, осторожно расспросив множество жителей, персонажи могут выяснить следующее:

- Дракон спикировал вниз и атаковал сначала стоя на земле. Около половины жертв деревни умерло во время этой первой атаки.
- Люди с отличительными знаками Кльта Дракона следовали за драконом, убивая всех тех, кого они встречали. Деревенский священник попытался возглавить остальных для того, чтобы сразиться с драконом, но зверь проглотил его целиком.

- Некоторые из выживших будут заверять, что они видели культиста верхом на драконе. Большинство из них вспомнят, что наездник на драконе был человеком, как и другие культисты. Однако, некоторые люди скажут, что он двигался с эльфийской грацией.
- После смерти священника, деревенский староста Галин стал лидером Альтланда. Несмотря на то, что он попал в гущу сражения, он вышел оттуда без единой царапины, и у него хватило сил, чтобы сплотить выживших.
- Атака длилась короткое время, затем дракон неожиданно улетел. Культисты последовали за ним, и убегая, они не взяли ничего ценного из поселения. Это разительный контраст к прочим рейдам дракона, которые были нацелены на грабёж.

РАССКАЗ СТРАЖНИКА

Галин страж [Galín the warden] это беспокойно выглядящий эльф, хранящий ужасный секрет. Народ в деревне считает, что он страдает от его неожиданной ноши предводителя и смертей более чем сотни жителей, включая его собственную жену.

В ответ на все вопросы, касающиеся Галина, персонажей направляют в его резиденцию в верхние области деревни.

Войдя в скромное жилище устроенное между крепких как железо веток, вы попадёте в уютную гостиную. Худощавый эльф, сидящий за письменным столом, встает поприветствовать вас с натянутой улыбкой, при этом сидящий в клетке рядом ворон зловецке каркает.

«Добро пожаловать в нашу деревню» говорит эльф «Чем я могу быть полезен?»

Ответы Галина, которые герои получают на свои вопросы, повторяют то, что знают другие выжившие. Он утверждает, что не видел наездника на драконе и не верит тем, кто утверждает, что они сами его видели, считая подобные заявления результатом паники и неразберихи, царивших во время рейда. Успешная проверка Мудрости (Проницательность) Сл 18 позволит понять, что эльф замалчивает что-то. Если ему об этом сообщить, он добавит, что он видел, как дракон убивал его жину и он подавлен от того, что не смог спасти её. Последующая успешная проверка Мудрости (Проницательность) позволит понять, что даже это не вся правда, но Галин будет обижаться, если герои будут продолжать расспрашивать его.

МОЛЧАЛИВЫЙ СВИДЕТЕЛЬ

В тех местах, где сложно найти свидетелей, персонажи могут использовать другие потенциальные ресурсы, чтобы прояснить картину. Используя разговор с растениями [speak with plants], герои могут узнать впечатления и память у самих деревьев. Хотя заклинание позволяет получить впечатления про предыдущие 24 часа, деревья Альтланда могут сообщить, что поздно прошлой ночью, они стали свидетелями того, как Галин тайно выходил из деревни в лес, сопровождаемый своим питомцем - вороном. Галин совершал эти перемещения большинство ночей со времени атаки, снабжая Неронвейна информацией о других эльфийских поселениях, на которые Говорящий с Драконами планировал напасть во время следующих рейдов.

Если герои будут использовать разговор с животными [speak with animals], чтобы расспросить ворона, они узнают, что Галин шёл мило или две вглубь леса, после чего встретился лицом к лицу с зелёным драконом Чутом и его наездником в прошлую ночь. Помните, что интеллект животного отличается от человеческого, и может потребоваться задобрить ворона, чтобы он описал сцену, которая вероятнее всего напугала его.

Персонажи могут также решить проследить за Галином в одну из его ночных прогулок. Неронвейн не появится в эту ночь, но по месту встречи, примятому и разровненному месту, можно будет догадаться, что дракон прилетал сюда более чем один раз.

НАДАВИВ НА ГАЛИНА

Если предоставить доказательства против него собранные с помощью магии или уловками, Галин обвинит путешественников (если нужно - публично) в сговоре с культом и попыткой сломить решимость выживших Альтланда. Если у героев есть возможность применить заклинание область истины [zone of truth] или подобную магию, он наотрез отказывается принимать участие в дальнейших расспросах.

Галин не будет реагировать на запугивание, однако, эффективная ролевая игра может быть использована, чтобы доказать его вину. Если будут использованы соболезнования в смерти его жены, в отличие от обвинений, хранитель в конце концов ломается. Он признается, что после того, как увидел смерть своей жены, он оказался в самой гуще битвы лицом к лицу с Неронвейном, и стал молить о пощаде, предлагая в замен все что угодно. Неронвейн принял это предложение, согласившись пощадить Галина и оставить Альтланд нетронутым в обмен на информацию по другим поселениям, которые могли бы стать следующими целями культа во время последующих рейдов.

Галин не знает кем является зелёный Говорящий с Драконами и где находится логово Неронвейна и Чута. Однако, от места их встречи, он видел, что дракон улетает на юго-восток, а также он заметил, что одежда и волосы Говорящего с Драконами часто бывают мокрыми.

Неронвейн



В ЛЕСУ

Крепость Неронвейна лежит в тридцати милях от Альтланда, куда можно добраться через густой, покрытый туманом лес. Пока герои ищут Говорящего с Драконами и его Дракона, герои встретят старого друида, который может помочь или помешать их заданию, и будут иметь дело с паучьими стражами, которых Чут поселил неподалёку от его логова.

СВОЕВРЕМЕННОЕ СПАСЕНИЕ

Когда персонажи будут пробираться через лес, они услышат хруст падающего дерева, и последующий за этим женский вскрик. Если они исследуют место, они увидят женщину в годах, чью ногу придавило тяжёлым упавшим деревом. Она позовёт на помощь, когда увидит группу. Этот **друид** - хранитель этой части леса.

Три **Пробужденных Деревя** [awakened tree] спрятались за другими деревьями поблизости, одно из которых специально упало над друидом, не причинив ей никакого вреда, позволив ей изобразить травму и привлечь к ней героев. Она справедливо полагает, что группа ищет дракона, и желает дать им благословение в их битве против вредителя её лесов, однако она сначала желает проверить героев. Она не помогает тем, кто не помогает другим.

Если персонажи помогают друиду без долгих раздумий, прочитайте следующее.

Потребуется приложить все ваши усилия, чтобы поднять дерево, понимая, что вы находитесь в рискованном положении, если оно скатится на вас. Но в то время, как вы уже почти освобождаете женщину, дерево начинает подниматься само по себе. Два других дерева стоящих поблизости отодвигаются в то время, как эльфийка встаёт и улыбается, на ней нет никаких повреждений.

«Герои, наконец-то!» говорит она. «Как много из людей убежали бы в страхе, увидев путника в лесу, или в первую очередь подумали бы о своей собственной безопасности, нежели о помощи другому? Я дарю вам своё благословение. Пусть ваши сердца остаются отважными там, где другие будут трепетать от страха.»

Женщина достаёт цветы из своих волос, вы готовы поклясться, что их там раньше не было, скручивает пальцы, и цветы свиваются в гирлянды словно под действием магии. Она надевает гирлянды на шею каждого из путников, затем неожиданно обращается совой и улетает. Её слуги, пробуждённые деревья, следуют за ней в лес.

Пока герои носят эти гирлянды, они невидимы для наблюдающих животных Чута (той части чар, которыми окружено логово дракона), когда они подходят к крепости Неронвейна. Кроме того, когда персонаж носящий гирлянду, впервые встретится с Чутом, он чувствует идущее из гирлянды тепло, и автоматически преуспевает в спасбросках против Пугающего Присутствия [Frightful Presence] дракона.

Если герои игнорируют друида, она будет жалостно звать на помощь в то время, как они будут двигаться дальше, её последние скорбные крики будут осуждать их трусость, прежде чем они исчезнут. Если путешественники нападут на друида, пробуждённые деревья атакуют. Они будут сражаться до конца, в то время, как друид превратится в сову и улетит.

ПАУЧЬЯ ТЕРРИТОРИЯ

В четверти мили от логова Чута, можно обнаружить тонкие нити паутины, почти незаметно свисающие в туманном воздухе. Паутина отмечает границу между логовом дракона и охотничьими угодьями выводка пауков. Паутина сочетается с густым туманом леса, делая область вокруг логова трудно проглядываемой [heavily obscured] и труднопроходимой местностью [difficult terrain], вплоть до того, как группа достигнет пруда (область 1). По той причине, что паутина влажная, она не сгорает просто. Прямое применение огня уничтожает паутину, но огонь не распространяется по ней. Персонаж с факелом может действием сжигать паутину в пределах досягаемости.

По мере продвижения героев, паутина становится толще и в ней видны птицы и животные, застрявшие в ней. Любое движение в паутине привлекает 3 **эттеркапов** [ettercap] и 7 **гигантских пауков** [giant spider], бродящих поблизости. Эттеркапы атакуют паутиными гарротами, в то время, как пауки используют паутину, чтобы свалиться прямо посреди группы. Если два эттеркапа или пять пауков умирают, прочие убегают.

КРЕПОСТЬ НЕРОНВЕЙНА

Зелёный Говорящий с Драконами организовал крепость для себя и Чута внутри комплекса пещер в Туманном Лесу. Вход в него скрыт водопадом, ниспадающим с высокого утёса. Зелёный дракон занял самую большую пещеру в крепости в качестве одного из его многих логов.

Неронвейну служит группа культистов-телохранителей, в то время, как Чут завоевал верность некоторого количества эттинов [ettin], которые помогают охранять

крепость. Дракон также контролирует запутанную группу пленных эльфов, которых Неронвейн привёл из одного из своих рейдов, которые будут сражаться за Дракона и Говорящего с Драконами, если их не удастся убедить сбежать.

Чут - это **взрослый зелёный дракон** [adult green dragon]. См. приложение А для статистики **Неронвейна**.

ОБЩЕЕ ОПИСАНИЕ

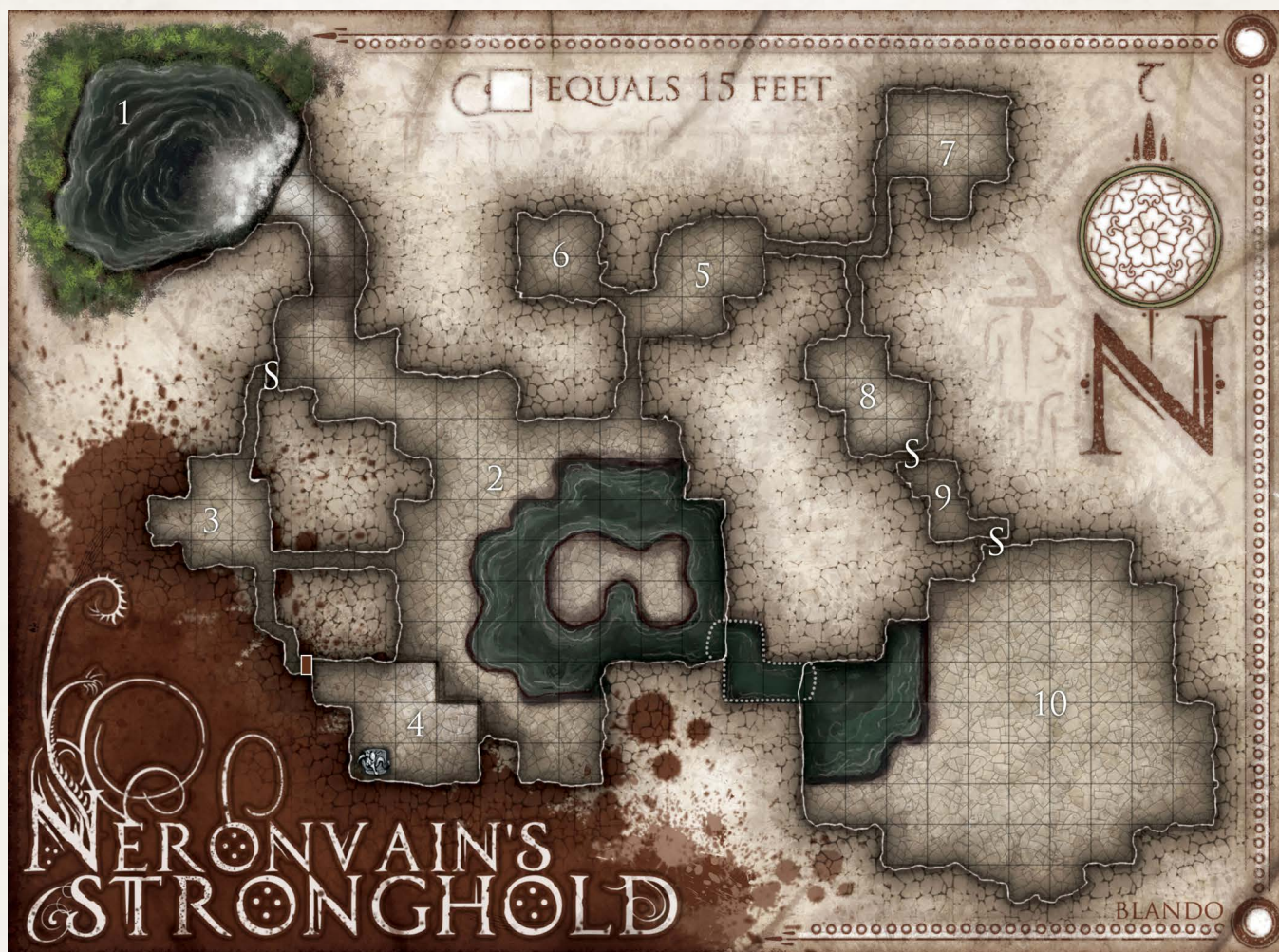
Секретные Двери. Секретные двери внутри крепости это немногим больше, чем просто трещины между залами, достаточно большие для того, чтобы существо среднего размера могло протиснуться через неё. Они скрыты за упавшими камнями или другими укрытиями, и требуют успешной проверки Интеллекта (Расследование) Сл 14, чтобы их обнаружить.

Свет. Крепость погружена во тьму, если только не указано иное.

1. Пруд

Пруд у подножья водопада 20 футов глубиной в самом центре, его поверхность укрыта изумрудной дымкой, отмечающей это место как логово зелёного дракона.

Покатый склон спускается от пещеры за водопадом к выходу в область 2. Его поверхность скользкая и от неё поднимается лёгкий туман. Персонаж должен преуспеть в проверке Ловкости (Акробатика) или Силы (Атлетика) Сл 12, для того, чтобы успешно спуститься или съехать вниз по склону. При провале персонаж кубарем скатывается вниз на 40 футов, получая при этом дробящий урон 9 (2к8). Персонажи могут без проверок безопасно спуститься по склону воспользовавшись верёвкой.



КАРТА 4-1: Крепость Неронвейна

НАПАДЕНИЕ ДРАКОНА

Если персонажи одели гирлянды данные им друидом, Чут не подозревает об их прибытии, что позволяет им безопасно пройти через эту область внутрь пещер.

Если путешественники не получили гирлянды, или сняли их по какой-то причине, то по приближении на четверть мили к логову Чута множественные шпионы-животные дракона докладывают ему о приближении группы. Он ждёт у входа в пещеру, вжавшись в стену около входа. Персонаж преуспевший в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 20 замечает движение внутри пещеры, однако не может сказать, что там (и насколько большое это существо).

Чут использует своё слепое зрение, чтобы почувствовать, когда герои приблизятся ко входу в пещеру. Затем он вырывается из пещеры через водопад, и воспаряет над героями, используя Ядовитое Дыхание [Poison Breath], атакуя неожиданно, если никто из группы не заметил его. Персонажи, которые не одели гирлянды также подвержены его Пугающему Присутствию [Frightful Presence]. Персонажи, провалившие спасбросок против Пугающего Присутствия вероятнее всего убегают обратно в лес, где могут поджидать пауки. В следующий ход дракона он скрывается обратно во 2 область, чтобы посмотреть на дальнейшие действия героев.

2. КОМНАТА С ОСТРОВКОМ

Этот большой зал высотой в 40 футов, потолок его украшен массивными сталактитами, а пол небольшими сталагмитами. Пруд с небольшим островом в юго-восточном углу пещеры питается ручейками воды, пробившимися сквозь камень. Юго-западная часть пещеры является утёсом высотой в 25 футов, частью которого является область 4.

Пруд 50 метров глубиной и остров представляет из себя каменную колонну, поднимающуюся с его дна. На юго-восток, под 25 футами воды скрыт подводный проход, ведущий в логово Чута в 10 область.

Если Чут не знает о прибытии персонажей, группа эльфийских стражников (3 **обывателя** [commoner] и 1 **дворянин** [noble]) находятся у северо-западного прохода в эту область, принуждённые служить дракону из страха (смотри 4 область). Они ожидают, что в область придут новые культисты, и опытные игроки могут с помощью блефа или отыгрыша пройти их не сражаясь. Эльфы требуют у героев назвать их имена и задают вопросы, ответы на которые, по их мнению, должны знать только настоящие культисты, включая опознавательные знаки лидеров культа и структуру их рангов.

Даже если их удалось одурачить, эльфы начинают подозревать обман, если герои начинают задавать вопросы, ответы на которые культисты должны знать (включая вопросы о Неронвейне, Чуте или крепости). В этом случае, эльфы немедленно зовут на помощь и атакуют.

Никого нет дома

Когда персонажи прибывают в крепость, может стать так, что Чут покинет пещеры для охоты, или что он и Неронвейн улетели для того, чтобы разведать информацию о грядущих рейдах. Вы можете определить это случайным образом, на ваше усмотрение, или позволить героям следить за крепостью из укрытия, и ждать того момента, когда дракон и говорящий с драконами уйдут.

Отсутствие Чута и Неронвейна в крепости на первоначальном этапе позволит персонажам исследовать её и уничтожить охрану без опасности неизбежной атаки дракона. Это подземелье сложно даже для героев с высокими уровнями, особенно если используются легендарные действия, которые Чут может применять в своём логове. Безрассудная атака «в лоб», когда дракон знает о путешественниках это практически самоубийство.

ОТЛИЧНЫЙ ДЕНЬ ДЛЯ ПЛАВАНИЯ

Если персонажи последуют за Чутом или Неронвейном в пруд, не забудьте о том, что дракон является амфибией [amphibious]. Чут может пользоваться любыми своими атаками под водой и действиями в логове [lair actions]. Персонажи, плывущие через подводный проход, могут быть внезапно опутаны подводной лозой, что сделает их лёгкими мишенями для драконьего Ядовитого Дыхания или подвергнет их риску утонуть, если они не смогут сами освободиться.

Любая схватка здесь привлекает существ из областей 3, 4 и 5, и они сражаются, как описано ниже. Чут появляется из озера и присоединяется к битве 3 раундами позже.

НАПАДЕНИЕ ДРАКОНА

Если герои были атакованы Чутом у пруда, дракон прицепляется к потолку в этой области, используя атаку дыханием, когда они заходят в пещеру. Затем он обрушивается на группу, предпочитая в первую очередь атаковать эльфов своими рукопашными атаками. Чут воздерживается от использования атак дыханием, если это может навредить его союзникам.

Рёв дракона сигнализирует начало боя для слуг Чута и Неронвейна, поджидающих путешественников. Эльфы начинают стрелять из луков с вершины обрыва в 4 области, в то время, как культисты и эттины вступают в рукопашную битву пробираясь ближе к их хозяевам. Смотри области 3, 4 и 5 для информации и статистик существ. Неронвейн атакует с расстояния, прячась за спинами культистов, находясь близко к выходу в области 5 и 6.

Если герои убьют или выведут из строя всех слуг Неронвейна и Чута, дракон спрячется в пруду, и будет показываться оттуда всякий раз, как его атаки дыханием будут восстанавливаться. Пока он прячется в воде, дракон плохо виден [heavily obscured].

Если здоровье Неронвейна опускается до 54 хитов, он призывает Чута к себе и выпивает зелье исцеления [potion of healing]. Если здоровье Чута опускается до 78 хитов, он также будет стремиться призвать Неронвейна в битве. Затем они вдвоём отступают в область 10 через пруд.

3. ЛОГОВО ЭТТИНА

В этом грязном зале располагаются лишь 3 огромных мусорных кучи, сваленных вдоль западной стены. Это место является домом для 3 эттинов [ettin], которые ненавидят друг друга. Если персонажи дошли до этого места незамеченными, эттины принимают их за новых дурацких культистов, которые занимаются своими дурацкими вещами. Они игнорируют персонажей, толкая друг друга за то, что они «трогать мой вещь».

Немного разумного отыгрыша может помочь справиться эттинов друг с другом, чтобы они начали драться. Это будет стоить каждому эттину 21 хит и займёт их на 10 минут, пока они будут бороться и орать.

Лидер эттинов - женщина по имени Грунда-Гурга. Она владеет поясом силы холмового гиганта [belt of hill giant strength], но носит его неправильно, как ленту, не получая бонусов от его ношения и не зная ничего о его магическом потенциале.

4. КОМНАТЫ ЭЛЬФОВ

Тоннель ведущий в эту область подымается на 20 футов и ведёт к простой деревянной двери, сооружённой эльфами для того, чтобы отгородиться от вонючих эттинов. Эта область находится на открытом обрыве, чьи северо-восточные края нависают над областью 2.

Неронвейн и Чут привели сюда из своих набегов в Туманном Лесу дюжину эльфов, 8 **обывателей** [commoner], 3 **дворян** [noble], с которыми Неронвейн от случая к случаю общается, и **рыцаря** [knight] с **магом** [mage], которые являются игрушками Чута.

Если герои прошли в эту область незамеченными, все эльфы, которые не находятся на страже (смотри область 2) находятся здесь. Покуда тревога не была поднята, эльфы воздерживаются от того, чтобы атаковать возможных гостей Неронвейна или Чута, но они подозреваемы.

Эльфы напуганы Чутом, и хитрый дракон убедил их, что они отпустит их когда-нибудь, если они будут верными. Хорошая ролевая игра и успешная проверка Харизмы (Убеждение) Сл 17 позволит убедить эльфов сбежать, нежели ждать, когда дракону они наскучат и он разорвёт и слопаёт их. Если у героев есть гирлянды от друида, то при надевании их на эльфов это позволяет им гарантированно сбежать в безопасное место.

Не похоже, что гирлянд хватит на всех, потому стоит позволить персонажам разобрать гирлянды, что приведёт к ограниченному времени действия каждой отдельной части гирлянды, но даст эльфам необходимое для побега время и бонусы персонажам за гуманизм.

ЗАБЫТОЕ СВАТИЛИЩЕ

Древнее святилище находится в юго-западном углу пещеры, изображающее молодую человеческую женщину держащую большую чашу. Успешная проверка Интеллекта (Религия) Сл 15 позволит понять, что это святилище Эльдат [Eldath] богини водопадов. Вода стекает из трещин с потолка и капает на голову статуи, стекая в чашу. За долгие годы вода проточила белые линии изображающие следы от слёз на лице статуи.

Богиня Эльдат всё ещё слышит молящихся в этом святилище. Персонажи, помолвившиеся ей о помощи в борьбе с драконом, могут получить благословение на ваш выбор, включая благословение дыхания под водой [water breathing], или другого полезного заклинания.

5. ОБЩАЯ ЗАЛА КУЛЬТИСТОВ

Эта область ярко освещена факелами, вставленными в грубые крепления, закреплённые на стенах. Культисты располагаются за длинными столами, изготовленными из расщеплённых брёвен, чтобы есть или веселиться. В центре комнаты горит костёр, дым от которого уходит в центральную пещеру и выходит наружу.

Если тревога не была поднята, 5 **драконьих когтей** [dragonclaw] и 1 **драконий клык** [dragonfang] (смотри приложение А) отдыхают здесь. Если герои не переоделись в одежду культистов и не смогли эффективно отыграть «своих», культисты немедленно понимают, что это чужаки и нападают.

6. КОМНАТЫ КУЛЬТИСТОВ

Грубые нары, спальные мешки и рюкзаки разбросаны здесь повсюду. Если тревога ещё не поднята, 5 драконьих когтей [dragonclaw] и 1 драконий клык [dragonfang] (смотри приложение А) спят здесь.

СОКРОВИЩА

Под матрасами на нарах спрятано в общей сложности 30 золотых, 120 серебряных и 200 медных монет плюс 5 фунтовый торговый слиток серебра из Врат Балдура (эквивалент 20 золотых).

7. КЛАДОВАЯ

Култ хранит внушительные объёмы пищи и алкоголя здесь. Судя по объёму этих запасов, Неронвейн запланировал длительную череду нападений на эльфов Туманного Леса.

СОКРОВИЩА

Пища здесь в основном обычная, однако в личной кладовой Неронвейна хранятся 8 бутылок Эвермитской Медовухи [Evermead], каждая из которых стоит по 100 золотых. По причине редкости контактов с эльфийским островом Эвермит [Evermeet], будет достаточно просто найти покупателя.

8. КОМНАТЫ НЕРОНВЕЙНА

Неронвейн устроил себе роскошное жилище в этой пещере с неровными стенами, украсив их избранными произведениями искусства, добытыми во время своих рейдов. Богатые ковры и гобелены покрывают пол и стены пещеры, в которой имеется резная кровать из дерева, большое зеркало и сундук.

Тоннель ведущий в этот зал защищён глифом защиты [glyph of warding] настроенным на Неронвейна. Успешная проверка Интеллекта (Расследование) Сл 14 позволит обнаружить глиф. Если кто-то кроме Неронвейна приблизится к глифу на 5 футов он вспыхнет, причиняя урон кислотой 22 (5к8) всем существам на расстоянии 20 футов от него.

Тайный проход скрыт за гобеленом.

Если Неронвейн находится в крепости, он будет в этой области только в том случае, если героям удалось пробраться сюда не вступая в битвы и не вызвав тревоги в крепости. В противном случае группа встретит его тогда, когда он сам решит сразиться с персонажами.

СОКРОВИЩА

Если герои могут собрать всю мебель, ковры и гобелены и предметы искусства из этой области, всё это будет стоить в общей сложности 1500 золотых. Однако, игрокам должно быть понятно, что всё это добро по праву принадлежит эльфам, у которых оно было украдено.

Сундук защищён ловушкой с отравленной иглой, которая может быть обнаружена при успешной проверке Интеллекта (Расследование) Сл 18. Если ловушка сработала, она совершает атаку: +10 к атаке, колющий урон 1, и персонаж испытывает на себе действие необычного яда, и должен совершить спасбросок Телосложения Сл 16. При успехе, задетая область (скорее всего это будут руки уколотые иглой) онемевает на 30 минут, затем, часом позже становятся прозрачными. Ещё через 2 часа поражённая область возвращается к нормальному состоянию с мучительной болью, при этом жертва получает урон ядом 27 (6к8). Если спасбросок был провален, эффект действует также, однако жертва получает урон ядом 54 (12к8).

9. ТАЙНЫЙ ПРОХОД

Эта тайная комната предназначена для личного пользования Неронвейном. Небольшое святилище Фенмарелу Местарину [Fenmarel Mestarine] - эльфийскому богу изгоев, козлов отпущения и одиночек выглядит чем-то, напоминающим пару белых глаз из тьмы со стены над небольшой ёмкостью для воды.

Здесь также находится журнал, из которого можно понять, что Неронвейн является родственником короля Меландраха, к которому Неронвейн обращается чаще всего «мой бедный отец». В журнале также сказано, что Маска Зелёного Дракона уже находится в Колодце Драконов, под защитой Северина и готова быть объединённой в Маску Королевы Драконов.

10. ЛОГОВО ЧУТА

Никому, кроме дракона и Неронвейна не разрешено быть в этой области. Вдоль восточной стены находится часть сокровищ Чута, отображенных у эльфов Туманного Леса, впрочем, они бледнеют в сравнении с тем, что култ собрал для Тиамат и тем, что хранится в других логовах дракона. Потолок хранилища достигает здесь 60 футов.

Если Чут находится в крепости, он будет оставаться здесь только в том случае, если герои добрались сюда без сражений и без того, чтобы сработала тревога, или если он и Неронвейн отступили к логову. Если Чут находится здесь, он беспорядочно использует свои атаки дыханием, легендарные действия и действия в логове. Он пытается прижать мощных рукопашных бойцов к стенам, чтобы затем создать стену шипов [wall of thorns] и отгородиться от них.

По той причине, что это лишь малая часть егоклада, Чут не желает умирать защищая его. Он улетает, когда его здоровье опустится до половины или ниже. Неронвейн сражается до той-же поры, а затем бежит к Чуту, и убеждает дракона улетать из пещер.

СОКРОВИЩА

Малые сокровища Чута содержат десять золотых торговых слитков из Врат Балдура, стоящих по 50 золотых каждый, плюс 10 платиновых монет, 120 золотых, 2400 серебрянных и 8000 медных. Вы также можете добавить несколько полезных зелий или свитков к этим сокровищам.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Этот эпизод может закончиться как побегом из крепости, так и смертью Неронвейна, Чута или их обоих. Если выживают оба, они сбегают в Колодец Дракона и сообщают о действиях путешественников Северину. (если это будет подходить, вы можете позволить Чуту или Неронвейну отомстить, добавив их к нападающим силам в эпизоде «Култ наносит ответный удар»)

В любом случае, угроза Туманному Лесу пропадает. Король Меландрах, узнаёт о подвигах персонажей и преисполняется благодарностью за их отвагу. Однако, новость о том, что его пропавший сын Неронвейн Говорящий с Драконами наполняет его стыдом и яростью.

Персонажи получают новый уровень по окончании этого эпизода.



Эпизод 5: Култ наносит ответный удар

Во время приключения, герои предпринимают различные действия для нарушения планов Култа Дракона. Осведомлённость культа о том, что персонажи выступают против их целей, может прийти и раньше, если персонажи присутствовали в *Клад Королевы Драконов*. В любом случае, много времени не требуется, чтобы культ распознал в персонажах угрозу, которая должна быть уничтожена.

Также как и эпизод «Совет Глубоководья», этот эпизод играется как несколько отдельных столкновений. Впрочем, эти нападения лучше всего работают, если они встроены в другие эпизоды, чем происходят в промежутках между ними.

Подумайте о темпе происхождения эпизодов и том, где лучше расположить эти столкновения так, чтобы нападения культа могли быть рассредоточены по времени. В частности, третья атака должна быть максимально эффективной.

Нападения культа могут случаться где угодно, но более всего персонажи рискуют, пока они находятся дома. Култ хочет показать, что его враги не могут быть в безопасности нигде. Если группа разделится, чтобы отправиться на отдельные, кажущиеся им безопасными, миссии - культ скорее всего ударит именно там.

Первое нападение

Первое нападение культа на героев - это лишь средней силы атака, организованная чтобы передать предупреждение.

СМЕРТЬ ПЕРСОНАЖЕЙ

Со смертью персонажей следует обращаться очень аккуратно, но не стоит бояться убивать персонажей в этом приключении. Они должны уже достигнуть достаточно высокого уровня, чтобы самим поднимать мёртвых или получить такого рода магические услуги от своих союзников. В особенности, если они играли в Клад Королевы Драконов, у группы было достаточно возможностей доказать собственную пользу Арфистам, Ордену Перчатки и прочим фракциям.

МЕСТО И ВРЕМЯ

Это нападение может произойти где угодно. Култ не волнуется о невинных жертвах, но столкновение будет легче проводить, если вам не придётся иметь дело с паникующей толпой. Этот бой должен состояться после предыдущего боя, который несколько истощит ресурсы персонажей, но перед тем, как они совершат длительный отдых.

ОТРЯД КУЛЬТИСТОВ

Силы, которые культ бросает на группу должны быть соизмеримы с ней по силе. Используйте противников из таблицы «Отряд культистов при первом нападении», при создании первого нападения, создавая трудное столкновение по указаниям из *Руководства Мастера Подземелий*.

ОТРЯД КУЛЬТИСТОВ ПРИ ПЕРВОМ НАПАДЕНИИ

Существо	Опыт
Драконий коготь	200
Драконье крыло	450
Драконий клык	1,100
Синий полу-дракон гладиатор*	1,800
Молодой синий дракон	5,000

* Используйте статистику гладиатора, к которой добавьте сопротивление к урону электричеством и оружие дыхания вирмлинга синего дракона.

ПЛАН АТАКИ

Культисты пытаются напасть внезапно, используя один из двух разных планов, приведенных ниже. Вы можете изменить один из этих планов или разработать свой собственный. Считайте, что культисты либо несколько дней наблюдали за персонажами, либо кратко ознакомлены с ними из уст других шпионов.

Вариант 1: Нападение в трактире. Если персонажи останавливаются в трактире, культисты могут организовать нападение в открытую, вламываясь через парадную дверь. Более тонкий подход заключается в том, чтобы культисты прибывали в трактир небольшими группами, маскируясь под клиентов, и атакая лишь тогда, когда численное превосходство будет на их стороне, а группа будет окружена. Дракон в ряд ли войдёт в здание трактира, вместо этого предпочитая использовать свое дыхание через окна или атакая на любого персонажа или случайного свидетеля, кто выйдет из здания.

Вариант 2: Нападение на дороге. Во время путешествий группы, культисты могут, опередив их, устроить засаду. Как вариант, культисты могут следовать за группой на расстоянии дневного перехода, нагнав их за ночь, когда те остановятся на ночной отдых. Внезапная атака во тьме или на рассвете особенно опасна, предоставляя дракону полную свободу для маневра и создавая возможность застигнуть кто-то из группы спящим или не бронированным.

ЗАВЕРШЕНИЕ

Из-за того, что культ недооценил силу группы, первое нападение обречено на провал. Но убедитесь, что хотя бы одному культисту удастся сбежать, чтобы доложить о случившемся. Если никому не удалось уйти живым, оставьте следы того, что несколько других культистов ждали неподалёку, но бежали, когда основные силы были разгромлены.

Удостоверьтесь, что персонажи поняли, к чему было это нападение. Если это будет уместно в обстоятельствах нападения, культисты должны быть в полном одеянии культа, в масках и плащах-крыльях. На последнем издыхании культисты должны проклинать персонажей и умирать со словами «Драконы восстанут! Вам нас не остановить!»

Персонажи получают уровень в конце этого эпизода.

ВТОРОЕ НАПАДЕНИЕ

Первое нападение показывает, что герои даже более опасны, чем то предполагал культ. Потому второе нападение ведётся более мощными силами культа, чтобы наверняка убить их.

МЕСТО И ВРЕМЯ

Расположите это столкновение где персонажи будут не столь сильны и хорошо подготовлены. Дождитесь момента, пока они разделятся, израсходуют заклинания и способности в предыдущих боях, либо будут ранены и будут испытывать недостаток лечения. В частности, если атака произойдёт во время длительного отдыха, но прежде чем персонажи завершат его, они не успе-

ют восстановить полные хиты, ячейки заклинаний и другие ресурсы. Такое нападение ставит персонажей в очень затруднительное положение и подкрепляет то, что Культ Дракона желает им смерти.

Лучше всего нападение сработает в знаковом, драматическом месте. Культисты не только хотят уничтожить угрозу, но и отправить сообщение другим своим противникам. Напав в важном общественном здании, таком как крупный храм или дворец заявляет, что нет места, безопасного от культа, тогда как нападение на крупном рынке или в королевском парке гарантирует наибольшее количество свидетелей.

ОТРЯД КУЛЬТИСТОВ

Силы во время второго нападения ведёт культист ранга **Душа дракона** (см. приложение А). Если это отдельный бой с хорошо отдохнувшими персонажами, вам следует создавать смертельно опасное столкновение. Если персонажи ослаблены прошлыми столкновениями, вместо этого рассчитывайте сложное столкновение.

Не волнуйтесь, если создадите столкновение, в котором погибнет один или несколько персонажей. Уничтожение персонажей является целью этого нападения и если не будет ощущаться риск смерти, игроки не воспримут угрозу культа всерьёз.

ОТРЯД КУЛЬТИСТОВ ПРИ ВТОРОМ НАПАДЕНИИ

Существо	Опыт
Драконье крыло	450
Душа дракона	1800
Меззолот	1800
Никалот	5000
Взрослый чёрный дракон	11500

ПЛАН АТАКИ

Эти нападающие знают больше о своих целях, чем первые, благодаря выжившим первой атаки.

Вариант 1: Нападение в здании. Нападающие атакуют во время посещения персонажами важных мест, наполненных непричастными свидетелями. Чёрный дракон начинает вырывать куски крыши, чтобы посеять как можно больше паники. Пока персонажи отвлекаются на основное нападение, невидимые никалоты подкрадываются и внезапно нападают. Меззолоты используют облака-убийцы [cloudkill], чтобы окружить персонажей, не заботящихся о судьбе ПМ, случайно попавших в переплёт.

Вариант 2: Нападение вне стен. Атака на рынке, в саду или где-либо в другом месте вне зданий начинается с чёрного дракона и одного или нескольких летающих никалотов, появляющихся над головами и сеющими панику. Культисты, висащие на драконе, спрыгивают с него чтобы завязать рукопашную, пока сам дракон продолжает кружить, атакуя Оружием Дыхания и используя своё Пугающее Присутствие пока оружие дыхания перезаряжается. В то время, когда толпа мешает передвижениям персонажей, меззолоты могут легко и быстро телепортироваться, что даёт им дополнительное преимущество.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Смело используйте триумфальный монолог души дракона, возглавляющего атаку. Не зависимо от того, проигрывают или побеждают нападающие, культист периодически выкрикивает «Драконы восстанут!» и «Нас не остановить!» В какой-то момент, главарь выбалтывает важную информацию: «Маски воссоединились и зов прозвучал! Скоро Врата Девяти Преисподен распахнут-ся, и Она вернётся!».

Эту информацию к данному этапу игры не знает разве что орог варвар с интеллектом 3, живущий на другом конце Фаэруна!

Потому, стоит воспользоваться этими словами Души Дракона и выдать больше полезной информации игрокам, позволив проверку Интеллекта (История), чтобы вспомнить, что это отрывок из пророчества или чего-то похожего.

Возможный перечень информации, которую можно выдать:

- Для ритуала не обязательно иметь все Маски, но не полный их состав ослабит Тиамат при возвращении.
- Храм, в котором её призвут должен быть как можно больше похож на её обитель в Девяти Преисподних. Большие различия ослабят Тиамат при возвращении.
- Другие важные, но не очевидные детали из предстоящих эпизодов.

За одно, сделать этот отрывок более рифмованным:

«...Маски едины и зов прозвучал! Из Преисподен врывается Матерь начал!...»

Как и в случае первого нападения на персонажей, постарайтесь убедиться, что в случае поражения атакующих, один из них скроется, чтобы доложить об исходе битвы. Наиболее вероятно, это будет дракон, который просто улетит, если битва обернется поражением.

Юголоты, призванные Красными Волшебниками и нанятые культом для убийства персонажей, не испытывают к ним никакой верности. Если юголот получает урон, равный хотя бы половине оставшихся у него хитов за одну атаку, он пытается покинуть бой в свой следующий ход. Если он не попытался сделать этого ранее, он пытается призвать ещё юголотов. Если он уже использовал эту способность, он просто бежит, намереваясь перегруппироваться с выжившими чуть позже.

Из-за того, что юголоты являются наёмниками, персонажи могут перекупить их, предложив им более выгодные условия - такие, которые не только покроют предложение культа, но и ущерб репутации, который нанесёт их смена стороны посреди битвы. 10000 зм станут хорошим начальным предложением, или по 2000 зм каждому юголоту, если в бою их более пяти.

Вдобавок к случайным жертвам среди мирных жителей, это столкновение может уничтожить различные здания и памятники архитектуры. Мощь этого нападения должна продемонстрировать разрушительную силу, которая обрушится на Побережье Мечей в случае успеха плана культистов.

ЗАВЕРШЕНИЕ

Нападающие могут одержать победу в этом бою и убить всех персонажей. Впрочем, это не обязательно завершит приключение. Лекари Ордена Перчатки, Арфистов и Изумрудного Анклава могут легко вернуть персонажей к жизни, чтобы те продолжали войну на стороне добра. Также, на удивление, смерть в этой битве может дать персонажам некоторое преимущество. Нападавшие, доложат Северину о том, что мешавшие им персонажи мертвы и тем самым спишут их со счетов. Если, вернувшиеся к жизни персонажи постараются не попадаться на глаза шпионам культа, их следующий удар по культу может стать серьёзной неожиданностью.

Персонажи получают уровень по завершении этого события.

ТРЕТЬЕ НАПАДЕНИЕ

Второе нападение должно было покончить с героями. Если третье нападение становится необходимым, культ поднимает ставки до самого высокого уровня.

Теперь-то, после второго нападения у персонажей должно сложиться впечатление, что первое нападение не было единоразовым событием. Теперь за их головы назначена награда. Вдобавок, сила второго нападения должна заставить персонажей понять, что третья атака будет ещё сильнее и они её скорее всего не переживут. Если же персонажи не предпринимают никаких шагов, чтобы обезопасить себя, озабоченный ПМ может предположить, что это всё же необходимо.

МЕСТО И ВРЕМЯ

Это нападение может произойти в любом поселении, где персонажи проходят или останавливаются. Идеально было бы, если бы этим местом стало место, откуда один или более персонажей родом.

После второго нападения культа, позвольте персонажам завершить один или два эпизода приключения, прежде, чем культ предпримет финальное покушение на них. В связи с тем, что это нападение должно показать всё, на что способен культ, персонажи должны иметь полный доступ к заклинаниям, лечению и прочим своим ресурсам.

ОТРЯД КУЛЬТИСТОВ

На зов *Драакхорна* откликнулось такое количество цветных драконов, целая стая молодых красных драконов может быть выделена, чтобы разделаться с героями раз и навсегда. Для последнего нападения, культ отправляет красных драконов с горстью культистов, полу-драконов и Красных Волшебников (магов), которые являются представителями раскольнической фракции Рат Модара. Культисты и Красные Волшебники прибывают на спинах красных драконов.

Создайте это столкновение смертельно опасным - и не только исходя из данных *Руководства Мастера Подземелий*. На данный момент культу и вам известно на что способна группа. Иногда игроки могут сделать свою группу в целом более сильной, чем можно предположить исходя из параметров каждого отдельно взятого персонажа группы. Если ваша группа именно такая, учтите это обстоятельство при подборе сил нападающих.

ОТРЯД КУЛЬТИСТОВ ПРИ ТРЕТЬЕМ НАПАДЕНИИ

Существо	Опыт
Драконье крыло	450
Драконий клык	1100
Красный полу-дракон гладиатор*	2300
Маг	2300
Зелёный полу-дракон убийца**	3900
Молодой красный дракон	5900

* Используйте статистику гладиатора, к которой добавьте сопротивление к урону огнём и оружие дыхания вирмлинга красного дракона. Эти изменения повышают опасность гладиатора на 1, увеличивая награду опытом за победу над ним.

** Используйте статистику убийцы, к которой добавьте оружие дыхания вирмлинга зелёного дракона. Эти изменения не влияют на показатель опасности убийцы.

ПЛАН АТАКИ

Это столкновение должно создавать опасность для персонажей во всех аспектах. Персонажи должны почувствовать недоступность победы, и понять, что отступление и побег, это их единственный вариант для выживания. Впрочем, даже если персонажи не разработали заранее плана отступления, нападающие всё равно предпринимают шаги по предотвращению их отступления. Специфика этих шагов оставляется на ваше усмотрение, но должна быть основана на очевидных особенностях места столкновения. Обычные

пути отхода, вроде задних дверей и известных входов в канализации, будут находиться под наблюдением, а тактика, которую использовали персонажи ранее, будет известна и нападающие будут к ней готовы.

Также не стоит забывать о магической составляющей группы. Телепорты, врата и полёт на этом этапе развития персонажей станут для них если не повседневным, то весьма доступным средством передвижения. Потому следует также принимать в расчёт магические способности вашей группы.

Идеально было бы заранее разработать ситуацию погони, которая, кроме всего прочего, включает несколько последовательных выборов из вариантов «плохо» или «ещё хуже».

Если же вы не собираетесь тратить много времени на предварительную проработку этого столкновения, то просто не забудьте держать под рукой часть *Руководства Мастера Подземелий*, предоставляющую руководство по созданию Погонь (DMG p.252).

Лишь особый маршрут отступления - например, тайный ход, известный лишь наиболее верным слугам дворца - должен стать сюрпризом для культистов и Красных Волшебников.

Лобовая атака. Из-за того, что уловки и засады проваливались ранее, третье нападение культа опирается на грубую силу. Драконы нападают на персонажей с воздуха, пытаясь выманить их, если те находятся в здании. Когда им это наконец удастся, нападающие дерутся насмерть. Если персонажи пытаются остаться в укрытии, драконы нападают на здание, в котором они прячутся, поджигая его полностью. Полу-драконы, культисты и маги следят за каждым известным выходом, включая подземные проходы, чтобы предотвратить побег персонажей.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Эта битва скорее всего станет испытанием как для персонажей, так и для ведущего. Её цель - создать эмоционально низкую точку в приключении, во время которой полное поражение сил добра будет выглядеть достаточно реальной перспективой. Смерть персонажей - пусть лишь временная - может сломить дух некоторых игроков.

Для этих игроков, не делайте эту битву просто медленным приближением к смерти. Дайте персонажам шанс спасти невинных жителей от смерти, отвлекая их внимание от бегущих толп на себя. Персонажи могут эвакуировать горящие здания, использовать магию, чтобы тушить пламя или спасать умирающих, и встать на защиту беспомощных. Пусть их жертва во время этого сражения не будет напрасной, а значит многое для игрового мира.

Слишком частые смерти-воскрешения персонажей могут вести к тому, что игроки перестанут ценить жизни своих персонажей и отринут в их отношении те остатки инстинктов самосохранения, которые у них были. Это в дальнейшем может сыграть злую шутку в проведении многих боёв и столкновений.

Игроки должны всякий раз осознавать, что воскрешение их персонажа - это событие, из ряда вон и за эту привилегию придётся отдать что-то значимое, а не просто некоторую сумму золота.

Возможно, для каждого воскрешения стоит проводить отдельное мини-приключение, либо как-то по-иному взимать существенную именно для игрока, а не для его персонажа, цену. Для этого вы должны знать свою группу, их ценности, цели и устремления.

ЗАВЕРШЕНИЕ

Великие герои делают выводы из своих поражений, чтобы сражаться ещё более упорно за дело, в которое они верят. Благодаря возможности воскрешения, проигрыш в этой битве — это задержка, но не окончательное поражение. Это «ушат холодной воды» на головы игроков, которые были уверены в собственной победе. Культ Дракона упрямо идёт к своей цели и не остановится ни перед чем, чтобы достичь её. Потому персонажи должны ещё крепче держаться собственного курса.

Персонажи получают уровень по окончании этого события.

ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ СОБЫТИЙ

В зависимости от того, как разворачивается приключение, вы вольны изменить состав и тактику второго и третьего нападений. Например, возможно вы захотели бы придержать юголотов до третьей атаки, или возможно вы хотите, чтобы Красные Волшебники появились во время второй, а не третьей атаки.

Драконий Кальтист





Эпизод 6: Воспряньте, металлические драконы

Когда Култ Дракона протрубил в *Драакхорн*, отзвуки были слышны по всему Северу. В ответ на это, многие металлические драконы начали расследовать, что значил этот зов и собрать всю информацию, которую они смогли, о культе, известную ближайшим гуманоидным культурам.

Один из этих драконов, древний золотой вирм по имени Протантер [Protanther], провёл древний драконий ритуал совета, вызвав послов от каждого металлического вида. Встретившись в Нетерских Горах [Nether Mountains], совет должен решить, что металлические драконы будут делать перед лицом надвигающейся опасности Тиамат.

Совет включает представителей каждого из пяти металлических драконьих видов, которые должны будут распространить известие о решении совета среди своих сородичей. Наиболее важным для фракций совета Глубоководья является вопрос, станут ли драконы помогать цивилизованным расам в их борьбе с культом или станут действовать самостоятельно.

Во время этого совета, персонажам выпадет возможность встретиться и побеседовать с некоторыми из мудрейших и могущественнейших существ Фаэруна. Им необходимо будет убедить драконов, что дело меньших народов Побережья Мечей правое и что драконы и не-драконы должны поддерживать друг друга в этом конфликте.

Чтобы заключить такой союз, персонажам возможно понадобится пообещать подношения от имени различных фракций - не важно, имеют они на то разрешение или нет. Если им это удастся, персонажи не только получат поддержку драконов в целом, но и могут заработать особую поддержку некоторых из них, которая будет выражаться в том числе и в ценных волшебных предметах из кладов этих драконов.

Неожиданные послы

По древней традиции, драконий совет включает послов от меньших рас. Серебряный дракон Отааилиаккарнос [Otaaryliakkarnos] - в обликии Элии - прибывает на Совет Глубоководья, чтобы доставить приглашение на драконий совет, после чего послы обсуждают, кто должен стать послом рас Побережья Мечей. Из-за того, что группа не принадлежит к какой-то одной фракции или обществу, группа рассматривается как лучший из вариантов.

Путешествие к Нетерским горам

Путь от Глубоководья до Нетерских Гор составляет почти шесть сотен миль. Отааилиаккарнос готова предложить героям особую возможность перелететь туда на её спине всего за два дня. Впрочем, это предложение действует лишь если группа готова отправиться в путь напрямую с совета, а не улаживать другие свои дела до отбытия.

Путь пролегает через области, пострадавшие от нападений культа. Будь то верхом или по воздуху, в пути группа видит руины и пепелища изолированных поселений и дым, простирающийся до горизонта. Если персонажи путешествуют по земле, они могут проезжать мимо некоторых таких руин, встретить марадёров культа, бандитов, беженцев и цветных драконов, сеющих разрушения. Количество и расположение такого рода столкновений по пути группы оставлено на ваше усмотрение.

СОВЕТ ДРАКОНОВ

Пять древних драконов представляют совет, который должен решить, каким будет ответ их металлических сородичей на действия культа. Хотя они не обязательно мудрейшие или могущественнейшие представители драконов, все они пользуются большим уважением. Любое решение, принятое этим советом будет всецело принято металлическими драконами.

Драконам нет необходимости рассуждать о фракциях Побережья Мечей, так как об их репутации и делах им давно известно и отношение драконов на этот счёт достаточно стойкое. Впрочем, они также знают, что среди людских рас, лидеры часто определяют общественное мнение. И хотя они понимают, что персонажи не являются лидерами общества в обычном понимании, драконы также знают, что герои предпринимают все усилия, чтобы направить фракции на борьбу с Тиамат. А потому, если драконы выступают вместе с гуманоидами, это станет заявлением личной веры в группу и её способность повести все фракции в бой.

Отношение. Каждый дракон-советник в этом эпизоде может иметь следующие градации отношения к группе - **недружелюбное, настороженное, нейтральное и дружественное**. Чтобы заручиться поддержкой всех металлических драконов, группа должна к концу эпизода иметь дружественное отношение хотя бы к трем драконов-советников и ни один из драконов-советников не должен относиться к ним недружелюбно. Если персонажи пообещают или предпримут действие относительно какого-то конкретного дракона, они получат улучшение его отношения на два шага (например, от недружелюбного до нейтрального, или от настороженного до дружественного). Общее подношение позволит им улучшить отношение одного любого дракона по вашему выбору на один шаг.

Металлические драконы чрезвычайно мудры, но иногда испытывают сложности с различением одного гуманоида от другого. А потому, изначальное отношение отдельных драконов зависит от расового состава группы - основанное на давних прецедентах общения и прошлых обидах.

Смотри эпизод «Совет Глубоководья» для информации об эффектах подношений, предлагаемых персонажами, чтобы обеспечить поддержку металлических драконов.

ПРОТАНТЕР

Золотой дракон мужского пола

Протантер [Protanther] занимает ведущую роль в совете. В прошлом Король Правосудия - благородный титул среди золотых драконов - ему не безразлична судьба гуманоидов, в частности людей и эльфов. И хотя он замечает и добро и зло среди меньших рас, он верит в их способность достигать великого могущества, не смотря на их физические ограничения, что делает их опасными. При всей их способности, гуманоидам отведено слишком мало времени, чтобы научиться мудро направлять свою способность в верное русло.

Золотой дракон знает, что множество порочнейших существ этого мира произошли от людей, связавшимися с тёмными силами в поисках власти, как-то тифлинги и юан-ти. Он считает череду павших цивилизаций по всему Фаэруну признаком наиболее существенного изъяна человеческой природы. Более того, он немедленно указывает на то, что людьми являются большинство злых архимагов и личей - включая Саммастера [Sammaster], основателя Культа Дракона, и Сзасса Тэма и его Красных Волшебников. Даже нынешний лидер Культа Дракона, Северин, и большинство культистов являются людьми.

Как минимум, Протантер благодарен, что преступления гуманоидных рас обычно направлены друг на друга. Он знает, что короткая жизнь многих гуманоидов означает, что они могут даже не осознавать сотворённого ими зла. Эльфы, впрочем, обладают долгими жизнями и великим знанием - и использовали это знание

также в ущерб драконьего вида в прошлом. И именно эльфы сформировали магию мифала Драконьей Ярости [Dracorage mythal], что погрузило драконов по всему Фаэруну в безумную ярость. Убеждение Протантера поверить фракциям гуманоидов, которые включают эльфов, будет сложной задачей.

Желания. Протантер предпочёл бы собрать драконьи силы, не взирая на фракции гуманоидов и ударить быстро и сильно, пока культ и его союзники, цветные драконы не собрали полную силу. Если это подвергнет риску гуманоидов, значит так тому и быть.

Отношение. Нейтральное. Если в группе есть люди или тифлинги, Протантер вместо этого Насторожен. Если в группе есть эльфы - он недружелюбен.

Подношение. Протантер желает получить формальные извинения от говорящего от имени эльфов за мерзость, которой был мифал Драконьей Ярости. Он готов поверить, что персонажи смогут добиться этого от Короля Меландраха [King Melandrach] на совете.

ИЛЕУТРА

Латунный дракон мужского пола

Илеутра [Ileuthra] является древним латунным драконом [ancient brass dragon], который путешествовал по планам в поисках знаний и более все более труднодоступной добычи. Легенда гласит, что он обитает вместе с Огмой [Oghma], богом знаний, но сам дракон не распространяется на этот счёт.

Видя в меньших расах в одинаковой мере и хорошее, и плохое, Илеутра признаёт, что вопрос помогать ли меньшим расам состоит не столько в том, достойны ли они помощи, а в том, можно ли доверять этим послам-приключенцам вести фракции.

Желания. Илеутра непредвзят на счёт того, какой следует выбрать курс действий - он хотел бы услышать аргументы всех сторон.

Отношение. Нейтральное. Илеутра столетиями наблюдал с планов за меньшими расами и понимает, что каждый конкретный гуманоид обладает в равной мере склонностью как к добру, так и ко злу. Он действительно ещё не принял решение и прежде чем принять решение, взвесит все варианты действий против культа.

Подношение. Илеутра полагает, что драконьим маскам слишком опасно оставаться в этом мире, если меньшие расы будут осведомлены о том, где они будут спрятаны. Если персонажи согласятся, что все драконьи маски будут переданы металлическим драконам, как только будут найдены - включая любые маски, полученные после финальной схватки - его отношение улучшится.

ОТААРИЛИАККАРНОС

Серебряный дракон женского пола

Представитель серебряных драконов верит, что среди меньших рас нет окончательно злых или добрых. Гуманоидам необходима защита и совет - им следует показать праведный путь жизни Бахамута [Bahamut], а не игнорировать и относиться как к детям. Если драконы откажут в помощи гуманоидам и сфокусируются на собственном продвижении, те продолжат совершать одни и те же ошибки снова и снова.

Вера Отаарилиаккарнос в потенциал гуманоидов, впрочем, имеет «слепое пятно» - когда речь заходит о дварфах. Она возмущена дварфами из-за их древней традиции Драгонмутов - великих охот, во время которых кланы объединялись, чтобы покончить с угрозой, которую представлял конкретный дракон. Столетия назад, племянница Отаарилиаккарнос [Otaaryliakkarnos] была убита во время одного из таких Драгонмутов, и с присущей всем металлическим драконам наследственной памятью, она винит в произошедшем всех дварфов.

Отношение. Нейтральное. Если в группе есть хотя бы один дварф, Отаарилиаккарнос вместо этого недружелюбна.

Желания. Отаарилиаккарнос поддерживает Протантера в том, что металлическим драконам следует ударить прямо сейчас, но она не уверена, смогут ли они преуспеть самостоятельно. Союз должен уменьшить число жертв с обеих сторон, но драконы должны быть уверены в намерениях фракций и их лидеров.

Подношение. Отаарилиаккарнос знает, что чешуя её убитой сородственницы была использована, чтобы изготавить доспехи дварфийского лорда, который её убил. Она требует, чтобы останки вернули, а Посол Бронэнвил принёс извинения от лица всех дварфов, за неправомерные смерти, причинённые Драгонмутами.

НИММУРХ

Бронзовый дракон мужского пола

Из всех драконов на совете. Ниммурх [Nymmurh] наиболее не согласен с Протантером. Он знает, что металлические драконы созданы по образу Бахамута и не имеют выбора между добром и злом. Таким образом, насколько более величественно и драгоценно добро, которое сознательно выбрано гуманоидами, отринувшими зло?

Вера Ниммурха в потенциал гуманоидов частично основана на его привязанности и оберегании благородной семьи Сильмерхэльв [Silmerhelve] из Глубоководья (включая Далу Сильмерхэльв [Dala Silmerhelve]; см. эпизод «Совет Глубоководья»).

Желания. Ниммурх хотел бы помочь фракциям, особенно Арфистам и Ордену Перчатки, которые воплощают лучшие устремления и черты гуманоидов.

Отношение. Если группа не станет создавать проблем в его присутствии (или ему станет известно о таком), Ниммурх дружелюбно настроен. Он знает, что персонажи прибыли на совет по рекомендации тех, кого он любит и уважает.

Подношение. Ниммурх не требует подношений, если только персонажи никак его не оскорбили. Если так произошло, персонажам придётся доказывать их достоинство и добропорядочность, так, как вы считаете верным.

ТАЗМИКЕЛЛА

Медный дракон женского пола

Тазмикелла [Tazmikella] в восторге от людей и провела среди них много времени, но она сомневается в том, стоит ли поддерживать фракции. Её логово и клад не раз становились жертвой хитрых воров и пронырливых мошенников, и она видит предательство неотъемлемой частью меньших народов. Она боится того, что может произойти, если одна или несколько фракций обернутся против металлических драконов, чтобы продемонстрировать свою лояльность Тиамат.

Медный дракон полагает, что неограниченное общение между драконами и гуманоидами может привести к ужасным последствиям для обеих рас. Мифал Драконьей Ярости служит болезненным напоминанием злобы, которая может возникнуть между двумя народами.

Желания. Тазмикелла согласна с Протантером, что металлическим драконам следует нанести удар по цветным драконам самостоятельно. Впрочем, она не окончательно убеждена, что они преуспеют в этом и получат гуманоидов себе в союзники они смогут уменьшить потери как свои, так и своих новых союзников.

Отношение. Нейтральное. Если кто-либо из группы является драконорожденным, Тазмикелла вместо этого насторожена. Если в группе есть персонаж, репутация которого связана с тёмными делами (в частности, плут или бард), её отношение изначально не дружелюбное.

Подношения. Выберите один из волшебных предметов, которым владеет кто-то из персонажей и который был получен во время прошлых приключений. Этот предмет оказывается когда-то принадлежал Тазмикелле и был частью клада, который она забрала у древнего чёрного дракона, побеждённого ею. (Если воспользоваться знанием легенд [legend lore] или похожей магией, её история подтвердится.) Этот предмет представляет памятную ценность для неё - или представлял, пока вор не украл его из её клада. Возврат ей предмета с извинениями улучшит отношение Тазмикеллы.



ДРААКХОРН

МЫ РАНЬШЕ НЕ ВСТРЕЧАЛИСЬ?

Драконы, присутствующие на совете, живут вот уже несколько столетий. Учитывая то, насколько быстро гуманоиды заводят потомство, возможно, что один из драконов встречал предка одного из персонажей и узнаёт его по запаху. Возможно, дварф, убивший родича Отаарилиаккарнос был давно пропавшим двоюродным дедушкой дварфа жреца. Или возможно, группа не обладает тем самым украденным у Тазмикеллы предметом, но она узнаёт в одном из персонажей того самого предка - сладкоголосого барда, который выкрал заветный предмет несколько поколений назад. Персонаж может опознать в предмете семейную реликвию и ему придётся устроить его возвращение дракону.

ЗАВЕРШЕНИЕ

Когда персонажи достигнут удовлетворительного результата в договоре с драконами, Отаарилиаккарнос предлагает вернуть их в Глубоководье и сообщить совету, что соглашение достигнуто. Детали и пункты договора - включая подношения, обещанные персонажами - могут быть обсуждены во время следующего собрания совета. Если персонажи не достигли соглашения из-за того, что не могут выполнить какие-то из требований драконов, Отаарилиаккарнос доставляет их в Глубоководье и немедленно улетает.

ОБЩИЕ ПОДНОШЕНИЯ

Группа может сделать общее подношение драконам, чтобы задобрить всю их группу, нежели делать подношения конкретным драконам. Общее подношение улучшает отношение одного дракона по вашему выбору на один шаг.

Богатства. Даже добрые драконы любят сокровища и предоставление доли клада, который культ собрал для Тиамат, даст возможность улучшить отношение совета драконов. Группа может предложить драконам рассматривать их как фракцию, которая получит справедливую долю от клада, которая составит одну из одиннадцати частей, положенных каждой из фракций. Поступив так они улучшат отношение одного дракона на один шаг. За каждую дополнительную долю клада, которую обещают драконам (две части из двенадцати всего, три из тринадцати, и т.д.), группа повышает отношение ещё одного дракона на один шаг.

Изменения отношений драконов от предложения большей доли повышаются в следующем порядке: Тазмикелла, Отаарилиаккарнос, Илеутра, Протантер и Ниммурх. Обещая треть (пять пятнадцатых) или более того от общей суммы клада, повышает отношение всех пяти драконов.

Другие обещания. Драконы не предоставляют группе дополнительных вариантов, но персонажи возможно смогут предложить им ещё какие-то варианты. Вознаградите игроков за изобретательность следующими вариантами:

- Обещание выдать Северина, если его получится захватить, или доставят им его тело, если тот будет убит.
- Посвятить один из крупных монастырей или храмов Бахамуту.
- Отдать часть исторически значимых земель драконам.

РЕЛИКВИЯ КАК РАЗ НА ТАКОЙ СЛУЧАЙ

Металлические драконы время от времени будут помогать персонажам магией и сокровищами из собственных кладов. Если персонажи выполняют какую-то задачу впечатлив драконов - например, подняв отношение всех пятерых драконов до дружественного - или за хороший отыгрыш столкновения, совет драконов может предоставить одному или нескольким персонажам символы признательности. Такого рода символы могут включать в себя, к примеру комплект из 3х стрел убийства драконов [3 arrows of dragon slaying] или латы сопротивления электричеству [plate armor of lightning resistance]. Любое из этого поможет в борьбе с культом, особенно персонажам, которые ещё не играли эпизод «Башня Ксонтала». Тазмикелла даже может вернуть персонажам предмет, который персонажи отдали ей в качестве подношения. (Она не пытается оставить его себе, если он может принести пользу другим, но лишь возмущается, что он был украден.)



Эпизод 7: Башня Ксонтала

Хотя Северин крепко держит контроль над Культom Дракона, в нём всё ещё остались приверженцы старых традиций, которые хотели бы вернуться к созданию драколичей. Многие из таких собираются вокруг учёных и академиков, знания и исследования которых нынешний курс культа сделал неважными. Другие такие думают, что Северином манипулируют дьяволы и Тиамат - мнение не столь далёкое от правды.

Двое ведущих драколичевых традиционалистов - душа дракона по имени Йорген Паул [Jorgen Pawl] и его доверенный лейтенант Искандер [Iskander] - наиболее громко высказывают свой протест. С приближением времени ритуала вызова, Северин понимает, что он не может рисковать потерей верных войск во внутренней борьбе и мятежах. Потому, он согласился отдать Йоргену Паулу и его последователям драконью маску на изучение, чтобы они определили, является ли верным его понимание силы маски. Если Северин окажется не прав, он будет знать об этом, прежде чем рискнёт всем. Если же он прав, то традиционалисты поддержат его и его план.

Чего Йорген не знает, так это того, что Северин попросил своих союзников, Красных Волшебников, создать ложную Маску Синего Дракона для учёных, которая выглядит мощной и загадочной, но на самом деле не содержит настоящей магии. Северин знает, что учёные рано или поздно раскроют обман, но он надеется, что ложная маска займёт традиционалистов, пока не воплотится его план.

Культ Дракона недавно захватил контроль над Башней Ксонтала [Xonthal's Tower] - древней и загадочной магической башней на южном склоне Горы Хлим [Mount Hlim]. Йорген Паул и Искандер командуют здесь и собрали здесь многих своих единомышленников, но не все здешние культисты являются драколичевыми традиционалистами.

ИСКАНДЕР

Нейтрально злой мужчина человек волшебник

Молодой заместитель командующего Башней Ксонтала обладает внушительным ростом в 6 футов и 5 дюймов. Искандер не слишком отважный, но достаточно наблюдательный. И один из фактов, которые он заметил, это большое количество восходящих звёзд Культа Дракона, которые встретили свой конец при загадочных обстоятельствах прежде, чем достигли своего пика. Подозрение, что некоторые культисты практикуют «продвижение убийствами» или уничтожают амбициозных подчинённых, чтобы упрочить свои позиции, тяжким грузом запало в разум Искандера.

Четыре десятидневки назад, Искандер получил пищевое отравление, которое его очень ослабило. Во время своей болезни, его подозрения усилились и превратились в паранойю. Он стал убеждён в том, что кто-то в Башне Ксонтала отравил его, и теперь он не доверяет никому. Чтобы спастись, Искандер решил предать культ и искать безопасности где-то ещё. Насыщенный об успехах группы, он решил, что наиболее эффективные враги культа станут для него самыми выгодными союзниками - и что драконьей маски будет более чем достаточно, чтобы привлечь их внимание.

ВНЕЗАПНОЕ ПОСЛАНИЕ

Послание от Искандера может быть доставлено группе любым удобным для вас способом, включая контактное лицо из Жентарима. Не зависимо от того, придёт оно непосредственно к персонажам или в Совет Глубоководья, сообщение может представлять собой сильно помятую небольшую записку, красноречивое послание, доставленное официальным посыльным или даже быть просто шёпотом передано в тёмном коридоре.

«Мы не знакомы, но можем неизмеримо помочь друг другу. Моё имя Искандер и я совершил страшную ошибку вступив в Культ Дракона. Ужасающие планы культа несут верную гибель для всех, но я могу помочь остановить их, если вы мне поможете. Спасите меня из лап культа, и я отдам вам весьма ценный приз: *Маску Синего Дракона*. Без неё Северин наткнётся на непреодолимую преграду в своём стремлении призвать Тиамат в этот мир. Маска находится здесь, в Башне Ксонтала, для изучения и под охраной горстки волшебников, включая и меня.

Опасность раскрытия моей измены растёт с каждым днём, и если меня раскроют, то точно убьют. Прошу вас поторопиться во имя всего и вся, чем вы дорожите.»

Группа скорее всего станет подозревать Искандера, предполагая, что его предложение происходит из его заботы о собственном выживании, нежели его заботы о мире. Если для того, чтобы разобраться в ситуации будет использована магия прорицания, дайте персонажам понять, что Искандер находится на грани и у него действительно есть Маска Синего Дракона.

Если персонажи спросят членов Совета Глубоководья о возможных вариантах, совет ответит единодушно: риск невероятно высок, но возможная выгода ещё выше. Потеря одной из пяти драконьих масок сильно задержит исполнение плана Северина.

БАШНЯ КСОНТАЛА

Башня Ксонтала стала легендой среди волшебников и сказителей Фаэруна из-за своей необычной волшебной защиты, включая волшебный «зелёный» лабиринт, окружающий её. Культисты избегают лабиринта, используя портал внутри башни для путешествия туда и обратно.

Волшебник Ксонтал был неординарной личностью. Начав как безвестный искатель приключений, он путешествовал по всему Фаэруну и за его пределами, добирался до далёкой Захары [Zakhara], Кара-Тура [Kara-Tur] и даже бывал на Мазтике [Maztica]. Его труды были сфокусированы на вызове и элементарном воплощении, потому он часто бывал в компании элементарей и джинов.

Ксонтал ценил уединение, потому построил свою башню и её окружение так, чтобы отводить вторженцев и нежелательных посетителей. Более столетия назад, волшебник выгнал своих учеников и запечатал башню. Никто не знает, что делал Ксонтал за прошедшие десятилетия и жив ли он вовсе. Некоторые считают, что он стал личом, тогда как другие - что просто умер. Все сходятся на том, что зелёный лабиринт - это раздражающий барьер, а заклинания и охранные чары башни всё ещё остаются сильными как всегда.

ДЕРЕВНЯ

К краю лабиринта из кустарника жмётся деревня, также носящая имя Башни Ксонтала. Поселение зародилось когда многие ученики Ксонтала построили там своё жильё. За прошедшие годы большое количество поселенцев пришли в это поселение из-за слухов, что волшебник и его ученики предоставляют прекрасную защиту от орочьих набегов и прочих монстров. Сейчас деревня меньше чем на пике славы башни, но около трехсот человек здесь все ещё живет.

Местные люди весьма приветливы, но с опаской относятся к незнакомцам, которые расспрашивают о башне. Долгое время всё было тихо, но уже почти год из деревни по ночам видны огни в окнах башни и слышны необычные звуки. Некоторые даже утверждают, что видели синего дракона, парившего высоко в небе. Некоторые деревенские насмеяются над этим, но все согласны, что башня вновь обитаема.

Как только деревенские жители убедятся, что группа прибыла не для того, чтобы уничтожить башню (опасаясь, что столь масштабная битва скорее всего уничтожит и деревню тоже), им не особо интересно что-либо, кроме того, кто может быть новым жильцом башни. Наиболее популярны теории, что Ксонтал вернулся или пробудился в качестве лича, или один из джинов или элементарей, которых он когда-то заточил, наконец-то вырвался из своих оков, но всё ещё заперт внутри башни.

Местные жители настойчиво предупреждают персонажей об опасности вхождения в лабиринт. Те немногие, что решились войти внутрь, по большинству не возвращались, а те из них, кто вернулся сильно пострадали. Даже животные и птицы избегают лабиринта.

Башня и лабиринт защищены прекрасно исполненными желаниями, которые заклинал Ксонтал. Башня непроницаема для всех видов прозрения и прорицания, неуязвима для всех видов атак и изменений. Прохождение лабиринта и преодоление загадок, созданных Ксонталом служит единственным путём, по которому можно попасть внутрь.

ЛАБИРИНТ

Лабиринт из кустов, окружающий центральную башню является прекрасным образцом волшебного строительства. В некотором отношении, он более впечатляет, чем сама башня из-за мощной манипуляции пространством.

Немного выходящий путь ведёт в лабиринт от края деревни. Местные жители выстроили низкий забор поперёк входа, чтобы дети и животные не могли попасть в лабиринт. Страх перед лабиринтом вдальбавляется в головы всех жителей деревни, как только те достаточно взрослые, чтобы осознать его опасность, и его потому, они старательно избегают его.

Взглянув сверху - либо взлетев, либо с ближайших крыш - лабиринт кажется заросшим, запущенным и спутанным, а путь невозможно проследить дальше, чем на дюжину метров. Выглядит от в точности тем, чем является: лабиринтом из кустов, оставленным без должного ухода более чем на столетие и разросшийся до цельного массива кустов и колючек.

Но если взглянуть на него с уровня земли, лабиринт покажется приятным, окольцовывающим башню, садом кустов, совершенно не похожим на лабиринт. Деревенские спешат указать на эту аномалию, чтобы лишний раз подтолкнуть персонажей воспринять лабиринт всерьёз. Взгляд сверху открывает то, в каком виде лабиринт существует в реальном мире. Взгляд с земли на проход показывает внепространственное измерение, которое Ксонтал воздвиг как барьер вокруг своего дома.

Вход в башню существует лишь во внепространственном измерении. Вход в лабиринт не через главный его проход быстро приводит группу в непроходимые заросли кустарника, которые к тому же не связаны ни с одним из входов в башню. Персонажи, которые пытаются срезать путь, просто перелетев его или проложить подкоп под него, добравшись до башни, обнаружат лишь гладкую, непробиваемую, каменную стену, не проницаемую никаким доступным образом. Балкон, выступающий с верхнего уровня башни, окружён невидимым, непроницаемым барьером, который отражает любые объекты и эффекты. Единственный способ попасть в башню, это добраться до выхода из внепространственного лабиринта.

Из-за того, что лабиринт не существует в нормальном измерении, отследить его структуру обычными способами невозможно. Вместо этого, здесь он приводится как набор из семи локаций, в которых происходят столкновения. Переход между двумя локациями занимает 2кб раундов не зависимо от того, бегут или идут персонажи. Во время таких переходов, персонажам кажется, что они идут по хорошо ухоженному проходу садового лабиринта. Путь изгибается так, что персонажи не могут видеть далее, чем на 15 футов, также, как если бы они находились в круглом садовом лабиринте с концентрическими проходами. Прорубание проходов напрямик сквозь стены не имеет эффекта на продолжительность перехода между локациями. Персонажи, которые пытаются вернуться к месту, где они прорубались сквозь стену, просто не смогут его найти.

Стены кустарника возвышаются на 8 футов, позволяя персонажам видеть башню над ними из любой из локаций. Впрочем, это не даёт никаких подсказок о правильности направления. Персонажи, видевшие башню по левую руку от себя, свернув, могут увидеть её справа, позади или впереди, ближе или дальше. Когда они попытаются припомнить прошлое местоположение башни, персонажи внезапно обнаружат, что не могут этого сделать точно и им кажется, что башня занимала нынешнее положение всё время.

Прекрасный момент, чтобы поводить за нос своих игроков, если это доставит вам удовольствие - всякий раз сообщайте им, что башня находится в месте, отличном от предыдущего, и если игрок возьмётся уточнять и вспоминать, убеждайте его до последнего, что она и была там всё это время. Так игроки лучше прочувствуют себя на месте своих «блуждающих» персонажей.

Либо если вы решите не делать этого, а, наоборот, ускорить процесс разбирательства с лабиринтом, или один из персонажей обладает чертами, навыками или магическими средствами, которые позволяют ему не терять направления, то объясните ему, что разум его персонажа чувствует, как его постоянно обманывают и явно магическим способом.

Если персонаж, вошедший во внепространственный лабиринт нормальным путём, пытается взлететь над ним находясь в нём, башня немедленно пропадает из виду и до горизонта во всех направлениях простирается бесконечный лабиринт из кустов. Есть вариант, что персонаж, взлетающий над лабиринтом попадает обратно в реальный мир, теряя из виду своих товарищей среди кустов лабиринта. Единственный способ для таких персонажей на воссоединение с товарищами, это вновь войти в лабиринт и пройти тем же путём, разбираясь со столкновениями, встречающимися по пути. (Используйте этот вариант осторожно, если вы не любите разделять группу.)

Если персонажи входят в лабиринт ночью, свет звёзд достаточен, для того, чтобы они могли видеть свой путь - более того, этого света достаточно, чтобы солнечные часы в области 1 отбрасывали тень. Впрочем, любой знакомый со звёздами персонаж замечает, что созвездия на небе абсолютно ему незнакомы.

Область 1 является сердцем лабиринта, и персонажи будут возвращаться туда множество раз, пока будут искать выход из лабиринта. Если они будут выполнять всё верно, им не придётся столкнуться с опасностями лабиринта. Хотя, вероятность такой ситуации крайне мала.

К тому же, несмотря на то, что лабиринт дьявольски сложно пройти, его весьма легко покинуть. Всё что требуется - это выразить своё желание покинуть лабиринт находясь в области 1, после чего любой путь, по которому они отправятся выведет их к деревне. В этом случае, они могут повернуть и пойти внутрь вновь, и в таком случае они вновь придут в область 1 в начале лабиринта.

Персонажей заметят культисты из башни, только если персонажи не предпримут особых мер для того, чтобы скрыть своё приближение к лабиринту. (Культисты наблюдают за деревней весьма пристально и немедленно распознают любое оживление, вызванное появлением персонажей.) Культистам не известны планы группы, но с Маской Синего Дракона в руках, они не собираются рисковать. Их приготовления встревоживают Искандера, который видит в этом снижающуюся возможность своего побега. В панике он хватается *Маску Синего Дракона* и спешит на балкон башни.

Пока персонажи готовятся впервые войти в лабиринт или проводят слишком долго времени в деревне, прочтите или перескажите своими словами следующее:

В момент, когда вы собираетесь переступить границу лабиринта, вы замечаете движение на вершине башни. Человек, одетый в чёрные робы стоит на балконе, размахивая чем-то над головой. С такого расстояния сложно разобрать детали, но это, кажется, синяя маска.

«Герои,» кричит человек, «они видели вас в деревне! Я забрал маску, но они обнаружат пропажу через несколько минут! Ищите меня в подземельях башни - лишь там я смогу спрятаться. Это ключ, который позволит вам попасть в подземелье.» Фигура поднимает над головой второй предмет - нечто маленькое и похожее на белые, светящиеся песочные часы. «Я оставлю это здесь, после того, как воспользуюсь, но они могут найти это до вас.»

Говорящий оглядывается через плечо, когда ещё одна фигура внезапно выскакивает на балкон. Всполохи волшебного огня и бликов на клинках виднеются с балкона. После этого говорящий выбрасывает нападавшего за перила балкона и бросается внутрь.

1. СОЛНЕЧНЫЕ ЧАСЫ

После входа в лабиринт, это первая область, в которую попадут персонажи, проходя по проходу Е.

Вы выходите на перекрёсток восьми проходов, которые симметрично сходятся в этой точке. Вы видите Башню Ксонтала возвышающуюся напрямик над живой изгородью, но учитывая то, как изгибаются проходы, невозможно сказать, какой из них приведет к ней.

Тень, солнечных часов, которые стоят в центре этого перекрёстка, указывает напрямик на башню - что весьма странно, потому как солнце находится не у вас за спиной и ваши тени падают в верном направлении. Лишь тень на солнечных часах упрямо указывает вперёд.

Солнечные часы намертво прикреплены к земле и не могут быть сдвинуты. Восемь проходов, ведущих с перекрёстка, абсолютно одинаковы. Если персонажи попытаются оставить отметки на земле или оставить предметы в этой области, те пропадут, когда персонажи сюда вернутся. Персонажи не должны знать, вернулись ли они к тем же солнечным часам или же таких часов в лабиринте существует несколько.

Тень от часов указывает на правильный путь. Если персонажи направляются по одному из других путей, он приводит их к одному из других мест в лабиринте (по вашему выбору). Невозможно вернуться, отправившись по не верному пути. Как только часы скрываются из виду для всех персонажей (15 футов по извивающемуся проходу), их возвращение в ту сторону, откуда они пришли, всё равно приводит их в то место, куда они должны были прийти, пойдя по этому проходу.

Если персонажи выбирают правильный путь, они возвращаются в область 1 через 2кб раундов. Всякий раз, когда они возвращаются к солнечным часам, тень указывает на другой путь в приведенном ниже порядке. Но также, всякий раз, когда они вновь заходят в эту область, гномон часов отбрасывает всё больше теней. Группа должна определить правильный путь среди не-



КАРТА 7-1: Башня Ксонтала

скольких теней, но решение этой загадки не очевидно и совершенно не является честным. Ксонтал пытался держать подальше врагов и прочих любопытных, а не предоставить им развлекающее умственное упражнение.

ТЕНИ НА СОЛНЕЧНЫХ ЧАСАХ

Часы	Тени на солнечных часах	Направление правильного пути
1	A	A
2	A, C	B
3	A, D, F	E
4	B, D, F, H	Часы
5	A-H	Край стены

Первые три ситуации с солнечными часами прямолинейны и ясны, даже если решения и не сразу очевидны.

В **четвёртый раз солнечные часы** отбрасывают тень в форме «X». По мере того как персонажи рассматривают их, тени начинают медленно вращаться по поверхности часов - всё быстрее и быстрее, и становясь всё короче, пока не исчезнут совсем и гномон не перестанет отбрасывать тень вовсе. В этом случае верным сами солнечные часы и являются верным путём. Персонаж, который запрыгнет или взберётся на солнечные часы сперва погружается в их каменную поверхность, после чего внезапно выпадает с неба на землю поблизости солнечных часов номер 5.

Пятые солнечные часы отбрасывают восемь теней, указывающих на все проходы одновременно. Ни один из проходов не является верным. Чтобы выбрать верное направление, персонажи должны направиться между проходами, напрямик в стену лабиринта. Как только персонаж ступает, вбегает или впрыгивает в стену, он безопасно вываливается прямо у подножия башни.

Всякий раз, когда персонажи отправляются неверным путём, они оказываются в одной из областей лабиринта, описанных ниже, которые вы можете использовать в любом, удобном для вас, порядке. Если персонажи делают неверный выбор более шести раз, вы можете вновь использовать уже пройденными областями, создать собственные или дать персонажам побродить по проходам значительно дольше обычного, прежде чем они выйдут к солнечным часам.

Персонажи всегда возвращаются к тем часам, от которых они уходили в неверном направлении (часы от 1 до 5), потому им не придётся вновь проходить весь свой путь от начала после каждого неверного поворота. Впрочем, как было описано выше, они никак не могут отличить, вернулись ли они тем же солнечным часам или пришли к каким-то другим.

ВЫБИРАЯСЬ ИЗ ЛАБИРИНТА

Когда персонажи успешно проходят лабиринт, пройдя между проходами у пятых часов, они выходят к телепортационному кругу у подножия башни. Тело мёртвого культиста распластано на земле (того самого, которого Искандер выбросил с балкона ранее). За ним, персонажи видят ровный проход, ведущий к пересечению с солнечными часами. Позади себя персонажи видят прямой проход, ведущий к перекрёстку с часами, а тридцати ярдах за часами виднеется ещё один прямой проход, ведущий к выходу в деревню.

Логичнее будет, если персонажи, пройдя от «пятых часов» придут не к телепортационному кругу, а часам, от которых прямые проходы ведут к деревне и непосредственно к подножию башни, где виднеется телепортационный круг.

РАЗДЕЛЕНИЕ ГРУППЫ

Некоторые группы попытаются разделиться в надежде пережить лабиринт. Не важно, как они попытаются это сделать, в итоге они всё равно встретятся на очередном перекрёстке. Если группа расходится по разным проходам, они всё равно встречаются в одном и том же месте. Если один из персонажей остаётся у солнечных часов, а другие уходят - путь приводит их обратно к солнечным часам, где ждёт их товарищ. Более того, персонаж клянётся, что их не было 1к6 часов - чего более чем достаточно, чтобы совершить короткий отдых (совершение длительного отдыха невозможно в лабиринте). Как обычно, любые отметки в области бесследно пропадают так, что никто этого не замечает.

Через несколько секунд, после того, как первый персонаж вступит в круг, все существа в кругу телепортируются в область 8 башни. Альтернативно, персонажи могут выйти из сада от подножия башни без каких-либо задержек и осложнений, но все самоцветы, которые они получили в лабиринте (см. ниже) загадочным образом исчезают из их карманов.

2. БАССЕЙН ЧУУЛА

Расположенный в центре этого восьмидесятифутового квадратного двора круглый бассейн с водой имеет 60 футов в поперечнике. Вода в нём тёмная и мутная и глубже, чем на фут ничего различить нельзя. Бордовый самоцвет (гранат) парит в футе над поверхностью центра бассейна. Ещё один путь в противоположной от входа сюда части стены ведёт из этой области далее в лабиринт.

Четыре **чуула** [chuul] обитают в тёмной воде. Они прячутся, пока персонажи остаются на суше, но нападают, если те входят в воду или трогают самоцвет. Нападающие чуулы пытаются парализовать персонажей и затопить или забросить их в бассейн, глубина которого 50 футов, и утопить там. Они становятся замороженными магией и если какой-либо волшебный предмет попадёт в бассейн, чуулы отвлекутся на 5 раундов. Они не станут нападать в течение этого времени и, даже если они уже были в бою, они бросят всё, для того, чтобы нырнуть в бассейн и исследовать их новое сокровище.

Если персонажи попытаются покинуть область не заполучив самоцвет, оба пути изгибаются так, что ведут обратно в эту область после короткой прогулки. Если персонажи оставляют какие-то отметки, предметы или товарищей в области, к ним применяются условия, приведенные в области 1.

Если самоцвет вынести из этой области, любой из путей приведёт персонажей обратно к солнечным часам.

СОКРОВИЩА

На дне бассейна лежат сокровища, оставшиеся от прошлых посетителей: шесть *зелий лечения* [potion of healing], одно *зелье роста* [potion of growth], одно *зелье огненного дыхания* [potion of fire breath], *волшебная палочка страха* (3 заряда) [wand of fear], три *кинжала +1* [+1 dagger], *парящая сфера* [driftglobe] и *камень элементаля* (чистый сапфир / воздушный элементаль) [elemental gem].

3. ЗАГОН ЦИКЛОПА

Проход приводит вас в область значительно большую, чем вы ожидали обнаружить в садовом лабиринте. Это прямоугольное пространство примерно 90 футов в ширину и дальняя стена находится в 150 футах от вас. Выглядит как заброшенный валунами загон с большим прудом с одной стороны и огороженными овощными грядками и домиком значительно большего размера, чем человеческий. Двое циклопов [cyclops] пасут овец в загоне, которые, впрочем, кажется вовсе не двигаются. Всё это выглядит замершим во времени.

Как только персонажи входят в область, существа здесь оживают - овцы начинают жевать траву, а циклопы между делом болтают ни о чём. Когда циклопы замечают персонажей, они шёпотом обмениваются парой слов после чего играют в «камень-ножницы-бумагу». Один из них проигрывает, и они оба приближаются к персонажам. Не похоже, что у них при себе есть оружие.

Когда циклопы приближаются к группе ближе чем на 20 футов, проигравший подбирает один из небольших валунов с земли и жестикулирует что-то группе. После чего он оборачивается к полю и швыряет валун, который пролетает 100 футов и прокатывается ещё 20. Оба циклопа поворачиваются после этого к группе и выжидающе на них смотрят.

Камни на этой части поля имеют не менее 2 футов диаметр и весят не менее 500 фунтов каждый.

Циклопы говорят только на языке Гигантов. Если кто-то из персонажей обращается к ним на этом языке, они игнорируют любые вопросы, но объясняют правила своей игры: камень, брошенный персонажем должен упасть дальше, чем камень циклопа. Как персонаж будет швырять свой камень - не важно, но камень нельзя нести или тащить - он должен пролететь хотя бы часть расстояния.

Персонажи могут справиться с этим несколькими способами. Наиболее явный путь, это заклинаниями *увеличить* (с помощью заклинания *увеличить/уменьшить* [enlarge/reduce]) после чего, увеличить сильного персонажа тем же заклинанием. Прочие решения могут быть следующие - наложить на камень заклинание *левитация* [levitate] и просто толкнуть его в нужном направлении, или прокопать канаву, чтобы камень скатился на другой конец поля, или другие способы метнуть его при помощи магии. Циклопы примут любое решение, предложенное персонажами, пока оно доставит камень дальше, чем находится камень, брошенный циклопом.

Циклопы защищаются если на них напасть, но их убийство не изменит ничего. Персонажам всё ещё придётся забросить камень дальше, чем это сделал циклоп, чтобы попасть к солнечным часам.

Когда персонажи победят в состязании, камень, брошенный циклопом, раскалывается надвое, открывая топаз, находящийся внутри. Если топаз вынести из этой области, любой из путей приведёт персонажей обратно к солнечным часам.

Если персонажи попытаются покинуть область не одержав победу в состязании, оба пути изгибаются так, что ведут обратно в эту область после короткой прогулки. Если персонажи оставляют какие-то отметки, предметы или товарищей в области, к ним применяются условия, приведенные в области 1.

4. ПЛОТОЯДНЫЙ САД

Впереди вы видите пузырящийся фонтан, занимающий весь проход. Большие яркие цветы, мерцающие на свету, растут на каждой из стен по обе стороны прохода. Воздух здесь особенно свежий и сладковатый.

Большой цветок растёт на северной и южной сторонах каждой клетки на карте за исключением фонтана. Когда персонажи приближаются, они видят, что мерцание цветов исходит от больших жемчужин в каждом из цветов. Впрочем, если напасть на любой из этих плотоядных цветов или попытаться удалить жемчужину из цветка, все двенадцать цветов нападают на противников, до которых могут дотянуться. Используйте статистику **отиджа** [otyugh] для каждого из цветов, за исключением того, что их скорость равна 0, а тип существа у них - растение.

Как только цветок будет убит, его жемчужина может быть удалена из него. Если жемчужину вынести из этой области, любой из путей приведёт персонажей обратно к солнечным часам.

Если персонажи попытаются покинуть область не заполучив жемчужину, оба пути изгибаются так, что ведут обратно в эту область после короткой прогулки. Если персонажи оставляют какие-то отметки, предметы или товарищей в области, к ним применяются условия, приведенные в области 1.

5. ПАГОДА

Зеркальный пруд располагается в центре открытой местности. Крепкая пагода возвышается на огромном валуне, лежащем в воде подобно островку. Арочный мост перекинут через воду к пагоде, красная крыша которой поддерживается шестью крепкими опорами и увенчана резной рыбой. Мужчина человек в жёлтой шёлковой робе, украшенной красными и золотыми рыбами, стоит внутри пагоды. До вас доносятся звуки экзотической музыки, исполняемой на струнном инструменте.

Когда персонажи появляются здесь, фигура в робе кланяется им, входит в беседку и садится на часть валуна, выступающую из пола пагоды. Он терпеливо ждёт, пока группа присоединится к нему. Вокруг части валуна пол не деревянный, но засыпан декоративной галькой и разровненным песком подобно таковому из сада камней. Угли тлеют в жаровне в полу рядом с местом, где сидит человек.

Хозяин пагоды не говорит и ждёт, пока персонажи не последуют за ним. Когда же они входят в пагоду, он слегка улыбается и протягивает им шёлковые подушки. Затем он взмахивает рукой и из углей жаровни поднимается чайный заварник из железа. Заварник выполнен в виде сердитого лица с крупными чертами, и персонажи при успехе проверки Мудрости (Восприятие) или Интеллекта (Магия) Сл 12 узнают в нём дао [genie, dao]. Человек наливает из глиняного горшка чистую воду в заварник и добавляет чайных листьев. Он кланяется заварнику с великим благоговением и после склоняет голову в медитации. Вскоре из заварника начинает идти пар.

Заваривший чай является **дао**, при помощи волшебства обернувшийся человеком, а заварник делает не чай, а смертельно опасный ядовитый газ. Заварник также является волшебным сосудом дао (описан ниже).

Преуспев в проверке Интеллекта (Магия) Сл 15, персонаж понимает, что заварник был поднят из углей при помощи врождённой способности (движение земли [move earth] действующее на небольшую глиняную колонну). Персонаж, который видит, как листья отправляются в заварник, может пройти проверку Интеллекта (Природа) или Мудрости (Медицина) Сл 13. При успехе, персонаж узнаёт в листьях потенциально смертельно опасную траву под названием дрейксворт [drakeswort].

Если персонажи ничего не предпринимают, пары дрейксворта заполняют пагоду ядовитыми испарениями, а дао целиком окружает её каменной стеной, заключая яд и персонажей внутри. После чего он использует Скольжение Сквозь Землю [Earth Glide], чтобы погрузиться в валун. Обезопасив своё тело под землёй, его душа отправляется в заварник, чтобы понаблюдать за побегом персонажей и насладиться их страданиями.

Следующие 3 минуты (30 раундов), существа внутри беседки (кроме дао, находящегося в волшебном сосуде) должны проходить спасбросок Телосложения Сл 13 против яда в начале каждого своего хода. При провале спасброска, существо получает урон ядом 14 (4к6), а при успехе - половину этого урона. Три успешных спасброска подряд наделяют существо иммунитетом к этому яду.

Пойманные персонажи имеют несколько вариантов побега:

- Каменные стены имеют КД 5, 6 дюймов толщины и 15 хитов на каждый дюйм толщины (90 хитов всего). Целеустремлённые персонажи могут проделывать дыры в стенах.
- Если персонажи выльют заварник в огонь, это уменьшит урон от яда до 7 (2к6). Дым от горящего дрейк-сворта менее опасен, чем его пары.
- Заткнув носик чайника или потушив огонь можно понизить сложность спасброска до 8.
- Попытка поломать заварник приводит к тому, что дао возвратится в пагоду. Когда душа дао находится в заварнике, лицо на нём слегка движется. Любой, кто дотрагивается до чайника замечает, что глаза его осматривают пагоду. У заварника КД 5 и 20 хитов.
- Если заварник получает более 10 урона, дао возвращается в своё тело, поднимается из камня, убивает каменные стены (потому как сам не может дышать ядовитыми парами) и нападает.

Если персонажи нападают на дао до того как его ловушка сработает, он даёт отпор, на полную силу используя свою невидимость [invisibility], движение земли [move earth] и прочих своих способностей. Он старается склонить удачу на свою сторону, первым убив самого слабого персонажа. Дао сражается, пока у него не останется меньше 45 хитов, после чего отступает в землю.

Нефритовый камень лежит в заварнике. Если его вынести из этой области, любой из путей ведёт персонажей к солнечным часам.

Если персонажи попытаются покинуть область не заполучив нефритовый камень, оба пути изгибаются так, что ведут обратно в эту область после короткой прогулки. Если персонажи оставляют какие-то отметки, предметы или товарищей в области, к ним применяются условия, приведенные в области 1.

6. ГАЛЕРЕЯ СТАТУЙ

Шесть комплектов украшенных латных доспехов стоят в этой области будто на страже. Погнутые и поломанные части доспехов и оружия разбросаны по укрытому ковром полу перед ними. Мох и лишайник покрывают доспехи на которых впрочем не видно следов ржавчины. Ещё один проход виднеется на дальней стороне области.

Когда все персонажи начинают исследовать область, два комплекта доспехов оживают и вступают в бой. Каждый раз как **оживлённый доспех** [animated armor] будет уничтожен, оживают два новых. Когда не все стоящие доспехи будут уничтожены и нечему будет «оживать», доспехи будут собираться из запчастей, разбросанных вокруг. Так будет продолжаться, пока персонажи будут находиться в этой области.

Каждый раз как будет уничтожен комплект доспехов, бросьте к6. При результате 6, большой гелиотроп(*) появляется из только что уничтоженного доспеха и падает на землю. Если его вынести из этой области, любой из путей ведёт персонажей назад к солнечным часам.

Гелиотроп, кровавая яшма — минерал группы кварца, непрозрачная тёмно-зелёная разновидность плотного тонкозернистого кварца, иногда с примесью халцедона, с ярко-красными пятнами и полосами.

Если персонажи попытаются покинуть область не заполучив гелиотроп [bloodstone], оба пути изгибаются так, что ведут обратно в эту область после короткой прогулки. Если персонажи оставляют какие-то отметки, предметы или товарищей в области, к ним применяются условия, приведенные в области 1.

Следует предусмотреть исход крайне «не везучих» и крайне «везучих» игроков (тех, для кого результат к6 всегда будет 1, тех, для кого он будет всегда 6). Потому рекомендуем вам вместо регулярных бросков к6 бросить всего 1 раз 1d4+2. Результат укажет на то, из какого по счёту очередного доспеха всякий раз будет выпадать необходимый для выхода камень.

Стоит учесть, что доспехи не хотят выпускать игроков из области, а хотят их уничтожить - а значит, как только появится камень, они попытаются во что бы то ни стало уничтожить его, тем самым не дав персонажам покинуть область и продолжить бой. Как это будет выражено в игромеханике - решать вам.

7. ЛАБИРИНТ ГОРГОНЫ

По мере их продвижения по коридору, персонажи выходят в небольшой лабиринт внутри этого большого волшебного сада-лабиринта.

Изгибающийся проход, по которому вы идёте, внезапно вновь круто сворачивает, открывая перед вами меньший квадратный лабиринт, вырезанный из окружающего кустарника. Спустя мгновения топот копыт доносится до вас и прямоком через кустарник на вас выскакивает горгона.

Эта область окружена нерушимой стеной кустарника, что делает побег невозможным. Персонажи не знают об этом, пока не исследуют область полностью, а на это у них не будет времени пока **горгона** находится неподалёку.

Лабиринт позволяет горгоне [gorgon] свободно передвигаться через заросли кустарника, когда та использует свою Атаку Напролом [Trampling Charge attack]. Пока она гоняется за персонажами, она использует своё Дыхание Окаменения [Petrifying Breath] так часто, как только сможет. Каждый раз когда она это делает, перед ней кристаллизуется бриллиант и падает на землю. Персонаж, может заметить камень преуспев в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 15. Персонаж может поднять бриллиант до начала хода следующего хода горгоны, но, если оставить его лежать, он распадётся в пыль.

Когда персонаж поднимает бриллиант, проходы открываются посредине каждой из внешних стен этой области. Каждый из них ведёт назад к солнечным часам.

Горгона не станет преследовать персонажей в лабиринте. Если горгона будет убита, другая горгона материализуется в случайном месте этой области в течение 1 минуты.

БАШНЯ

После того, как они минуют опасности садового лабиринта, персонажи попадают в Башню Ксонтала. Как только они попадут внутрь, они узнают, что культисты раскрыли предательство Искандера и пытаются убить его. Персонажам предстоит разобраться в телепортационной системе башни, после чего победить не только культистов, но и некоторые защитные механизмы, оставшиеся со времён Ксонтала, чтобы спасти Искандера и заполучить обещанную драконью маску. Прежде чем персонажи вернутся назад, им придётся иметь дело с синим драконом, призванным охранять маску.

Хотя башня и выглядит квадратной снаружи, её комнаты и стены изнутри оказываются круглыми. Это странное несоответствие ещё раз иллюстрирует возможности Ксонтала к манипуляции пространством.

ОБЩЕЕ ОПИСАНИЕ

Потолки. Комнаты в башне имеют 10-футовые потолки.

Свет. Области с 8 по 13 ярко освещены узкими окнами и волшебными лампами.

Звуки. Особенности стиля башни приглушают звуки между этажами. Лишь самые громкие выкрики или звуки донесутся до следующего уровня и ничего, тише громовой волны или взрыва не будет слышно через этаж.

Круги телепортации. Надземные уровни Башни Ксонтала не имеют лестниц. Единственный путь с этажа на этаж, это использование кругов телепортации, встроенных в башню (отметки «Т» на карте). Из-за отсутствия подъёмов и спусков, персонажи никак не могут знать на каком они оказались этаже после телепортации, кроме как выглянув за окно. Высокие окна башни слишком узкие для любого существа больше нескольких дюймов толщиной.

На стене за каждым телепортационным кругом есть металлическая панель с символами и надписями. Символ начинает мягко светиться, если дотронуться до него. Через несколько секунд, все существа, стоящие на круге телепортации отправляются в область, соответствующую выбранному символу.

ЗНАКИ ТЕЛЕПОРТАЦИИ

Знак	Местоназначение знака
Кресло	Приёмные покои (область 8)
Два кресла*	Приёмные покои, балкон
Перевернутая «L»	Закрытые покои (область 9)
Прямоугольник	Святылище (область 10)
Пламя	Гостиная (область 11)
Звезда	Обсерватория (область 12)
Квадрат	Спальня (область 13)
Песочные часы	Телепорт в подземелье (закр. - область 14)
Треугольник, указывающий вправо	Область лабиринта с солнечными часами (область 1; недоступна из подземелья)

* Этот символ есть только на панели в приёмных покоях (область 8). Балкон определяется тем, какое из кресел будет выбрано.

Персонажи, которые дотрагиваются до правого треугольника возвращаются к солнечным часам, которые видны от подножия башни, что позволит им дойти до башни по прямому пути или выйти из лабиринта к деревне (см. «Выбираясь из лабиринта» выше).

Чтобы переместиться на уровень подземелья, следует коснуться символа ключом в виде песочных часов (об этом кричал Искандер с балкона). Ксонтал проводил множество опасных экспериментов в этих подземельях и не хотел, чтобы кто-то мог попасть на этот уровень (или выбраться с него) без его ведома.

Ключ выполнен в виде песочных часов из слоновой кости и хрусталя. Искандер воспользовался ключом, чтобы сбежать в подземелья из обсерватории, но перед отправкой забросил ключ в комнату, чтобы персонажи могли последовать за ним. Йорген Паул нашёл ключ, и он теперь находится у него. Персонажи должны взять ключ у него, чтобы добраться до уровня подземелья.

8. ПРИЁМНЫЕ ПОКОИ

На стены этой комнаты нанесены экзотические геометрические узоры похожие на перья, орлов и змей - всё это выполнено в стиле, которого вы никогда не встречали. У одной из стен комнаты, человеческая женщина лежит, распластавшись в луже крови. На ней одежда члена Культа Дракона высокого уровня.

Мёртвая культистка была убита Искандером. Они повздорили, и она повернулась, чтобы зайти в телепортационный круг, но Искандер заколол её прежде и после этого сам вступил в круг.

Персонаж, который осматривает тело, при успешной проверке Мудрости (Медицина) Сл 10, может сказать, что культистка была убита с помощью кинжала из драконьего клыка [dragontooth dagger].

Балконы располагаются над полом на высоте 8 футов и до них можно легко добраться с помощью взбирания. Пол каждого балкона является похожим телепортационным кругом какие расположены по всей башне. Панель управления кругами располагается под перилами балконов и её можно найти с помощью успешной проверки Интеллекта (Расследование) Сл 8. С помощью этих панелей управления персонажи могут попасть только назад к основному телепортационному кругу в этой области.

Украшения комнаты напоминают архитектурный стиль Мацтики [Maztica]. Ксонтал углублённо изучал культуру Мацтики и воплотил многие из мацтикских мотивов в собственном доме.

9. ЗАКРЫТЫЕ ПОКОИ

Чем служили эти комнаты Ксонталу не ясно. По прибытии культистов, пустовавшие комнаты были быстро переоборудованы под бараки. Спальники, разложенные повсюду, указывают на то, что от четырёх до шести культистов используют каждую из комнат.

Телепортационный круг в этой области расположен внутри круглой комнаты в закрывающейся двери. Двери и стены комнаты сделаны из тонкой, неполированной стали. Дверь открывается наружу и снабжена простой задвижкой.

Когда персонажи прибывают, один фанатик культа [cult fanatic] и четверо культистов [cultist] разыскивают здесь Искандера. Культисты быстро понимают, что им не справиться с группой и они бегут в телепортационную комнату. Оттуда они пытаются попасть в гостиную (область 11), откуда они ожидают подмоги.

10. СВАТЫЛИЩЕ

Когда Ксонтал жил в здесь, это святилище было посвящено Огме [Oghma]. Культисты-традиционалисты превратили эту комнату в лабораторию для своих исследований.

Раскрашенные рисунки драколичей располагаются на стенах этой комнаты. Каменный алтарь в центре украшают драконьи костяные лапы и когти. Полдюжины культистов с удивлением наблюдают за вашим появлением.

Костяные передние конечности чёрного дракона были прилажены к алтарю и зачарованы с помощью перманентного заклинания *оживление предмета* [permanent animate objects]. Когда персонажи прибывают сюда, не сразу ясно, ни что конечности прилажены к алтарю, ни то, что они анимированы. Каждая конечность имеет КД 10, 50 хитов и может проводить одну атаку за раунд по существу в 5 футах от себя: +4 к попаданию; колющий урон 6 (1к10+1).

В комнате находятся два **мага** [mage] и пятеро **фанатиков культа** [cult fanatic], которые нападают при первом же признаке вторжения. Действием, один из магов кричит командное слово, активирующее драконьи конечности. Если культист, который активировал конечности будет убит, те перестанут атаковать. Оба мага знают командное слово. Все до одного культисты будут сражаться насмерть.

Эта комната содержит множество записей и свитков о драколичах, но ничего особо ценного.

11. ГОСТИНАЯ

Эта комната служила Ксонталу одновременно спальней, кабинетом и «исследовательским логовом», для научной работы, релакса и письма. Когда культисты захватили башню, они превратили эту комнату в ещё одну лабораторию драколичей.

Большой очаг в центре комнаты создаёт тепло и уют, а дым от него магическим образом выводится наружу. Примерно две трети скелета взрослого дракона разложены на полу, огибая очаг. Прежде чем вы успеваете рассмотреть что-либо ещё полдюжины фигур в тёмных накидках набрасываются на вас.

Шесть **фанатиков культа** [cult fanatic], находящиеся в этой комнате, набрасываются на любого, кто появится на телепортационном круте. Если возможно, они пытаются добраться до панели управления телепортационным кругом и активировать его, пока один или несколько персонажей всё ещё стоят на нём. Телепортационный круг активируется в течении нескольких секунд, так что персонажи, находящиеся в кругу, не успеют сойти с него, если только у них нет возможности передвигаться реакцией [move as a reaction]. Культисты выбирают святилище местом назначения для переноса.

Когда у персонажей будет достаточно времени для изучения скелета (чёрного дракона), они могут увидеть, что кости лишь грубо разложены по соответствующим им местам, а также, что скелету не хватает передних конечностей. В этой комнате также есть следы того, что культисты готовили здесь еду - обнаруживается набор простых тарелок, составленных горкой у северной стены, рядом с мешками картошки, репы, вяленного мяса и муки.

Кроме любовно вычищенного скелета и записей, которые могут заинтересовать учёных, этот этаж не содержит ничего ценного.

12. ОБСЕРВАТОРИЯ

Йорген Паул (**маг** [mage]) и 3 **фанатика культа** [cult fanatic] находятся на балконе этой комнаты, когда персонажи переносятся сюда. Все четверо ждут, чтобы застигнуть врасплох первого персонажа, который выйдет на балкон. Если персонажи исследуют обсерваторию прежде, чем выйти на балкон, культисты врываются в комнату, в надежде застигнуть группу врасплох там.

Эта комната явно являлась рабочим местом волшебника. Пара объёмных томов по астрономии и астрологии лежат открытыми на столе. Массивный телескоп из латуни, хрусталя и полированного красного дерева расположена на сложной подставке в центре комнаты. Лестница располагается у одной из стен, а огромная хрустальная линза встроена в потолок.

Ксонтал использовал эту комнату для наблюдений за звёздным небом. Лестница необходима для доступа к вмонтированной в потолок линзе, которая смотрит вверх, в небо над башней. Не многое можно увидеть через неё в дневное время. Но в ночное время линза даёт возможность при помощи телескопа разглядывать всё небо, от горизонта, до горизонта.

У Йоргена Паула находится ключ в виде песочных часов, дающий доступ на уровень подземелья. Дотронувшись ключом до символа в виде песочных часов на панели управления любым телепортационным кругом можно отправиться на телепортационный круг в области 14.

13. СПАЛЬНЯ

Йорген Паул и Искандер занимали эту, ныне пустую, комнату которая могла быть шикарно обставлена до того, как время безжалостно разорило её. Стол из нескольких досок уложенных на бочки, покрывают записи и свитки, касающиеся только драколичей и никак не связанные с нынешними событиями.

ПОДЗЕМЕЛЬЕ

Хотя культисты заняли верхние уровни Башни Ксонтала, они не контролируют её подземелья. Тайны и древние хранители этих залов остаются загадкой для них. Ксонтал проводил большинство своих экспериментов здесь, а подземелья когда-то имели множество выходов в подпространственные помещения, куда можно было попасть из главного коридора (область 17).

Когда первые две группы культистов, отправленные вниз для исследования, были убиты элементами в области 15, Йорген Паул немедленно объявил подземелья закрытыми для посещения. Искандер пошёл на риск, когда сбежал сюда, но он также знал, что фанатичные последователи Йоргена отправятся в погоню за ним без особой охоты.

ОБЩЕЕ ОПИСАНИЕ

Потолки. В комнатах подземелья высота потолков 10 футов, если не указано обратное.



Искандер

Свет. Если не указано обратное в описании области, области с 14 по 23 не освещаются, пока существо не войдёт внутрь. Как только это происходит, активируются волшебные лампы, которые обеспечивают яркое освещение.

Звуки. Звук хорошо разносится по этим комнатам и коридорам. Звуки боя или другие громкие звуки могут быть слышны в соседней области, даже через закрытые двери.

14. ТЕЛЕПОРТ В ПОДЗЕМЕЛЬЕ

Тела троих мёртвых культивистов лежат здесь на полу. Успех в проверке Мудрости (Медицина) Сл 13 определит, что двоих из них убили заряды волшебной силы (работы Искандера). Никаких проверок не требуется, чтобы увидеть, что третьего закололи насмерть. Кровавый след ведёт в эту комнату из области 15.

Искандер ждал в этой комнате, когда появились его преследователи. Он убил двоих из них, но третий погнался за ним в область 15, где на них обоих набросились элементали.

Телепортер здесь может переносить на любой из телепортационных кругов башни, но его пульт управления не даёт возможности персонажам вернуться к солнечным часам.

15. ПОСТ ЭЛЕМЕНТАЛЕЙ

На полу здесь пятна крови, включая смазанный след, ведущий обратно в телепортационное помещение, и второй кровавый след из отпечатков ботинок, направляющийся далее по коридору на север. Посреди всей этой кровавой бани стоят три человекоподобные фигуры - две выглядят как незавершённые статуи из глины и камня, а в пламени, из которой состоит третья, лишь угадывается человеческая фигура.

Этих существ - двух **элементалей земли** и **элементалей огня** [earth elemental, fire elemental] - Ксонтал призвал для охраны своих мастерских. В отсутствие новых приказов, элементали бесконечно следуют последнему приказу Ксонтала «убивать незваных». Когда персонажи входят в комнату, элементали набрасываются на них. Они будут сражаться пока их не уничтожат или пока группа не отступит назад в область 14 или не отправится далее в глубь подземелья. Элементали не преследуют их за пределами данной комнаты, если их не атаковать дистанционно.

Большой, круглый стол с четырьмя стульями располагается в углу этой комнаты, вдоль стен и в углах которой расставлены верстаки и полки. Книги и бумаги разбросаны по столу, среди которых стоит запертый деревянный сундучок футового размера. Чтобы открыть сундучок потребуются владение воровскими инструментами и успешная проверка Ловкости Сл 15. При проверке проверки срабатывает волшебство ловушки *охранных рун* [glyph of warding trap], которая создаёт эффект заклинания *замедление* [slow], действующего на всех существ в области, кроме элементалей. Существа, подверженные этому заклинанию могут проходить спасброски против него в конце каждого своего хода, снимая с себя его эффект при успехе. В противном случае, эффект будет длиться 1 минуту.

В сундучке находятся три свитка заклинаний: два свитка *защиты от элементалей огня* и свиток *защиты от элементалей земли*. Персонажи, завладевшие этими свитками, могут воспользоваться ими, чтобы безопасно пройти мимо элементалей, если они будут передвигаться плотно сгруппировавшись. Эффект от свитка имеет радиус в 5 футов вокруг сотворившего заклинание. Впрочем, имея лишь один свиток *защиты от элементалей земли*, персонажам скорее всего придётся как минимум раз разобраться с элементами земли.

Если эффект распространяется на 5 футов вокруг цели заклинания, то группа из 9 персонажей может чувствовать себя в полной безопасности. Следовательно, если вы хотите, чтобы группе пришлось всё же сразаться с элементами - следует изменить действие заклинания со свитков.

Возможно, следует добавить элемент неожиданности и на пол пути между элементами и выходом внезапно снять эффект заклинания, под предлогом «ослабления магии из-за длительного соседства с элементами». Так и элементали нападут, и персонажи смогут попытаться сбежать, и игроки получат дозу адреналина.

Письмена на бумагах и в книгах в этой комнате стали неразборчивыми, а сама бумага - такой хрупкой и ломкой из-за жара элементалей огня, что рассыпается в прах от одного только прикосновения.

16. ЛАБОРАТОРИЯ

С первого взгляда становится ясно, что эта комната служила когда-то мастерской волшебнику. Столы ломаются от записей, алхимических колб, мензурок, горелок и прочих магических приспособлений. Наиболее поражает вихрь, занимающий центр комнаты. Десяти футов шириной, он растянулся от пола и до самого потолка. Среди завывания и круговорты иногда просматриваются сверкающие самоцветы, парящие внутри вихря.

Вихрь - это не существо, а один из экспериментов Ксонтала. Самоцветы, находящиеся внутри него - камни элементалей [elemental gem]. Если рука или другой материальный предмет попадёт в вихрь, он нарушит идеальный баланс воздушного потока, что приведёт к тому, что один из самоцветов вылетит из круговорота и разобьётся. Это призвёт разгневанного **элементалей**. Вы можете определить тип элементалей случайным образом. Всего в вихре вращается восемь самоцветов - по два каждого типа. Всякий раз, когда вихрь тревожат, очередной камень выбрасывается и разбивается.

Оборудование, располагающееся здесь, бесполезно и любые реагенты или компоненты давно высохли, разложились или потеряли свою силу. Персонаж, который проводит день, копаясь в записях, может пройти проверку Интеллекта (Магия) Сл 20, чтобы понять, что Ксонтал проводил сложные попытки создать элементалей, которые вбирали бы лучшие свойства земли, воздуха, огня и воды.

17. КОСМИЧЕСКИЙ КОРИДОР

Ступени спускаются к проходу, который, кажется, протянулся среди бесконечности космоса. Тысячи звезд мерцают в незнакомых созвездиях, а метеоры проносятся в пространстве над и под проходом. Прямо у подножья лестницы находится дверь, обрамленная пустотой. Далее, в 50 футах, находится перекресток и еще одна дверь.

Этот коридор представляет собой остатки экспериментов Ксонтала с пространствами вне измерений. Тропа создана из пола коридора и абсолютно твёрдая и безопасная, хотя и выглядит так, будто она ничем не поддерживается в этой пустоте. Попытка наощупь найти стены за границей тропы подтвердит их отсутствие, также, как и отсутствие потолка. Воздух здесь холодный и разреженный, но это не вызывает дискомфорта.

В какой-то момент, когда один или несколько персонажей идут по тропинке, рой крошечных метеоров проносится мимо, грозя столкнуть их с тропинки. Все существа на тропинке должны преуспеть в спасброске Ловкости Сл 10, чтобы увернуться от метеоров. При провале спасброска, метеор врежется в существо, которое получает дробящий урон 9 (2к8) и будет сбито с тропинки.

Существо, которое будет сбито с тропы, оказывается в открытом космосе. Если существо не может летать или телепортироваться на тропу, оно быстро скрывается из виду. Бросьте 1к4+17; получившееся число обозначает комнату, в которой персонаж материализуется и падает на пол в следующем раунде, получая дробящий урон 14 (4к6) от падения.

Хотя для персонажей падение с тропы может быть опасным (и возможно захватывающим), это уменьшит шансы того, что ифрит в области 22 обманет группу.

18. ЧИТАЛЬНЫЙ ЗАЛ

Эта круглая комната очевидно была библиотекой или читальным залом, ведь её стены заставлены книжными полками от пола до потолка, аккуратно закругляющегося в двадцати футах над головами. Передвижная стремянка подвешена на рельс, проходящий по всем закруглённым полкам, что позволяет добраться даже до самых верхних полок и книг. Небольшой, резной письменный столик стоит в центре комнаты, окружённый кипами пустых бумаг. Большая карта расположена на столе, а её уголки придавлены камнями.

Две потайные двери в этой области расположены за поворотными книжными полками и каждая из них может быть обнаружена при успешной проверке Интеллекта (Расследование) Сл 15. Дверь в комнату книг заклинивается (область 20) открывается если подвинуть книгу на самой низкой полке. Дверь в наблюдательную комнату (область 19) располагается в 10 футах над полом. Её можно открыть, расположив лестницу перед дверью и толкнув полку, расположенную в 15 футах над полом.

Если кто-либо кроме Ксонтала открывает любую из потайных дверей, бумаги, сваленные кипами по всей комнате, начинают шелестеть, когда лёгкий бриз проносится по комнате. Тысячи листков плотной, бритвенно-тонкой бумаги взлетают в воздух в громадном вихре, режа каждое существо в комнате. В первый раунд по одному вихрю бумаги образуется вокруг каждого персонажа. Далее образовывается по два вихря каждый раунд, до максимума в три вихря на каждого персонажа.

Считайте вихри бумаг **стаями ворон** [swarm of ravens], но имеющие тип конструктор [construct] вместо зверей и уязвимость к огню [vulnerability to fire]. Сформировавшиеся вихри остаются на страже в течении 30 минут, после чего они рассыпаются вновь в груды мятой бумаги. Они не станут преследовать персонажей по коридору, но не перестанут нападать на них в соседних комнатах.

СОКРОВИЩА

Содержание библиотеки Ксонтала насколько же ценное, насколько и объёмное. Собрание волшебника включает в себя около пяти тысяч книг, памфлетов, фолиантов, свитков и табличек общим весом более тонны. Всю коллекцию можно распродать за 50000 зм, если найти способ её переместить. Как вариант, персонажи могут выбрать несколько наиболее ценных томов.

Персонаж, владеющий одним из следующих навыков, может провести поиск по библиотеке на предмет работ на знакомую ему тему: Уход за животными, Атлетика, Магия, История, Медицина, Природа, Выступление, Убеждение, Религия или Ловкость Рук. Умножьте общий результат на 10, чтобы узнать стоимость наиболее дорогой книги в зм, которую смог обнаружить персонаж. Каждый такой поиск занимает 10 минут, но несколько персонажей могут проводить поиск одновременно. Персонажи, которые ищут дополнительные книги, получают накапливающийся бонус -10 к каждому последующему броску поиска.

Карта на столе изображает регион Плана Элементального Огня [Elemental Plane of Fire], в котором расположен Латунный Город [City of Brass]. Карте не вредит огонь, и она может быть продана за 500 зм исследователю или учёному, изучающему планы.

Игроки могут заявить, что разглядывают полки и читают названия книг. Порой это застывает врасплох. Ниже приведен список возможных названий книг, находящихся там:

1. Старинный трактат «Непостижимые традиции имеющие отношение к элементарной магии».
2. Книга «Эзотерические мифы связанные с чарами ведьм».
3. Объёмистая книга «Торговля Лунного Моря».
4. Книга «Печально известные пираты центральных культур».
5. Исследование «Великие святые веры добра».
6. Обстоятельное исследование «Печально известные аристократы западных стран».
7. Фолиант «Священные реликвии культов закона».
9. Том «Чемпионы божественного лика земли».
10. Том «Мистические обычаи Востока».
11. Трактат «Скрытые истории имеющие отношение к изгнанию злых сил».
12. Громадный фолиант «Таинственные обряды предсказателей».
13. Скромная брошюра «Знаменитые шпионы диких равнин».
14. Книга «История племен пустыни».
15. Брошюра «Ложные факты связанные с гаданием».
16. Рукопись «Печально известные ученые западных стран».
17. Сборник «поэзия обитателей пограничных земель».
18. Рукопись «Жизнеописание Метроклеодота».
19. Путевые заметки о нравах народов Мацтики. Собственно записано купцом первой гильдии Атонсуом.
20. Скромная брошюра «Флора и фауна диких равнин».
21. Справочное пособие «Известные герои Великой пустыни».
22. Томик «любовная лирика лириков западного берега».
23. Трактат «Великие святые богинь закона».
24. Фолиант «Малоизвестные реликвии культа хаоса».
25. Том «Эзотерические басни имеющие отношение к колдовству».
26. Трактат «Реликвии бога силы».
27. Трактат «Песнопения бога путешествий».
28. Знаменитый трактат «Неизвестные легенды связанные с телепатией».
29. Исследование «Мистические ритуалы служителей культов хаоса».
30. Том «Мистические силы последователей энтропии».

Список создан при помощи генератора со Штормовой Башни (<http://stormtower.ru/generator/generator-books.html>) и слегка подкорректирован для сохранения контекста.

Возможно здесь персонажи могут обнаружить какую-то зацепку на следующий квест - к примеру, отправиться на поиски самого Ксонтала в экстрапланатное путешествие. Очень кстати придутся сложившиеся (хорошие или испорченные) отношения с извергами, описанные в этом приключении.

Здесь также персонажи могут обнаружить различные тома, которые они смогут изучить (например, потратив накопленные дни простоя), чтобы получить различные умения и бонусы. Что именно они получат решать вам, но для начала размышлений предлагаем следующие варианты:

1. Новый язык
2. Владение инструментами, приспособлениями или экзотическим оружием
3. Бонусы к навыкам, атакам, и т.п.
4. Новые заклинания

19. НАБЛЮДАТЕЛЬНАЯ КОМНАТА

Пол этой комнаты выше, чем пол области 18 на 10 футов.

Круглая кристалльная панель десяти футов диаметром вертикально подвешена в этой комнате на цепях, прикреплённых к потолку, полу и стенам. Сквозь кристалл виднеется лишь бушующее пламя. Перед кристаллом на полу установлен резной жезл.

Наблюдение через кристалл позволяло взгляду Ксонтала прозревать сквозь планы, и в данный момент кристалл настроен на План Элементального Огня. Направление взгляда кристалла можно изменить при помощи жезла, установленного на полу. Впрочем, сделать это не так просто. Персонаж может попытаться пройти проверку Ловкости (Ловкость рук) Сл 20, чтобы правильно переместить жезл. При успехе, в кристалл открывает восхитительный вид на окрестности и сам Латунный Город. При провале, в кристалле видны лишь огни и пламя.

20. КОМНАТА КНИГ ЗАКЛИНАНИЙ

Большой, простой стол с несколькими чернильницами, перьями и, приставленным к нему одним стулом, занимают центр пустой комнаты.

Ксонтал использовал эту комнату для написания своих книг заклинаний, но эти книги отправились с ним, когда он исчез. Чернильницы давно высохли, но любой персонаж владеющей навыком Магия может распознать специфические чернила, используемые для магических записей. Перья аккуратно и изысканно подточены и всё ещё могут быть использованы.

21. КЛАДОВКА

Эта область заставлена полками, держащими сотни обычных предметов и экзотических реагентов и компонентов, которые использовал Ксонтал в своих экспериментах. Большинство запасов испарились, скисли или разложились за прошедшие годы, но любой персонаж заклинатель, если нужно, может найти здесь достаточно компонентов, чтобы пополнить свои материальные компоненты.

22. ТАРАС СВЕТЛЫЙ

Там, где проход изгибается к северо-востоку, он снова принимает вид каменного коридора.

Свет заливает коридор, открывая комнату, обставленную выглядящей весьма удобно мебелью большого размера. В центре комнаты скрестив ноги сидит существо с красной кожей, одетое в доспехи из пламени, бронзы и вулканического камня, и изучает шахматную доску.

Существо является **ифритом** по имени Тарас Светлый. Имя его никак не связано с его чувством справедливости или честности его игры и является отсылкой к светлому оттенку его огненно-рыжих волос. Ксонтал, перед своим исчезновением, заточил Тараса пытаясь сломить ифрита или хитростью заставить того служить себе. Заключённый наедине с самим собой, он более столетия проклинал свою судьбу.

Тараса удерживает внутри комнаты тонкая линия волшебной соли. Защищённая могучими чарами Ксонтала, соль окружает все четыре стены и пересекает дверной проём, пролегая в тонкой ложбинке между пороговыми камнями. Персонажи с пассивным Восприятием 18 или более автоматически замечают замкнутый контур соли. В противном случае персонажу потребуется внимательно осмотреться и успешно пройти провер-

ку Интеллекта (Магии или Расследования) Сл 12, чтобы заметить его.

Тарас приветствует персонажей широкой улыбкой. Он верно полагает, что появление персонажей вслед за появлением Искандера не является случайностью, и он постарается воспользоваться пропажей мага в качестве рычага в переговорах. Тараса интересует лишь его свобода и он сделает практически что угодно, чтобы добиться своего освобождения.

Разговор Тараса и группы может затрагивать следующие темы - множество из которых являются ложью, чтобы завоевать доверие персонажей:

- Ксонтал отнял у Тараса силу исполнения желаний, когда поймал ифрита здесь не давая ему возможности сбежать. Он вернёт себе эту силу, как только окажется на свободе (Всё это ложь).
- Ксонтал создал оберег для этой комнаты, чтобы не дать ифриту причинить вред кому-либо, чтобы волшебник и ифрит могли играть в шахматы. Ксонтал обещал освободить Тараса, если тот выиграет хоть одну партию (Ложь по всем пунктам. Ксонтал никогда не заходил в эту область, потому как Тарас может и будет вредить существам в своей комнате).
- Персонажи находятся в полной безопасности в этом коридоре. (Правда, пока Тарас заключён в области 22)
- Тарас не имеет желания вредить персонажам и не может, даже если и хотел бы, из-за защитной магии Ксонтала (Ложь. Охранные чары Ксонтала держат ифрита и его магию в области 22, но они не защищают от неё существ в ней).
- Тарас видел человека (Искандера), который прошёл по коридору до группы. У него была маска, напоминающая драконью морду, и он выглядел сильно раненным (Всё правда).
- Искандер оступился и упал с маской в бесконечный космос, где он, без сомнения, летает до сих пор. Чтобы спасти его и заполучить маску, персонажам потребуется помощь Тараса, потому как единственный способ получить маску из космической пропасти вокруг прохода - это воспользоваться желанием. Ифрит готов гарантировать столь могущественную магию группе в обмен на своё освобождение. (Ложь во всех отношениях, включая способность ифрита исполнять желания.)
- Освободить Тараса можно просто нарушив линию соли вдоль порога в комнату (Правда).

В итоге, Тарас отчаянно хочет сбежать из подземелья, и он готов пообещать почти всё что угодно - кроме длительного служения - чтобы вырваться на свободу. Ифрит попытается, получив свободу, вывернуться из условий сделки, если они будут не достаточно жёсткими и однозначными, и напасть на персонажей просто по своей злобе. Умея летать, Тарас не боится упасть с тропы и попытается столкнуть с ней персонажей.

23. ПАЛАТА ВРЕМЕНИ

Двое массивных песочных часов расположены в этой неправильной формы комнате. Их колбы имеют почти пятнадцать футов в поперечнике и достают почти до самого потолка этой тридцатифутовой по высоте комнаты. К каждому часам прикреплены цепи, тяги и другие механизмы, позволяющие перевернуть часы и заставить песок течь.

У дальней стены этой комнаты тяжело осев на пол расположился культист, который обращал к вам с балкона башни. Его тёмные робы сильно изодраны, а в окровавленных руках он сжимает маску синего дракона.

В добавок к своему мастерству над магией пространства, Ксонтал также пытался освоить манипуляции временем. Эти песочные часы были частью его попытки контролировать течение времени, но он забросил эти исследования. Песочные часы могут преворачиваться

при помощи цепей, но это приводит лишь к ужасному, оглушительному скрипу. Песок начинает течь, но магия, заключённая в часах, давно рассеялась.

Если сотворить *обнаружение магии* [detect magic], оно покажет приглушённые ауры магии превращения [transmutation] внутри каждого песочных часов. Часы имеют КД 5, 25 хитов и уязвимость к дробящему урону и урону звуком. Когда хиты песочных часов опускаются до 0, они разбиваются и песок высыпается на пол под ними. Если немного разгрести получившуюся гору, можно обнаружить 1к4+2 крошечных брильянта среди песка. Каждый брильянт очевидно стоит около 100 зм и персонаж, владеющий брильянтом может бонусным действием телепортироваться в видимую область в 30 футах от него, после чего брильянт исчезнет.

Искандер умер от ранений, причинённых элементами, вскоре после того, как он добрался сюда. Маска Синего Дракона (ложная) в крови, но в остальном не повреждена.

ПОКИДАЯ БАШНЮ КСОНТАЛА

Телепортационный круг в области 14 может перенести персонажей на любой уровень башни (области с 8 по 13). Телепортационные круги в этих областях могут перенести их далее к солнечным часам, от которых ведёт путь из лабиринта. Впрочем, приключения группы здесь ещё не закончены.

Несмотря на то, что Йорген Паул выступает против Северина, он остаётся верным Культуре Дракона. Как только он понял, что Искандер каким-то образом предал его и сговорился с группой, он использовал заклинание *послание* [sending], чтобы вызвать **взрослого синего дракона** из его близлежащего логова, сообщив ему о краже драконьей маски Искандером.

Когда персонажи переносятся к солнечным часам, до них доносятся ужасные крики деревенских жителей, рёв дракона и разрядов молний, разрывающих дома в щепки. Когда они добираются до края сада, они видят дракона, кружащего над деревней и жителей, в страхе разбегающихся куда глаза глядят. Персонажи с пассивным Восприятием 14 или более узнают в драконе Леннитона, взрослого синего дракона, с которым группа сталкивалась во время событий приключения *Клад Королевы Драконов*.

Как и всякий умный противник, Леннитон пытается вести сражение на выгодных ему, а не противнику, условиях. Он остаётся в воздухе и использует своё оружие дыхания для достижения максимального эффекта. Если персонажи отказываются сражаться с ним так, Леннитон весьма рад продолжать уничтожать деревню и убивать невинных, ожидая, когда герои встретятся с ним на открытом пространстве.

Когда персонажи встретятся с драконом, прочтите или перескажите своими словами следующее.

«Маску, глупцы! Я явился за Маской. Отдайте её мне, и я оставлю вам, мелким букашкам, ваши жалкие жизни. Королева вернётся! Кто вы такие, чтобы отвратить это? Отдайте мне Маску!»

Этот дракон верен культу, но не желает быть убитым прежде, чем свершится *Пробуждение Тиамат*. Он будет сражаться пока его хиты не опустятся ниже 75 хитов, после чего он улетит, чтобы восстановиться.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Если кого-либо из культистов в башне оставили в живых для допроса или персонажи используют «разговор с мёртвыми» [speak with dead], чтобы поговорить либо с Йоргеном Паулом или с Искандером, они не могут узнать ничего о планах Северина. Культисты, находящиеся здесь подвижны в первую очередь личным интересом.

То, что *Маска Синего Дракона* является подделкой быстро открывается экспертами в Глубоководье. Это становится серьёзным поводом для беспокойства совета, так как некоторые видят в этом признаки того, что культ внедрил шпиона в их ряды. Разговор с мёртвыми, использованный для того, чтобы связаться с Искандером или Йоргеном Паулом может пролить свет на то, почему ложная маска была передана культистам в Башню Ксонтала. В противном случае ложная маска может остаться беспокоящей всех загадкой.

Персонажи получают новый уровень в конце этого эпизода.



Эпизод 8: Миссия в Тэй

В начале своего восхождения к власти, Северин [Severin] заручился поддержкой группы Тэйанских изгнанников для своего плана по возвращению в мир Тиамат. Он нуждается в опыте проведения ритуалов Красных Волшебников для того, чтобы открыть портал между домом Тиамат в Авернусе [Avernus] и Колодцем Драконов [Well of Dragons]. Без Красных Волшебников планы Северина не могут быть претворены в жизнь.

Красные Волшебники, которых завербовал Северин, находятся в числе многих изгнанников из Тэя, которые отрунули господство Сзасса Тэма [Szass Tam], владыки лича Тэя, и совета его неживых зулкиров [undead zulkirs]. Гнев владыки лича был так велик, что все эти изгнанники были приговорены к смерти. Лидер изгнанных Красных Волшебников, союзник Северина Рат Модар [Rath Modar] является человеком иллюзионистом.

Несмотря на то, что у него нет особой привязанности к драконам, Рат Модар верит, что когда Тиамат вернется, она будет милостива к тем, кто поддерживал её. По сравнению с немощными культистами Дракона, которые предлагают Тиамат мало что кроме своей преданности, Красные Волшебники, которые открыли врата для неё могут нести в мир великую магическую силу во имя её. Всё, что Модар хочет попросить в награду у Королевы Драконов - помощь в свержении ненавистного Сзасса Тэма и возвращении Тэя к его былому величию. Рат Модар и его отколовшаяся секта, называют своё движение «Тэйским Возрождением».

ВРАГ МОЕГО ВРАГА

В начале этого эпизода, персонажи призываются на секретную встречу кем-то из Совета Глубоководья, кому они доверяют. На встрече они узнают, что совет посетил Красный Волшебник из Тэя по имени Нью Илмичч [Nyh Ilmichh]. Илмичч приглашает совет отправить посла в Тэй, чтобы обсудить способ, которым Тэй и Побережье Мечей могли бы помочь друг другу в свете наступившего кризиса. Путешественников специально приглашают для того, чтобы они представляли на этой встрече Побережье Меча, после чего персонажи будут в целости и сохранности возвращены в Глубоководье.

Посещение посольства займет лишь несколько дней, но место встречи не подлежит обсуждению, так как обязанности тарчиона (Тэйский губернатор), которого встретят персонажи, лишают её возможности покидать её пост. Посланник совета сообщает персонажам, что Илмичч тщательно опрашивали и проверяли на предмет правдивости, так что всё, что она сказала было подтверждено.

Персонажи должны понять, что без Красных Волшебников, планы Северина будут серьезно подорваны. Более того, доподлинно известно, что Сзасс Тэм желает самой жестокой смерти всем изгнанным Красным Волшебникам. Несмотря на то, что некоторые из совета воздерживаются, большая часть считает, что поскольку фракции и Сзасс Тэм имеют общую цель, стоит принять это приглашение.

Окончательное решение, разумеется, принимают персонажи. Никто не вынудит их отправиться в Тэй. Однако по оценкам совета, возможность отложить или даже разрушить план Северина одним ударом - слишком хороша, чтобы игнорировать её.

Мрачный и зловещий край

Тэй это изолированное и иссушенное ветрами плато примерно в 25 сотнях миль на восток от Глубоководья, тёмные небеса над ним постоянно заслонены тучами вулканического пепла. Здесь обитает по большей части нежить. Верховным лидером Тэя является лич Сзасс Тэм, чей могущественный совет - зулкиры - также состоит из могущественных личей. Каждый важный тэец - заклинатель, и некроманты - распространённое здесь явление. Повсюду располагаются прислужники-нежить и многие командиры в армиях Тэя это свободомыслящие воины-нежить (используй характеристики **умертвия** [wight]).

Путешествующие в эту землю, должны опасаться её чёрной политики - безудержной паранойи, менталитета полицейского государства и некромантов, представляющих верхние социальные слои, а также нападения нежити и Красных Волшебников, которые здесь обитают. Тэй это место полное величайших опасностей.

Подготовка и отправление

Арфисты внимательно следят за развитием событий в Тэе, и их советы - лучший вариант, для игроков, чтобы узнать текущую информацию по этой стране. Если игроки не будут расспрашивать Арфистов, их встретит Леосин Эрлантар [Leosin Erlanthar].

В дополнение к информации о Тэе, Эрлантар заботится о том, чтобы они получили бумаги с печатями, гарантирующие, что они действуют от имени Лордов Глубоководья и Альянса Лордов. Группа находится под защитой обоих групп, однако это все-равно не даёт гарантию безопасности в Тэе. Эрлантар советует персонажам обращаться ко всем влиятельным персонам с почтением и только по титулам, никогда не обращаясь по имени. Также, всем персонажам владеющим магией некромантии будет полезно демонстрировать её.

Когда персонажи готовы выступить, Нью Илмичч телепортируется вместе с ними в Крепость Нэтвотч в Тарче Лапендрара [Nethwatch Keep in the Tharch of Lapendrar], что находится сразу за границей Тэя.

Приём и аудиенция

Крепость Нэтвотч находится под командованием Тарчиона Эселдры Йет [Tharchion Eseldra Yeth]. Она была тарчионом Лапендрара уже почти столетие - достаточно долго, чтобы помнить последние восстания в качестве очевидца.

В крепости, персонажам предоставляются роскошные личные комнаты, однако, их двери не запираются. Нью Илмичч отвечает каждому, кто задаёт по этому поводу вопрос, что они находятся в совершенной безопасности в жилище тарчиона. Путешественники не встречают ни одного живого существа вплоть до аудиенции с Эселдрой Йет. Вся прислуга является нежитью, но еда и удобства в крепости обладают превосходным качеством и являются полностью безопасными.

Тарчион Эселдра Йет является человеческой женщиной-вампиrom заклинателем. В приёмном зале, где происходит встреча, также находятся 10 Красных Волшебников (используй показатели **магов** [mage], если будет нужно) и 5 **умертвий** [wight]. Эселдра Йет бегло оглаживает бумаги персонажей, после чего произносит заготовленную речь.

При подготовке описания приёма у вампирши-колдуньи и её компании фриков-некрофилов стоит помнить, что их вкусы весьма специфичны, а именно:

- Она не ест еду, а пьёт кровь (предпочитая свежую).
- Часть прислуги (большая или меньшая) является нежитью.
- Общественный строй Тэя - рабовладельчество, а значит где-то есть рабы.
- Местное понимание искусства, нормы и философии должно сильно отличаться от привычных игрокам и их шаблон в этом месте должен порваться в клочья!

Это одно из тех мест приключения, где вы можете поставить перед игроками сложный моральный выбор. От простого, «свобода нескольким рабам или поддержка Тэя в войне против Культа», до морального выбора, какое из зол поддержать в трёхстороннем противостоянии - преимущество зулкиров-некромантов в дальней перспективе, драконье правление на века или власть коррумпированных правителей Побережья.

К тому же переговоры могут и не ограничиться одним только расспросом Эселдры Йет. Она может потребовать каких-то выгод Тэю за поддержку - союзный договор, золото, людей, магию или что-либо ещё, что может прийти в их татуированные головы...

«Мы считаем нас связанными общими обстоятельствами, против общих врагов. Те, кто стремились уничтожить нас в прошлые века, сейчас стремятся уничтожить вас. Наша жажда мести столь же сильна, как ваша жажда жить дальше.

«Наши враги стали вашими врагами. Мы знаем их слабости и способ уничтожить их навсегда, не разрушив их полезность. У вас есть возможность обнаружить места, где они прячутся, в процессе борьбы против их союзников культистов. Вместе, мы можем уничтожить нашу общую проблему.

«Наш агент Нью Илмичч вернётся с вами в ваш город в Глубоководье, Через него ваш совет сумеет поддерживать связь с нами. То что вы узнаете о враге будет передано нам способами, о которых мы сами позаботимся. Вам нужно будет лишь обнаружить врагов. Мы расправимся с ними по нашим обычаям.

«Я уполномочена нашим вечным владыкой, Сзассом Тэмом, говорить это, и действую во имя его.»

Тарчион ожидает ответа персонажей и продолжает с ними обсуждение того, что известно о замыслах по освобождению Тиамат и участию в нём Красных Волшебников. Её вопросы прямолинейны, разумны и предоставляют мало места для увиливания или хитрости в ответах. Если персонажи не слишком правдивы, Эселдра Йет расспрашивает их более подробно. Она обращается с вопросами к конкретным персонажам, никогда не адресуя вопросы всей группе разом. Если она чувствует ложь (см. ниже), она более не обращается к этому персонажу.

К концу приёма, каждый персонаж должен пройти проверку Харизмы (Убеждение) Сл 20. (Чтобы поддерживать атмосферу угрозы, попросите персонажей просто бросить кубики, не оглашая целей проверки). Следующие модификаторы применяются к проверке:

- Аркановые заклинатели получают бонус +6
- Персонажи, открыто поклоняющиеся божеству, связанному со смертью получают бонус +4
- Жрецы и паладины божеств доброго мировоззрения получают штраф -6
- Прочие персонажи, носящие знаки поклонения добрым божествам получают штраф -4
- Персонаж получает штраф -4 за каждое обращение к Эселдре Йет без упоминания её титула «тарчион»

- Персонаж получает штраф -8, если солжёт Эселдре Йет и не преуспеет в проверке Харизмы (Обман) Сл 18. (Не раскрывайте сложности этой проверки. Проверку следует проходить всякий раз, когда персонаж жжёт.)

Вы можете добавлять дополнительные модификаторы, основанные на особенных аргументах, приводимых персонажами, и их общего поведения. Искренние (или хотя бы убедительно таковыми прикидывающимися) ценители некромантии и извращённого социального уклада Тэя могут заработать дополнительный бонус +2 или даже +4. Не искренние, грубые льстецы или явно враждебно настроенные персонажи могут заработать такой же дополнительный штраф.

Отметьте, кто из персонажей преуспеет, а кто провалит бросок. Исход этого броска определить, что будет происходить с ними ночью.

В конце приёма, но прежде чем их вернут в их комнаты и предложат пышный ужин, Нью Илмичч сообщает персонажам, что они вновь увидятся утром.

СНЫ И КОШМАРЫ

В эту ночь на каждого игрока будет направлена адаптированная версия заклинания сон [dream], посланная Красными Волшебниками иллюзионистами. Каждому персонажу является образ бледного Красного Волшебника, который говорит: «У нас есть дальнейшие вопросы для тебя». Эльфы и другие существа, не нуждающиеся во сне, не подвергаются этому эффекту.

Таким образом получается, что эльфы автоматически добавляют провалы в общий зачёт группы. Чтобы этого избежать (во имя Великой Справедливости), следует также дать возможность всем участникам группы алкоголиков-смертников поучаствовать в воображаемом реалисти-шоу с тентаклями и цепями, но отличным от заклинания сон [dream] способом. Таким как комплекс заклинаний, состоящий из обнаружения мыслей [detect thoughts], послания [sending] и, завершающего аккорда в виде, изменения памяти [modify memory]. По вкусу можно добавить и другие заклинания или подвергнуть эффекту этого комплекса всех персонажей, чтобы никому не было обидно, что чей-то мозг подвергался более изощрённому насилию.

Каждый персонаж должен пройти спасбросок Мудрости Сл 18 с помехой. При удачном броске, персонаж помнит наутро ночные кошмары, но не испытывает других вредных эффектов.

Каждый персонаж, проваливший спасбросок испытывает следующий кошмар. Он или она парализован и прикован магически к мистическому котлу среди шевелящихся цепей и шупалец. Дюжина Красных Волшебников безмятежно наблюдают за тем, как ещё трое Красных Волшебников подвергают беззащитных персонажей мучительным пыткам. Персонажа допрашивают о том, зачем группа пришла в Тэй, о планах Северина, о Рат Модаре, о его собственном прошлом и жизни других путешественников, об отношении группы к Сзассу Тэму и обо всём прочем, о чём вы пожелаете спросить.

Каждый ответ сопровождается проверкой Харизмы (Убеждение) Сл 15 если персонаж говорит правду, или Харизме (Обман) Сл 15, если ответ является ложью хотя-бы отчасти. Персонаж преуспевший в проверке Харизмы (Убеждение) во время аудиенции, имеет преимущество во всех этих проверках. Каждый проваленный спасбросок приводит к тому, что персонаж испытывает мучительную боль и Красный Волшебник выкрикивает количество проваленных персонажем ответов. Отказ отвечать приводит к тому же эффекту, что и проваленный ответ.

Персонаж, который будет пытаться вырваться из пут, или попытается применить заклинание или какую-то другую способность, которым не мешают физические ограничения будет поражён такой болью, что на некоторое время будет выведен из строя. Проверки Харизмы этого персонажа в течении сна получают штраф -2.

Стоит дать возможность персонажам получить какое-то преимущество в этой ситуации.

Например, если персонаж попытается вырваться из пут следует дать ему возможность пройти проверку одной из ментальных характеристик. При результате проверки более 20, персонаж получает преимущество на следующую проверку или снимает ранее полученный штраф на дальнейшие проверки, т.к. у него получается собраться с мыслями и проконтролировать происходящее, хотя и в совсем небольшой мере.

Кошмар заканчивается, когда персонаж успешно отвечает на 5 вопросов или после 8 вопросов. Если ответ на последний вопрос будет успешным, персонаж спит до утра беспокойным сном. Если ответ на последний вопрос был провальным, персонаж вскакивает, крича и насквозь мокрый от пота. На постельном белье видна кровь, хотя персонаж не имеет видимых повреждений. Персонаж также получает психический урон 10 (Зкб) и этот ночной сон не даёт эффекта длительного отдыха.

Стоит заранее заготовить список вопросов, которые будут поставлены персонажам в их снах. Эти вопросы могут помочь раскрыть персонажа, сложить воедино цепь событий происходивших до этого момента и навести на размышления о том, что будет дальше.

Предлагаемый список вопросов «по умолчанию»:

- Кто такой персонаж, откуда он и кто были его предки?
- С чего началось приключение для персонажа и что произошло в последствии?
- Кто его спутники?
- Что он знает и думает о них?
- Что известно о планах Северина?
- Что известно о Рат Модаре?
- Что они знают о магических предметах во власти культа?
- Что знает и предпринимает Совет Глубоководья?
- Что думает персонаж о Тэе, зулкирах, тарчионах и Сзассе Тэме?

Наутро, у всех персонажей, прошедших этот допрос, глаза становятся мертвенно бледными, а взгляд пустым. Внешность персонажа возвращается к нормальному состоянию, когда он закончит продолжительный отдых.

РЕЗУЛЬТАТЫ

Утром, после очередного вкусного завтрака, персонажи приводятся обратно в зал для аудиенций. Эселдры Йет здесь нет. Вместо этого их встречает Нью Илмичч и один из Красных Волшебников, который присутствовал на приёме днём раньше. Говорит только Нью Илмичч.

То, что он говорит, зависит от числа персонажей, которые успешно ответили во сне на 5 вопросов. Если их число больше половины группы (не учитывая эльфов, т.к. на них не может подействовать заклинание сон [dream] Красных Волшебников), Нью Илмичч сообщает персонажам, что Красные Волшебники согласились помогать фракциям Побережья Меча и что она отправится с ними в совет в качестве посла Тэя. Когда персонажи заберут своё имущество, Красный Волшебник телепортирует их обратно в Глубоководье.

Если количество прошедших опрос составляет половину группы или менее, Нью Илмичч заявляет, что Тарчион Йет благодарит их за их информацию, но внимание Тэя обращено в данный момент обстоятельствами вовнутрь своих собственных границ и Красные Волшебники не могут ничем помочь. Прежде чем персонажи смогут что-то предпринять, другой Красный Волшебник взмахнёт своей рукой и невидимый ранее магический круг на полу неожиданно вспыхнет. Мгновение спустя, путешественники обнаружат себя стоящими в заброшенной и разрушенной ферме, в миле на север от Глубоководья. Едва заметные очертания Тэйанского телепортационного круга пропадут, и рядом окажется их аккуратно упакованное имущество.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Если миссия в Тэе прошла успешной, у фракций будет преимущество в эпизоде «Возвращение Тиамат». В дополнение к этому, каждый персонаж найдёт в рюкзаке или кармане костяшку от человеческого пальца, привязанного к высушенной кишке. Каждая костяшка действует как свиток защиты (нежить) [scroll of protection (undead)] которая активируется и тратится ломанием костяшки пополам.

Персонажи могут получить уровень в конце этого эпизода, если вы посчитаете это нужным. Смотри «Продвижение» во введении.



Эпизод 9: Возвращение Тиамат

Финал приключения *Тирания Драконов: Пробуждение Тиамат* проходит у Колодца Драконов, где драконы, гиганты, заклинатели и армии столкнутся в страшной схватке у поднявшегося Храма Тиамат. И когда это произойдёт, герои получают важнейшее задание – проникнуть в храм и выступить против слуг Королевы Драконов и их тёмной богини.

Финальный апогей Пробуждения Тиамат должен играть только после того, как все другие эпизоды будут завершены, а персонажи достигнут 14го или 15го уровня. Во время эпизодов, ведущих к этому, шпионы и Арфистов и Жентарима проникают в ряды Кульга Дракона. И потому обе организации могут своевременно сообщить, что приготовления кульга близятся к завершению.

Ту же информацию можно добыть у пленных, допрашиваемых непосредственно персонажами, во время любого из событий, описанных в эпизоде 5 «Кульг наносит ответный удар». Не зависимо от того, как это произойдёт, с момента попадания этой информации к игрокам события начинают развиваться очень быстро. С этого момента, пути назад больше нет, и медлящие персонажи рискуют потерять всё.

ФИНАЛЬНАЯ БИТВА

Битва между фракциями Побережья Мечей и Кульгом Дракона становится столкновением огромных армий и монструозных сил. То, как разворачивается битва, определяется исходом эпизода «Совета Глубоководья» и тем, насколько успешно герои собирали различные фракции вместе. Для более подробной информации см. «Враги и союзники» далее в этой части.

До или во время финальной битвы, персонажи получают возможность исследовать Колодец Драконов и скрытно проникнуть в укрепления кульга в Храме Тиамат.

ДРААКХОРН

С первых мгновений его звучания, мрачное гудение Драакхорна служило постоянным напоминанием о возрастающей угрозе, нависшей над Побережьем Мечей. Когда план Северина переходит в свою финальную стадию, звучание Драакхорна из едва различимого становится ясным и хорошо слышимым, хотя и отдалённым звуком, который нагоняет чувство неотвратимого рока на всех, кто его слышит.

См. зону 8 «Колодца Драконов» для более полной информации о Драакхорне.

ТРИУМФ СЕВЕРИНА

План Северина по вызову Тиамат в этот мир состоит из пяти этапов:

- Собрать клад сокровищ достойный Тиамат.
- Собрать армию драконов и других злых существ, чтобы защитить Колодец Драконов от вторжения.
- Захватить сотни пленников, чьи души должны будут напитать магию, которая призовет Тиамат на Фазрун.
- Провести ритуал, который поднимет Храм Тиамат в жерле Колодца Драконов.
- Принести в жертву пленников в исполнение ритуала, который проведёт Тиамат из Девяти Преисподен в этот мир.

Первые три этапа плана Северина завершены. Четвёртый этап будет завершён ко времени, когда персонажи прибудут к Колодцу Драконов. Пятый этап начнётся вскоре после того, как герои и их союзники выступят, что станет фокусом финальной битвы против культа.

ОСТАНОВИТЬ СЕВЕРИНА

Цель героев состоит в том, чтобы разрушить планы Северина и предотвратить возвращение Тиамат из Девяти Преисподен в Фазрун. Достижения персонажей к этому времени расстраивали Северина и замедляли исполнение его планов. Но единственное, что может по-настоящему остановить его сейчас, это прекращение ритуала, который исполняют союзные культу Красные Волшебники внутри Храма Тиамат.

ПРИБЫТИЕ К КОЛОДЦУ

По мере приближения персонажей и сил фракций Совета Глубоководья к Колодцу Драконов, им должно быть ясно, что они передвигаются по вражеской территории. Ландшафт на сотни миль вокруг являет собой мрачную иллюстрацию того, чем обернётся для мира правления Тиамат.

Не многое осталось на территории, окружающей Колодец Драконов, а постоянное гудение Драакхорна привело к тому, что местные животные бежали или впали в бешенство. Горстка деревьев в окрестностях превратились в залитые кровью города-призраки, а все ближайшие хутора были сожжены дотла. Немногие выжившие, которых вы встречаете направляются в противоположном направлении и боязно поглядывают в небо, высматривая крылатые очертания драконов.

Цветные драконы патрулируют окрестности и днём, и ночью. Вы можете потребовать пройти проверки Интеллекта (Природа) или Мудрости (Выживание) Сл 12, чтобы определить, смогли ли персонажи найти укрытие, чтобы скрыться от пролетающего дракона. Альтернативно, вы можете спросить, какие меры предосторожности предпринимают персонажи, чтобы не быть замеченными и исходя из этого решить, уберёжёт ли это их от столкновения. Передвижения в лесистой местности или по оврагам, сокращение времени на открытой местности и даже переодевание культистами может сослужить им хорошую службу.

Перелёт к Колодцу Драконов будет проблематичен. Используя для полёта металлических драконов или летая при помощи собственных сил, персонажи будут атакованы цветными драконами за долго до того момента, как они достигнут места назначения.

КОЛОДЕЦ ДРАКОНОВ

Колодец Драконов — это кратер давно потухшего вулкана в северной части Закатных Гор [Sunset Mountains]. По неясным для смертных причинам, многие драконы, достигая заката собственной жизни отправлялись умирать сюда, и продолжают делать это тысячи лет.

Кратер давно потухшего вулкана возвышается над выжженной равниной перед вами. Вдоль обугленных, крутых склонов тысячи существ суетятся, выстраиваясь в организованные военные порядки. В небе над головами кружат дюжины цветных драконов, издавая рёв и пронзительные крики, будто огромная стая ворон, ожидающих кровопролитной битвы, которая должна вот-вот начаться.

Култ Дракона обнаружил Колодец Драконов очень давно. Лавовые трубы извиваются под ныне спящим вулканом формируют естественные коридоры, соединяющие пещеры, которые култ приспособил под собственные нужды. Внутри центрального кратера они создали ритуальное пространство, для создания драколичей из

драконов, привлечённых к этому месту знанием того, что они скоро умрут. Под руководством Северина, кра-тер и катакомбы под ним были переделаны под место, где должен будет возвышаться огромный храм Тиамат и где начнётся новое правление Королевы Драконов. Дно кратера покрыто ковром из драконьих костей, сваленных в спутанные груды.

Кратер Колодца Драконов грубо говоря овальной формы с крутыми, высокими стенами. Драконы кружат над ним, к счастью, не высматривая лазутчиков, а задираясь и хорохорясь меж собой перед битвой.

В прошлом, в Колодце Драконов редко бывало более сотни культистов. Теперь же, когда окончательная победа близка, их число выросло до чудовищных размеров. Только культисты живут и работают в пустотах под кратером. Тысячи наёмников, гигантов, дьяволов и монстров, служащих культу, стали лагерями преимущественно на северных и восточных склонах.

ХРАМ ТИАМАТ

Карта кратера показывает, где появится Храм Тиамат, когда его поднимет магия Красных Волшебников. Это произойдёт, когда персонажи и их союзники прибудут на битву с силами культа.

Кратер устилают кости сотен умерших драконов, но это не самая волнующая деталь. Противоестественная конструкция вырастает из-под ковра костей, возвышаясь над потухшим вулканом. Храм Тиамат, частично состоящий из смеси вулканического пепла и драконьих костей, а частично из камней, пропитанных тёмной магией Девяти Преисподен, представляет собой хаотичный набор углов и выступающих контрфорсов. Среди этих оскалов карнизов и висящих выступов вы можете выделить пять ассиметричных башен с изогнутыми, кривыми шпилями.

ЛАВОВЫЕ ХОДЫ И ПУСТОТЫ

Лавовые ходы образуют естественные проходы под кратером потухшего вулкана. За десятилетия владения Колодцем Драконов, культисты Культа Дракона расширили естественные пещеры, которые соединяют лавовые ходы и вырыли несколько новых.

Большинство входов в лавовые ходы отмечены видимыми не вооружённым взглядом проходами, ведущими к ним по склонам вулкана. Вход 2А используется редко, потому персонажи скорее всего пропустят его, если не проведут внимательный поиск. Вход 3 не используется никогда; култ полагает, что этот тоннель всё ещё непроходим из-за обвала шестидесятилетней давности.

ОБЩЕЕ ОПИСАНИЕ

Коридоры. Проходы, оставленные лавой, колеблются от 15 до 25 футов в диаметре. Они достаточно велики, чтобы драколич и драконы передвигались по ним свободно.

Свет. Лавовые проходы тускло освещены лампами и факелами, висящими на стенах через широкие интервалы. Комнаты в Колодце Драконов ярко освещаются, если не указано иное.

Звуки. Низкое гудение Драакхорна слышно везде в Колодце Драконов, и исходит оно из области 8. Вместе со звуками деятельности культа внутри и снаружи, это создаёт постоянный фоновый гул, который кажется издают здесь сами стены. Звуки боя никто не заметит, если бой будет не длиннее 3х раундов или если он будет проходить не ближе 200 футов от существ, которые его могут услышать. Особо громкие звуки, такие как эффект от заклятия «волна грома» [thunderwave] легко будут услышаны.



КАРТА 9-1: Колодец Драконов

ВНУТРИ КОЛОДЦА ДРАКОНОВ

По мере приближения времени ритуала, культисты и их союзники в Колодце Драконов суетятся всё больше. Используя скрытность или маскируясь под культистов, персонажи могут легко исследовать входы в лавовые ходы или рассмотреть поднявшийся храм с уступа в кратере. Впрочем, как только персонажи входят внутрь Колодца Драконов, маскировка становится бесполезной. Культисты, работающие и патрулирующие пещеры весьма насторожены и используют сложную систему проверок и паролей для защиты от шпионов и вражеских агентов.

Так как ритуал уже идет полным ходом, все культисты получили приказы патрулировать и готовиться к битве. Если персонажи мешкают в каком-то месте или бродяг по Колодцу Драконов без определённой цели, добавьте дополнительные патрули охраны, основанные на приведенных столкновениях.

Возможно следует дать возможность вашим игрокам провести эту часть эпизода основываясь на скрытности и хитрости. Для этого стоит продумать систему допусков, обладателей этих допусков и зон, к которым применяется тот или иной уровень допуска.

Например, весь комплекс делится на внешний и внутренний круги. Допуск во внутренний круг включает в себя и допуск во внешний. Кроме того, при первой встрече с кем-либо персонажей в одной из зон от них потребуют назвать соответствующий пароль, чтобы подтвердить их допуск.

- Во внешний круг допущены все культисты и красные волшебники, но не наёмники, которые должны оставаться за стенами Колодца Драконов. Пароль этой зоны: «Красное на чёрном». Следующие зоны подпадают под допуск внешнего круга: 1, 2, 3, 5, 6, 12, 13, 14, 15, 19, 20, 21, 22
- Во внутренний круг допущены только культисты не ниже ранга души дракона и красные волшебники, которым придётся участвовать в ритуале. Пароль этой зоны: «Тиамат - царица мира». Следующие зоны подпадают под допуск внутреннего круга: 7, 8, 9, 16, 17, 18, 23, 24
- В такие зоны, как 4 (Покои Лорда Клинок), 10 и 11 (Покои лидеров культа и Северина) и 20 (Покои Рат Модара) будут охраняться от всех кроме владельцев этих покоев самым строжайшим образом.

1А, 1В, 1С. СЕВЕРНЫЕ ВХОДЫ

Вход 1А наиболее часто используется из всех входов на северной стороне кратера. Все сокровища, привезенные в Колодец Драконов были пронесены в комнаты 6 и 7 через этот проход. Каждый из этих входов охраняется 3 **драконьих крыльев** [dragonwing], 3 **драконьих когтей** [dragonclaw] и 2 **сторожевых дрейков** [guard drake] (см. приложение А).

Входы 1В и 1С взаимно видны, а вход 1А скрыт от двух других входов за изгибом горы.

2А, 2В, 2С. ВОСТОЧНЫЕ ВХОДЫ

Из всех тоннелей на восточной стороне, часто используется лишь вход 2С. Все пленники, находящиеся в пустах, попали в области 16, 17 и 18 через этот вход. Вход 2А используется редко. Вход 2В используется только культистами, живущими в комнатах 12 и 13.

Каждый из входов 2А и 2В охраняется 1 **драконьим крылом** [dragonwing] и 3 **драконьих когтей** [dragonclaw]. Вход 2С охраняется 1 **драконьим клыком** [dragonfang], 3 **драконьими крыльями** [dragonwing], 5 **драконьими когтями** [dragonclaw] и 3 **сторожевыми дрейками** [guard drake] (см. приложение А).

3. ЗАБЫТЫЙ ВХОД

Культисты не использовали этот вход со времён, когда тоннель обрушился на трёхстороннем перекрёстке шестьдесят лет назад, сделав проход непригодным для использования. Недавно, бурый увальень [umber hulk] случайно прорыл выход в этот тоннель, вновь сделав его пригодным к использованию во всех трёх направлениях. В итоге, этот тоннель предоставляет неохраняемый вход в кратер и пустоты под ним.

Персонаж, который разведывает склоны горы прежде, чем идти в лоб, замечает этот вход, если преуспеет в проверке Интеллекта (Расследование) или Мудрости (Восприятие) Сл 12. Любой осмотр входа показывает, что тоннель используется летучими мышами, но следы активности культа здесь отсутствуют.

Тонкая стена обломков всё ещё стоит в восточном проходе тройного перекрёстка, что даёт повод культистам полагать, что тоннель всё ещё завален. Эта стена может быть аккуратно разобрана, чтобы позволить проходить здесь. Персонажи, находящиеся на трёхстороннем перекрёстке, могут ощущать дуновение воздуха по северному тоннелю, что позволит им предположить, что на севере расположен выход на открытую местность.

4. ПОКОИ НЭЙРГОТА ЛОРДА КЛИНКОВ

Прежде чем Северин получил контроль над Культом Дракона, Колодец Драконов использовался для того, чтобы превращать умирающих драконов в драколичей. **Лорд Клинок Нэйргот** (см. приложение А), являющийся умертвием, управляет этим местом во имя Культа Дракона на протяжении столетий. Множество жизней посвятил он самоотверженному служению культу, но теперь его подвинули в сторону в угоду новому порядку. И хотя его верность остаётся непоколебимой, Нэйргот боится того, что, когда план Северина удастся, Тиамат уничтожит культ, освободивший её.

Так как он является умертвием, Нэйргот не особо нуждается в хоромаш, но присутствие вещей, принадлежавших ему при жизни радует его. Комната выглядит так, будто принадлежала благородному рыцарю, но была покинута столетия назад - всё в ней затянута паутиной и покрыто пылью и налётом грустных воспоминаний.

Проникшие в пустоты персонажи могут наткнуться на Нэйргота где угодно. Используйте его как ролевое столкновение или добавьте его в битву, которая проходит слишком хорошо для персонажей, когда вам будет удобно.

5. НЕЗАНЯТЫЕ ПОКОИ

Каким бы ни было назначение этой опустевшей комнаты во времена драколичей, ныне оно позабыто.

6. ГЛАВНАЯ СОКРОВИЩНИЦА

Удобный проход в это помещение охраняется 1 **драконьим клыком** [dragonfang] (см. приложение А) и 2 **големами из плоти** [flesh golem] под его контролем.

Сокровища, которые были награблены со всего Побережья Мечей, чтобы стать частью *Клада Королевы Драконов*, собраны здесь и то, что видят персонажи, затмевает мечты самых жадных персонажей.

Вы видите золото - горы золота! И самоцветов... и жемчуга... серебряные тарелки и позолоченные зеркала... украшенные мечи и доспехи, достойные королей... корзины, ящики и бочки, заполненные с верхом сокровищами Побережья Мечей, заполняют пещеру, размером с собор, почти в рост гиганта! Узкие проходы извиваются между сверкающими горами, чьи отблески слепят ваши глаза так, будто миллионы сверкающих звёзд, находящихся так близко, что можно до них дотронуться.

Лорд Клинков Нэйргот



По узким проходам между сваленными в кучу сокровищами рыщут 4 **сторожевых дрейка** [guard drake] (см. приложение А). Они привыкли к тому, что в хранилищах нет никого (рядовые культисты сюда не допущены), и немедленно нападают на не званых гостей или присоединяются к бою у входа.

Сокровища в этой пещере невозможно сосчитать. Если персонажи ищут конкретный предмет и у них есть множество времени, то они могут обнаружить то, что ищут. Заклинание «обнаружение магии» [detect magic] блокируется металлом монет, так что только предметы, лежащие на поверхности, могут быть легко обнаружены. Расположите любые обычные [common] или необычные [uncommon] магические предметы по вашему желанию на поверхности, но обнаружение чего-то редкого займёт значительно больше времени и потребует шумного поиска.

7. ВТОРАЯ СОКРОВИЩНИЦА

Предметы искусства, ценные книги, качественные ткани, хрустальные изделия и особенно хрупкие волшебные предметы хранятся здесь, находясь в большей безопасности, чем в зоне 6, аккуратно разложенные по полкам и столам.

8. ДРААКХОРН

По мере того, как персонажи продвигаются по лавовому ходу к комнате, звук Драакхорна становится заметно громче. В 50 футах от входа в область 8 воздух начинает дрожать от этого звука. Любой персонаж в 20 футах от дверей должен преуспеть в проверке Силы Сл 12, чтобы продолжать идти дальше. Провал означает, что персонаж не может продвинуться ни на шаг ближе к области 8.

Для каждого персонажа, входящего в область 8, звук исчезает и наступает тишина - это случается из-за того, что персонаж, входящий в эту комнату временно глохнет и должен пройти спасбросок Телосложения Сл 12. При успехе глухота оканчивается через 2 минуты после того, как Драакхорн затихает. Провал означает, что персонаж остаётся глухим на 1 час после замолкания Драакхорна.

После всего шума и гула, который вы слышали в тоннеле, эта комната кажется неестественно тихой - пока вы не осознаёте, что вы полностью оглохли рядом с ужасным Драакхорном. Вырезанный из массивного рога древнего красного дракона, чёрный от пламени и окованный толстыми кольцами меди, он подвешен на цепях к потолку этой комнаты. Драконьи руны, выгравированные на его поверхности, пылают пурпурным мистическим пламенем.

Воздушный элементаль [air elemental] трубит в рог с помощью своего бесконечного дыхания под охраной *каменного голема* [stone golem]. Если персонажи попытаются помешать воздушному элементалю или сделать что-то с рогом, голем и воздушный элементаль нападут на них.

Драакхорн висит в северной половине этой комнаты основанием в сторону юго-западного угла. Пока рог звучит, существо должно проходить спасбросок Телосложения Сл 15, когда впервые входит или начинает свой ход в 150-футовом конусе перед рогом. При провале спасброска, существо получает урон звуком 27 (6к8) и сбивается с ног. При успехе его, существо получает половину этого урона и остаётся на ногах. Рог нельзя развернуть или направить на какую-то цель.

Если звук рога исчезает более чем на 1 минуту, 1 **душа дракона** [dragonsoul], 1 **драконий клык** [dragonfang] и 4 **драконьих крыла** [dragonwing] приходят сюда, чтобы посмотреть в чём дело. См. приложение А для их статистики.

Не ясно, почему рог нельзя использовать персонажам. Наоборот, следует позволить своим игрокам использовать рог для более драматичного разворота событий. Ниже приводятся примеры такого использования:

- Каменный голем получает уязвимость к урону звуком, а воздушный элементаль может каким-то образом быть взят под контроль. Возможно у одного из высокопоставленных культистов есть кадило контроля воздушных элементалей (см. DMG 167) и с его помощью можно взять под контроль элементаль. Или один из персонажей может, уничтожив элементаль, воспользоваться рогом.
- Не стоит забывать о том, что рог выполнен из рога одного из любовников Тиамат. Это может дать повод для каких-то оглушающих, понижающих защиту или наносящих урон действий. Например, если Тиамат попадает в поле действия рога, она не только получает урон звуком, но и теряет несколько легендарных действий. Это добавит интереса в финальный бой. А вот как персонажи переместят рог на поле боя с Тиамат - это вызов их смекалке.
- С помощью рога можно один раз вызвать себе в подмогу одного дракона. Сила, тип и длительность его присутствия остаётся на ваше усмотрение.

9. КОМНАТА СОВЕЩАНИЙ

В этой, сейчас пустующей комнате, Северин проводит встречи с его внутренним кругом и другими лидерами культа, чтобы обсуждать планы и отдавать приказы. Вдоль длинного стола стоят скамьи и стулья, а у стен стоят несколько небольших письменных столов для секретарей и протоколистов.

10. ПОКОИ ЛИДЕРОВ

Эти хорошо обставленные жилые помещения используются как жильё для наиболее важных Носящих Пурпур, пока они находятся в Колодце Драконов. Ряды кроватей стоят вдоль северной и восточной стен, а у западной стены стоят запирающиеся шкафчики, в которых содержатся повседневные личные вещи жильцов. К тому моменту, как действие в Колодце Драконов достигнет своего апогея, здесь будет пусто.

11. ПОКОИ СЕВЕРИНА

Это личные покои Северина и здесь находятся кровать, сундук, с его повседневными личными вещами, шкаф для роб и регалий, большой письменный стол и подставка из дерева и железа для драконьих масок. Подставка выполнена так, что позволяет выставлять маски как по одной, так и вместе, в качестве *Маски Королевы Драконов*. Объединённая маска в данный момент находится у Северина.

Здесь можно оставить какие-то подсказки по тому, как будет проходить ритуал, и следовательно, как можно ослабить Тиамат. См. «Ослабления Королевы Драконов» ниже.

12. 13. ПОКОИ ВЫСОКОПОСТАВЛЕННЫХ КУЛЬТИСТОВ

Культисты рангами души дракона [dragonsoul] и драконьего клыка [dragonfang], располагающиеся в пустотах, расквартированы здесь. Покои обставлены как бараки, с койками для отдыха и сундуками для хранения личных вещей. С таким большим количеством незнакомцев присутствующих у Колодца Драконов, культисты, использующие эти покои направили сюда 4 **сторожевых дрейков** [guard drake] (см. приложение А), чтобы те охраняли их.

14. ПОЖИТКИ ПЛЕННИКОВ

Личные вещи, отобранные у пленных, сбрасывались в эту комнату. Среди этой груды вещей нельзя найти ничего ценного, но находящимися здесь кинжалами, дротиками и короткими мечами можно вооружить способных сражаться пленников.

15. ПОКОИ КУЛЬТИСТОВ НИЗШИХ РАНГОВ

Культисты, которые охраняют пленных в комнатах 16, 17 и 18 спят здесь. В комнате находятся лишь соломенные матрасы, разложенные по полу, несколько импровизированных столов из досок и бочек, и грубо сколоченные лавки. Когда персонажи входят в комнату, там находятся 3 **драконьих крыла** [dragonwing] и 9 **драконьих когтей** [dragonclaw], которые едят свой паёк перед предстоящей битвой. См. приложение А для статистики культистов.

16. 17. 18. ЗАГОНЫ ПЛЕННИКОВ

Пленные культа содержатся здесь, в тёмных, грязных пещерах, в ожидании времени ритуала и их грядущего жертвоприношения. Две группы охранников, состоящие из 1 **драконьего крыла** [dragonwing], 2 **драконьих когтей** [dragonclaw] и 1 **сторожевого дрейка** [guard drake], патрулируют эти области, пока пленные находятся здесь.

Если персонажи прибывают сюда, когда жертвоприношения уже начались, область 16 уже пуста, за исключением дюжины трупов пленников, которые умерли от голода. Среди трупов прячется полумёртвый от голода пятнадцатилетний юноша человек по имени Стирленг. Он может поведать персонажам, что культисты несколько часов назад начали уводить пленников в сторону кратера, но он не знает ничего более.

Опустошив область 16, конвой, состоящий из 5 **драконьих когтей** [dragonclaws] начал выводить пленных из области 17 в храм. В добавок к этому, **драконий клык** [dragonfang], 5 **драконьих когтей** [dragonclaw] и 2 **сторожевых дрейка** [guard drake] работают неподалёку и прибудут в течение 2 раундов, если поднимется какой-то переполох. Пленные не закованы в цепи или связаны вместе, но большинство из них слишком слабы из-за голода. Десятеро людей **обывателей** [human commoner] могут сражаться вместе с персонажами, если они получают оружие. Персонажи могут сами решать, как использовать их в качестве союзников, но также и должны осознавать, что если они будут отправлены в бой, то быстро погибнут.

19. ЗАГОНЫ ДРЕЙКОВ

Загоны дрейков, патрулирующих лавовые тоннели, располагаются в этом помещении, в котором разит кровью и испорченным мясом. Когда персонажи исследуют эту комнату, в ней присутствуют 4 **сторожевых дрейка** [guard drake] (см. приложение А), которые дерутся за куски мяса, которые лучше пристально не рассматривать. Обглоданные кости гуманоидов разбросаны по комнате вперемежку с пряжками ремней, порванной обувью и окровавленными обрывками одежды.

20. 21. ПОКОИ КРАСНЫХ ВОЛШЕБНИКОВ

Красные Волшебники, чья магия перенесла Храм Тиамат в кратер и кто исполнит ритуал, который призовёт Королеву Драконов в мир, располагаются в этих двух пещерах. Оба помещения шикарно обставлены, но Красные Волшебники держат свои вещи в сундуках, готовые телепортироваться в мгновение ока. Больше и обставленное с ещё большим шиком помещение 20 служит личными покоем Рат Модара. Все Красные Волшебники на данный момент находятся в Храме Тиамат.

22. ПРОВАЛ

Эта часть кратера обрушился под землю несколько веков назад, сформировав больших размеров провал. Единственный представитель Культа Дракона, знающий о том, что эта ветка тоннелей ведёт к провалу - это умертвие, Лорд Клинков Нэйргот (область 4), и он полагает, что тоннель всё ещё завален.

Глубина провала - 30 футов. Склоны крутые, но состоят из вулканических пород, по которым легко можно карабкаться. Драконьи кости покрывают дно ямы на глубину в 5 футов, делая его сложнопроходимой местностью [difficult terrain]. Культисты никогда не приходят к провалу, потому что единственные существа, способные заметить вторженцев - это пролетающие над кратером драконы.

23. СЕВЕРНЫЕ ВЫХОДЫ

Драконьи кости, устилающие ковром кратер, были отодвинуты от этих выходов, чтобы создать просторную, открытую площадь, соединяющую выходы из обоих тоннелей со входом в храм. Эта площадь простирается на 250 футов с востока на запад и имеет 100 футов на север от врат храма и служит ужасающей сценой жертвенной резни во время ритуала. Пленников выталкивают из храма на площадь, где пять драконов (по одному каждого цвета, возрастной категории на ваш выбор) ждут, чтобы растерзать их когтями и клыками.



КАРТА 9-2: ХРАМ ТИАМАТ

Хотя эти выходы обычно не охраняются, во время жертвоприношения пленников, каждый тоннель заблокирован 2 **шипастыми дьяволами** [barbed devil] и 4 **сторожевыми дрейками** [guard drake]. Внимание дьяволов, впрочем, приковано к площади, а не к тоннелям и тому, чем заняты дрейки. Сторожевые дрейки могут заметить приближение персонажей прежде, чем дьяволы, но они нападут только если изверги отдадут такую команду. Потому группа может неожиданно напасть на стражников.

Для персонажей, которые выходят за границы очищенной площади или приближаются со стороны провала, груды костей являются сложнопроходимой местностью [difficult terrain].

24. ВЫХОД ИЗ ХРАМА

Главный лавовый тоннель, ведёт из южных пустот в чёрную капеллу (зона 5) храма Тиамат. Пленники, предназначенные для жертвоприношения, проходят через чёрную капеллу и подходят к выходу из храма, где их выталкивают на площадь перед ним к ожидающим пира драконам. Этот выход не охраняется.

ХРАМ ТИАМАТ

Храм в кратере Колодца Драконов - это тот же храм, который стоит в самом центре царства Тиамат на Авернусе. Ритуал Красных Волшебников перенёс его сюда и привязал его к дну кратера, чтобы он послужил маяком и плацдармом для Королевы Драконов. Главные врата в области 1 (голубая капелла), служат единственным явным входом, но есть ещё проход через лавовый тоннель, который ведёт из подземных пустот, используемых культом в область 5 (чёрная капелла).

Когда начинается ритуал, весь храм фокусируется на действиях культа, с центром на действиях Красных Волшебников, союзных Северину (они используют статистику **мага** [mage]). Души пожертвованных пленников отправляются на Авернус [Avernus], чтобы предоставить достаточную магическую силу, которая сможет позволить открыть проход между Девятью Преисподнями [Nine Hells] и Материальным Планом [Material Plane]. Красные Волшебники после этого станут проводниками для Тиамат, пока Королева Драконов не прорвётся в царство смертных.

ПЛАНИРОВКА ХРАМА

Внутри храм - это одно большое пространство, хотя и поделенное на отдельные, отличающиеся области, не имеет внутренних стен или дополнительных этажей. Пять капелл, расположенных вокруг центрального купола, посвящены каждому из пяти аспектов Тиамат и совпадают с видами цветных драконов. Над купол и пятью капеллами возвышаются отдельные шпили, восходя к святой-святым, расположенной в верхушке центрального шпиля. Уровень 2, приведенный на карте расположен в 50 футах над землёй, а уровень 3 - в 100 футах выше уровня пола. На оба уровня можно добраться только при помощи полёта.

Как только у вас перестает рябить в глазах от хаотичности Храма Тиамат, вы замечаете, что внутри это одно огромное пространство, уходящее далеко ввысь над головами. Пять отдельных капелл отстоят от центрального купола. В расцветке превалирует безжизненный, пепельно-серый цвет, но каждая капелла подсвечивается одним из цветов злых драконов и голов их королевы, пожирательницы мира - синим, зелёным, красным, белым или чёрным.

Красные Волшебники, стоя в каждой из пяти капелл и монотонно распевая, направляют магическую энергию в центральный купол. Там многоцветный вихрь магической энергии поднимается от пола, протягиваясь через весь извивающийся центральный шпиль храма.

Цифры областей на карте соответствуют приведенным в таблице ниже. Там же приведены ключевые НИПы, которые при помощи ритуала доставят Тиамат к Колодцу Драконов.

ЛЕГЕНДА К КАРТЕ ХРАМ ТИАМАТ

№	Название	Кто там находится и что делает во время Ритуала
1	Вход/Синяя капелла	Красный Волшебник проводит ритуал
2	Меньший купол	
3	Белая капелла	Красный Волшебник проводит ритуал
4	Зелёная капелла	Красный Волшебник проводит ритуал
5	Чёрная капелла	Красный Волшебник проводит ритуал; выход из пустот
6	Красная капелла	Рат Модар проводит ритуал
7	Большой купол	Портал, через который Тиамат поднимется из Авернуса
8	Синий шпиль	Красный Волшебник (летает) проводит ритуал
9	Белый шпиль	Красный Волшебник (летает) проводит ритуал
10	Зелёный шпиль	Красный Волшебник (летает) проводит ритуал
11	Чёрный шпиль	Красный Волшебник (летает) проводит ритуал
12	Красный шпиль	Красный Волшебник (летает) проводит ритуал
13	Святая святых	Северин (левитирует) в Маске Королевы Драконов

Любые свободные Говорящие с Драконами, с которыми персонажи ранее контактировали, могут присутствовать в соответствующих капеллах храма по вашему желанию, но их присутствие не обязательно. Те Говорящие с Драконами, которых здесь нет, руководят обороной Колодца Драконов.

ИСПОЛНЕНИЕ РИТУАЛА

Чтобы успешно доставить Тиамат с Девяти Преисподен в мир, Красные Волшебники должны 10 раундов успешно проводить ритуал вызова после того, как персонажи войдут в Храм Тиамат. Каждый раунд, хотя бы 5 Красных Волшебников должны использовать свои действия для исполнения ритуала, чтобы он в этом раунде служил проводником для Тиамат, прорывающейся сквозь планы.

В конце хода Красных Волшебников, если менее чем пятеро из них воспользовались действием для исполнения ритуала, портал, разверзшийся под главным куполом (область 7) содрогается, так как в этом раунде прогресса не было достигнуто. Если менее чем пятеро Красных Волшебников исполняют ритуал 2 раунда подряд, то портал закрывается и счётчик раундов успешно проведенного ритуала сбрасывается на 0.

Маска Королевы Драконов играет ключевую роль в ритуале и Северину нельзя покидать святой-святым. Его заклинание левитации будет длиться всё время ритуала и будет поддерживать его там, даже если он потеряет сознание или будет убит. Северин может защищаться и нападать, пока носит Маску. Ему даже нет необходимости оставаться в живых, чтобы ритуал продолжался, пока его тело с одетой на нём маской остаётся в святой-святым.

По сути, получается, что персонажи, сколько бы не старались не смогут предотвратить появление Тиамат и это как минимум не справедливо! Потому, есть пара вариантов восстановить справедливость для персонажей:

- Проинформировать их о неизбежности появления Тиамат, но возможности её ослабить (см. Помехи для Королевы Драконов ниже), например, с помощью легкой проверки Интеллекта (Магия или Религия).
- Обозначить условия окончательного прерывания ритуала, как-то определить количество прерываний ритуала для этого, количество раундов «неуспеха» ритуала, гибель основных участников, и т.д.

Некоторым особо рьяным персонажам может прийти в голову сигануть самим в портал и встретить Тиамат там! Этот вариант также нельзя выпускать из виду, т.к. это может открыть путь в следующие кампании, связанные с планами.

Ну а встреча с Тиамат вне измерения смертных может повернуться любым боком, какой только придёт в вашу светлую голову. Как вариант, можно устроить битву с ней непосредственно на Авернусе, с участием местного колорита, как на стороне группы, так и против неё.

ВРАГИ И СОЮЗНИКИ

Свераясь с картой счёта, заполненной во время событий эпизода Совет Глубоководья (см. приложение С), вы можете узнать о силах, прибывших на битву с Культom Дракона. Союзы, созданные персонажами во время приключения, являются основой сил, необходимых для того, чтобы остановить культ.

В таблице «Ресурсы в финальной битве» приведены существа и силы, сражающиеся за каждую из сторон. «Ресурсы Фракций» описывают основные возможности союзников, приобретённых во время приключения, но вы можете изменить этот список так, чтобы он лучше подходил вашей кампании.

РАСПРЕДЕЛЯЯ РЕСУРСЫ

Когда вы отметите какие силы будут сражаться с культом, настанет время решить, как они будут действовать. Персонажи являются ключевыми фигурами объединённых сил, выступивших на Колодец Драконов, и их голос весит очень много. А потому, убедитесь, что игроки знают о своей ключевой роли в предстоящем событии.

Простейший подход к распределению - это сопоставление один-к-одному, когда конкретный ресурс нивелирует ресурс культа. Дайте игрокам полное право решать, как сопоставить ресурсы, но при необходимости помогите им советом, если посчитаете нужным подтолкнуть их к особенно эффективному плану. Например, игроки могут решить, что Жентаримские убийцы должны предотвратить жертвоприношения пленников, проникнув в культовый комплекс и выведя пленников на свободу. В этом случае, вы можете напомнить им, что представители Черной Сети являются экспертами-убийцами и могут быть лучшим образом использованы против лидеров культа внутреннего круга Северина, тогда как агенты Арфистов или силы Альянса Лордов могут оказать помощь в тоннелях под кратером.

Некоторые же противопоставления вполне очевидны. Металлические драконы являются естественными противниками для цветных драконов, и эти две силы можно считать занятыми друг другом на всей длительности битвы. Более важно то, что металлические драконы отвлекут цветных от того, чтобы помешать планам персонажей.

РЕСУРСЫ В ФИНАЛЬНОЙ БИТВЕ

Ресурсы Культа

Северин

Рат Модар

Лидеры Культа*

Войска культа

Цветные драконы

Дьяволы

Гиганты

Злые наёмники

Храм Тиамат

Красные Волшебники

Ресурсы Фракций

Орден Перчатки

Изумрудный Анклав

Жентаримские убийцы

Агенты Арфистов

Металлические драконы

Дьяволы

Гиганты

Армия Альянса Лордов

Поднебесный Замок**

Магическое Братство

Маска Королевы Драконов

* Включая любых свободных Говорящих с Драконами, с которыми встречалась группа.

** Если он пережил прошлое приключение и остался под контролем персонажей или был возвращён гигантам.

РЕСУРСЫ КУЛЬТА

Северин. Глава культа остаётся в святой-святых храма (область 13), надев Маску Королевы Драконов, пока Красные Волшебники плетут своё колдовство. Он может сражаться, обороняться или агрессивно, в зависимости от необходимости, а рядовые культисты сражаются до смерти, пока они знают, что Северин жив. См. приложение А для статистики Северина.

Рат Модар. Рат Модар играет ведущую роль в ритуале-проводнике, но любой другой Красный Волшебник может занять его роль. Когда на храм нападают, он передаёт свою часть кому-то другому и возглавляет нападение на персонажей. См. приложение А для статистики Рат Модара.

Лидеры культа. Носящие Пурпур являются уважаемыми лидерами среди других культистов и, сами по себе, весьма могучими бойцами.

Войска культа. Культ Дракона привёл к Колодцу Драконов тысячи бойцов, хорошо вооружённых и полностью верных делу пробуждения Королевы Драконов.

Не стоит забывать о том, что битва - дело непредсказуемое, а игроки могут придумать что-то, чтобы быть в курсе происходящего, если вообще не участвовать в управлении битвой.

Потому, если вы хотите устроить совсем уж эпическое действо или в вашей группе есть любители военной тактики - вы можете составить план битвы.

Считайте каждое столкновение персонажей и каждый раунд битвы с Тиамат поворотным моментом битвы, во время которого некоторые силы могут одержать победу над своим противником и, соответственно, освободиться и помочь где-то ещё. А могут и проиграть, быть разбитыми и бежать, оставив без поддержки другие силы союза.

Не мудрствуйте с механикой битвы - один оппозитный бросок на каждую пару противоборствующих сторон. Если одной из сторон помогают или она успешно применяет (с подачи игроков) какую-то тактику, она получает преимущество на этот бросок преимущество. Если разница результатов превышает 10, выбросившая меньше сторона повержена и пропадает с поля боя (разбегаясь в рассыпную). В противном случае, силы продолжают сражаться до следующего столкновения поворотного момента.

Для удобства можете отслеживать состояние дел на отдельном листке или карте.

В ряд ли битва закончится до того, как Тиамат будет повержена, но если всё же так случилось (например, из-за смекалки игроков и предложенной ими тактики), то персонажи в последующих столкновениях и/или раундах получают определённые выгоды. Примеры помощи:

- Дополнительное ослабление Тиамат
- Повышение урона
- Лечение / Воскрешение

Цветные драконы. Точное число цветных драконов, присутствующих у Колодца Драконов оставлено на ваше усмотрение и может колебаться от дюжины до сотни и даже более того.

Дьяволы. Дьяволы, сражающиеся на стороне культа, были призваны Красными Волшебниками и служат своим извергским хозяевам, которые верны делу освобождения Тиамат с Авернуса.

Гиганты. Гиганты, сражающихся за культ, верят, что возвращение Тиамат неизбежно, но они озлобленные и плохо сотрудничают. Они будут сражаться, если увидят легко доступную победу, но отступят, как только почувствуют возможность поражения.

Злые наёмники. Наёмные отряды формируют костяк армии культа. Лучше подготовленные, чем культисты, они способны противостоять лучшим воинам Фаэруна.

Храм Тиамат. Храм является необходимым атрибутом места проведения ритуала. Нанесение ему урона может помочь ослабить Тиамат, если ритуал удастся.

Красные Волшебники. Красные Волшебники, не участвующие в ритуале, действуют совместно с наёмниками и войсками культистов, предоставляя дополнительную огневую мощь.

Маска Королевы Драконов. Магия маски является центром успеха ритуала. Если ею завладеют или разрушат, ритуал провалится, но Северин использует все силы маски, что сохранить её у себя.

РЕСУРСЫ ФРАКЦИЙ

Орден Перчатки. Войска Ордена Перчатки одни из самых крепких, наиболее стойких солдат Побережья Мечей. Помимо того, что они сами являются таковыми, они вдохновляют и прочие войска крепится.

Изумрудный Анклав. Друиды и следопыты Изумрудного Анклава ответили на призыв, приведя с собой союзников с гор и лесов Побережья Мечей - трэантов и грифонов.

Жентаримские Убийцы. Эти скрытные убийцы выслеживают и убивают вражеских лидеров и посылных. Хотя лишь горстка жентов присоединилась к сражению, они могут парализовать вражеский отряд в решающий момент или предотвратить доставку важного приказа по назначению.

Агенты Арфистов. Перехват разведанных во время битвы - это специализация Арфистов и они предоставляют ключевую информацию о планах и назначениях культа. В добавок, лучники, пехота и заклинатели Арфистов могут невероятно сильно повлиять на исход сражения.

Металлические драконы. Цветные драконы превосходят числом своих металлических собратьев. Но металлические драконы лучше сотрудничают, чем злые драконы, а значит и сильнее влияют на сражение.

Дьяволы. Некоторые могучие дьяволы не желают, чтобы Тиамат вырвалась на Фаэрун, зная, что их собственные силы будут обделены в мире, которым более не правят гуманоиды. Посланники Девяти Преисподен свирепые бойцы, но их присутствие в битве беспокоит и солдат союза.

Гиганты. Если фракции Глубоководья заключат союз с гигантами, они будут рады по квитаться с цветными драконами. Впрочем, проблемы могут возникнуть, при их встрече с металлическими драконами, если обоим этим фракциям не будут даны задания одинаковой важности, которые будут держать их порознь.

Армия Альянса Лордов. Собранные воедино войска отдельных членов Альянса Лордов уступают в бою только войскам Ордена Перчатки, но значительно превосходят всех по численности. Они служат костяком нападающей силы.

Поднебесный Замок. Если он доступен, летающий замок может стать серьёзным подспорьем в битве. Замок будет подвергаться нападениям как только он появится в небе над Колодцем Драконов, отвлекая этих мощных бойцов от защиты кратера.

Магическое Братство. Члены Магического Братства по силам могут сравниться с Красными Волшебниками, сражающимися за культ. Но заклинатели Братства не слушают приказов, которые исходят не от могучих колдунов - которые с большой долей вероятности должны являться членами Магического Братства.

ПОМЕХИ ДЛЯ КОРОЛЕВЫ ДРАКОНОВ

Процесс призыва Тиамат включает в себя четыре ключевых компонента - сокровища, накопленные культом, *Маску Королевы Драконов*, жертвоприношения пленных и ритуал, который является кульминацией безумных планов Северина. Падение или захват Поднебесного Замка и без того отсрочило исполнение цели культа по сбору подходящего клада для Королевы Драконов, что придало значимости трём другим этапам процесса.

Маска, жертвоприношение и ритуал могут стать целью персонажей. В этом случае это может прекратить ритуал и предотвратить появление Тиамат. Даже если героям не удастся устранить угрозу до того, как она появится - нарушение любой из частей процесса ритуала ослабит Королеву Драконов.

ВСТРЕЧА С ТИАМАТ

Когда силы добра будут распределены и начнётся битва, персонажам выпадет наиболее важная цель - нападение на Храм Тиамат. Пути через пещеры под кратером предоставляют несколько вариантов проникновения в храм.

Будут ли персонажи сражаться с Тиамат напрямую или же им удастся прервать ритуал призыва, зависит от их действий во время финальной битвы. Но когда персонажи видят, как головы Тиамат прорываются сквозь портал Красных Волшебников, они должны осознать, что им предстоит встретиться не с обычным монстром. Как должно быть видно из её статистики в приложении А, **Тиамат** является богом. Если она выйдет из портала в полных силах, она легко сможет уничтожить несколько групп 15 уровня. Огромная битва против Тиамат, пока её храм рассыпается на прах и кости, может быть отлично запоминающимся моментом для окончания кампании - но персонажи могут не пережить этого и остаться лишь воспоминаниями.

Во время битвы в храме, прочтите следующий текст, если пятеро или более Красных Волшебников успешно сконцентрировались на ритуале 10 раундов.

Магический вихрь, заполняющий центральный купол храма, внезапно раскалывается от удара молнии. Колоссальные головы пяти драконов начинают прорываться и выгрызать себе путь сквозь опоясанную рунами огненную яму в центре. Тиамат, Королева Драконов, вот-вот вырвется в мир воплоти из своего заточения на Девяти Преисподнях!

ПОЯВЛЕНИЕ ТИАМАТ

Головы Тиамат появляются в бою начиная со второго раунда после завершения ритуала в следующем порядке: белая, чёрная, зелёная, синяя и красная. Её красная голова возвещает полное появление Королевы Драконов в шестом раунде после завершения ритуала. До того раунда, Тиамат может использовать только атаки укусом и оружие дыхания. Это даёт персонажам последний шанс, чтобы ослабить Королеву Драконов прежде её окончательного появления.

Как только Тиамат окончательно появляется, она тратит столько раундов, сколько требуется, чтобы с хохотом поглотить своих незадачливых служителей, по пять за раз - Рат Модара, любых оставшихся Красных Волшебников и Северина (или его труп, если на тот всё ещё надета *Маска Королевы Драконов*). В дальнейших раундах, она оборачивает свой гнев на героев.

ОСЛАБЛЕНИЯ КОРОЛЕВЫ ДРАКОНОВ

Действия, которые предпринимали герои, прежде чем началась финальная битва могут ослабить мощь Тиамат при её появлении. Сделайте пометку, если что-либо из нижеприведенного имело место:

- Счётчик раундов, во время которых ритуал успешно проводился, обнулён из-за того, что ритуал прерывали во время двух последовательных раундов.
- Маска Королевы Драконов уничтожена или снята с тела Северина и вынесена из святого святых храма (зона 13).
- Персонажи обладают какой-либо из драконьих масок или иным способом предотвращают участие одной или более маски в ритуале. (Маска Чёрного Дракона может быть добыта персонажами во время прошлого приключения.)
- Сильный урон был нанесен Храму Тиамат, такой, например, как от заклинания землетрясение [earthquake].
- Жертвоприношения пленников перед храмом были остановлены. Это могло быть достигнуто прежде нападением драконов или прекращением потока пленников в эту зону.

Когда одно из вышеперечисленного происходит, следующие штрафы накладываются на Тиамат, в следующем порядке:

- Урон от атак и оружия дыхания Тиамат снижается на 15, а хиты уменьшаются на 75.
- Тиамат теряет черту Регенерация, её хиты уменьшаются на 75, а её иммунитет к урону от дробящего, рубящего и колющего не магического оружия становится сопротивлением.
- Тиамат теряет черту Ограниченный Иммунитет к Магии и её хиты уменьшаются на 75.
- Тиамат получает штраф -5 на броски атак, сложность спасбросков и к КД, а её хиты уменьшаются на 75.
- Тиамат может предпринимать лишь три легендарных действия и её хиты уменьшаются на 75.

Если вы считаете, что ваша группа способна снести Тиамат (в её стандартной сборке) за пару раундов, то вам стоит либо увеличить ей хиты (есть предложение, аж на 400), либо уменьшить/убрать понижения хитов, либо всё разом.

Также можно оставить все её показатели как есть, но сделать так, чтобы она смогла получать урон только при определённых условиях. Например, только после того как она сожрёт все маски драконов. Или для того, чтобы она окончательно сдохла (хиты упали из 1 в 0), один из группы, предварительно получив благословление богов, должен принести себя в жертву, чтобы донести гнев богов до «адресата».

Если все штрафы, приведенные выше успешно применены, показатель опасности Тиамат снижается до 18 - что всё ещё представляет смертельную угрозу для персонажей 15го уровня. Без всех пяти ослаблений, у персонажей очень мало шансов пережить битву против Королевы Драконов, и ещё меньше - победить в ней.

Изгнание Тиамат. Если персонажи опускают хиты Тиамат до 0 срабатывает её черта Развоплощение. Портал схлопывается, а визжащая Королева Драконов распадается и затягивается назад на Авернус. Она будет оставаться там, пока кто-нибудь вновь не воссоздаст условия ритуала и не попытается освободить её.

Безрассудная игра и Высокие ставки. Кроме указанного выше, Тиамат не должна быть ослаблена в интересах честности схватки. Представление Королевы Драконов чем-либо меньшим, нежели божество, рушит всё приключение. Персонажи, которые связываются с Тиамат должны знать, что они сражаются в главной битве своей жизни.

Личное выживание не должно быть важно в схватке против Тиамат, а герои подчас умирают во имя великого добра. Впрочем, павших персонажей могут воскресить, если Тиамат будет повержена. Ну а если она не будет повержена, смерть становится не самым худшим вариантом.

ПОБЕДА ИЛИ ПОРАЖЕНИЕ

Судьба мира полностью зависит от исхода финальной битвы. Последствия от победы или поражения союзников ощутит весь Фаэрун.

УЖАС ПОРАЖЕНИЯ

Победа Кульга Дракона в этом приключении является реальной возможностью и будет катастрофой для всего Фаэруна. С возвышением Тиамат, эпоха смертных подойдёт к концу и настанет эпоха драконов. Народы и королевства падут, цивилизация погрузится в кровавый морок войны и восторжествует хаос.

Ни один из смертных агентов Королевы Драконов не получит ожидаемой награды. Красные Волшебники, освободившие её, будут поглощены или рассеяны, и станут преследоваться силами Сзасса Тэма. Культистов, которые подготовили возвращение Тиамат, ждёт не более завидная участь, ведь Королеве Драконов не важно, на каких смертных охотиться, кого пожирать и поработать. Великое царствование драконов, которое грезил провозгласить Северин и встать у его трона, станет жестоким миром, где злые драконы повелевают всем.

Такие тёмные времена, впрочем, не обязательно означают конец вашей кампании. Персонажи проиграли в важной битве, но они могут выжить, чтобы продолжать войну. Их новой целью должен стать поиск способа изгнать или уничтожить Тиамат, и тем самым вновь вернуть покой в этот мир.

ПОСЛЕДСТВИЯ ПОБЕДЫ

Угроза Тиамат минует если она будет изгнана назад на Девять Преисподен, но последствия победы могут создать новые вызовы для персонажей. Среди них, помощь сотням пленных, остающихся в Колодце Драконов. Поражение Северина всё ещё оставляет сотни не найденных культистов по всему миру, жаждущих власти и отмщения в свете недавнего поражения.

Более того, огромные сокровища со всего Побережья Мечей всё ещё находятся в Колодце Драконов. Кроме разборок с мстительными культистами, персонажам возможно придётся принять ведущую роль в возврате сокровищ их законным владельцам, по ходу дела разбираясь с мошенниками, ворами и охотниками за сокровищами, которые теперь захотят поживиться на том, что внезапно стало богатейшим подземельем Фаэруна.

Их прежних союзников кульга, мстительные драконы рассеиваются по своим логовам, но лишь после того, как они попытаются завладеть частью сокровищ или бочонков с золотом и самоцветами из клада, собранного кульгом. Разъярённые и оставшиеся без королев, цветные драконы могут приняться сеять разрушения, коих Фаэрун не видывал столетиями.

Даже победив, армии добра заплатили страшную цену в этой битве против Тиамат. В добавок к солдатам, пали и многие представители благородных домов и правители регионов. Впрочем, ситуация не столь утрюма. Выдающиеся образцы щедрости и сотрудничества станут маяками во тьме, но ни одному из них не сравниться с легендой этих героев. Из поколения в поколение народ будет взирать на дела и жертвы их, искать вдохновения у них, когда будут отстраивать всё вновь и ждать доброго будущего.

Приложение А: Монстры

ДРАКОНИЙ КЛЫК [DRAGONFANG]

Средний гуманоид (человек), нейтрально-злой

Класс доспеха 15 (клёпанный кожаный доспех)

Хиты 78 (12к8+24)

Скорость 30 фт.

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

Спасброски Мдр +3

Навыки Обман +4, Скрытность +5

Соппротивление к урону одно из следующих: кислота, холод, огонь, электричество или яд

Чувства пассивное Восприятие 11

Языки Общий, Драконий

Опасность 5 (1800 опыта)

Драконий фанатик. Драконий клык проходит спасброски против испуга и очарования с преимуществом. Пока драконий клык видит дружелюбного дракона или представителя Культа Дракона более высокого ранга, он игнорирует эффекты состояний «испуганный» и «очарованный».

Преимущество Фанатика. Один раз за раунд, если драконий клык проводит атаку оружием с преимуществом на броски атаки и попадает ею, он наносит дополнительный урон 10 (3к6).

Ограниченный полёт. Драконий клык может бонусным действием получить скорость полёта 30 футов до конца своего хода.

Тактика стаи. Драконий клык получает преимущество на броски атаки против существ, если хотя бы один из союзников драконьего когтя находится в пределах 5 футов от цели атаки и боеспособен.

Действия

Мультиатака. Драконий клык совершает две атаки ятаганом.

Короткий меч. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 6 (1к6+3) плюс урон того же типа, что и сопротивление к урону 7 (2к6).

Шар драконьего дыхания (2/день). Дальнебойная атака заклинанием: +5 к попаданию, дистанция 90 фт., одна цель. Попадание: урон того же типа, что и сопротивление к урону 22 (5к8).

ДРАКОНИЙ КОГОТЬ [DRAGONCLAW]

Средний гуманоид (человек), нейтрально-злой

Класс доспеха 14 (кожаный доспех)

Хиты 16 (3к8+3)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
9 (-1)	16 (+3)	13 (+1)	11 (+0)	10 (+0)	12 (+1)

Спасброски Мдр +2

Навыки Обман +3, Скрытность +5

Чувства пассивное Восприятие 10

Языки Общий, Драконий

Опасность 1 (200 опыта)

Драконий фанатик. Драконий коготь проходит спасброски против испуга и очарования с преимуществом. Пока драконий коготь видит дружелюбного дракона или представителя Культа Дракона более высокого ранга, он игнорирует эффекты состояний «испуганный» и «очарованный».

Преимущество Фанатика. Один раз за раунд, если драконий коготь проводит атаку оружием с преимуществом на броски атаки и попадает ею, он наносит дополнительный урон 7 (2к6).

Тактика стаи. Драконий коготь получает преимущество на броски атаки против существ, если хотя бы один из союзников драконьего когтя находится в пределах 5 футов от цели атаки и боеспособен.

Действия

Мультиатака. Драконий коготь совершает две атаки ятаганом.

Ятаган. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: рубящий урон 6 (1к6+3).

ДРАКОНЫЕ КРЫЛО [DRAGONWING]

Средний гуманоид (человек), нейтрально-злой

Класс доспеха 14 (кожаный доспех)

Хиты 33 (6к8+6)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
11 (+0)	16 (+3)	13 (+1)	11 (+0)	10 (+0)	13 (+1)

Спасброски Мдр +2

Навыки Обман +3, Скрытность +5

Соппротивление к урону одно из следующих: кислота, холод, огонь, электричество или яд

Чувства пассивное Восприятие 10

Языки Общий, Драконий

Опасность 2 (450 опыта)

Драконий фанатик. Драконье крыло проходит спасброски против испуга и очарования с преимуществом. Пока драконье крыло видит дружелюбного дракона или представителя Культа Дракона более высокого ранга, он игнорирует эффекты состояний «испуганный» и «очарованный».

Преимущество Фанатика. Один раз за раунд, если драконье крыло проводит атаку оружием с преимуществом на броски атаки и попадает ею, он наносит дополнительный урон 7 (2к6).

Тактика стаи. Драконье крыло получает преимущество на броски атаки против существ, если хотя бы один из союзников драконьего крыла находится в пределах 5 футов от цели атаки и боеспособен.

Действия

Мультиатака. Драконье крыло совершает две атаки ятаганом.

Ятаган. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: рубящий урон 6 (1к6+3) плюс урон того же типа, что и сопротивление к урону 3 (1к6).

Душа Дракона [DRAGONSOUL]

Средний гуманоид (человек), нейтрально-злой

Класс доспеха 16 (клёпаный кожаный доспех)

Хиты 110 (17к8+34)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
11 (+0)	18 (+4)	14 (+2)	13 (+1)	12 (+1)	16 (+3)

Спасброски Мдр +4

Навыки Обман +6, Скрытность +7

Сопrotивление к урону одно из следующих: кислота, холод, огонь, электричество или яд

Чувства пассивное Восприятие 11

Языки Общий, Драконий, Инфернальный

Опасность 7 (2900 опыта)

Драконий фанатик. Душа дракона проходит спасброски против испуга и очарования с преимуществом. Пока душа дракона видит дружелюбного дракона или представителя Культа Дракона более высокого ранга, он игнорирует эффекты состояний «испуганный» и «очарованный».

Преимущество Фанатика. Один раз за раунд, если душа дракона проводит атаку оружием с преимуществом на броски атаки и попадает ею, он наносит дополнительный урон 10 (3к6).

Ограниченный полёт. Душа дракона может бонусным действием получить скорость полёта 30 футов до конца своего хода.

Тактика стаи. Душа дракона получает преимущество на броски атаки против существ, если хотя бы один из союзников души дракона находится в пределах 5 футов от цели атаки и боеспособен.

Действия

Мультиатака. Душа дракона совершает две атаки ятаганом.

Короткий меч. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 6 (1к6+3) плюс урон того же типа, что и сопротивление к урону 10 (3к6).

Шар драконьего дыхания (3/день). Дальнебойная атака заклинанием: +5 к попаданию, дистанция 90 фт., одна цель. Попадание: урон того же типа, что и сопротивление к урону 27 (6к8).

Ледяная жаба [ICE TOAD]

Средний монстр, нейтральный

Класс доспеха 12 (природный доспех)

Хиты 32 (5к8+10)

Скорость 30 фт., плавание 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13 (+1)	10 (+0)	14 (+2)	8 (-1)	10 (+0)	6 (-2)

Навыки Восприятие +2

Иммунитет к урону холодом

Чувства Тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 12

Языки Язык ледяных жаб

Опасность 1 (200 опыта)

Амфибия. Жаба может дышать как под так и над водой.

Морозная аура. Любое существо, начинающее ход в 5 футах от жабы получает урон холодом 4 (1к6).

Прыжок с места. Жаба может совершить прыжок в длину на расстояние до 20 футов и на расстояние до 10 футов в высоту без разбега.

Действия

Укус. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 5 (1к8+1) плюс урон холодом 4 (1к8). Если цель - существо Среднего или меньшего размера, оно становится схваченным (Сл побега 11). Пока жаба удерживает цель, она не может укусить кого-то другого.

Неронвейн [NERONVAIN]

Средний гуманоид (эльф), нейтрально-злой

Класс доспеха 17

Хиты 117 (18к8+36)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
8 (-1)	17 (+3)	15 (+2)	16 (+3)	13 (+1)	18 (+4)

Спасброски Тел +6, Мдр +5

Навыки Магия +7, Восприятие +5

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состояниям очарован, испуган, отравлен

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 15

Языки Общий, Драконий, Эльфийский, Инфернальный

Опасность 9 (5000 опыта)

Драконье величие. Неронвейн добавляет свой модификатор Харизмы к КД (включено в статистику).

Наследие фей. Неронвейна невозможно магически усыпить.

Действия

Мультиатака. Неронвейн совершает две атаки, либо своим коротким мечом, либо мистической стрелой.

Короткий меч. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 6 (1к6+3) плюс урон ядом 13 (3к8).

Мистическая стрела. Дальнебойная атака заклинанием: +7 к попаданию, дистанция 120 фт., одна цель. Попадание: урон силовым полем 11 (2к10) плюс урон ядом 9 (2к8).

Ядовитое облако (2 / день). Ядовитый газ заполняет сферу радиусом 20-футов с центром в точке в пределах 50 футов от Неронвейна, которую он может видеть. Газ распространяется за углы и держится до начала следующего хода Неронвейна. Каждое существо, начинающее свой ход в сфере газа должно преуспеть в спасброске Телосложения Сл 16 или стать отравленным на 1 минуту. Существо может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, при успехе снимая с себя этот эффект.

Нэйргот Лорд Клинков

[NAERGOTH BLADELORD]

Средняя нежить, нейтрально-злой

Класс доспеха 18 (латы)

Хиты 135 (18к8+54)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
20 (+5)	12 (+1)	16 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	16 (+3)

Спасброски Лов +5, Мдр +6

Навыки Восприятие +6, Скрытность +5

Сопrotивление к урону некротический; дробящее, колющее, режущее от не магического или не посеребрённого оружия

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состояниям истощение, отравление

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 16

Языки Всеобщий, Драконий

Опасность 11 (7200 опыта)

Чувствительность к солнечному свету. Находясь на солнечном свете, Нэйргот получает помеху на броски атак и проверки Мудрости (Восприятие), которые основываются на зрении.

Действия

Мультиатака. Нэйргот совершает три атаки длинным мечом или две атаки из длинного лука. Он может использовать свое Вытягивание жизни вместо одной из атак длинным мечом.

Вытягивание жизни. Рукопашная атака оружием: +9 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: некротический урон 20 (5к6+3). Цель должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл 15 или её максимум хитов уменьшается на величину нанесенного урона. Это уменьшение заканчивается после продолжительного отдыха у цели. Цель умирает, если этот эффект уменьшает её максимум хитов до 0.

Гуманоид, убитый этой атакой, оживает под контролем Нэйргота как зомби после 24 часов, если только его не вернули к жизни или его тело уничтожено. Нэйргот способен контролировать одновременно не больше двенадцати зомби.

Длинный меч. Рукопашная атака оружием: +9 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: рубящий урон 9 (1к8+5) или рубящий урон 10 (1к10+5), если используется двумя руками.

Длинный Лук. Дальнебойная атака оружием: +5 к попаданию, дистанция 150/600 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 5 (1к8+1) плюс некротический урон 10 (3к6).

Рат Модар [RATH MODAR]

Средний гуманоид (человек), законопослушно-злой

Класс доспеха 13 (16 с доспехом мага)

Хиты 71 (11к8+22)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
11 (+0)	16 (+3)	14 (+2)	18 (+4)	14 (+2)	10 (+0)

Спасброски Инт +7, Мдр +5

Навыки Магия +7, Обман +3, Проницательность +5, Скрытность +6

Чувства пассивное Восприятие 12

Языки Общий, Драконий, Инфернальный, Первичный, Тэйский

Опасность 6 (2300 опыта)

Специальное снаряжение. У Рат есть *посох огня* [staff of fire] и свитки *переносящей двери* [dimension door], *падения пёрышком* [feather fall] и *огненного шара* [fireball].

Колдовство. Рат является заклинателем 11го уровня. Его способность к заклинаниям основана на Интеллекте (Сл спасброска от заклинаний 15, +7 к атакам заклинаниями). Рат обладает следующими заготовленными заклинаниями волшебника:

Заговоры (по желанию): *огненный снаряд*, *малая иллюзия*, *фокусы*, *электрошок* [fire bolt, minor illusion, prestidigitation, shocking grasp]
1го уровня (4 ячейки): *цветной шарик*, *сверкающие брызги*, *доспехи мага*, *волшебная стрела* [chromatic orb, color spray, mage armor, magic missile]

2го уровня (3 ячейки): *обнаружение мыслей*, *отражения*, *воображаемая сила* [detect thoughts, mirror image, phantasmal force]

3го уровня (3 ячейки): *контрзаклинание*, *огненный шар*, *образ* [counterspell, fireball, major image]

4го уровня (3 ячейки): *смятение*, *высшая невидимость* [confusion, greater invisibility]

5го уровня (2 ячейка): *притворство*, *притворство* [mislead, seeming]

6го уровня (1 ячейка): *сфера неуязвимости* [globe of invulnerability]

Действия

Посох. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: дробящий урон 4 (1к8).

Реакции

Иллюзорный двойник (Перезарядка когда Рат совершает краткий или длительный отдых). Когда существо, которое видит Рат, атакует его, он может подставить под удар иллюзорного двойника себя. Эта атака автоматически проваливается, а двойник после неё немедленно исчезает раскрывая обман.

СЕВЕРИН [SEVERIN]

Средний гуманоид (человек), нейтрально-злой

Класс доспеха 16

Хиты 150 (20к8+60)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	13 (+1)	16 (+3)	17 (+3)	12 (+1)	20 (+5)

Спасброски Лов +5, Мдр +5

Навыки Магия +7, Религия +7

Иммунитет к урону* огонь

Соппротивление к урону* кислотой, холодом, электричеством, ядом; дробящее, колющее, режущее от не магического оружия

Иммунитет к состояниям* очарован, испуган, отравлен

Чувства тёмное зрение 60 фт.*, пассивное Восприятие 11

Языки Общий, Драконий, Инфернальный

Опасность 11 (7200 опыта)

* Северин обладает этими особенностями пока носит *Маску Королевы Драконов*.

Специальное снаряжение. Северин обладает *Маской Королевы Драконов*.

Драконье величие. Северин добавляет свой модификатор Харизмы к КД (включено в статистику).

Поджечь врага. Если Северин наносит урон огнём существу, пока на нём надета Маска Королевы Драконов, цель загорается. В начале каждого хода цели, она получает урон огнём 5 (1к10). Существо в досягаемости может потратить действие, чтобы потушить цель.

Легендарное сопротивление (5/день). Если Северин носит Маску Королевы Драконов и проваливает спасбросок, он может выбрать преуспеть в нём вместо этого.

Действия

Обжигающее касание. Рукопашная атака заклинанием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: урон огнём 18 (4к8).

Горящий шар. Дальнобойная атака заклинанием: +5 к попаданию, дистанция 90 фт., одна цель. Попадание: урон огнём 40 (9к8).

Палящий взрыв. Северин выбирает точку, которую может видеть, в пределах 60 футов. Каждое существо в 5 футах от этой точки должно пройти спасбросок Ловкости Сл 17. При неудаче, оно получит урон огнём 18 (4к8), а при успехе - лишь половину этого урона.

Легендарные действия

Северин может предпринимать 3 легендарных действий, пока носит *Маску Королевы Драконов* выбирая из вариантов ниже. Лишь одно легендарное действие может быть использовано за раз и лишь в конце хода другого существа. Северин восполняет потраченные легендарные действия в начале своего хода.

Атака. Северин проводит одну атаку.

Огненный телепорт (стоит 2 действия). Северин, вместе с предметами, надетыми на нём и теми, что у него в руках, телепортируется на расстояние до 60 футов в не занятую клетку, которую он может видеть. Каждое существо в пределах 5 футов от него, до того как он телепортируется, получает урон огнём 5 (1к10).

Адские цепи (стоит 3 действия). Северин выбирает целью одно существо, которое видит, в пределах 30 футов от него. Цель опутывают магические цепи из огня. Цель считается опутанной. Опутанная цель получает урон огнём 21 (6к6) в начале каждого своего хода. В конце хода, цель может пройти спасбросок Силы Сл 17, чтобы, при его успехе, завершить этот эффект на себе.

Псевдодракон Нелвик

Нелвик - это нейтрально злой псевдодракон, компаньон Северина. Псевдодракон никогда далеко не отходит от своего хозяина. Во время ритуала вызова Тиамат, он скрывается на уступе в центральном шпиле храма Королевы Драконов. Если Северин будет убит, Нелвик пытается подружиться с убийцами Северина, ожидая возможности свершить месть.

СТОРОЖЕВОЙ ДРЕЙК [GUARD DRAKE]

Средний дракон, без мировоззрения

Класс доспеха 14 (природный доспех)

Хиты 52 (7к8+21)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	11 (+0)	16 (+3)	4 (-3)	10 (+0)	7 (-2)

Навыки Восприятие +2

Соппротивление урону электричество

Чувства Тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 12

Языки понимает Драконий, но не может говорить

Опасность 2 (450 опыта)

Действия

Мультиатака. Дрейк совершает две атаки: одну - укусом и одну - хвостом.

Укус. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 7 (1к8+3).

Хвост. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: дробящий урон 6 (1к6+3).

ТИАМАТ [ТИАМАТ]

Громадный изверг, хаотично злая

Класс доспеха 25 (природный доспех)

Хиты 615 (30к20+300)

Скорость 60 фт., полёт 120 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
30(+10)	10(+0)	30(+10)	26(+8)	26(+8)	28(+9)

Спасброски Сил +19, Лов +9, Мдр +17

Навыки Магия +17, Восприятие +26, Религия +17

Иммунитет к урону кислотой, холодом, огнём, электричеством, ядом; дробящее, колющее, режущее от не магического оружия

Иммунитет к состояниям ослеплён, очарован, оглох, испуган, отравлен, ошеломлён

Чувства тёмное зрение 240 фт., истинное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 36

Языки Общий, Драконий, Инфернальный

Опасность 30 (155000 опыта)

Развоплощение. Когда хиты Тиамат опускаются до 0 или она должна умереть, её тело уничтожается, но сущность отправляется назад в её домен в Девяти Преисподних и она вновь на некоторое время теряет способность принять физическую форму.

Врождённое колдовство (3/день). Тиамат может творить божественное слово [divine word] (Сл спасброска от заклинания 26). Её колдовство основано на Харизме.

Легендарное сопротивление (5/день). Если Тиамат проваливает спасбросок, она может выбрать преуспеть в нём вместо этого.

Ограниченный иммунитет к магии. Тиамат обладает иммунитетом к заклинаниям уровня 6 или ниже, если только она не захочет стать подверженной таковым. Она также получает преимущество на спасброски против других заклинаний и магических эффектов.

Магическое оружие. Атаки оружием Тиамат считаются магическими.

Несколько голов. Тиамат может предпринимать реакцию каждый ход, нежели одну за раунд. Она также получает преимущество на спасброски против потери сознания. Если она проваливает спасбросок против ошеломления, она тратит впустую одно не потраченное легендарное действие.

Регенерация. Тиамат восстанавливает 30 хитов в начале своего хода.

Действия

Мультиатака. Тиамат может использовать своё Пугающее Присутствие. После этого она совершает три атаки: две когтями и одну хвостом.

Коготь. Рукопашная атака оружием: +19 к попаданию, досягаемость 15 фт., одна цель. Попадание: рубящий урон 24 (4к6+10).

Хвост. Рукопашная атака оружием: +19 к попаданию, досягаемость 25 фт., одна цель. Попадание: колющий урон 28 (4к8+10).

Пугающее Присутствие. Каждое существо по выбору Тиамат в пределах 240 футов от него и осознающее происходящее должно преуспеть в спасброске Мудрости Сл 26 или стать испуганным на 1 минуту. Существо может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, при успехе завершая этот эффект для себя. Если существо преуспело в спасброске или эффект завершился, это существо免疫но к Пугающему Присутствию Тиамат на следующие 24 часа.

Легендарные действия

Тиамат может предпринимать 5 легендарных действий, выбирая из вариантов ниже. Лишь одно легендарное действие может быть использовано за раз и лишь в конце хода другого существа. Тиамат восполняет потраченные легендарные действия в начале своего хода.

Варианты легендарных действий Тиамат связаны с пятью её драконьими головами (укус и оружие дыхания каждой). Как только Тиамат выполняет легендарное действие одной из голов, до начала своего следующего хода она не может предпринимать ещё одно действие, связанное с этой же головой.

Укус. Рукопашная атака оружием: +19 к попаданию, досягаемость 20 фт., одна цель. Попадание: рубящий урон 32 (4к10+10) плюс (головой чёрного дракона) урон кислотой, (головой синего дракона) урон электричеством, (головой зелёного дракона) урон ядом, (головой красного дракона) урон огнём или (головой белого дракона) урон холодом 14 (4к6).

Голова чёрного дракона: Кислотное дыхание (стоит 2 действия). Тиамат выдыхает линию кислоты длиной 120 футов и шириной 10 футов. Каждое существо на этой линии должно пройти спасбросок Ловкости Сл 27. При неудаче оно получит урон кислотой 67 (15к8), а при успехе - лишь половину этого урона.

Голова синего дракона: Электрическое дыхание (стоит 2 действия). Тиамат выдыхает молнию длиной 120 футов и шириной 10 футов. Каждое существо на этой линии должно пройти спасбросок Ловкости Сл 27. При неудаче оно получит урон электричеством 88 (16к10), а при успехе - лишь половину этого урона.

Голова зелёного дракона: Ядовитое дыхание (стоит 2 действия). Тиамат выдыхает 90-футовый конус ядовитого газа. Каждое существо в этой области должно пройти спасбросок Телосложения Сл 27. При неудаче оно получит урон ядом 77 (22к6), а при успехе - лишь половину этого урона.

Голова красного дракона: Огненное дыхание (стоит 2 действия). Тиамат выдыхает 90-футовый конус огня. Каждое существо в этой области должно пройти спасбросок Ловкости Сл 27. При неудаче оно получит урон огнём 91 (26к6), а при успехе - лишь половину этого урона.

Голова белого дракона: Ледяное дыхание (стоит 2 действия). Тиамат выдыхает 90-футовый конус ледяного воздуха. Каждое существо в этой области должно пройти спасбросок Ловкости Сл 27. При неудаче оно получит урон холодом 72 (16к8), а при успехе - лишь половину этого урона.

Приложение В: Магические предметы

ДРААКХОРН [DRAAKHORN]

Волшебный предмет, уникальный

Драакхорн был подарком от Тиамат в войне между драконами и гигантами. Когда-то это был рог её супруга, древнего красного дракона Эфеломона, который она отдала драконам, чтобы помочь им в борьбе с гигантами. Драакхорн служит в качестве сигнального устройства и столь велик, что требуются два существа Среднего размера (или одно Большого или большего) чтобы держать его пока третье существо будет трубить в него, заставляя саму землю сотрясаться в унисон. Рог был обожжён, став эбеново-чёрным, и стянут бронзовыми кольцами, на которых мистическим пурпурным пламенем пылают драконьи руны.

Низкий, протяжный звук Драакхорна будоражит обычных животных на несколько миль вокруг и заставляет встрепетаться всех драконов на тысячи миль вокруг, предупреждая о грядущей великой опасности. Шифрованные звуки его раньше использовались чтобы передавать конкретные сообщения. Знания об этом шифре давно канули в лету.

Обладающие знанием об истории Драакхорна знают, что ранее он служил, чтобы предупреждать цветных драконов об опасности - цель, которую Кулыт Дракона извратил, чтобы вызвать цветных драконов со всего Севера к Колодцу Драконов.

См. область 8, «Драакхорн», для игровых эффектов предмета.

Кинжал Драконьего Зуба [DRAGONTOTH DAGGER]

Оружие, редкое

Кинжал выполнен из драконьего зуба. Клинком служит клык или зуб хищника, а рукоять представляет собой обмотанный кожей корень зуба. Гарда отсутствуют.

Вы получаете бонус +1 на броски атаки и урона проводимые этим оружием. При попадании этим оружием, цель получает дополнительный урон кислотой 1кб.

Мощь дракона. Против врагов Кулыта Дракона, бонус кинжала на броски атаки и урона повышается до +2, и дополнительный урон кислотой возрастает до 2кб.



Кинжал Драконьего Зуба

Приключение не предполагает, что игрокам потребуются точные описания отдельных масок, т.к. к ним в руки они если и попадут, то лишь на короткое время (между окончанием приключения и появлением на Совет Глубководья). Но если, вдруг события сложатся так, что вам понадобится их описание и способности, то описание Маски Чёрного Дракона, как примера для описания остальных масок, вы можете найти в Приложении С к приключению Клад Королевы Драконов.

МАСКА КОРОЛЕВЫ ДРАКОНОВ

[MASK OF THE DRAGON QUEEN]

Волшебный предмет, уникальный, требует настройки

По отдельности, пять драконьих масок изображают драконов соответствующих цветов. Когда же две или более маски соединяются - они магически превращаются в Маску Королевы Драконов. Каждая маска меняет свой размер, чтобы стать головой цветного дракона на новой маске, ревущего в честь Тиамат. Когда все маски соединены в одну, головы драконов образуют подобие короны на голове носителя. Из пяти масок формируется новая, в которой носящий выглядит как дракон, и которая закрывает его лицо, шею и плечи.

Если носитель подстроился к маске, он обладает любыми свойствами любой из драконьих масок. В добавок к этому, он получает Поглощение Урона от каждой из пяти драконьих масок и пять использований свойства Легендарное Сопротивление.

Статистика Северина включает в себя свойства, полученные от Маски Красного Дракона. Вы можете найти статистику пяти драконьих масок в онлайн дополнении, доступном на DungeonsandDragons.com.

МАСКА КОРОЛЕВЫ ДРАКОНОВ



BRYAN
SYME

Приложение С: Карточка Счёта Совета

[illegible]



ЧТО БУДЕТ ДАЛЬШЕ?

Жить или умереть, теперь зависит от Вас - история в Ваших руках. Соберётесь начать новую? Откройте секреты Культа Дракона в новом модуле Тирания Драконов для Neverwinter free-to-play MMORPG.

Узнайте, что драконьи приспешники Тиамат припасли во Вратах Балдура из серии комиксов *Легенды Врат Балдура*.

Присоединяйтесь к регулярным играм D&D в одном из близлежащих клубов, чтобы поучаствовать в приключениях из серии Тирания Драконов. Узнавайте где это можно сделать у знакомых и в интернетах (в частности - **DungeonsandDragons.com**).

Повышайте визуализацию ваших настольных ролевых игр, используя миниатюры из серии Тирания Драконов, виниловые карты и Ширмы Мастера. Покупайте прочую шмоть и прибамбасы всё там же - на сайте D&D.

ВЫ ВЫСТОЯЛИ ПЕРЕД
ЛИЦОМ ПЫЛАЮЩИХ
ВРАТ И ВЫСТУПИЛИ
ЛИЦОМ К ЛИЦУ ПРОТИВ
ОБЪЕДИНЁННЫХ СИЛ
КУЛЬТА ДРАКОНА И
КРАСНЫХ ВОЛШЕБНИКОВ
ТЭЯ.

ТИАМАТ, КОРОЛЕВА
ЗЛЫХ ДРАКОНОВ,
НЕ СКОРО
ЗАБУДЕТ ЭТО.

ПРИШЛО ВРЕМЯ ВЫСТУПИТЬ ПРОТИВ САМОЙ КОРОЛЕВЫ ЗЛЫХ ДРАКОНОВ.

Култ Дракона отправился в нечестивый поход, чтобы вернуть Тиамат в Забытые Королевства. В гонке против зла, от Глубоководья, через Море Движущегося Льда, и до Тэя, ситуация становится всё более рискованной.

Герои должны преуспеть, или Фаэрун падёт жертвой тирании драконов. После этого, мир никогда не будет прежним.

Приключение для персонажей 8-15
уровня, следующее за событиями Клада
Королевы Драконов.

Использовать вместе с правилами
Dungeons&Dragons 5 редакции -
*Книгой Игрока, Бестиарием и
Руководством Мастера Подземелий.*



DUNGEONSANDDRAGONS.COM

