



CRITICAL ROLE ЗОВ НЕЗЕРДИПА



DUNGEONS & DRAGONS

Эпическая кампания Critical Role
для величайшей в мире ролевой игры

CRITICAL ROLE ЗОВ НЕЗЕРДИПА



АВТОРЫ

Руководители проекта: Джеймс Дж. Хек, Мэтью Мерсер, Кристофер Перкинс

Арт-директор: Кейт Ирвин

Сценаристы: Джеймс Джей Хек, Макензи Де Армас, ЛаТиа Жакис, Кассандра Хоу, Сэди Лоури

Дополнительные тексты: Дэн Диллон, Таймур Рехман

Разработчики правил: Джереми Кроуфорд, Бен Петрисор

Монтажер: Джуди Бауэр, Ким Мохан, Кристофер Перкинс, Ханна Роуз

Старший графический дизайнер: Триш Йохум

Графический дизайнер: Мэтт Коул

Иллюстратор обложки: Минтту Хиннинен

Картографы: Стейси Аллан, Уилл Дойл, Девен Рю

Иллюстраторы интерьеров: Эрик Белисл, Хантер С. Бонюн, Золтан Борос, Дэвид Ренд Кристенсен, CoupleOfKooks, Кент Дэвис, Никки Доус, Аксель Дефуа, Макс Данбар, Изабель Гибни, Минтту Хиннинен, Джулиан Кок, Линда Литдн, Джессика Махон, Эндрю Мар, Марсела Медейрос, Робсон Мишель, ГоАи Монте, Джим Нельсон, Нгуен Хье, Джессика Нгуен, Ирина Нордсол, Кайо Э Сантос, Дэвид Сладек, Кристал Салли, Брайан Валеца, Анна Вельткамп, Йоханнес Восс, Тайлер Уолпол, Лорен Уолш, Шон Вуд, Зузанна Вузик, Киран Яннер, Анна Зи, Мария Золотухина

Концепт-арт: Клаудио Позас, Ричард Уиттерс, Шон Вуд

Консультант по культуре: Башир Гхаус

Инженер проекта: Синда Каллауэй

Техник обработки изображений: Даниэль Корона

Специалист по препрессу: Джефферсон Данлэп

D&D Studio

Исполнительный продюсер: Рэй Виннинггер

Архитекторы игры: Джереми Кроуфорд, Кристофер Перкинс

Менеджер по дизайну: Стив Скотт

Отдел дизайна: Сидней Адамс, Джуди Бауэр, Макензи Де Армас, Дэн Диллон, Аманда Хамон, Ари Левич, Бен Петрисор, Таймур Рехман, Ф. Уэсли Шнайдер, Джеймс Вятт

Менеджер художественной группы: Ричард Уиттерс

Художественный отдел: Мэтт Коул, Тристан Фальконе, Бри Хейсс, Кейт Ирвин, Боб Джордан, Эми Танджи, Шон Вуд, Триш Йохум

Старшие продюсеры: Лиза Оганян, Дэн Товар

Продюсеры: Билл Бенхэм, Роберт Хоуки, Леа Хелеотис

Директор по управлению продуктами: Лиз Шух

Менеджеры по продукту: Натали Иган, Крис Линдси, Хилари Росс, Крис Тулач

D&D Marketing

Директор по глобальному бренд-маркетингу: Брайан Перри

Глобальный бренд-менеджер: Шелли Маззанобл

Старший менеджер по маркетинговым коммуникациям: Грег Тито

Менеджер сообщества: Брендзи Кэмел

Команда «Critical Role»

Создатель Эксандрии: Мэтью Мерсер

В ролях: Лора Бэйли, Талиесин Джаффе, Эшли Джонсон, Лайам О'Брайен, Мариша Рэй, Сэм Ригель, Трэвис Уиллингем.

Идеи для историй и отзывы: Дэни Карр, Башир Чоуз, Марк Халмс, Эрика Исии, Аабрия Айенгар, Мэтью Ки, Бреннан Ли Маллиган, Эдуардо Лопес, Рэйчел Ромеро, Бен Ван Дер Флуит, Бриттани Уоллок

Перевод: Sigrin#3139



НА ОБЛОЖКЕ

Минтту Хиннинен изображает пятерых авантюристов, стремящихся освободить Апотеона, забытого героя Эксандрии, из его тюрьмы. На задней обложке скользящий блаффин охотится в затонувшей бездне, известной как Незердип.

620C2215000001 EN

ISBN: 978-0-7869-6786-5

Впервые отпечатано: Март 2022

9 8 7 6 5 4 3 2 1

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Забытые Королевства, амперсанд в виде дракона, Из Бездны, Книга игрока, Бестиарий, Руководство Мастера, Руководство Занатара обо Всем, остальные продукты Wizards of the Coast и соответствующие им логотипы являются торговыми марками Wizards of the Coast в США и других странах. Все персонажи и персонажи, имеющие очевидное с ними сходство, являются собственностью Wizards of the Coast. Этот материал защищен законом об авторском праве Соединенных Штатов Америки. Любое воспроизведение или несанкционированное использование материала или художественных работ, содержащихся здесь, возможно лишь с письменного разрешения Wizards of the Coast.

Green Ronin Publishing и логотип Green Ronin Publishing – торговый знак Green Ronin Publishing.

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

[This document is for non commercial use only](#)

СОДЕРЖАНИЕ

Введение Ответ на зов 4	Места в Пике Предателей..... 55	Места Источников ярости..... 136
Мир Эксандрии..... 4	Борьба за амулет..... 64	Пропать тоски..... 142
Бедствие..... 4	Следующие шаги..... 65	Странные события..... 142
Жорхас..... 4		Места Пропати тоски..... 143
Анк Харел..... 5	Глава 4 Жемчужина надежды 67	Глава 7 Сердце отчаяния 150
Каел Морроу..... 5	Ведение этой главы..... 67	Ведение этой главы..... 150
Незердип..... 5	Миссии фракций..... 67	В Сердце..... 150
Руидус..... 5	Соперники в Анк Хареле..... 67	Взаимодействие с соперниками..... 150
Обзор истории..... 5	Развитие соперников..... 67	Места в Сердце..... 150
Взлет и падение Апотеона..... 5	Прибытие в Анк Харел..... 68	Аликсиан говорит..... 150
Апотеон пробуждается..... 7	Следуя за Алойсией..... 68	Битва за душу Апотеона..... 152
Зов Апотеона..... 7	Прибытие с Пролуксом..... 68	Как проводить столкновение..... 152
Ведение приключения..... 7	Путеводитель Анк Харела..... 70	Действия логова..... 153
Развитие персонажей..... 7	Анк Харел в общих чертах..... 70	Этап 1: Аликсиан Измученный..... 154
Структура приключения..... 8	Проживание..... 70	Этап 2: Аликсиан Бессердечный..... 155
Отыгрываемая Апотеона..... 8	Основные фракции..... 71	Этап 3: Аликсиан Лишенный..... 157
Блок-схема приключения..... 8	Малые фракции..... 73	Окончание битвы..... 157
Тон истории и ограничения игроков..... 9	Район Аллювий..... 74	Назад в свет..... 159
Подводные приключения..... 9	Серулеанский дворец..... 75	Возможные концовки..... 159
Руидий..... 9	Кольцевая аллея..... 75	Что с фракциями?..... 160
Руидиевая порча..... 9	Направляющий район..... 75	Что с соперниками?..... 160
Соперники..... 10	Хребет..... 77	Что с Божествами?..... 161
Айо Джабе..... 10	Речной район..... 77	Что с нашими героями?..... 162
Дермот Вурдер..... 11	Район Песчаного Герольда..... 78	Использование блока характеристик..... 163
Галсариад Ардит..... 11	Район Сигил..... 79	Необычные атаки и магия..... 163
Ирван Странник Пустошей..... 12	Солнечный базар..... 80	Необходимые условия для магических предметов..... 163
Мэгги Кинайс..... 12	Что лежит в глубине..... 84	Приключения соперники..... 163
Цели соперников..... 13	Миссия Верности 1: Доставить статую..... 84	Тирь характеристик соперников..... 163
Блоки характеристик соперников..... 13	Миссия Верности 2: Обыскать купол жизни..... 85	Приложение А Существа 163
Отношения с соперниками..... 13	Миссия Верности 3: Доверенные Пролукса..... 86	Фразы соперников в бою..... 166
Создание персонажа..... 14	Миссия Верности 4: Двойной агент..... 88	Аболет Аликсиан [Alyxian Aboleth]..... 171
Нулевая сессия..... 14	Миссия Верности 5: Разведать разлом..... 89	Оскверненная гигантская акула [Corrupted Giant Shark]..... 172
Глава 1 Судьбоносное соревнование 17	Миссия Верности 6: Защитить Незердип..... 89	Объятия смерти [Death Embrace]..... 173
Ведение этой главы..... 17	Алые гамбиты..... 91	Сумрачный охотник [Gloomstalker]..... 174
Впечатления соперников..... 17	Миссия Консорциума 1: Призрак среди нас..... 91	Небосклонная черепаха [Horizonback Tortoise]..... 175
Джигу..... 17	Миссия Консорциума 2: Когда удача иссякает..... 92	Пожиратель света [Light Devourer]..... 176
Начало приключения..... 18	Миссия Консорциума 3: Слон в комнате 94..... 94	Монахи кобальтовой души..... 177
Фестиваль заслуг..... 18	Миссия Консорциума 5: Убить аболета..... 97	Верховный куратор монастыря [Monastic High Curator]..... 177
Места в Джигу..... 19	Миссия Консорциума 6: Монополия на руидиум..... 97	Монах лазутчик [Monastic Infiltrator]..... 178
Финальное состязание..... 24	Знание — сила..... 98	Монах оперативник [Monastic Operative]..... 178
Изумрудный грот..... 25	Миссия Кобальтовой души 1: Кульгист Зехира..... 98	Болотник [Moorbouncer]..... 179
Начало финала..... 25	Миссия Кобальтовой души 2: Непропеченный план..... 99	Шетнистый болотник [Bristled Moorbouncer]..... 179
Отслеживание гонки..... 25	Миссия Кобальтовой Души 3: Слоновый рев..... 102	Оккультисты Алой Мечты..... 180
Особенности Изумрудного грота..... 25	Миссия Кобальтовой души 4: Альянс с Верностью..... 103	Распространитель оккультизма [Occult Extollant]..... 180
Изумрудный грот..... 25	Миссия Кобальтовой души 5: Враг наших врагов..... 103	Оккультист послушник [Occult Initiate]..... 180
Следующие шаги..... 29	Миссия Кобальтовой Души 6: Уничтожить Незердип..... 104	Оккультный златоуст [Occult Silvertongue]..... 180
Персонажи торжествуют..... 29	Глава 5 Затонувший город 106	Научные агенты Всевидения..... 182
Соперники торжествуют..... 29	Ведение этой главы..... 106	Научный агент [Scholarly Agent]..... 182
Что с Амулетом?..... 30	Развитие соперников..... 106	Ученый-археолог [Scholarly Excavator]..... 182
Глава 2 Прощание 32	Обзор Каел Морроу..... 107	Ученый-гений [Scholarly Mastermind]..... 182
Ведение этой главы..... 32	Особенности Каел Морроу..... 107	Стремительная змеиная пасть [Scuttling Serpentmaws]..... 184
После фестиваля..... 32	Аболет Аликсиан..... 107	Скользкий бладфин [Slithering Bloodfin]..... 185
Героическое приключение..... 32	Неизвестные воды..... 108	Рыба-печаль..... 186
Дружеское соперничество..... 32	Места в Каел Морроу..... 108	Рой рыб-печалей [swarm of sorrowfish]..... 186
Наше по праву..... 33	МЗ: Базовый лагерь Верности..... 110	Призраки меча..... 187
Непримиримые судьбы..... 33	Глава 6 Незердип 122	Полководец призраков меча [Sword Wraith Commander]..... 187
Дорога в Базозан..... 34	Ведение этой главы..... 122	Воин призраков меча [Sword Wraith Warrior]..... 187
Темп путешествия..... 34	Обзор Незердипа..... 122	Руидиевые предметы..... 188
Случайные столкновения..... 34	Особенности Незердипа..... 122	Описания магических предметов..... 188
Встреча с соперниками..... 37	История Апотеона..... 123	Приложение Б Магические вещи 188
Дружественные или безразличные соперники..... 38	Соперники в Незердипе..... 124	
Враждебные соперники..... 38	Регионы Незердипа..... 125	
Остановка караванов Изумрудной Петли..... 38	Гроты сожаления..... 125	
Места на остановке караванов..... 39	Живые воспоминания..... 125	
Прибытие в Базозан..... 41	Отыгрываемая Апотеона..... 125	
Глава 3 Базозан 43	Места Гротов сожаления..... 126	
Ведение этой главы..... 43	Источники ярости..... 135	
У кого Амулет?..... 43	Отыгрываемая Апотеона..... 135	
Не время для любезностей..... 43		
Сражаться!..... 44		
Бежать!..... 44		
Последствия..... 44		
Обзор Базозана..... 45		
География..... 45		
Население..... 46		
Соперники в Базозане..... 47		
Места в Базозане..... 47		
Пик Предателей..... 54		
Побег сумрачного охотника..... 54		
Особенности Пика Предателей..... 54		
Отступление и Подкрепление..... 55		

ОТВЕТ НА ЗОВ

Давным-давно война между богами добра и зла прошла по землям мира Эксандрии. И благородные Главные Божества, и эгоистичные Боги-Предатели наделили своих смертных чемпионов сверхъестественными дарами, которые дали им достаточно силы, чтобы бросить вызов своим божественным врагам. Величайшим из этих чемпионов был Аликсиан Апотеон, который получил благословение трех Главных Божеств, чтобы спасти мир от апокалиптической силы Богов-Предателей.

Спустя столетия все знания об этом богоподобном герое были потеряны во времени, и две группы авантюристов призваны пройти по следам этого мифического героя и освободить его из вечной тюрьмы. Сюжет начинается в землях, знакомых фанатам «Critical Role» — израненных войной пустошах Жорхаса и сияющем городе-оазисе Анк'Харел, — но в конечном итоге простирается за пределы Материального Плана в царство беспросветного отчаяния, известное как Незердип.

МИР ЭКСАНДРИИ

Это приключение происходит в Эксандрии, мире «Critical Role». Его континенты включают Тал'Дорей, Дикогорье, Маркет и Иссиару. Приключение начинается в районе Дикогорья под названием Жорхас и переходит в огромный маркетский город-оазис Анк'Харел. Дополнительную информацию об Эксандрии можно найти в «Руководство для исследователей Дикогорья», но вам не нужен этот ресурс для того, чтобы вести это приключение. Следующие разделы описывают события, регионы и другие элементы Эксандрии, важные для этого приключения.

ЧТО ТАКОЕ «CRITICAL ROLE»?

«Critical Role» — это шоу, транслируемое в прямом эфире по четвергам вечером, с актерами озвучивания Трэвисом Уиллингом, Маришей Рэй, Сэмом Ригелем, Талесином Джаффе, Эшли Джонсон, Лиамом О'Брайеном, Лорой Бейли и Мэтью Мерсером. Каждый сезон представляет собой полную кампанию Dungeons & Dragons, которая вращается вокруг определенной группы героев с их милыми недостатками, а Мэтью Мерсер руководит повествованием и вдыхает жизнь в мир Эксандрии в качестве Мастера данного шоу. Как и любая D&D игра, шоу полно драмы, смеха, глупых голосов, бросков костей и историй, за которые всегда будет стыдно.

БЕДСТВИЕ

Столетия назад в Эксандрии произошла катастрофическая война между богами и смертными. Эта война, известная как Бедствие, закончилась, когда Главные Божества заперли своих злых собратьев — и самих себя — за Божественными Вратами, которые не позволяют богам напрямую вмешиваться в дела смертных. Боги по-прежнему могут наделять своих последователей силой и посылать могущественных сверхъестественных существ, чтобы те помогали ис-

полнять их волю, но они не могут напрямую коснуться дел смертных Эксандрии.

Определенные события Бедствия имеют перво-степенное значение в этом приключении, особенно история одного забытого героя, которому покровительствовали три Главных Божества и который противостоял злым Богам-Предателям. Как и в других историях «Critical Role», в этой истории рассказывается об Отголоске Расхождения, волшебном предмете, порожденном Бедствием, сила которого растет вместе со своим носителем. Этот Отголосок, Амулет Трех Молитв, описан в разделе «Обзор истории», а его магические свойства подробно описаны в приложении В.

ЖОРХАС

Жорхас на континенте Дикогорье когда-то был землей, где правили Боги-Предатели. Он был опорой их власти во время Бедствия, а после их поражения он превратился в истерзанную войной пустошь, кишашую демонами. Сегодня это земля, населенная разнообразными существами и народами, которых их сосед, тоталитарная Двендалианская империя, часто считает монстрами. Доминирующей политической силой в Жорхасе является династия Криин, основанная дроу, сбежавшими из Подземья и избежавшими пагубного влияния Ллос, Паучьей Королевы. Они обнаружили силу необычного божества света и возрождения по имени Люксон. Светлая Королева Лейлас Криин ведет свой народ к славе на этой проклятой земле.

Многие существа жили в пустошах Жорхаса до того, как дроу династии Криин сбежали из Подземья и построили свою цивилизацию на поверхности. Гоблины, хобгоблины, багбиры, орки, людоящеры, кобольды и бесчисленное множество других существ объединились под знаменем династии Криин — одни добровольно, другие по принуждению.

Места в Жорхасе, которые персонажи посетят в этом приключении, включают поселения Джигау и Баззозан, описанные ниже.

ДЖИГАУ

Этот прибрежный город на севере Жорхаса населен в основном гоблинами и орками. Здесь также проживает некоторое количество дроу, многие из которых являются политиками и солдатами династии Криин. Между жителями, которые ценят обычаи деревенских старейшин, и теми, кто отдает приоритет законам динтии Криин, царит напряжение. В городе сильны культурные традиции соревнований, а местный Фестиваль Заслуг является фоном для первой главы этого приключения.

БАЗЗОЗАН

Военный лагерь Баззозан наблюдает за Пиком Предателей, темным храмом, который сыграл важную роль для Богов-Предателей во время Бедствия. Жорхасские исследователи и поселенцы построили фундамент новгорода вокруг нависающих каменных

строений заброшенного святилища - пока силы демонов из старого храма не погрузили расцветающее общество в хаос.

Как персонажи узнают в главе 3, Базозан теперь заперт в безвыходном положении между силами династии Крин и демонами Пика Предателей. Это нечестивое место является предметом постоянных исследований и растущего беспокойства династии.

АНК'ХАРЕЛ

Континент Маркет испещрен обширной бесплодной пустыней, торая образовалась давным-давно, когда Бог-Предатель, известный как Груумш Разрушитель, нанес своим копьём катастрофический удар по густым джунглям Маркета. В этой пустыне находится один из величайших городов-государств, известных смертным этой эпохи: Анк'Харел, также называемый Жемчужиной надежды.

Торговцы, которым нужно было пересечь пустыню, чтобы продать свои товары, основали Анк'Харел вокруг оазиса, бессознательно найдя свой новый дом над затонувшими руинами эльфийского города под названием Каел Морроу, который был разрушен Груумшем тем же ударом копья, который уничтожил большую часть континента.

В Анк'Хареле действуют несколько фракций, и персонажи могут получить помощь в выполнении своей миссии, присоединившись к одной из этих групп. Описание фракций представлено в главе 4.

КАЕЛ МОРРОУ

Под Анк'Харелом лежат остатки бывшего маркетского мегаполиса. Его настоящее имя утеряно во времени, так как почти все записи до Бедствия были уничтожены, когда Груумш разрушил город. Современные ученые называют его Каел Морроу, Затонувший город. Эпитет указывает на то, что руины погружены в огромный подземный резервуар — часть того же источника, который питает оазис, дающий жизнь городу.

В Каел Морроу спрятан разлом, ведущий в Незердип, который персонажи обнаруживают в главе 5.

НЕЗЕРДИП

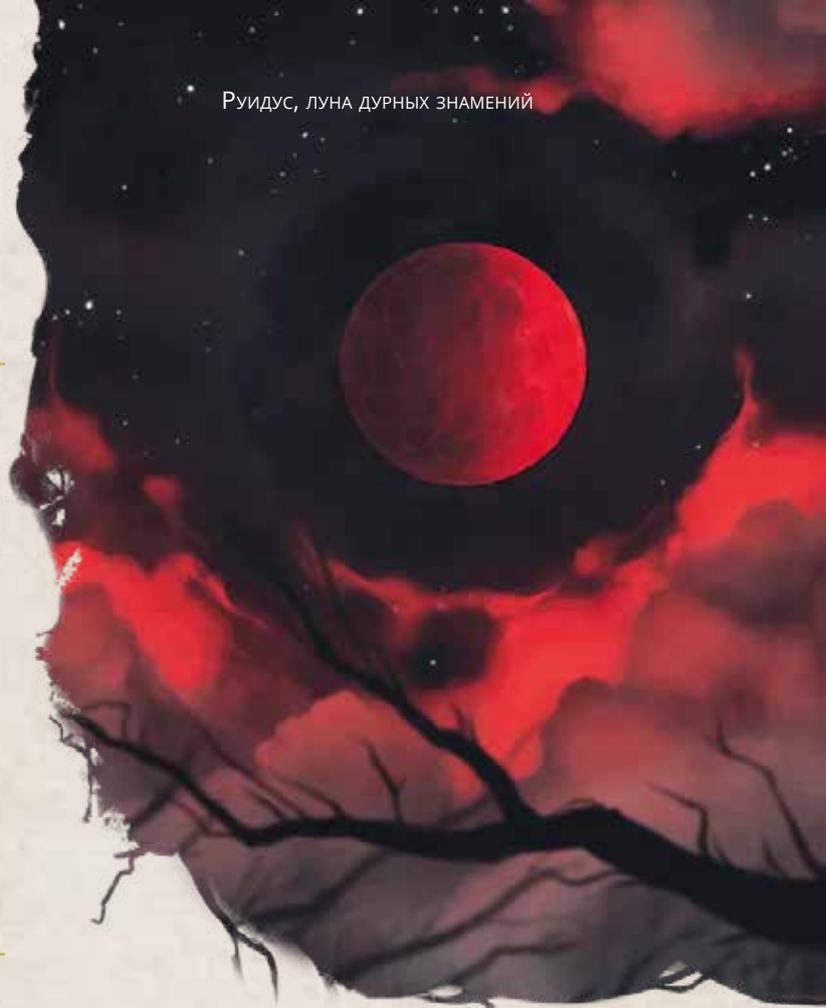
Царство отчаяния, Незердип было создано, когда копьё Груумша пронзило Материальный План и попало в Стихийный План Воды. Это экстрапланарный лабиринт темных туннелей, наполненный искаженными эмоциями полубога, который одновременно является пленником и тюремщиком Незердипа. Эта локация ждет персонажей в 6 главе.

РУИДУС

Две луны висят в небе Эксандрии. Одна из них Ката, большая бледная сфера, которая проходит через свои фазы за месяц. Другая - Руидус, призрачный алый спутник, который облетает Эксандрию раз в шесть месяцев.

Яркость Каты постоянна, ее фазы предсказуемы. И наоборот, Руидус демонстрирует странное поведение, иногда кажется, что он светится ярче или внезапно отбрасывает тень, чтобы казаться полным. Алая луна часто полностью исчезает с ночного неба, а иногда неожиданно вспыхивает ярким алым светом.

Хотя эта история представляет Руидус как предмет суеверий и фольклора, она намеренно избегает обсуждения фактической магической силы луны. Любые мистические силы, которые неигровые персонажи в этой истории, как утверждают, получили от алой луны, связаны с Руидусом только в той мере, в какой люди верят в них. На самом деле, силы, кото-



рыми обладают эти персонажи, исходят от фигуры по имени Аликсиан. Истинная природа Руидуса — это тема для изучения в других историях «Critical Role».

Не все люди боятся Руидуса, но суеверия о нем широко распространены по всей Эксандрии. Некоторые из наиболее известных суеверий включают следующее:

Предвестник. Тем, кто родился в ночь, когда Руидус полон, суждено причинить страдания другим или испытать великую трагедию в собственной жизни.

Злоба. Те, кто изучает Руидус, и становится одержимым его тайнами, вынуждены причинять несчастья и горе.

Злоключения. Планы, составленные или приведенные в действие, когда Руидус полон, обречены на провал, часто из-за предательства или недопонимания.

ОБЗОР ИСТОРИИ

История, лежащая в основе этого приключения, начинается давным-давно, в эпоху, окутанную мифами и легендами, как и подобает эпическому рассказу «Critical Role».

ВЗЛЕТ И ПАДЕНИЕ АПОТЕОНА

Во время Основания, когда боги еще ходили по лицу Эксандрии, божественные создатели мира обнаружили неизвестную силу, просачивающуюся сквозь ткань реальности. Легенды утверждают, что это инопланетное влияние было угрозой для всего живого в Эксандрии, и боги объединились, чтобы изгнать его.

Говорят, что это злое вторжение темной силы кристаллизовалось в Руидус, маленькую ярко-красную луну, которая висит в небе вместе с Катой, естественной луной мира. Боги согласились создать легенду о Руидусе, чтобы скрыть его инопланетное происхождение от смертных мира, сообщив им, что это луна с дурным предзнаменованием, и ее магиче-



Аликсиан родился в полном свете Руидуса и прожил из-за этого проклятую жизнь.

ского влияния всегда следует избегать. Эта история, придуманная богами, не была ложью, ибо инопланетная магия Руидуса искажает судьбы тех, кто рождается или отправляется в путешествие, купаясь в ее ярко-красном свете.

Спустя несколько эпох пантеон Эксандрии потряс раскол, разделивший божественные существа на Богов-Предателей и Главных. Боги-Предатели стремились разрушить мир и господствовать над ним, и они сражались с Главными Божествами в войне, называемой Бедствием.

Ближе к началу этой войны мальчик по имени Аликсиан родился в землях Дикогорья, средоточии силы Богов-Предателей, под полным светом Руидуса. Говорят, что он был проклят с рождения, и все круг относились к нему с подозрением, кроме его родителей. В молодости он решил бросить вызов своей судьбе и отличиться на поле боя. Аликсиан оказался втянутым в самые жестокие сражения войны. Он самоотверженно сражался и умолял Главных Божеств помочь ему защитить невинных людей, вовлеченных в их войну. Трижды он просил, и трижды они отвечали, даруя ему все большую и большую силу. Он был больше, чем защитник богов; он стал Апотеоном — благородным воином, настолько наполненным божественной энергией, что сам был на полпути к божественному. В те времена он носил подаренный богами амулет, известный как *Амулет Трех Молитв*, как символ своих божественных заветов.

В конце концов, война привела Апотеона в великий город джунглей, ныне известный как Каел Морроу, утопическое владение эльфов и орков. Эти орки были первым поколением в своем роде, которые были преобразованы пролитой кровью Груумша Разрушителя. Хотя страх царил некоторое время после трансформации, два народа вскоре поняли, что они все еще родственники. Город был жемчужиной пышного и зеленого континента Маркета, и его жители ежедневно возносили благодарность Кореллону Свод-Сердцу за их защиту.

Разрушитель презирал Свод-Сердце и поклялся уничтожить Каел Морроу и весь Маркет одним ударом своего копья. Он вошел в центр города, поражая всех, кто осмеливался поднять против него клинок. Достигнув центра города, Груумш поднял свое копье, чтобы ударить по земле с катастрофической силой, но его удар был перехвачен Апотеоном в последнюю секунду.

Вмешательство Апотеона удержало Груумша от уничтожения всего живого на Маркете, но сила удара его копья все же разрушила земли Маркета. Огонь бушевал в пышных джунглях, превращая зеленую красоту в выжженную пустыню, а Каел Морроу унесло глубоко под землю. Башни рухнули, камень рассыпался, и все следы великой цивилизации были стерты с лица Эксандрии.

В этот момент разрушения и смерти ожила связь Апотеона с Руидусом. Между мирами образовался разрыв, в котором чужеродная энергия из неизвестного плана и воды оазиса Каел Морроу смешались, чтобы создать безсветное царство воды и странной магии. Там, в том, что стало известно как Незердип, Апотеон был пойман в ловушку на бесчисленные века, поглощенный печалью, разгневанный своим поражением и тоскующий по своей свободе.

Со временем бессмертный Апотеон погрузился в долгий и беспокойный сон. В его снах бесплодные пещеры Незердипа начали меняться.

Его воспоминания заполнили тьму, и вокруг его тела образовался кокон меланхолии. Из этого Сердца Отчаяния возник багровый элемент, воплощавший силу Апотеона. Она распространялась, росла и кристаллизовалась по мере движения, пока весь Незердип не наполнился ее силой.

АПОТЕОН ПРОБУЖДАЕТСЯ

Прошли века после Бедствия, и жизнь вернулась в пустынные земли Маркета. Грандиозный город под названием Анк'Харел был построен вокруг оазиса в пустыне. Его основатели не знали, что источник воды их оазиса берет свое начало в Незердипе, и что под новым мегаполисом находится подводная пещера, в которой находится разрушенный город Каел Морроу.

Новый конфликт произошел, когда Верность Всевидению, влиятельная группа ученых в Анк'Хареле, обнаружила странный минерал в затонувших руинах под их городом. Это вещество — скользкий маслянистый камень с прожилками, похожими на кровь, — обладало неизвестными магическими свойствами. Верность пыталась сохранить свое открытие в тайне, но вскоре новость привлекла внимание конкурирующей фракции.

До Консорциума Алой Мечты — тайного оккультного общества, одержимого магией луны Дурного Знамени, Руидуса, — дошел слух об обнаружении этого минерала. Агенты Консорциума проникли на раскопки Верности Всевидению в Каел Морроу и узнали об открытии из первых рук. Они назвали минерал «руидий», потому что его красные прожилки и загадочность напоминали им о свете и силе Руидуса.

Консорциум продолжал проникать в раскопки, отыскивая новые залежи минерала, и обнаружил планарный разлом в руинах. Одному из их агентов удалось проникнуть внутрь разлома, и когда этот агент вернулась, она заявила, что попала в темное подводное царство, где сами стены были покрыты прожилками руидия. Ей удалось собрать образец и сбежать до того, как сильное давление воды раздавило ее тело.

Когда этот образец руидия был вырван из Незердипа, шок от его извлечения пробудил дремлющего Апотеона. Внезапно на него обрушились века накопленного горя, и Незердип взревел от силы его бурных эмоций.

Сила, исходящая от Апотеона, больше не принадлежит ему. Как бы он ни старался удержать память о герое, которым он когда-то был, он полностью подчинен своим измученным эмоциям. На протяжении столетий изоляцией дремлющий, мечтающий Аликсиан надеялся, что кто-то найдет и спасет его. Но когда смертные обнаружили его, они, казось, были заинтересованы только в том, чтобы украсть его силу для себя. Разъяренный Апотеон воспользовался инопланетной природой Незердипа, чтобы заставить руидий медленно искажать всех, кто к нему прикасается.

Аликсиан умолял трех богов, которым он молился в древние времена — Сеханин, Лунную Ткачиху, Авандру, Несущую Перемени, и Кореллона, Свод-Сердце — послать героев, чтобы спасти его. Несмотря на то, что они были запечатаны за Божественными Вратами, боги смогли переместить *Амулет Трех Молитв* в место, где Аликсиан когда-то давным-давно умолял Лунную Ткачиху о помощи. Амулет материализовался в затонувшем храме в Изумрудном гроте недалеко от Джигау, и боги надеялись, что группа добросердечных героев найдет его, узнает о бедственном положении Апотеона и спасет их измученного чемпиона. *Амулет Трех Молитв* в настоящее время дремлет, ожидая, пока его пробудит целеустремленный герой.

ЗОВ АПОТЕОНА

Первая глава этого приключения начинается в Джигау, городе в Жорхасе, населенном в основном орками и гоблинами, объединенными династией Крин. Среди них живут и небольшие группы других народов. В отличие от некоторых других поселений Крин, жители Джигау сохранили самобытную культуру своего города.

Самым популярным событием Джигау является ежегодный Фестиваль Заслуг, на котором местные жители и приезжие соревнуются в испытаниях на силу и хитрость. Соперничество зарождается, ставки выигрываются и проигрываются, а право похвастаться гарантировано на весь год — до следующего фестиваля.

Во время этого события судьба призывает две группы искателей приключений: персонажей (управляемых вашими игроками) и группу соперников-авантюристов (под вашим управлением). В финале Фестиваля заслуг обе группы управляют в подводный грот. Здесь персонажи обнаруживают место, где много веков назад Аликсиан молился Сеханин Лунной Ткачихе. Здесь *Амулет Трех Молитв* ждет, чтобы его нашли. Обнаружение этого предмета и видение, в котором Аликсиан умоляет персонажей спасти его из темницы тьмы и отчаяния, положат начало приключению. Если персонажи откликнутся на зов, они вступят в конфликт с жадными до власти фракциями, пробудившими Апотеона, инопланетным злом самого Незердипа и соперниками, идущими за ними по пятам со времен фестиваля в Джигау.

ВЕДЕНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Call of the Netherdeep — это приключение Dungeons & Dragons, оптимизированное для пяти персонажей. Игровые персонажи — герои истории; в этой книге описываются злодеи и монстры, которых герои должны победить, и места, которые они должны исследовать, чтобы успешно завершить приключение.

Чтобы начать приключение, вам потребуются основные книги правил пятого издания (*«Книга игрока»*, *«Руководство мастера»* и *«Энциклопедия чудовищ»*).

Текст, который появляется в подобном поле, предназначен для чтения вслух или перефразирования для игроков, когда их персонажи впервые прибывают в определенное место или при определенных обстоятельствах, описанных в тексте.

Когда имя существа выделено **жирным** шрифтом, это визуальная подсказка, указывающая вам на его блок характеристик, как способ сказать: «Эй, Мастер, тебе лучше подготовить блок характеристик этого существа. Он тебе понадобится». Обычно блок статистики можно найти в *«Энциклопедии чудовищ»*; если блок статистики появляется в другом месте, текст говорит вам об этом.

Заклинания и снаряжение, упомянутые в приключении, описаны в *«Книге игрока»*. Магические предметы описаны в *«Руководстве мастера»*, если только текст приключения не направляет вас к описанию предмета в приложении В к этому приключению.

РАЗВИТИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ

Персонажи начинают приключение на 3-м уровне. Если ваши игроки создают персонажей 3-го уровня с нуля, предполагается, что у каждого персонажа есть обычное начальное снаряжение от его предыстории и класса.

Если вы хотите пройти это приключение как

часть кампании, которая начинается на 1-м уровне, приключение «Незванные духи» в «Руководстве для исследователей Дикогогорья» идеально подходит для персонажей 1-го уровня в Жорхасе и может использоваться для достижения персонажами 3-его уровня.

В таблице Повышения уровня персонажа указано, когда персонажи получают уровни во время этого приключения.

ПОВЫШЕНИЯ УРОВНЯ ПЕРСОНАЖА

Уровень	Требование
4-й	Завершите испытание в Изумрудном гроте в главе 1.
5-й	Прибудьте в Баззозан в конце главы 2.
6-й	Победите или отпугните сумрачных охотников, сбежавших с Пика Предателей, в главе 3.
7-й	Доберитесь до места молитвы в Пике предателей (область R16) в конце главы 3.
8-й	Выполните не менее трех миссий фракции в главе 4.
9-й	Выполните хотя бы одну миссию фракции в главе 4, которая требует от группы посещения затонувших руин Каел Морроу.
10-й	Трансформируйте Амулет Трех Молитв в Возвышенное состояние (см. область M9).
11-й	Получите как минимум три Фрагмента Страданий, исследуя Незердип в главе 6.
12-й	Войдите в Сердце Отчаяния в конце главы 6.
13-й	Победите Аликсиана или дайте ему возможность искупить вину в главе 7.

СТРУКТУРА ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Зов Незердина разделен на семь глав, как показано на блок-схеме приключения.

ОТЫГРЫВАЯ АПОТЕОНА

Аликсиан заперт в созданной им же межпространственной тюрьме и жаждет свободы. У него все еще есть связь с несколькими святыми местами, где он получил силу от богов во время Бедствия, и его сознание достигает некоторых смертных, чьи сердца резонируют с его собственным.

Помимо этого, Аликсиан жаждет, чтобы его помнили. Он - существо, состоящее лишь из воспоминаний, печали и ненависти. Он боится, что мир полностью забыл о его жертве, и Незердип терзает его эгоистичные побуждения, вселяя в него навязчивое желание быть запомненным и боготворимым миром, который, казалось бы, оставил его.

Аликсиан появляется персонажам несколько раз в видениях. Версия себя, которую он им показывает, — это идеализированное представление того, как он видит себя — кем-то, кто всегда пытался делать добро, но тем не менее был наказан. Апотеон пытается показать себя с лучшей стороны, чтобы получить то, что он хочет от персонажей. Это не фальшивая личность, но и не полная картина. В более поздних видениях, когда персонажи смогут поговорить с Аликсианом и задать ему вопросы, копание глубже может привести к тому, что Апотеон обнажит более грубые, эгоистичные части себя. Этой частью себя он видит в персонажах пешки — инструменты, дарованные ему богами.

В конечном счете, ваша задача состоит в том, чтобы попытаться сбалансировать самоотверженного человека, которым когда-то был Аликсиан, с травмированным, манипулятивным существом, которым он стал. К концу приключения, если все пойдет хорошо, персонажи поймут, что Аликсиан может быть прощен, и что помощь ему в преодолении его боли и травмы — и таким образом, восстановление героя, который когда-то спас Эксандрию от разрушения, —

БЛОК-СХЕМА ПРИКЛЮЧЕНИЯ

ГЛАВА 1: СУДЬБОНОСНОЕ СОРЕВНОВАНИЕ

Для персонажей 3-го уровня

Персонажи играют в игры на фестивале, встречаются со своими соперниками, получают видение и находят потерянный амулет.

ГЛАВА 2: ПРОЩАНИЕ

Для персонажей 4-го уровня

Персонажи отправляются в Баззозан, чтобы узнать больше о видении, которое они получили в главе 1.

ГЛАВА 3: БАЗЗОЗАН

Для персонажей 5-го уровня

Персонажи защищают Баззозан и исследуют бастион зла, чтобы узнать больше о Апотеоне.

ГЛАВА 4: ЖЕМЧУЖИНА НАДЕЖДЫ

Для персонажей 7-го уровня

Персонажи переносятся на другой континент и должны объединиться с амбициозными фракциями в городе-оазисе Анк'Харел, чтобы достичь своих целей.

ГЛАВА 5: ЗАТОНУВШИЙ ГОРОД

Для персонажей 9-го уровня

Персонажи обыскивают затонувший город под Анк'Харелом и находят портал в Незердип.

ГЛАВА 6: НЕЗЕРДИП

Для персонажей 10-го уровня

Персонажи ищут вход в тюрьму Апотеона в самом сердце его владений.

ГЛАВА 7: СЕРДЦЕ ОТЧАЯНИЯ

Для персонажей 12-го уровня

Персонажи сражаются за душу Апотеона, и вся Эксандрия висит на волоске.

дело, за которое стоит бороться.

ТОН ИСТОРИИ И ОГРАНИЧЕНИЯ ИГРОКОВ

Как и другие истории «Critical Role», это приключение балансирует между оптимистическим героизмом и морально двусмысленными дилеммами персонажей. Героический и двусмысленный выбор контрастирует с моментами сверхъестественного зла. Хотя это приключение не является ужасами, в нем есть элементы страха, напряжения и гротеска.

События приключения должны вызывать у персонажей стресс и тревогу, а игроки должны расслабляться и получать удовольствие. Прежде чем начать приключение, откровенно поговорите со своими игроками о жестких и мягких ограничениях на темы, которые можно обсуждать за столом. У ваших игроков могут быть фобии и триггеры, о которых вы не знаете; никогда не предполагайте, что вы знаете самые глубокие страхи ваших ов, независимо от того, как долго вы играете вместе. Следует избегать любой темы, которая заставляет игрока чувствовать себя небезопасно. Если тема заставляет нервничать одного или нескольких игроков, но они дают вам согласие на ее включение в игру, включайте ее с осторожностью. Поскольку приключения в D&D не сильно ограничены сценарием, эти элементы могут неожиданно возникнуть во время игры. Будьте готовы быстро уйти от таких тем, если какой-либо игрок почувствует себя некомфортно.

ПОДВОДНЫЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Во время этого приключения персонажи будут исследовать затонувшие гроты, затопленные руины и внепланарную впадину бездну. Чтобы проводить эти подводные столкновения легко и весело, ознакомьтесь с правилами подводного боя в «Книге игрока», а также с приведенными ниже правилами.

ПЛАВАНИЕ

Без помощи магии персонаж без скорости плавания не может плавать бесконечно. После каждого часа плавания персонаж должен преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 10 или получить 1 степень истощения.

Существо со скоростью плавания, включая персонажа с *кольцом плавания* [ring of swimming] или подобной магией, может плавать весь день без штрафа и использует обычные правила марш-бросков из «Книги игрока».

Плавание в глубокой воде похоже на путешествие на большой высоте из-за давления воды и низкой температуры. Для существа без скорости плавания каждый час, проведенный в плавании на глубине более 100 футов, считается за 2 часа для определения истощения, а плавание в течение часа на глубине более 200 футов считается за 4 часа.

ВИДИМОСТЬ ПОД ВОДОЙ

Видимость под водой зависит от прозрачности воды и доступного света. Если у персонажей нет источника света, используйте таблицу «Расстояние до столкновений под водой», чтобы определить расстояние, на котором персонажи под водой узнают о возможном столкновении.

ДАВЛЕНИЕ ВОДЫ В НЕЗЕРДИПЕ

В Незердипе есть дополнительная опасность экстремального давления воды, последствия которого описаны в главе 6.

РАССТОЯНИЕ ДО СТОЛКНОВЕНИЙ ПОД ВОДОЙ

Прозрачность воды и свет	Расстояние до столкновения
Чистая вода, яркий свет	60 футов
Чистая вода, тусклый свет	30 футов
Мутная вода или нет света	10 футов

РУИДИЙ

Искаженные эмоции Апотеона проявляются в виде багрового элемента рудида, названного так потому, что его цвет похож на цвет Руидуса.

Руидий зарождается в Незердипе. Он проникает и прорастает во все, к чему прикасается. Неодушевленные предметы, связанные с руидием, наделяются частицей сил Апотеона. Существа, которые взаимодействуют с руидием, могут быть физически и эмоционально испорчены им. Их тела покрываются венами рудида, а их разум терзают те же эмоции, которые преследуют Апотеона.

РУИДИЕВАЯ ПОРЧА

Когда существо подвергается риску стать зараженным руидием, оно должно сделать спасбросок Харизмы.

Сл спасброска зависит от вредоносности рудида. Если спасбросок провален, существо получает 1 степень истощения (см. «Книгу игрока») и становится зараженным, если оно еще не заражено. С этого момента существо получает 1к10 психического урона каждый раз, когда его степень истощения увеличивается или уменьшается на 1, пока оно не перестанет быть зараженным (см. ниже «Прекращение порчи»).

ПРИЗНАКИ ПОРЧИ

Первым физическим признаком порчи существа является ярко-красная сыпь, которая появляется на теле существа в месте контакта с рудином. По мере повышения степени истощения существа признаки порчи становятся все более очевидными, как показано в таблице «Физические признаки рудиновой порчи». Снижение степени истощения существа не влияет на физические признаки порчи. Как только появляется новый физический признак, он не может быть снят с существа, пока его рудиновая порча не прекращена.

ФИЗИЧЕСКИЕ ПРИЗНАКИ РУИДИНОВОЙ ПОРЧИ

Степень истощения	Физические признаки
1	Появляется красная сыпь, исходящая из места контакта с рудином.
2	Пулсирующие багровые вены распространяются по коже существа.
3	На коже существа появляются багровые волдыри и нарывы.
4	Из тела существа выступают колючие наросты кристалла рудида.
5	Кристаллические наросты на существе становятся все больше и гротескнее.
6	Порча убивает существо.

Существо, пораженное рудиновой порчей, также проявляет эмоциональные признаки порчи, которые ухудшаются по мере увеличения степени его истощения. Эти симптомы включают усиление чувства сожаления, тоски, гнева и отчаяния. Игрок, чей персонаж заражен руидием, может отыграть эти симптомы по своему усмотрению. (Например, игрок может подчеркнуть или усилить недостаток своего персонажа или выбрать новый недостаток для своего персонажа.) Как и в случае с физическими признаками порчи, все эмоциональные симптомы сохраня-

РУИДИЕВЫЕ КОМПОНЕНТЫ ЗАКЛИНАНИЙ

Одна унция руидия может заменить любой материальный компонент стоимостью 500 зм, необходимый для заклинания. Существо, которое произносит заклинание, используя руидий в качестве компонента, должно пройти спасбросок харизмы Сл 20 или получить 1 степень истощения при провале после произнесения заклинания. Если существо еще не страдает от руидиевой порчи, оно становится зараженным, если провалит спасбросок.

ются до тех пор, пока руидиевая порча существа не прекратится.

ПРЕКРАЩЕНИЕ ПОРЧИ

Только заклинание *желания* [wish] или божественное вмешательство может излечить руидиевую порчу существа; простое снятие всех степеней истощения с существа не помогает.

Руидий и последствия его порчи исчезают из мира, если Апотеон будет прощен в конце этого приключения (см. «Лучшая концовка: Мир, который помнит» в главе 7).

Когда действие руидиевой порчи прекращается на существе, все ее физические и эмоциональные признаки мгновенно исчезают.

СОПЕРНИКИ

С самого начала героям бросает вызов соперничающий отряд искателей приключений. Это соперничество начинается с малого: две группы впервые встречаются во время игр на испытание ловкости и силы в Джигау.

По мере того, как соперники прокладывают свой собственный путь через приключения, их сила и амбиции растут так же, как и у героев. Они полны решимости доказать, что именно они - настоящие герои этой истории.

В этом приключении представлено пять соперников. В идеале количество соперников должно быть равно количеству персонажей в партии игроков. Если в партии меньше пяти персонажей, уберите одного соперника по своему выбору или дайте одному из них драматическую смерть в самом начале. Если в партии больше пяти персонажей, создайте новых соперников. (Возможно, у одного из соперников есть однайцевый близнец.)

Или же начните с партии из пяти соперников и следите за возможностью добавить новых неигровых персонажей в партию соперников, когда персонажи встречаются их.

Следующие описания относятся к соперникам в начале приключения.



АЙО ДЖАБЕ

Как фактический лидер новой, безымянной партии искателей приключений, Айо Джабе несет большую ответственность на своих плечах. Уже несколько недель она и ее спутники подрабатывают в городе Джигау, и она начинает чувствовать уверенность в том, что они готовы к настоящим приключениям.

Айо - водная дженази, родившаяся у родителей-орков во время страшной бури в Изумрудном заливе. Ее семья живет в Джигау уже несколько поколений, и ей не терпится покинуть дом и увидеть мир.

Айо приобрела свои боевые навыки, работая охотником в Джигау. Недавно она присоединилась к своему другу детства Дермоту, а также к Мэгги Кинайс, наемнице, которая приехала в город несколько недель назад.

Несмотря на грубый характер Мэгги, она стала верным другом Айо и Дермота, и они стали неразлучны, даже когда к их партии присоединились новые искатели приключений.

Айо вспыльчива и ценит людей, которые принимают решения так же импульсивно, как она. Тем не менее, она уважает спокойные советы Дермота и старательно играет роль мудрого лидера. Она не терпит нерешительных людей, и ее бесят люди, которые говорят не то, что на самом деле имеют в виду.



ДЕРМОТ ВУРДЕР

Когда ты двенадцатый сын в бедной семье гоблинов в Джигау, единственный способ сделать себе имя - стать великим чемпионом, тем, кто может ночь за ночью побеждать в хвастливых поединках в местных тавернах. Однако молодого Дермота Вурдера не интересовали успехи в силе и ловкости, которые позволили бы ему получить титул, достойный восхищения. Слава была не для него, как и агрессивность, которой требовала известность. Ему было интереснее готовить, сажать цветы и шить одежду - делать работу, которая поддерживала семью, пока его беззаботные братья и сестры прыгали с водопадов и боролись с бродячими собаками.

Дермот и Айо Джабе знают друг друга достаточно давно, чтобы их первая встреча растворилась в дымке юношеских воспоминаний. Дермот сопровождал Айо при любой возможности, собирал травы и лекарства, когда они отправлялись исследовать лес. Когда Айо недавно рассказала ему о своей мечте создать отряд искателей приключений, он начал тренироваться носить тяжелые доспехи и с головой ушел в изучение веры Люксона, чтобы иметь возможность использовать благословения света для защиты тех, кто ему дорог.

Дермот неистово защищает своих друзей и яростно отвергает любого, кто пренебрегает ими или угрожает им. Его глубочайшая потребность - о которой он даже не подозревает - найти друга, который поможет ему понять, чего он хочет для себя.



ГАЛСАРИАД АРДИТ

Прекрасный, неземной, смертельный, загадочный — все это точно описывает Галсариада Ардита, дроу на двухсотом году жизни. С недавних пор он изучает магию и ведет жизнь авантюриста надежде улучшить свою репутацию в династии Крин. Болтливый, язвительный и саркастичный, он готов к колкости по любому поводу - обычно для того, чтобы скрыть собственную неуверенность.

Галсариад - городской житель из столицы династии Крин Росоны, он наделен острыми эстетическими вкусами и интересуется древними преданиями, особенно историей, связанной с Эпохой Тайной Магии, давно утраченным золотым магическим веком Эксандрии. Он также самый новый член группы соперников, и Айо и Ирван впечатлены его неземной элегантностью - и немного влюблены в него, даже если он слишком много говорит.

Галсариад ценит людей, которые разделяют его интересы и готовы тратить время на обучение вместе с ним, хотя ему также нравится, когда люди относятся к нему с уважением, даже если они не интересуются магией. Он не любит людей, которые хранят от него секреты, и ненавидит, когда люди осуждают его за то, что он новичок в магии, хотя ему уже много веков.



Ирван Странник Пустошей

На равнинах Жорхаса имя «Странник Пустошей» наводит страх, поскольку так называется клан жорхаских кочевников. Ирван - Ирв для своих друзей - родился в этом клане, но ненавидит это имя. Он покинул семью, когда был подростком, отправился в одиночку по пустошам и добрался до города Асария. Несмотря на то, что «Город зверей» славится опасностью, Ирв чувствовал себя там как дома, как никогда не чувствовал себя в своем клане.

Он заслужил репутацию любителя вечеринок, способного выпить дюжину напитков за ночь и при этом танцевать с энергией и элегантностью архифеи. Ирв молод - всего несколько недель назад ему исполнилось девятнадцать лет, и он втайне стыдится своей вислоколенной бороды и тощего человеческого тела. С этим чувством связана еще большая тайна: в другой жизни он вступил в *последовательность*. *Последовательность* — это священный ритуал династии Крин, возрождение через мистическую силу Люксона. У Ирвана есть воспоминания о его предыдущей жизни в качестве багбира из Дена Гифенос, и он надеется доказать себе, что может совершить великие дела без помощи своей могущественной «семьи» из династии Крин.

Он познакомился с Айо и ее друзьями, когда отправился в Джигау, чтобы принять участие в состязаниях силы и мастерства. Он остается с группой отчасти потому, что ему интересно, в какие приключения они попадут, а также потому, что он влюблен в новичка группы, заклинателя дроу по имени Галсариад.

Мэгги Кинайс

Люди могут смеяться, когда огр ростом 12 футов заказывает в баре напиток и говорит, что ее зовут Мэгги, но смеются они недолго. Некоторые люди заикливаются на ее имени, огромных размерах, мускулах или оружии на ее боку. Более мудрые люди обращают внимание на ярко-голубые глаза Мэгги. Всю жизнь люди считали Мэгги тупицей из-за ее размеров, но ее глаза выдают ее ум. Она может читать других с одного взгляда, будь то в разговоре или на дуэли. Когда ее глаза мечутся туда-сюда по полю боя, они улавливают достаточно информации, чтобы дать ее союзникам преимущество в бою.

Все изменилось для Мэгги, когда она впервые приехала в Джигау и встретила Айо Джабе три недели назад.

Она приехала в поисках работы наемника, чтобы свести концы с концами, но вместо этого нашла настоящего друга. Айо увидела ум в глазах Мэгги и с интересом выслушала ее мысли. Они быстро подружились, и Мэгги скорее умрет, чем позволит причинить вред своей новой спутнице.

Мэгги любит поэзию и музыку с глубокими текстами, а также помериться интеллектом с такими же умными людьми, как и она сама. Она ненавидит стереотипы и не любит тех, кто слишком быстро осуждает других.

Цели соперников

У каждого соперника есть свои цели. Когда персонажи взаимодействуют с соперниками, они могут решить помочь соперникам достичь их целей или использовать свои знания об этих целях, чтобы манипулировать соперниками, заставляя их делать то, что они хотят. Проверка харизмы, чтобы попросить о помощи (см. ниже «Просьба о помощи»), делается с преимуществом, если соперник считает, что выполнение просьбы персонажа поможет достичь целей соперника, и с помехой, если оно идет прямо против целей соперника.

В таблице «Цели соперников» приведены цели каждого соперника в начале этого приключения. Некоторые из них имеют широкое значение и могут быть никогда не достигнуты окончательно. Другие весьма специфичны (например, цель Галсариада - помериться силами с архимагом). Соперники могут приобретать новые цели по ходу приключения, как вы посчитаете нужным.

Персонаж может узнать об одной из целей соперника, проведя в разговоре с ним не менее 1 минуты и сделав проверку Мудрости (Проницательность) Сл 10. Проверка не требуется, если соперник настроен дружелюбно по отношению к персонажу и охотно выдает информацию.

Цели соперников

Соперник	Цель
Айо Джабе	Стать героем, как те, о которых она читала в рассказах; найти друга, рядом с которым она сможет быть по-настоящему собой; убить легендарного монстра.
Дермот Вурдер	Защитить своих друзей; получить святое видение, которое изменит его жизнь; понять, что он сам имеет ценность, не только как кто-то помогающий другим.
Галсариад Ардит	Помериться силами с архимагом; открыть магический секрет, который никто не знает; добиться уважения со стороны того, кого он уважает.
Ирван Странник Пустошей	Испытать то, с чем он никогда не сталкивался раньше; влюбиться в того, кто не знает о его прошлой жизни; казаться зрелым, несмотря на свою молодость.
Мэгги Кинайс	Спарринг с настоящим тактическим гением; написать песню или стихотворение, которое заставит кого-то плакать от чувств; получить возможность уйти на пенсию и больше никогда не убивать.

Блоки характеристик соперников

Блоки характеристик для соперников можно найти в приложении А. У каждого из соперников есть три блока характеристик; как и персонажи, они становятся более мощными по мере развития приключения. В таблице «Блок характеристик соперников» показано, какие блоки характеристик нужно использовать в зависимости от главы, которую вы ведете.

Блок характеристик соперников

Глава	Блок характеристик
1 и 2	Тип 1
3 и 4	Тип 2
5, 6 и 7	Тип 3

Отношения с соперниками

Когда персонажи встречаются с соперниками в главе 1, все соперники относятся к ним безразлично. Вы сами можете определить, когда отношение соперника к персонажу может измениться. Например, после боевого столкновения, в котором персонаж спасает

жизнь сопернику или помогает сопернику достичь одной из его целей (см. таблицу «Цели соперников»), вы можете решить, позволила ли этот поступок сопернику увидеть персонажа в новом свете, изменив отношение соперника к персонажу с враждебного на безразличное или с безразличного на дружественное. Правила изменения отношения подробно описаны в «Руководстве мастера».

Отслеживание отношений

Поскольку отношение каждого соперника к персонажам начинается с безразличного, важно отмечать только враждебные и дружественные отношения, которые возникают между двумя сторонами, и причины, по которым отношения становятся дружественными или враждебными.

Вы можете решить, что определенные действия - например, убийство персонажем одного из соперников - автоматически делают всех соперников враждебными по отношению ко всем персонажам. Но единичные акты доброты по отношению к отдельному сопернику не приведут к тому, что все соперники станут дружественными по отношению ко всем персонажам.

Важные неигровые персонажи

Истории «Critical Role» известны своим обширным набором персонажей. Персонажи, созданные игроками, являются главными героями этой истории. Какими бы важными ни казались полубог, лидеры фракций, жаждущие власти, и соперники, в первую очередь это история персонажей игроков.

Тем не менее, все эти другие участники важны. Они существуют для того, чтобы подталкивать героев к принятию необдуманных решений, использовать их недостатки, подстегивать развитие сюжета, когда он заходит в тупик, и приумножать тайны мира.

Просьба о помощи

Временами персонажам может понадобиться помощь одного или нескольких соперников для достижения своих целей. Любой персонаж, который просит помощи у соперника, должен сделать успешную проверку Харизмы, чтобы убедить соперника помочь ему. Учитывайте отношение соперника к данному персонажу, затем обратитесь к таблице «Реакция в переговорах» в «Руководстве мастера», чтобы определить Сл проверки и реакцию соперника на просьбу персонажа.

Сражение с соперниками

Пока персонажи не убили ни одного из них, соперники делают все возможное, чтобы не убить персонажей.

Если между двумя группами разгорается бой, соперники стараются лишить персонажей сознания (см. правила для этого в «Книге игрока»). В ситуациях, когда это невозможно, Дермот Вурдер использует свое заклинание *уход за умирающим* [spare the dying], чтобы стабилизировать умирающего персонажа.

Если герои сдаются, Айо обычно рада такому исходу. Она предпочитает отпустить врагов на свободу, хотя и требует, чтобы они держались подальше от ее группы.

Вы определяете, достаточно ли серьезна ситуация, чтобы соперники убили героев или взяли их в плен, или же они вообще откажутся принять капитуляцию.



В ЖОРХАСЕ ГРУППА ИСКАТЕЛЕЙ ПРИКЛЮЧЕНИЙ МОЖЕТ ВКЛЮЧАТЬ ПАЛАДИНА ЛЮДОЯЩЕРА, ВОЛШЕБНИКА ХОБГОБЛИНА И ВАРВАРА ДРОУ.

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

Это приключение начинается в Жорхасе, где большинство людей - кочевники; большинство эльфов - дроу, живущие над землей; гномы и полурослики встречаются редко; а гоблиноиды, орки, людоящеры, кобольды и другие существа, которых в других местах иногда считают «чудовищными», более многочисленны, чем гномы и драконорожденные. Независимо от того, являются ли персонажи уроженцами Жорхаса или чужаками, предполагается, что они знают о том, что сказано в разделе «Что знают персонажи» ниже.

НУЛЕВАЯ СЕССИЯ

Прежде чем начать приключение, подумайте о проведении игровой сессии, которую в обычно называют нулевой сессией, чтобы установить ожидания, поделиться домашними правилами и помочь игрокам создать персонажей. Если у вас есть копия книги «Котел Таши со всякой всячиной», обратитесь к разделу «Нулевая сессия» в этой книге, чтобы узнать, как заложить основу в нулевой сессии для веселой кампании, которая превзойдет ожидания ваших игроков.

Все расы персонажей, представленные в «Книге игрока», хорошо подходят для этого приключения. Если у ваших игроков есть доступ к книге «Руководство для исследователей Дикогорья», им также доступны варианты рас и подклассов, представленные в этой книге. С вашего согласия персонаж также может получить сверхъестественный дар «Пустотелый», описанный в этой книге.

Дополнительные варианты рас появляются в книге «Монстры Мультиселенной»: багбир, дуэргар, гоблин, хобгоблин, кобольд, людоящер, минотавр и орк - подходящие варианты для игроков, которые хотят, чтобы их персонажи происходили из культур или обществ, имеющих корни в Жорхасе. Все варианты классов, представленные в «Книге игрока», могут быть

СОВЕРШЕНИЕ ОШИБОК

Мастера, как и все остальные, ошибаются, и даже самые опытные мастера допускают ошибки. Если вы что-то упустили, забыли или неправильно описали, исправьте себя и двигайтесь дальше. Это большое приключение с множеством взаимосвязанных элементов; никто не ожидает, что вы выучите наизусть все его аспекты. Пока ваши игроки получают удовольствие, все будет в порядке.

использованы в этом приключении, и игроки могут выбрать варианты из других D&D книг с вашего одобрения.

ПРЕДЫСТОРИИ ПЕРСОНАЖЕЙ

Начало этого приключения предполагает, что персонажи знакомы друг с другом. Используют ли они Джигау в качестве остановки на пути куда-то еще, являются ли они жителями Джигау или каким-то сочетанием того и другого?

Если игроки не знакомы с Эксандрией и землями Жорхаса, им может показаться сложным создать предысторию в этом мире. Если у вас есть «Руководство для исследователей Дикогорья», раздел «Героическая хроника [Heroic Chronicle]» в этой книге помогает создать историю персонажа в землях Дикогорья, помогая игроку определить родную страну персонажа, его поселение, отношения с членами семьи, союзниками и врагами. Он также помогает установить основные события, произошедшие с персонажем до начала кампании.

Независимо от того, используете ли вы эту информацию, задайте игрокам следующие вопросы об их персонажах, чтобы помочь им придумать сильную предысторию:

- Какой небольшой подвиг вы уже совершили?
- Легко ли вы доверяете людям или им приходится заслуживать ваше доверие?
- Чего вы хотите больше всего на свете? Как роль авантюриста поможет вам достичь этого?

Что знают персонажи

Персонажи начинают приключение, зная следующие факты, которыми вы можете поделиться с игроками, пока они создают своих персонажей.

Династия Крин. Династия Крин является доминирующей нацией в Жорхасе. Она была основана королевой дроу по имени Лейлас Крин, которая вместе со своими учениками бежала из Подземья и тиранического правления паучьей королевы Ллос. Светлая Королева все еще правит династией спустя столетия, и в ее городах живут не только дроу. Орки, гоблиноиды, тифлинги, люди и многие другие называют города династии своим домом. Еще бесчисленное множество жителей династии - кочевники, которые бродят по пустошам целыми кланами, охотясь на мастодонтов и других представителей жорхаской мегафауны.

Джиггау. Это прибрежное поселение на самом деле представляет собой несколько деревень, в которых живут выходцы со всего Жорхаса. Джиггау основали кланы гоблинов и орков, что объясняет, почему поселением управляют два старейшины - гоблин и орк. Дозор Авроры (военное подразделение династии Крин) находится здесь под командованием дроу по имени командующий Дурт Миримм.

Жители города склонны к соревательности, и дру-

жеское соперничество - обычное дело. Большинство жителей Джиггау живут в центральном районе под названием Джамбл.

Люксон. Официальным божеством династии Крин, чей символ изображен на геральдике страны, является Люксон. Эта таинственная божественная сущность света и возрождения даровала своим последователям несколько эзотерических секретов, величайшим из которых является *последовательность* - акт подготовки души к перерождению. Благодаря *последовательности* некоторые представители династии Крин прожили много жизней, часто в телах, отличных от тех, в которых они родились в первый раз. В ходе *последовательности* дроу может стать гоблином, затем переродиться в багбира, потом в орка и так далее - и все это время он приобретает все больше знаний о мире благодаря своему опыту. Этот процесс не имеет механической пользы, но игроки могут сделать *последовательность* и перерождение интересной частью истории своих персонажей.

Если последователь Люксона, прошедший ритуал *последовательности*, умирает в радиусе 100 миль от маяка Люксона, его душа попадает в ловушку и реинкарнируется в теле случайного новорожденного гуманоида в радиусе 100 миль от маяка.



ДВА РЕБЕНКА-ГОБЛИНА
БЕГУТ ПО УЛИЦАМ ДЖИГАУ С
ВКУСНЫМ МЯСНЫМ ПИРОГОМ

СУДЬБОНОСНОЕ СОРЕВНОВАНИЕ

Как и многие героические легенды, эхом отдающиеся в анналах Александрийской истории, эта история начинается в мирное время - или в то, что в Джигау считается миром во время фестиваля. Гоблинские дети бегают по улицам с веселыми криками, а орки, люди, друу и представители множества других народов звенят бокалами, метают топоры в мишени, набивают рты пирогами с мясом и окунаются в холодные воды реки Ифолон - и все это во имя дружеского состязания.

Герои находятся в Джигау во время ежегодного городского Фестиваля Заслуг. Хотя они и являются главными героями этой истории, сегодня они - лишь небольшая горстка возбужденных посетителей фестиваля среди веселой толпы. Многие из присутствующих жорхасцев - прославленные воины, искусные спортсмены, хитрые мошенники и талантливые заклинатели. Среди участников праздника - соперники героев, еще одна группа искателей приключений, чьи судьбы переплетены с судьбами героев.

В конце фестиваля персонажей и их соперников выбирают, чтобы погрузиться в воды Изумрудного залива в поисках приза. Они еще не знают, что это погружение станет началом приключения, превосходящего все их фантазии.

ВЕДЕНИЕ ЭТОЙ ГЛАВЫ

Эта глава состоит из двух частей: Фестиваль Заслуг и Изумрудный грот. Каждая часть может быть сыграна за одну сессию продолжительностью 3-4 часа. Перед началом этой главы обязательно изучите информацию о НПС-соперниках, в разделе «Соперники» введения. Взаимодействие соперников с персонажами в этой главе заложит основу для отношений, которые могут продлиться на протяжении всего приключения.

Первая половина главы представляет собой легкомысленное и свободное исследование Джигау и Фестиваля заслуг. Ознакомьтесь с картой Джигау и привязанными к ней местами, чтобы вы могли эффективно направлять персонажей, когда они будут исследовать поселение и участвовать в фестивальных играх.

Вторая часть — это опасное, но простое путешествие в подземелье Изумрудного грота в окрестностях Джигау. Персонажи должны преодолеть ряд испытаний, чтобы добраться до сокровищ в конце подземелья раньше соперников.

ВПЕЧАТЛЕНИЯ СОПЕРНИКОВ

Всякий раз, когда соперник присутствует на каком-либо событии в этой главе, в разделе «Впечатления соперников» объясняется, как этот соперник может отреагировать на действия персонажей. Эти предложения помогут вам развить отношения между соперниками и персонажами. Перерастание ожесточенного соперничества в дружбу - или даже в роман — это захватывающий способ улучшить сюжет этого приключения. И наоборот, дружба, разрушающаяся из-за отсутствия коммуникации или столкновения двух несгибаемых идеалов, — это трагедия, которая

перекликается с мрачными тонами этого приключения.

Персонаж может попытаться изменить отношение соперника с помощью ролевого отыгрыша, вы можете руководствоваться правилами социального взаимодействия в «Руководстве Мастера». Вы также можете импровизировать и корректировать отношение соперников по своему усмотрению, основываясь на том, как, по вашему мнению, соперники отреагировали бы в той или иной ситуации.

ДЖИГАУ

Джигау расположен на севере Жорхаса на берегах Изумрудного залива и реки Ифолон. Это объединение прибрежных деверь, которые первоначально были заселены несколькими кочевыми кланами орков и гоблинов, но теперь в Джигау живут люди и другие народы, а после того, как Джигау стал частью династии Крин, в городе появилось значительное количество друу.

Деревни и поселки, составляющие Джигау, условно делятся на три основных района: Мясные воды - главный район причалов на берегах реки Ифолон; Мокрые тропы - собрание домов на сваях, расположенных ближе всего к болотам и топи; и Джамбл - самый густонаселенный район города, где дома строятся среди гигантских мангровых деревьев или на спинах небосклонных черепах и используются как дома для путешественников.

В Джигау есть совет старейшин, помогающий жителям разрешать внутренние конфликты, и военное присутствие в виде Дозора Авроры - солдат династии Крин. У династии также есть политический представитель в Джигау: друу по имени Дурт Миримм (см. область J9). Служа посредником между старейшинами Джигау и двором Светлой Королевы Лейлас Крин, Дурт больше заботится о том, что Джигау может сделать для Династии, чем о том, как улучшить жизнь жителей Джигау.

Джамбл - сердце Джигау и дом для пестропереплетения местных культур. Традиции древних жорхасских народов, многие из которых были орками и гоблинами, продолжают жить в мирном хаосе Джамбла. Извилистые, непредсказуемые улочки дали название району — это чередование домов, магазинов, мастерских, спортивных площадок, амфитеатров, святилищ, таверн, конюшен и общественных мест для оживленных собраний.

Джигау был построен в поте лица его основателей, силой их мышц и музыкой их голосов. В Джигау рады любой возможности продемонстрировать свои физические, социальные или интеллектуальные достоинства, и нет возможности лучше, чем ежегодный фестиваль. В этот день устраиваются дружеские и не очень дружеские состязания между жителями. Все общественные места заполнены фестивальными играми, киосками с едой или другими удобствами для веселящихся, а множество магазинов и частных домов распахнули свои двери, чтобы присоединиться к веселью.

НАЧАЛО ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Эта история начинается, когда персонажи входят в Джамбл. Прочитайте или перефразируйте приведенный ниже текст в рамке, чтобы представить сцену:

Вы вошли в Джамбл, большой район запутанных дорог и одноэтажных зданий в городе Джигау. Толпы людей, большинство из которых орки и гоблины, двигаются по улицам, смеясь, напевая, бегая и глядя вокруг. Все очарованы зрелищами и звуками городского Фестиваля Заслуг.

Вы слышите обрывки разговоров, когда люди проходят мимо: мать-гоблинша говорит своим детям не приближаться к детенышу гигантской черепахи, дроу-стражник в сияющих доспехах жалуется своему напарнику, что его перчатку помяла громадная орчиха во время армрестлинга, и пара молодых орков в купальных костюмах, весело кричат, мчась к берегам реки Ифолон.

Повсюду вокруг вас красочные вывески и транспаранты указывают на фестивальные киоски, окруженные ликующими людьми. Только на этой улице вы можете увидеть соревнование по поеданию мясных пирогов возле магазина, установленного на спине массивной черепахи, а на другой стороне дороги — плакат с надписью «Загадки и рифмы: непрезодолимые загадки!» Этот плакат указывает на трехэтажный храм в центре Джамбл. Город в вашем распоряжении — что вы будете делать?

ФЕСТИВАЛЬ ЗАСЛУГ

В этой главе описаны семь фестивальных игр и испытаний:

J1: Лучшие пироги в Джамбле. Трактир «Несломанный бивень» может похвастаться лучшими мяс-

ными пирогами к востоку от Вершин Хранителя Пепла. Его владелица предложила приз тому, кто съест больше всего пирогов.

J2: Решение с первой попытки. В Джамбл был построен лабиринт. Участники получают приз, если они проходят лабиринт с одной попытки и не заходят в тупик.

J3: Нырание в Ифолон. На некотором расстоянии от берега в реке Ифолон ржавое копьё воткнуто в гнилой кусок пирса. Это популярное место, где самые талантливые пловцы Джигау проверяют свою скорость и мастерство.

J4: Армрестлинг. Одна из солдат Дозора Авроры, размещенных в Джигау, бросила вызов всем и каждому, чтобы победить ее в соревновании по армрестлингу. Пока она остается непообежденной.

J5: Рисовые поля. Члены кланов гоблинов Гакташ и Увуро ежегодно приурочивают сбор урожая с рисовых полей к Фестивалю Заслуг. Это событие превращает обыденный сбор урожая в энергичное соревнование.

J6: Выпас небосклонных черепах. Выводок молодых небосклонных черепах в этом году должен быть перемещен из Рисовых полей в Джамбл.

J7: Загадки и рифмы. Один из старейшин Джигау любит загадывать загадки. Он придумал несколько новых для фестиваля в этом году.

Каждая из этих задач более подробно описана в отдельном разделе. Если не указано иное, в событии может участвовать любое количество персонажей.

Персонажи могут захотеть найти определенный тип игры: соревнование атлетизма, испытание на решение головоломок или испытание на выносливость. В этом случае они должны провести полчаса, прогуливаясь по улицам в поисках нужного им испытания.





АГАТА Сильверспун печет лучшие пироги в Джигау

КАРТЫ МЕДАЛЕЙ ЗА ЗАСЛУГИ

Персонаж, выигравший фестивальныи конкурс, получает одну из семи различных магических медалей.

Каждая медаль описана в приложении В, а ее описание также есть на карточке в приложении С. Вы можете вручить копию этой карточки каждому игроку, чей персонаж выиграл медаль.

МЕСТА В ДЖИГАУ

Следующие места привязаны к карте Джигау. Они включают в себя места, где проводятся соревнования Фестиваля Заслуг (области с J1 по J7), и другие важные места, которые могут посетить персонажи (области с J8 по J10).

J1: ЛУЧШИЕ ПИРОГИ В ДЖАМБЛЕ

Этот конкурс проверяет стойкость и выносливость участников. Прочитайте:

Пикантные ароматы мяса, выпечки и специй наполняют воздух вокруг трехэтажного здания, установленного на спине гигантской черепахи. Кухонный киоск и праздничная сцена с длинным столом установлены у ног черепахи, где орчиха стоит над массивной печью. Она суетится от духовки к столу и обратно, раскладывая аппетитно выглядящие пироги на столе и складывая их охлаждаться на стойку рядом.

На сцене уже собрались люди, в том числе тощий молодой человек с копной каштановых волос и неряшливой бородой. Когда вы приближаетесь, орчиха кричит мелодичным баритоном: «Приходите попробовать лучшие мясные пироги по эту сторону Пустошей, ага? Я продаю их там, наверху, а здесь я провожу конкурсы по поеданию пирогов весь день, если у тебя желудок размером с орка!».

Агата Сильверспун — хаотично-добрая **орк [orc]**, которая ходит от прилавка к прилавку, ловко нарезае разнообразное приготовленное и приправленное мясо, а затем кладет его в формы для пирогов, которые она ставит в духовку позади себя.

Агата указывает на длинный стол на сцене, где уже сидят три человека: дерзкий мужчина **дроу [drow]**, играющий мускулами, указывает на людей в собирающейся толпе и подмигивает; женщина полурослик (использует блок характеристики **голова-реза [thug]**), сидящая очень неподвижно с ухмылкой на лице; и молодой человек, сканирующий толпу, как будто ищет кого-то. Этот человек — **Ирван Странник Пустошей (тип 1) [Irvan Wastewalker (tier 1)]**, чей блок характеристик приведен в приложении А. Эти участники имеют следующие модификаторы к своим проверкам Телосложения и спасброскам, которые вступают в игру во время соревнования по поеданию пирогов:

Мужчина дроу: +0

Женщина полурослик: +2

Ирван Странник Пустошей: +1 к проверкам, +3 к спасброскам.

Поедаем пироги. Участие в этом конкурсе стоит 5 см. По сигналу Агаты все сидящие на платформе могут приступить к еде. Пироги имеют прекрасный вкус, мясо идеально прожарено, а корочки легкие и хрустящие. Конечно, не так много шансов насладиться вкусом пирогов, когда цель состоит в том, чтобы съесть их как можно быстрее.

Все участники могут легко съесть свой первый пирог, не требуя проверки. Чтобы съесть второй пирог, требуется успешная проверка Телосложения со Сл 8. Для каждого пирога после второго Сл увеличивается на 2. Победителем становится тот, кто съест больше всего пирогов до того, как провалит проверку (возможна ничья). Участник, чья проверка

провалена, слишком сыт, чтобы продолжать есть, и должен совершить спасбросок Телосложения со Сл 15. При неудачном спасброске участник становится отравленным на 1 час и его тошнит (помеха на атаки и проверки скиллов).

Встреча с Ирваном. Ирван сидит рядом с одним из персонажей во время конкурса. Ей они заговорят с ним до начала состязания, он просто пожелает персонажу удачи. Он больше говорит после конкурса.

Впечатления соперников. Независимо от победы или проигрыша, Ирван дружелюбен к персонажам, участвовавшим в состязании. Его дружелюбие быстро испаряется, если персонаж оскорбляет его неряшливый и подростковый вид.

Как новый член его отряда искателей приключений, Ирван не хочет раскрывать, что он является частью группы. Но он приглашает любого из персонажей, с которыми он подружился, присоединиться к нему на церемонии закрытия фестиваля на закате.

Сокровище. Каждый победитель этого конкурса получает оловянную медаль мясного пирога [*medal of the meat pie*] (см. приложение В) в форме, как вы уже догадались, пирога с мясом.

Независимо от победы или проигрыша, персонаж не может снова участвовать в этом состязании, пока не завершит продолжительный отдых.

Я2: РЕШЕНИЕ С ПЕРВОЙ ПОПЫТКИ

Эта игра проверяет память и навыки навигации. Для начала прочитайте:

Рядом со входом на территорию фестиваля был построен лабиринт из стен 4 футов высотой из деревянных досок, связанных вместе веревками и подпертых мешками с песком. Над лабиринтом висят баннеры, обозначающие вход и выход. Проходы лабиринта имеют ширину 5 футов. В стороне на стуле в 30 футах над землей сидит аараокра с коричневыми перьями, что дает ему точку обзора, с которой он может видеть весь лабиринт.

Небольшая толпа подбадривает людей внутри. Около входа огр в кожаных доспехах подбадривает упрямого гоблина в нагруднике, чтобы он попробовал пройти лабиринт.

Способ победить — изучить лабиринт снаружи, а затем пройти по единственно правильному пути к выходу за одну попытку. Если существо заходит в тупик, судья — законно-нейтральный аараокра по имени Острый Дозор — слетает вниз и вытаскивает его из лабиринта.

Огр Мэгги Кинайс (тир 1) [Maggie Keeneeyes (tier 1)], нашла выход из лабиринта, но размер огра не позволяет ей войти в лабиринт. Она хочет, чтобы ее друг, гоблин по имени **Дермот Вурдер (тир 1) [Dermot Wurder (tier 1)],** чей блок характеристик в Приложении А, пошел вместо нее. Однако Дермот убежден, что даже с ее инструкциями он зайдет в тупик.

Изучение лабиринта. Персонаж может изучить лабиринт снаружи и совершить проверку Интеллекта (Расследование) со Сл 14. Если эта проверка успешна, персонаж получает преимущество на проверку прохождения лабиринта.

Вход в лабиринт. Участие в этом испытании стоит 3 см. Когда персонаж входит в лабиринт, он должен сделать проверку Мудрости (Выживание) со Сл 14, чтобы попытаться найти правильный путь. В случае успеха персонаж пересекает лабиринт за один раз и выходит победителем с другой стороны.

При неудачной проверке персонаж теряется и оказывается в одном из тупиков лабиринта. Потерявшийся персонаж может совершить проверку Ловко-



Медаль лабиринта

сти (Скрытность) со Сл 18, чтобы попытаться быстро вернуться из тупика, пока его не заметил Острый Дозор; затем персонаж может сделать еще одну проверку Мудрости (Выживание), чтобы пройти лабиринт. Если какая-либо из этих проверок не удалась, Острый Дозор налетает вниз и вытаскивает персонажа из лабиринта, оставляя его снаружи.

Персонаж может проходить лабиринт столько раз, сколько пожелает, каждый раз платя за вход 3 см.

Встреча Мэгги и Дермота. После мероприятия Мэгги подходит к персонажу, успешно прошедшему лабиринт, и поздравляет его. Дермот продолжает, представляет себя и спрашивает, могут ли персонажи помочь ему с небольшим заданием:

«Ничего срочного, — говорит он, — но, если вы найдете мою подругу Айю, не могли бы вы сказать ей, что Дермот интересуется, каков план после церемонии закрытия? У нее темные волосы и синяя кожа. Она сказала, что собирается соревноваться в состязании у реки.

Айю Джабе можно найти соревнующейся в области Я3.

Впечатления соперников. Дермот думает о людях только лучшее и дружелюбен ко всем, кто побуждает его пройти по лабиринту или поддерживает его, говоря, что ему следует пересидеть. И Дермот, и Мэгги враждебно относятся к персонажам, которые их оскорбляют, особенно если кто-то высмеивает тот факт, что Мэгги слишком велика, чтобы поместиться в лабиринте, или подразумевает, что ей не хватает мозгов, потому что она мускулистый огр.

Сокровище. Персонажи, завершившие лабиринт, награждаются *медалью лабиринта* [*medal of the maze*] (см. приложение В), сделанной из гладкого деревяшки, подвешенной на куске грубой бечевки. На лицевой стороне медали вырезан узор в виде лабиринта.

Ј3: НЫРЯНИЕ В ИФОЛОН

В этом заплыве участники сражаются с бурным течением и акулами реки Ифолон. Прочтите:

Несколько человек собрались на пирсе, они спорят между собой и вымещают свой гнев на проворной гоблинше, которая отвечает на их гнев веселым выражением лица. Внезапно болтовню прерывает дерзкий голос, и синекожая женщина проталкивается сквозь толпу и встает перед гоблином, как бы защищая ее, и кричит: «Она больше повторять не будет! Если вы здесь с командой, только один член вашей команды может участвовать в испытании! Правила просты, и, если вам не нравится, проваливайте с пирса!» Буквально через пару секунд небольшие группы людей начинают тихо перешептываться между собой.

Судит игру бесстрастная законно-нейтральная **гоблинша** по имени Омо.

Синекожая личность - водная дженази по имени **Айо Джабе (тип 1) [Ayo Jabe (tier 1)]**, чей блок характеристик находится в приложении А. После прекращения спора в доках она возвращается к своему компаньону, элегантному друу в мантии волшебника. Это **Галсариад Ардит [Galsariad Ardyth (tier 1)]**, чей блок характеристик также указан в приложении А.

Айо и Галсариад обмениваются короткими фразами, прежде чем Айо подходит к пирсу. Персонаж, который их подслушивает, может пройти проверку Мудрости (Восприятие) со Сл 14. При успехе персонаж узнает, что друу предложил наложить на дженази заклинание *скороход [longstrider]*, но она отказалась; она хочет победить сама.

Участие в состязании. Участие в этом конкурсе стоит 5 см. Цель этого испытания — плыть вверх по течению через стремительные воды Ифолона, чтобы добраться до ржавого копыя, торчащего из гнилого деревянного столба, а затем вернуть копые на пристань.

Только один из персонажей может участвовать в этом испытании. Если несколько персонажей из группы хотят принять участие, каждый после первого должен пройти проверку Харизмы (Обман) со Сл 14. Персонаж, преуспевший в этой проверке, может соревноваться; тех, кто не проходит проверку, Омо прогоняет с пирса.

Помимо Айо, участниками являются долговязый мужчина орк **разведчик [scout]**, широкоплечая женщина **головорез [thug]** и угрюмый мужчина **гоблин [goblin]**.

Эти НПС имеют следующие модификаторы к своим проверкам Силы (Атлетика), которые вступают в игру во время соревнований по плаванию:

Айо Джабе: +4

Мужчина орк: +0

Женщина человек: +2

Мужчина гоблин: -1

Гонка за копьём. По сигналу Омо участники ныряют в воду и начинают плыть. Участники бросают на инициативу, когда ныряют в воду, и ожидается, что все участники будут использовать действие «Рывок» каждый раунд. Любой участник, который передвигается более чем на 30 футов в свой ход, должен пройти проверку Силы (Атлетика) со Сл 13 в конце этого хода. При проваленной проверке участник получает 1 степень истощения и относится на 15 футов вниз по течению, когда его сбивает течение.

Расстояние от пирса до копыя 75 футов, и требуется действие, чтобы вырвать копые. Персонаж может вырвать копые из рук другого участника, подплыв к

нему в пределах 5 футов и преуспев в проверке Силы со Сл, равной 10 + модификатор Силы другого участника. Кто вернет копые Омо, тот и победитель.

Опасность снизу. После того, как копые вытаскивается из гнилого столба, из глубин реки появляются две полосатые акулы (используйте блок характеристик **рифовой акулы [reef shark]**). Персонажи с пассивным значением Мудрости (Восприятие) 13 или выше замечают более сильное бурление воды, когда акулы, разъяренные выходками пловцов, поднимаются на поверхность.

Бросьте инициативу для акул. Они без разбора нападают на участников конкурса, желая заработать то, что, по их мнению, является легкой едой. Акула пытается убежать, когда ее хиты опускаются до 11 или меньше. Айо не тратит время на борьбу с акулами; ее единственная цель - добраться до финиша (с копьём, если она его еще не держит). Остальные участники в воде пытаются отбиться от акул.

Встреча с Айо и Галсариадом. Перед вызовом Айо сосредоточена на гонке и вежливо отмахивается от любых попыток разговора. Как только персонажи в целостности и сохранности оказываются на пирсе после гонки, она и Галсариад подходят к ним.

Впечатления соперников. Айо больше впечатляют смелость и решительность, чем успех. Если персонаж участвовал в состязании, но не смог вернуть копые, она хлопает этого персонажа по плечу с кривой ухмылкой на лице и говорит: «Я никогда раньше не видела, чтобы кто-то так выкладывался на полную. За исключением меня, я имею в виду.» Далее она сообщает персонажу, что собрала группу искателей приключений и хотела бы представить всех после церемонии закрытия фестиваля на закате.

Айо с осуждением смотрит на персонажа, который нарушил правила конкурса для участия. Галсариад, однако, тихо улыбается и кивает этому персонажу, впечатленный его хитростью.

Сокровище. Омо награждает победителя *медалью в виде ракушки [medal of the conch]* (см. приложение В), сделанной из морского стекла, которому магическим образом была придана форма раковины.

Ј4: АРМРЕСТЛИНГ

Это соревнование по армрестлингу проверяет силу и решительность персонажа. Прочтите:

Вы подходите к кирпичному зданию с вывеской «Говяжьи Мясники». На улице поставили простой стол и два стула.

Оба стула в настоящее время заняты людьми в доспехах Дозора Авроры, их локти упираются в стол, а руки сцеплены в армрестлинговом поединке. Две дюжины посетителей фестиваля молча наблюдают за ними, пока - ХЛОП! - участница, сидящая на левом стуле, толкает руку своего противника к столу, и толпа взрывается возгласами и аплодисментами.

Победителем в этом состязании и действующим чемпионом фестиваля стала Мэрил Бронзоклык, законно-нейтральная орк **гладиатор [gladiator]**. Уроженец Джигау, служащая в Дозоре Авроры Базоззана, ей разрешили вернуться домой на фестиваль. Ее окружают две соотечественницы, обе женщины друу **ветераны [veterans]**, одетые в хитиновые доспехи. Тихий мужчина гоблин **обыватель [commoner]** — Варс, владелец мясной лавки, — сидит в стороне, управляя ставками, сделанными зрителями.

После того, как Дермота уговорили пройти лабиринт в зоне Ј2, здесь можно найти Мэгги Кинайс, которая хочет посоревноваться.

Участие в этом конкурсе бесплатное, но прохожие

могут поговорить с Варсом, чтобы сделать ставки на участников.

Мэрил Бронзоклык соревнуется только с лучшими, и чтобы бросить ей вызов, персонаж должен сначала победить одну из ее спутниц дреу. Мэрил возвращается к столу после того, как по крайней мере один персонаж выполнил это, вызывая улыбаясь победителю и приглашая его попытаться счастья против нее. Первый персонаж, победивший Мэрил, получает вызов от Мэгги. В противном случае Мэгги бросает вызов Мэрил после того, как все остальные участники отходят на второй план.

Модификаторы к своим проверкам Силы, которые вступают в игру во время соревнований по армрестлингу:

Мэрил Бронзоклык: +4

Мэгги Кинайс: +4

Женщина дреу: +3

Правила конкурса. В любом поединке по армрестлингу оба участника должны пройти проверку Силы (Атлетика) со Сл, равной 10 + модификатор Силы другого участника. Если один участник преуспевает, а другой терпит неудачу, тот, кто преуспел, побеждает в матче. Повторяйте проверки по мере необходимости, пока один участник не потерпит неудачу, а другой не добьется успеха.

Персонаж, проигравший матч и желающий повторить попытку, должен сначала преуспеть в проверке Харизмы (Обман или Убеждение) со Сл 15. При неудачной проверке толпа смеется над персонажем. Если персонаж дважды проигрывает одному и тому же противнику, этот участник отказывается от дальнейших испытаний этого персонажа.

Делать ставки. Персонаж может сделать ставку у Варса, передав ему 5 см и объявив, кто, по его мнению, выиграет следующий матч. Персонажчей выбор побеждает в матче, получает 9 см, а Варс получает 1 см.

Сокровище. Варс вручает каждому, кто превзойдет Мэрил и Мэгги, *медаль мускулов [medal of muscle]*, сделанную из черного дерева и имеющую форму сгибающейся руки. Если смотреть на него достаточно долго, кажется, что мышцы набухают.

Ј5: РИСОВЫЕ ПОЛЯ

Эта игра требует командной работы и умения обращаться с лезвием. Прочтите:

На западной окраине района Джабл доки поднимаются вверх от реки и идут рядом с деревянными лачугами, построенными на сваях, отбрасывая кривые тени на заболоченные земли внизу. Некоторые участки водно-болотных угодий были оцеплены для создания рисовых полей, которые теперь готовы к уборке урожая.

Синие и зеленые знамена развеваются над одним концом доков, где двое пожилых фермеров-гоблинов руководят состязанием. — Вы знаете правила! — кричит один пронзительным голосом. «Побеждает та команда, которая первой соберет рис со своего участка!»

Этим событием управляют два нейтральных добрых **гоблина [goblins]** по имени Жук и Заг. Их фермой совместно управляют кланы гоблинов Гакташ и Увуро, и каждый год пара гоблинов использует праздничные соревнования как способ сэкономить труд для сбора урожая.

После соревнования по поеданию пирогов в зоне Ј1 Ирван также может расслабиться здесь.

Сбор риса. Для участия в этом конкурсе требуется команда из двух человек, вступительный взнос не взимается. Если персонажу нужен партнер, Ирван

неохотно соглашается стать его товарищем по команде на мероприятии. Когда команда вступает в соревнование, их просят определить, кто является резчиком (тот, кто срезает стебли), а кто собирателем (тот, кто собирает стебли и подготавливает их к сушке). Заг дает резчику серп, прежде чем Жук направляет команды к рисовым полям и просит их дожидаться сигнала к старту.

Каждая команда отвечает за полосу рисового поля длиной 20 футов и шириной 5 футов. По сигналу Жука команды соревнуются, чтобы успешно собрать свою полосу. Помимо персонажей, в этой гонке соревнуются две другие команды: внушительная женщина **орк [orc]** и ее буйный сын (который использует блок статистики **обывателя [commoner]**); и пара из брата и сестры **дреоу [drow]**, которые носят соломенные шляпы с широкими полями и постоянно ссорятся друг с другом. Эти команды имеют следующие модификаторы к своим проверкам Силы (Атлетика) и Ловкости (Ловкость рук), которые вступают в игру во время соревнования:

Команда орков: Атлетика +3, Ловкость рук +0

Команда дреоу: Атлетика +0, Ловкость рук +2

В конце каждой минуты резчик каждой команды должен совершать проверку Силы (Атлетика) со Сл 11; в случае успеха резчик очищает участок своего риса площадью 5 квадратных футов. После того, как секция очищена, сборщик команды должен потратить 1 минуту, пытаясь собрать и связать срезанный рис, сделав это при успешной проверке Ловкости (Ловкость рук) со Сл 11; неудачная проверка приводит к тому, что резчик команды совершает следующую проверку Силы (Атлетика) с помехой, так как работа сборщика мешает. Первая команда, которая очистит и упакует рис со всех четырех 5-футовых квадратов своей полосы рисовых полей, побеждает (возможна ничья).

Сокровище. Жук и Заг награждают каждого члена команды-победителя медной *медалью болот [medal of the wetlands]* с выгравированным снопом риса, подвешенным на ожерелье, сплетенное из тростника.

Ј6: ВЫПАС НЕБОСКЛОННЫХ ЧЕРЕПАХ

Это испытание проверяет акробатические способности участников и умение обращаться с животными. Прочтите:

Посетители фестиваля сгрудились вокруг загона, полного молодых небосклонных черепах, которые шаркают внутри вольера. За пятнадцатифутовыми черепахаами ухаживают молодые пастухи, которые надевают на них импровизированные уздечки. За этими людьми наблюдает высокий привлекательный орк, который следит за тем, чтобы уздечки были правильно закреплены.

Орк машет вам рукой и говорит: «Вы пришли, чтобы присоединиться к миграции небосклонных черепах? Здесь каждому из вас хватит по черепахе, и можно выиграть медаль, если вы дойдете до конца целым и невредимым. В прошлом году нам пришлось восстанавливать три дома после фестиваля!»

После погружения в Ифолон в зоне Ј3 Айо Джабе отдыхает здесь, наблюдая за черепахаами. Она смеется над персонажами, которые отказываются от вызова.

Загон обслуживает дрессировщик небосклонных черепах по имени Адан, законо-добрый орк **разведчик [scout]**. Адан наблюдает за перемещением молодых черепах из загона на открытые поля на западной стороне Джамбла, где черепахи начнут обучение, чтобы стать верховыми животными и мобильными

зданиями для племен Джигау.

Молодая небосклонная черепаха использует блок характеристик **анкилозабра [ankylosaurus]** со следующими изменениями:

- Черепаха может дышать воздухом и водой.
- Она понимает гоблинский, но не может говорить.
- Ее атака «Укус» идентична атаке «Хвост» анкилозабра, за исключением того, что она наносит колющий урон.

Доступно столько черепах, сколько персонажей хотят принять участие в этом событии. К переднему краю панциря каждой черепахи прикреплено импровизированное сиденье, достаточно большое для одного всадника.

Маневрирование стадом. Как только все участники садятся на своих черепах, орк Адан забирается на спину большой черепахи за пределами загона. Криком и жестом руки Адан начинает уводить группу черепах из загона.

Чтобы успешно провести черепаху к месту назначения, персонаж должен совершить три успешных проверки Мудрости (Обращение с животными). Сл для этих проверок начинается с 12 и увеличивается на 1 за каждую последующую проверку. При неудачной проверке черепаха пытается сбросить персонажа со спины.

Персонаж должен преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 13, иначе он упадет с черепахи и получит дробящий урон 3 (1к6). При успешной проверке персонаж не падает и может снова попытаться маневрировать черепахой.

После неудачного спасброска персонаж может оседлать свою черепаху, преуспев в проверке Ловкости (Акробатика) со Сл 15. Если эта проверка не удалась, воинственная черепаха атакует персонажа Укусом. Снова оседлав черепаху, персонаж может продолжить попытки переместить черепаху, совершив еще одну проверку Мудрости (Обращение с животными), как описано выше.

Если черепаха очарована заклинанием *дружбы с животными [animal friendship]* или подобным эффектом, проверки Мудрости (Обращение с животными) совершаются с преимуществом, и она не будет сопротивляться своему дрессировщику при проваленной проверке.

Сокровище. Как только черепаха достигает места назначения, Адан награждает ее всадника *медалью небосклона [medal of the horizonback]*.

Нет двух одинаковых медалей, присужденных на этом конкурсе. Кажется, что каждая из них сделана из какой-то отдельной части черепахи: куска панциря, когтя или зуба. Адан уверяет персонажей, что эти медали были сделаны из черепах, умерших естественной смертью.

J7: ЗАГАДКИ И РИФМЫ

Это испытание бросает вызов интеллекту персонажей с помощью серии загадок. Прочтите:

Пожилый гоблин в синей мантии стоит около трех столов. На одном столе стоит деревянный ящик, на втором — сверкающая карта звездного неба Эксандрии, а на третьем — ряд цветных бутылок. Висящий баннер гласит: «Проверь свою смекалку, решая эти три загадки».

Старейшина Колбу Каз, хаотично-нейтральный гоблин **жрец [priest]**, создал эти три головоломки. Каждая попытка ответить на одну загадку стоит 2 см. Чтобы выиграть конкурс, достаточно правильно ответить хотя бы на две загадки (см. «Сокровища» ниже).

Другие участники пытаются разгадать загадки, в том числе Галсариад Ардит. Этот умный друу решает две загадки после четырех попыток. Если персонажи решают каждую загадку с первой попытки, он впечатлен (см. «Встреча с Галсариадом» ниже).

Стол 1: Загадка коробки. На этом столе запертый деревянный ящик и четыре металлических ключа. На табличке рядом с ящиком на Всеобщем написана следующая загадка:

Древние из сказок старых:
Бронза, серебро, золото, медь —
Подберите ключ к замку коробки;
Ошибка и электричество будет греметь.

Персонаж, осматривающий ключи, может увидеть, что каждый из них сделан из разного металла — одного из бронзы, одного из меди, одного из серебра и одного из золота. При ближайшем рассмотрении шкатулки видно, что ее замок имеет форму дракона с рифленным гребнем, а края шкатулки украшены гравировкой жемчуга и морских раковин.

Форма замка и украшения на морскую тематику — подсказки, которые предполагают бронзового дракона — и, таким образом, именно бронзовый ключ открывает замок. Персонаж, который вставит не тот ключ или попытается взломать замок, должен преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 16, иначе он получит 2 (1к4) электрического урона, поскольку замок испускает электрический разряд.

Персонаж может сделать проверку Интеллекта со Сл 10, чтобы понять, что металлические оттенки клавиш и первые две строчки загадки говорят не только о металах, но и о типах металлических драконов. Персонаж, преуспевший в проверке Интеллекта (Магия или История) со Сл 13, распознает форму драконьего замка или водных украшений ящика как признаки бронзового дракона; если персонаж видел, как кого-то ударило молнией после неверного предположения, Сл этой проверки снижается до 11.

Стол 2: Загадка Звездной Карты. На звездной карте, лежащей на этом столе, изображены луны и созвездия, видимые в ночном небе Эксандрии, сопровождаемые следующей загадкой на Общем:

Две птицы сидят в пестром поле,
Одна серебряная и спокойная, другая алая от горя.
Почти весь год красная уступает,
Когда серебряные иллюзии, озорство и укрывающий свет сияет.

Чтобы ответить на загадку, персонаж должен определить «птиц» загадки и указать их на звездной карте. Ответ — луны Эксандрии: Ката и Руидус.

Персонаж, преуспевший в проверке Интеллекта (История или Религия) со Сл 13, вспоминает истории о лунах Эксандрии, узнавая, что вторая строка относится к суевериям, окружающим Руидуса, а последняя строка относится к божественному портфолио Сеханин Лунной Ткачихи. Персонаж, преуспевший в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 11, определяет, что на звездной карте есть только один красный объект — Руидус.

Стол 3: Загадка бутылок. На этом столе ряд из семи маленьких бутылок, наполненных цветными жидкостями, и следующая загадка на Общем:

Бутылки, пронумерованные слева направо, имеют следующее содержимое:

Две из нас сварены из гнили
И налево фиолетовый оттеснили.
Три сока, один как пламя горит,
Ни одна бутылка сока цвет не повторит.
Бутылка, где кроме боли ничего,
И цвет неба оставит пятно.
Хотя те, что на каждом конце, вкусны
Никакие из них не победителю не нужны.
Выпей свет, таков мой каприз,
чтобы получить свой приз.

Бутылка 1. Фиолетовая бутылка наполнена ягодным соком.

Бутылка 2. Эта зеленая бутылка наполнена отваром гнили. Персонаж, отхлебнувший из этой бутылки, должен преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 10, иначе станет отравленным на 1 минуту, потратив это время на рвоту.

Бутылка 3. Небесно-голубая бутылка наполнена ягодным соком.

Бутылка 4. Эта белая бутылка наполнена очень острым перченым маслом. Персонаж, отхлебнувший из этой бутылки, должен преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 10, иначе получит 1 урон от огня от специи.

Бутылка 5. Эта фиолетовая бутылка наполнена жидкостью, известной в Джигау как светящееся зелье. Персонаж, который пьет из этой бутылки, чувствует тепло в желудке, поскольку его кожа излучает тусклый серебристый свет в диапазоне 5 футов в течение 1 минуты.

Бутылка 6. Эта зеленая бутылка наполнена отваром гнили, как и бутылка 2.

Бутылка 7. Эта красная бутылка наполнена яблочным соком.

Чтобы победить, персонаж должен отпить из правильной бутылки, и у любого, кто попытается выполнить задание, есть только два шанса угадать правильно. Если кто-то дважды отгадает неправильно, он провалит эту загадку. Бутылка 5, содержащая светящееся зелье, является правильной бутылкой.

Персонаж, преуспевший в проверке Интеллекта со Сл 12, приходит к одному из следующих выводов:

- Бутылки 2 и 6 находятся справа от фиолетовой бутылки и, следовательно, должны содержать отвар гнили.
- Бутылку 4 — следует избегать, так как она содержит только «боль».
- Если небесно-голубая бутылка оставляет «пятно», это должен быть безвредный сок, а не правильный ответ.
- Первая и последняя бутылки тоже должны быть соком, так как они «вкусные», но не выиграют загадку.

Персонажи могут сделать несколько проверок Интеллекта, чтобы получить несколько подсказок, но персонаж, проваливший проверку, не может сделать еще одну, пока не выпьет из бутылки.

Заклинание *обнаружения магии* [detect magic] или подобный эффект также показывает, что пятая бутылка является единственной, содержащей магическую жидкость.

Встреча с Галсариадом. Если персонажи не встретили его во время Ныряния в Ифолон в области J3, Галсариад Ардит подходит к персонажам после того, как они закончат это испытание, независимо от того, победят они или проиграют.

Впечатления соперников. Если персонажи не

решают каждую загадку с первой попытки, Галсариад резко проходит мимо них, посмеиваясь: «В следующий раз повезет больше». Тем не менее, его впечатляют персонажи, демонстрирующие безжалостное стремление к успеху. Если это так, он наклоняет голову и говорит: «Твоя хитрость на голову выше, чем у всех остальных в этом захолустье. Ты планируешь участвовать в грандиозном финале на закате? Мне было бы интересно проверить свою сообразительность против тебя.»

Сокровище. Если персонаж правильно отвечает по крайней мере на две загадки, старейшина Колбу Каз награждает этого персонажа *медалью остроумия* [medal of wit], которая вылеплена и раскрашена в виде головы лисы.

J8: ХРАМ ЛЮКСОНА

Стены этого трехэтажного храма сделаны из полупрозрачного стекла, которое, кажется, светится собственным слабым светом. Здание в форме додекаэдра посвящено Люксону, Первому Сиянию и божеству-покровителю династии Крин.

Храм поддерживается Беланой Золаед, нейтрально-добрым друу **жрецом** [priest], которая также проводит богослужения.

После конкурса «Решение с первой попытки» (см. область J2) здесь можно найти Дермота, который перечитывает традиционные молитвы Люксону и запоминает их.

J9: ХЕЛТЕР-СКЕЛТЕР

Хотя в официальных записях этот комплекс из дерева и камня называется Аванпостом Династии, мятежный народ Джигау прозвал его «Хелтер-Скелтер» за хаотичную обстановку, в которую часто погружаются кринские офицеры, имея дело со трудной молодежью — и не совсем молодежью — города.

Комплекс состоит из двух основных строений: невысокой деревянной казармы, в которой размещается охрана Дозора Авроры, дислоцированной в Джигау, и двухэтажного каменного двенадцатигранного здания, являющегося резиденцией Дурта Миримма, законно-нейтрального **элитного воителя друу** [drow elite warrior], который является десницей Дозора Авроры. Дурт управляет поселением вместе с двумя старейшинами клана, Колбу Казом и Ушру.

J10: ЧЕРНЫЕ ОСТРОВА

Черные базальтовые острова поднимаются зубчатыми хребтами из вод реки Ифолон.

И приезжие, и местные жители с удовольствием общаются, беседуют и наблюдают за закатом солнца над водами реки с вершин этих островов. На самом маленьком острове находится вход в Изумрудный грот.

ФИНАЛЬНОЕ СОСТЯЗАНИЕ

После того, как персонажи примут участие в стольких соревнованиях, сколько захотят, или в то время, которое вы сочтете подходящим, солнце начинает садиться, и звук ритмичного барабанного боя эхом разносится по Джамблу, созывая участников в загон (область J6), который был очищен от небосклонных черепаш.

Старейшина Ушру, нейтрально-добрый орк **жрец** [priest], стоит посреди дороги на платформе из деревянных ящиков. Когда соберутся все организаторы фестиваля большая толпа гуляк, барабаны стихают, и

старец говорит:

Пожилый орк, одетый в темно-синюю мантию, стоит на платформе из ящиков. Он улыбается толпе. «Могучие воины, блестящие стратеги, вы произвели на нас впечатление своими подвигами силы, своим острым умом и крепкими животами», — гордо произносит он. «Но главное событие, как вы знаете, еще впереди. Только две команды будут выбраны для участия в финальном испытании — гонке через Изумрудный грот, в недрах которого ждет главный приз!»

Старейшина Ушру объясняет, что он и старейшина Колбу Каз выберут две команды из числа самых успешных участников фестиваля и пригласят их принять участие в гонке через затопленный грот, чтобы найти украшенный драгоценными камнями амулет, который на протяжении поколений символизирует соревновательный дух Джигау: Изумрудный Глаз. Победители гонки получают 100 зм и провозглашаются чемпионами фестиваля заслуг на весь год.

Старейшина Колбу Каз присоединяется к старейшине Ушру на платформе, где они кратко совещаются, указывая на фигуры в толпе и шепча друг другу. В конце концов они выбирают две команды: персонажей игроков и соперников. Обеим группам предлагается последовать за старейшинами в Изумрудный грот, чтобы принять участие в финале.

ИЗУМРУДНЫЙ ГРОТ

Черные острова находятся в устье реки Ифолон, где она впадает в Изумрудный залив, море со скалистым берегом. Пещера на самом маленьком острове открывает доступ к Изумрудному гроту, извилистой сети подводных пещер, где происходит грандиозный финал фестиваля.

НАЧАЛО ФИНАЛА

Персонажи и соперники идут со старейшинами к юго-восточному краю Джигау, а за ними, кажется, идет процессия из всего населения в атмосфере ожидания и волнения.

Персонажи и их соперники следуют за старейшинами по мелководью от одного острова к другому. Когда они достигают самого маленького острова, старейшина Колбу Каз ставит перед участниками несколько *зелий подводного дыхания* [*potion of water breathing*] — по одному на каждого из них. «Их магия длится один час», — говорит он.

Затем старейшина Ушру останавливает толпу и воздевает руки, обращаясь ко всем собравшимся:

Старейшина Ушру стоит перед входом в пещеру и обращается к вам и вашим противникам. «В этот день вы, храбрые и доблестные люди, одержали победу во многих испытаниях; теперь вас ждет последнее испытание!» Он вытаскивает из своей мантии золотой и изумрудный амулет размером с ладонь, поднимает его вверх и объявляет: «Двойник этого амулета был помещен в самую глубокую пещеру Изумрудного грота. Первый, кто получит Изумрудный глаз и вернет его сюда, станет чемпионами Джигау! Начинайте!»

Пусть каждый персонаж сделает проверку Ловкости. Если по крайней мере половина персонажей набирает в сумме 13 или выше при проверке, персонажи входят в грот первыми. В противном случае первыми заходят соперники.



Зелье подводного дыхания

ОТСЛЕЖИВАНИЕ ГОНКИ

Прогресс персонажей и их соперников по мере прохождения грота измеряется в раундах. Вам нужно будет отслеживать количество раундов, которое требуется группе, чтобы пересечь места в гроте, так как это влияет на столкновение в области E10.

Количество раундов, необходимое для прохождения локации и преодоления препятствий (если они есть), подробно описано в разделе «Прогресс гонки» описания каждой локации.

Если соперники входят в грот вслед за персонажами, они выбирают любой путь в области E3, по которому персонажи не пошли.

ОСОБЕННОСТИ ИЗУМРУДНОГО ГРОТА

Изумрудный грот представляет собой естественную систему пещер. Если не указано иное, его особенности следующие:

Потолки. Высота пещер 15 футов, а туннелей 5 футов.

Свет. Если не указано иное, естественное освещение отсутствует.

Вода. Большая часть Изумрудного грота находится под водой (см. «Подводные приключения» во введении).

ИЗУМРУДНЫЙ ГРОТ

Следующие локации отмечены на карте Изумрудного грота.



Е1: Вход в грот

Вход в грот представляет собой узкую пещеру, ведущую к мутному бассейну с водой.

Старейшина Колбу Каз и старейшина Ушру ждут здесь возвращения участников.

Хотя узкая пещера выглядит как тупик, персонажи, вошедшие в бассейн с водой или преуспевшие в проверке Мудрости (Восприятие) со Сл 13, заметят, что туннель опускается ниже уровня моря. Остальная часть пещеры за пределами этого места находится под водой.

Прогресс гонки. Персонажам требуется 1 раунд, чтобы нырнуть в воду и пересечь эту комнату.

Е2: Клубок водорослей

Свет, просачивающийся из входа в грот, затемняется густыми пятнами водорослей, заполняющими эту подводную пещеру. Верхушки листьев водорослей касаются потолка, но между стеблями вы можете заметить мерцание света, исходящего издалека.

Это первая полностью затопленная камера грота. Персонажи должны пройти групповую проверку Силы (Атлетика) со Сл 13, пытаясь проплыть сквозь массу водорослей (правила групповых проверок см. в «Книге Игрока»). Результат этой проверки определяет время, необходимое им для перемещения по пещере.

Прогресс гонки. Если групповая проверка успешна, персонажам требуется 1 раунд, чтобы пересечь комнату; в противном случае требуется 2 раунда.

Е3: Пещерная вилка

Серебристый лунный свет просачивается сквозь щель в каменном потолке пещеры. Впереди путь через грот разделяется на два туннеля: один на юг и один на восток.

Если соперники вошли в грот первыми, они выбирают южный путь на развилке (ведущий к областям Е7, Е8 и Е9). Мэгги Кинайс задерживается на развилке, ожидая персонажей, а затем буджит их пойти по восточному пути (ведущему к областям Е4, Е5 и Е6). Если вместо этого персонажи попытаются пойти по южному пути, Мэгги преградит им путь и будет защищаться, если на нее нападут. Если персонажи выберут восточный путь, Мэгги ждет, пока они не уйдут, а затем следует за остальной частью своей группы.

Прогресс гонки. Если персонажи мешкали, выбирая путь, им требуется 2 раунда, чтобы пересечь комнату; в противном случае им требуется 1 раунд.

Е4: Участок призрачной травы

Стены, потолок и пол этой камеры покрыты биолюминесцентными водорослями, которые излучают слабое голубоватое свечение, тускло освещающее широкую пещеру. Две большие зазубренные каменные колонны, также покрытые водорослями, стоят в противоположных концах зала. Вокруг дальнего столба, перед выходом из этой пещеры, густая полоса белой, как кость, морской травы.

Бледные растения, загромождающие выход в пещеру, — это трава-призрак, хищная разновидность морской травы. Существо, пытающееся проплыть мимо призрачной травы, должно преуспеть в спасброске

Ловкости со Сл 12, иначе оно получит 3 (1кб) урона некротической энергией и будет опутано. Опутанное существо снова получает урон в начале каждого своего хода, пока не сбежит.

Существо может действием попытаться освободить себя или другое существо в пределах досягаемости от призрачной травы, сделав это при успешной проверке Силы (Атлетика) со Сл 12. Персонаж, освобожденный от призрачной травы, появляясь на другой стороне участка у выхода из пещеры.

Водоросли. Персонаж может собрать немного водорослей со стен пещеры при успешной проверке Интеллекта (Природа) или Мудрости (Выживание) со Сл 11. Собранный участок водорослей можно использовать как портативный источник света, излучающий тусклый свет в радиусе 10 футов. Водоросли, извлеченные из воды, погибают и перестают светиться через 1 час.

Прогресс гонки. Чтобы пройти через эту комнату, требуется как минимум 2 раунда, плюс количество раундов, которое требуется персонажам, пойманным в призрачной траве, чтобы освободиться. Если какие-либо персонажи остановились, чтобы собрать водоросли, добавьте к сумме 1 раунд.

Е5: Оползень

Туннель переходит в пространство пещеры. Лучи лунного света пробиваются сквозь широкую трещину в потолке, которая находится на высоте десяти футов над уровнем воды. Одна сторона камеры покрыта крошачими и грязными остатками оползня.

Когда вы заплываете в эту область, по воде пробегает рябь, и к вам начинает скользить все больше каменных обломков.

Каждый персонаж должен совершить спасбросок Ловкости со Сл 14, получив дробящий урон 10 (3кб) от оползня при провале или половину этого урона при успехе.

Оползни, захлестнувшие эту камеру, частично заблокировали выход. Чтобы найти выход, персонаж должен преуспеть в проверке Интеллекта (Расследование) со Сл 10. Если все, совершившие эту проверку, терпят неудачу, персонаж, у которого выпало наибольшее количество очков, в конце концов находит выход, но на это уходит больше времени. Персонаж, преуспевший в этой проверке на 5 или более, также замечает скрытую пещеру на вершине оползня.

Скрытая пещера. Персонаж, который исследует эту пещеру, обнаруживает пузырек с *зельем лечения* [potion of healing] и размокшим, но годным к употреблению свитком заклинания *громовая волна* [thunderwave].

Прогресс гонки. Требуется как минимум 2 раунда, чтобы пересечь комнату. Если ни одному персонажу не удалось найти выход, добавьте к сумме 2 раунда. Если персонаж остановился, чтобы обыскать скрытую пещеру, добавьте к сумме 1 раунд.

Е6: Логово квипперов

Косяк крошечных рыбок, тела которых мерцают в тусклом свете, кружится, образуя волнообразный серебристый столб.

Посередине этой пещеры плавает **рой квипперов** [swarm of quippers]. Рой атакует персонажей, которые перемещаются в пределах 10 футов от него или наносят ему урон. Рой преследует персонажей в области Е10 или обратно в Е5, если его не убивают.

Прогресс гонки. Чтобы пройти через эту комнату, требуется как минимум 1 раунд. Следите за тем, сколько раундов боя группа тратит на борьбу с роем, и добавляйте это количество раундов к общему количеству.

Е7: Сад осьминога

Гигантский осьминог поджидает добычу в засаде в глубинах Изумрудного грота



Проплыв через небольшой участок морской травы, вы оказываетесь в длинной пещере. Вода здесь не доходит до потолка, оставляя небольшой воздушный карман наверху. Небольшая трещина в потолке пропускает лунный свет. В центре пещеры находится яма, дно которой на тридцать футов глубже остальной части пещеры, и вы можете заметить слабый блеск металла на дне.

Гигантский осьминог [giant octopus] обитает на дне ямы и нападает на любого, кто в нее входит. Персонаж, вошедший в яму и преуспевший в проверке Мудрости (Восприятие) со Сл 17, замечает осьминога на дне и не удивляется, когда он атакует. Если его хиты уменьшаются до 13 или меньше, он использует Чернильное облако и отходит на 10 футов, надеясь, что персонажи оставят его в покое.

Сокровище. Как только осьминог побежден, персонаж, обыскивающий дно ямы, находит 57 см и мешочек, содержащий порошок сухости [dust of dryness] в виде восьми небольших шариков, которые поглотили сотни галлонов воды. Когда гранула разбивается, высвобождается 15-футовый куб воды.

Прогресс гонки. Чтобы пройти через эту комнату, требуется как минимум 1 раунд. Следите за тем, сколько раундов отряд тратит на борьбу с осьминогом, и добавляйте это число к общему количеству. Если один или несколько персонажей тратят время на обыск ямы, добавьте 1 раунд к общему количеству.

Е8: Туннель быстрины

Этот туннель поднимается по крутому склону и там сильное встречное течение. Тяжелая каменная табличка, покрытая глифами и обвитая морской травой, лежит на полу туннеля.

Туннель имеет длину 30 футов, и течение, протекающее через него, затрудняет плавание на север. Персонаж, который хочет плыть против течения, должен пройти проверку Силы (Атлетика) со Сл 15. При проваленной проверке персонаж не продвигается вперед в свой ход.

Табличка. Заклинание *обнаружения магии* показывает, что скрижаль излучает ауру магии воплощения. Табличка имеет КД 15, 10 хитов и невосприимчивость к яду и психическому урону. Уничтожение таблички приводит к ослаблению тока, позволяя существам беспрепятственно проходить через туннель.

Прогресс гонки. Подсчитайте количество раундов, которое потребуется персонажам, чтобы добраться до области Е9, плывя против течения. Если персонажи уничтожат табличку, они смогут проплыть туннель за 2 раунда.

Е9: Тупик?

Туннель ведет в пещеру с гладкими стенами, которая кажется тупиковой.

Выходной туннель спрятан за камнями на восточной стороне камеры. Персонаж может найти выход одним из двух способов:

- Персонаж может потратить 1 раунд на обыск восточной стены, затем преуспеть в проверке Мудрости (Восприятие) со Сл 11.
- Персонаж может провести 1 раунд, чувствуя течение и находя выход при успешной проверке Мудрости (Выживание) со Сл 11.

Если ни один из персонажей не преуспевает ни в

одной из проверок, выход находит персонаж, у которого выпало наибольшее количество очков, но на это уходит больше времени. Персонаж, преуспевший в проверке на 5 или более, также замечает пещеру, спрятанную за водорослями на южной стороне комнаты.

Скрытая пещера. Персонаж, обыскивающий эту пещеру, находит три зелья лечения [potion of healing], вероятно, спрятанных здесь подающим надежды участником, планирующим получить преимущество в этой гонке.

Прогресс гонки. Требуется как минимум 1 раунд, чтобы пересечь комнату и 1 раунд, чтобы найти восточный выход (или 2 раунда, если ни один персонаж не преуспел в проверке, чтобы найти выход). Если персонаж остановился, чтобы обыскать скрытую пещеру, добавьте к сумме 1 раунд.

Е10: Логово лунной акулы

Серебристый свет танцует вдоль стен этой подводной пещеры. Вода здесь немного теплее, и мягкое течение тянет вас к расщелине в южной стене, излучающей мерцающий золотой свет. Вокруг колонн пещеры рыщет огромная акула. Золотой амулет свисает с толстой веревки, обвязанной вокруг тела акулы, а из ее бока торчит серебряное копьё.

Амулет — Изумрудный Глаз — цель этой гонки. Серебряное копьё, застрявшее в акульей шкуре, было зачаровано божественной силой Сеханин Лунной Ткачихи. Акула использует блок характеристик **гигантской акулы [giant shark]**. Персонаж в пределах 5 футов от акулы может действием попытаться вытащить копьё, сделав это при успешной проверке Силы (Атлетика) со Сл 13. Пока копьё находится в акуле, примените эти изменения к блоку характеристик акулы:

- Акула светится серебристым светом, излучая яркий свет в радиусе 10 футов и тусклый свет еще на 10 футов.
- Если акула действием атакует Укусом, но промахируется, она может бонусным действием проплыть до 25 футов. Это движение не провоцирует атаки по возможности.

Акула немедленно атакует любое существо, которое входит в ее камеру. В зависимости от того, как быстро персонажи двигались через грот, столкновение могло пойти одним из трех путей:

Быстрый темп (10 или меньше раундов). Персонажи опередили соперников. Соперники не появляются до тех пор, пока не будет закончена встреча с акулой.

Умеренный темп (от 11 до 15 раундов). Персонажи обыграли соперников на прострел, но ненадолго. Соперники входят в пещеру на третьем раунде боя и бросают инициативу. Если соперники не настроены враждебно по отношению к персонажам, они помогают персонажам в борьбе с акулой; в противном случае они сосредотачиваются на захвате амулета или пытаются саботировать персонажей (хотя эти попытки никогда не приводят к преднамеренному летальному исходу).

Медленный темп (16 и более раундов). Соперники попадают в пещеру раньше персонажей. Когда персонажи прибывают, соперники уменьшили хиты акулы до 75. Персонажи делают бросок инициативы, когда входят в комнату.

Изумрудный Глаз. Друид Джигау наложил на акулу *звериную дружбу [animal friendship]*, привязал к ее телу Изумрудный Глаз и быстро сбежал. Персонаж может освободить амулет, атакуя веревку вокруг

акулы, а не саму акулу. У веревки КД 17 и 5 хитов. Его можно снять действием, если акула убита или выведена из строя.

Амулет, сделанный из золота и изумрудов, стоит 500 зм, хотя никто в Джигау его не купит, так как он должен быть возвращен старейшинам города после завершения конкурса.

Поражение Лунной Акулы. Когда хиты акулы опускаются до 0, она мечется в предсмертной агонии и врезается в каменный столб в южной части комнаты, который врезается в южную стену и ломает ее. Прочтите:

Умиравшая акула врезается в каменный столб в южной части пещеры. Столб ломается под действием силы, качается, затем падает на южную стену. Стена трескается и рушится, открывая проход, залитый золотым светом.

Недавно открытый проход (область E11) ведет в скрытую комнату (область E12).

E11: ВРАТА ЛУННОЙ ТКАЧИХИ

Тесный проход изгибается вверх, пока туннель не становится вертикальным. Золотой свет исходит от верхнего конца прохода.

Персонажи, проплывающие через этот проход, вырываются на поверхность воды и оказываются в светящейся, наполненной воздухом пещеры (область E12).

E12: МЕСТО МОЛИТВЫ СЕХАНИН

Вода уступает место пещере, усеянной деревьями и бассейнами с водой. Стены покрыты лианами зеленого цвета с вкраплениями ярких цветов. Часть пещеры открыта небу.

В центре пещеры бледный свет, окружает хрустальный пьедестал, на котором покоится золотой амулет, прикрепленный к тонкой золотой цепочке.

Объект на хрустальном постаменте сверкает, как восход солнца. Это *Амулет Трех Молитв [Jewel of Three Prayers]*, Отголосок Расхождения [Vestige of Divergence], который отныне будет определять ход приключения.

Амулет Трех Молитв в настоящее время находится в Спящем состоянии (описание этого магического предмета см. в приложении В).

Если соперники присутствуют, они не решаются прикоснуться к амулету, давая персонажам возможность первыми сделать это. Если персонажи также колеблются, Айю Джабе собирается с духом и делает шаг вперед, чтобы забрать его (см. «Спор о судьбе» ниже). В противном случае, как только один из персонажей прикоснется к амулету, вся группа видит следующее видение:

Свет вокруг пьедестала исчезает, когда из амулета поднимается призрачная фигура в виде мужчины. Он одет в кожаные доспехи и рваный красный плащ и носит щит. Его лицо обрамлено вьющимися каштановыми волосами и имеет меланхоличное выражение. Он умоляет: «Я заточён. Пожалуйста, помогите мне».

Внезапно земля исчезает под вашими ногами, и вы падаете, кувыркаясь в вихре золотого света. Вы падаете глубже, глубже, глубже, а затем внезапно останавливаетесь. Золотой свет стихает, и вы оказываетесь подвешенными в крошечной тьме. Вы чувствуете, как вода поддерживает вас. Вдалеке появляется багряный

свет, освещающий меланхоличного воина, прикованного к земле отвратительными нитями мясистой багровой субстанции.

Он поднимает свой взор к небесам и, рыдая, выдыхает: «Лунная Ткачиха, умоляю тебя. Направь тех, кто в силах спасти меня, к тому месту, где я впервые молился тебе». Он оглядывается, и его взгляд останавливается на вас.

«О, боги, вот и вы! Меня зовут Аликсиан. Я потерялся во тьме. Давным-давно я молился Несущей Перемены в сердце Храма Зла. Умоляю вас, возьмите мой амулет и ...»

Вы чувствуете, как сознание покидает вас, как будто давление воды выдавливает из вас жизнь. Голос Аликсиана — последнее, что вы слышите перед тем, как потерять сознание. «Спасите меня, пожалуйста.»

Если соперники присутствуют, они могут слышать искаженный, бестелесный голос Аликсиана, как если бы он говорил под водой. Когда видение заканчивается, персонажи теряют сознание на 1 минуту.

ДРУЖЕСТВЕННЫЕ ИЛИ БЕЗРАЗЛИЧНЫЕ СОПЕРНИКИ.

Персонажи приходят в себя и обнаруживают, что соперники пытаются их разбудить. Хотя они и не видели видения, соперники ощутили волну энергии, извергающуюся из амулета, а затем нашли персонажей без сознания в пещере. Если персонажи получили Изумрудный Глаз, соперники уступают им победу. В противном случае соперники гордо держат амулет, заявляя, что он принадлежит им, но поздравляют персонажей с успешной гонкой.

Враждебные соперники. Персонажи приходят в себя и обнаруживают, что соперники скрылись с Изумрудным Глазом и *Амулетом Трех Молитв*.

Спор о судьбе. Если Айю или другой из соперников коснулся *Амулета Трех Молитв*, вместо этого они получают видение. Соперники теряют сознание на 1 минуту, и персонажи сами решают, что с ними делать. В этом сценарии, который более подробно рассматривается в главе 2, соперники являются «героями» истории, и персонажи должны решить, хотят ли они помочь своим соперникам или вернуть амулет и заявить о своей героической судьбе.

СЛЕДУЮЩИЕ ШАГИ

Независимо от того, нашли ли персонажи Изумрудный Глаз или нет, они могут вернуться через Изумрудный грот и избежать любого потенциального боя. Они также могут найти время, чтобы исследовать места, которые они не проверили по пути.

ПЕРСОНАЖИ ТОРЖЕСТВУЮТ

Если персонажи преподносят Изумрудный Глаз старейшине Ушру, он объявляет их победителями Фестиваля Заслуг в этом году. Восторженная толпа окружает героев и поздравляет.

Когда жители Джигау начинают успокаиваться и уходить спать, старейшина Ушру просит персонажей передать Изумрудный Глаз в обмен на награду в 100 зм и приглашение бесплатно переночевать в таверне «Несломанный бивень».

СОПЕРНИКИ ТОРЖЕСТВУЮТ

Если соперники преподносят Изумрудный Глаз старейшине Ушру, он объявляет их чемпионами Фестиваля Заслуг этого года, и толпа с восхищением признает их.

Пока горожане толпятся вокруг соперников, старейшина Ушру подходит к персонажам. Хотя они проиграли гонку, старейшина уверяет их, что выбрал их группу для участия в соревнованиях не просто так

Призрачная фигура, которую не видели много веков, отправляет искателей приключений на поиски, которые могут изменить судьбу мира.



— что истинные заслуги доказываются не за один день, а скорее в течение всей жизни человека, одно маленькое действие за раз. В качестве утешительного приза он бесплатно предлагает им ночлег в гостинице «Несломанный бивень».

Что с АМУЛЕТОМ?

Если персонажи не предпримут шагов, чтобы

спрятать *Амулет Трех Молитв*, старейшина Ушру заметит этот предмет. Даже если они скрывают это от него, Ушру чувствует изменение в поведении персонажей — что-то случилось с ними в гроте, чего никто в Джигау не мог ожидать. Это подозрение побуждает его поговорить с персонажами утром, что приводит к событиям главы 2.



Пятеро искателей приключений
путешествуют по пустошам Жорхаса
под наблюдением лун Каты и Руидуса

ПРОЩАНИЕ

В этой главе персонажи узнают больше о событиях, произошедших в Изумрудном гроте, и о мифическом значении *Амулета Трех Молитв*. После этого открытия персонажи покидают Джигау и отправляются через Жорхас в сторону Баззозана, унылого военного аванпоста, охраняющего крепость зла.

Большая часть этой главы посвящена путешествию персонажей по пустошам, испытаниям и дружеским знакомствам, которых они встречают на своем пути. Сопровождают ли соперники персонажей или отправляются самостоятельно, зависит от отношений между двумя сторонами и любопытства соперников к *Амулету Трех Молитв*.

ВЕДЕНИЕ ЭТОЙ ГЛАВЫ

Путешествие может начаться одним из трех способов, в зависимости от того, как закончилась глава 1:

Героическое приключение. В Изумрудном гроте персонажи получили *Амулет Трех Молитв* и испытали видение от Апотеона. В этом сценарии к ним подходит старейшина Ушру, который чувствует, что *Амулет Трех Молитв* является могущественным магическим предметом, и предлагает персонажам отправиться в путешествие, чтобы узнать о нем больше.

Наше по праву. Если соперники испытали видение и забрали амулет, они берут на себя роль героев истории, а персонажи — союзников или противников, которые хотят амулет для себя. Если персонажи встретятся со старейшиной Ушру, они узнают, что соперники отправились на поиски великой важности — возможно, вынуждая персонажей преследовать их и претендовать на судьбу, которая, по их мнению, по праву принадлежит им.

Непримиримые судьбы. Если персонажи получили амулет, но жестоко оскорбили соперников (или даже убили одного или нескольких из них), соперники попытаются украсть амулет посреди ночи и сами начнут путешествие в Баззозан.

В любом случае, персонажам требуется несколько дней, чтобы добраться до места назначения. Используйте таблицу «Столкновения в Жорхасе» далее в этой главе, чтобы оживить путешествие.

Путешествие прерывается возможностью отдыха персонажей на стоянке караванов вдоль Изумрудной Петли, где соперники также могут разбить лагерь на ночь. Эта встреча на полпути дает персонажам возможность подружиться с соперниками или украсть у них амулет.

ПОСЛЕ ФЕСТИВАЛЯ

События этой главы начинаются на рассвете на следующий день после Фестиваля Заслуг. Если персонажи забрали *Амулет Трех Молитв* из Изумрудного грота, начните с «Героического приключения». Если соперники забрали амулет вместо них, начните с «Наше по праву». Если персонажи приобрели амулет, но нажили себе врагов в виде соперников, начните с «Непримиримых судеб».

ГЕРОИЧЕСКОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ

Прочтите следующее, чтобы начать этот эпизод:

Рассвет начинается со стука в дверь вашей комнаты. Из-за двери доносится голос старейшины Ушру. — Путешественники? Я хочу сказать вам кое-что очень важное. Вы не позавтракаете со мной? Он делает паузу, а затем застенчиво добавляет: «Это ведь правильная комната?»

Ушру приглашает персонажей на завтрак в таверну «Несломанный бивень». Сначала он весел и общается с персонажами, но затем его тон становится смертельно серьезным:

«Прошлой ночью меня посетило видение. Золотой амулет поднялся над поверхностью лужи крови, и бесчисленные руки вырвались из крови, чтобы схватить его. По очереди все руки упали обратно в лужу, пока не осталась только одна. ...Тот, чья рука взяла амулет, был красивым мужчиной с кудрявыми волосами и мрачным выражением лица. Он повернулся ко мне и сказал: «Они должны найти меня. Те, что из грота». Скажи мне, случилось ли с тобой что-нибудь в том месте, что помогло бы мне понять это видение?»

Если персонажи делятся информацией, Ушру не узнает имя Аликсиана — ни одно живое существо не помнит имя Апотеона. Тем не менее, если персонажи расскажут Ушру правду о том, что случилось с ними в Изумрудном гроте, он серьезно подтолкнет их отправиться на восток, в Баззозан, описывая это следующим образом:

«Баззозан — мрачный город, находящийся под контролем Дозора Авроры, не самое приятное место для посещения. Но если то, что вы мне говорите, правда, то вы нашли Отголосок Расхождения, магическую реликвию времен известных как Бедствие. Амулет Трех Молитв. Люди не натываются на Отголоски без причины. И нет места в Жорхасе, где память о Бедствии сохранилась сильнее, чем в Баззозане».

Старейшина Ушру призывает персонажей быть правдивыми, потому что они, возможно, встали на курс, который изменит их жизнь. Если они отказываются делиться информацией, он вздыхает, пожимает плечами и желает им доброго дня. Он говорит, что они могут оставаться в Джигау столько, сколько захотят, если это то, что они хотят делать.

ДРУЖЕСКОЕ СОПЕРНИЧЕСТВО

Если персонажи проявляют мало интереса к тому, чтобы узнать больше о амулете, возможно, их соперники не разделяют такого отношения.

Если персонажи находятся в дружеских отношениях с соперниками, соперники встречаются с ними вскоре после завтрака персонажей со старейшиной Ушру.

Айо Джабе не стесняется слов; она хочет знать, что они нашли в гроте. Если у нее возникает ощущение

ние, что персонажи наткнулись на что-то большее, ее глаза расширяются. Она решает, что она и ее группа хотят принять участие, и предлагает им отправиться в путешествие вместе, говоря, что так безопаснее. Персонаж, успешно прошедший проверку Мудрости (Проницательность) со Сл 13, понимает, что она ничего не скрывает и не хочет ничего, кроме как стать частью великого приключения.

У других соперников сомнения:

- Дэрмот искренне беспокоится о благополучии персонажей. Он упоминает, что слышал что-то похожее на голос в гроте, и хочет знать, слышали ли его персонажи.
- Галсариаду любопытно, что персонажи узнали в своем видении, и он хочет, чтобы персонажи поделились любыми магическими секретами, которые они могли открыть.
- Ирвана не интересует, что произошло в гроте, но ему интересно узнать, на что способен амулет.
- Мэгги соглашается со всеми, кто беспокоится о персонажах, но мало говорит о себе. У нее есть подозрения, что произошло нечто большее, чем то, что они рассказали во время событий в гроте, но она не будет давить на них, если они не захотят раскрыть всю правду.

НАШЕ ПО ПРАВУ

Если соперники получили *Амулет Трех Молитв* и испытали видение Аликсиана, к ним утром подошел старейшина Ушру, и именно им предлагается отправиться в Базозан. В этом случае зачитайте игрокам следующее:

Вы завтракаете в «Несломанном бивне», пока вокруг вас болтают местные жители. В этой какофонии один голос привлекает ваше внимание.

«Ходят слухи, что они собираются продать его в Росоне. Старейшина Ушру встречался с ними и все такое, все шептался, указывая на огромный блестящий амулет на столе. Он говорил о «судьбе» и других героических словах. Я думаю, что они были той группой, которая вчера была в гроте. Амулет выглядел довольно волшебным, но даже если это не так, он стоил бы целое состояние. Да, они уже отправились на юг по Изумрудной Петле».

Слухи о встрече соперников со старейшиной Ушру быстро распространились по Джигау. Все говорят о дорогом выглядящем, возможно, волшебном амулете, который они нашли в Изумрудном гроте, и персонажи обязательно узнают о нем. Люди говорят, что амулет, вероятно можно продать более чем за 1000 золотых монет — может быть, в два раза больше, если он волшебный, и еще вдвое больше, если продавцы совершат долгое морское путешествие в торговый центр, такой как пустынный мегаполис АнкХарел.

Ничто не заставляет персонажей преследовать соперников, но мысль о потере такого приза мотивирует большинство искателей приключений. Если они не заинтересованы в преследовании соперников, посмотрите врезку «Отказ от вызова», чтобы узнать, как продолжить это приключение.

ОТКАЗ ОТ ВЫЗОВА

Если персонажи не хотят следовать сюжету или путешествовать в Базозан, вам нужно будет создать побочные задания в Жорхасе, которые направят их в этом направлении. Персонажи могут найти работу в Джигау в качестве охранников караванов, наемников или охотников за головами; вы можете использовать таблицу «Столкновения в Жорхасе» далее в этой главе, чтобы определить, с какими вызовами они столкнутся.

НЕПРИМИРИМЫЕ СУДЬБЫ

Если персонажи победили на Фестивале Заслуг, но нажили врагов из пяти соперников, оскорбив их, ранив или убив одного или нескольких из них, соперники пытаются отомстить, украв Амулет Трех Молитв у персонажей, пока спят.

План соперников состоит в том, чтобы собраться возле таверны, где остановились персонажи. Затем один пробирается в комнату персонажей в гостинице и ищет амулет. Если вор не возвращается через час, соперники отправляются на остановку караванов Изумрудной Петли (описанную далее в этой главе) и ждут своего пропавшего компаньона до семи дней.

КТО ВОР?

Вероятный вор - Ирван, который видит в амулете не мистический предмет, а скорее сокровище. Это также может быть скрытый Галсариад, если волшебная природа амулета станет явной. Если один из товарищей Айю оказался на грани смерти, она может быть воров.

Вор носит толстый черный плащ с капюшоном мажской. Персонаж, увидевший вора, может действием попытаться узнать его по маскировке, сделав это при успешной проверке Мудрости (Восприятие) со Сл 15.

Попытка кражи имеет три возможных исхода:

Застали спящими. Если ни один из персонажей не имеет пассивного показателя Мудрости (Восприятие) 15 или выше, вор убегает с амулетом. Противники направляются в Росону. По пути они получают видение от Аликсиана, которое направляет их в Базозан.

Медленно действовали. Персонаж с пассивным показателем Мудрости (Восприятие) от 15 до 18 замечает вора после того, как тот находит амулет и выходит из окна. Вор замечает персонажа и бежит к месту встречи (область J10). См. «Преследование вора» ниже, если персонажи бросаются в погоню.

Быстро действовали. Персонаж с пассивным показателем Мудрости (Восприятие) 19 или выше замечает вора, пока он обыскивает комнату, но до того, как он найдет амулет. Этот персонаж может подкрасться к вору, совершив успешную проверку Ловкости (Скрытность) со Сл 15, застав вора врасплох. В противном случае вор замечает, что его заметили, и выпрыгивает из ближайшего окна. Затем вор бежит к своим друзьям на окраине города. См. «Преследование вора» ниже, если персонажи бросаются в погоню.

ПОГОНЯ ЗА ВОРОМ

Пернаж, заметивший вора, может попытаться его поймать. Для этого требуется успешная проверка Ловкости со Сл 15, чтобы догнать вора, за которой следует успешная проверка захвата (сила против силы). Если какая-либо проверка не успешна, вор убегает.

Если персонаж не преследует вора немедленно, а вместо этого тратит время на то, чтобы разбудить своих союзников, схватить оружие или надеть доспехи, вор убегает.

ДОПРОС ВОРА

Если персонажи ловят вора, соперник отказывается выдать свой план до тех пор, пока его отношение к группе остается враждебным (см. правила социального взаимодействия в «Руководстве Мастера»). Но если персонаж преуспевает в проверке Харизмы (Убеждение) со Сл 18, соперник охотно рассказывает план. Соперник также рассказывает план под при-

нуждением, если персонаж угрожает ему причинением вреда и преуспевает в проверке Харизмы (Запугивание) со Сл 15. Вы можете дать преимущество или наложить помеху на любую проверку, если считаете, что вор будет особенно отзывчив или сопротивляется убеждению или запугиванию.

Соперник, захваченный персонажами, пытается сбежать при вой же возможности, возможно, когда большинство или все персонажи спят или отвлекаются. Если соперник связан веревкой, он может вырваться из пут при успешной проверке Ловкости (Ловкость рук) со Сл 15. Если вместо этого используются кандалы, Сл равен 20. Если проверка не удалась, соперник может повторить попытку через 1 час.

ДОРОГА В БАЗЗОЗАН

Чтобы добраться до Баззозана, персонажи должны следовать по Изумрудной петле на юг, прежде чем повернуть на восток на Освященный путь. Эти грунтовые дороги показаны на прилагаемой карте Жорхаса. Хотя дороги хорошо патрулируются династией Крин, пустоши по-прежнему опасны: бродячие падальщики, устрашающая мегафауна и множество других опасностей подстерегают глупых путешественников, которые отважатся уйти слишком далеко от дороги.

ТЕМП ПУТЕШЕСТВИЯ

Первый этап этого путешествия проведет персонажей через пустоши Жорхаса, суровый ландшафт, по которому бродят мастодонты и стаи болотников. Во втором этапе персонажи входят в долину, известную как Колючие поля, где каменные шипы высотой от 10 до 30 футов остаются жуткими напоминаниями о Бедствии.

Между двумя частями путешествия есть стоянка для караванов, где персонажи могут отдохнуть, купить предметы и пообщаться с дружественными неигровыми персонажами.

Продолжительность путешествия и количество случайных встреч зависят от того, двигаются ли персонажи в нормальном, быстром или медленном темпе (см. правила для скорости передвижения в «Книге Игрока»):

Нормальный темп. Путешествие занимает 12 дней, и у персонажей есть шесть случайных столкновений: четыре столкновения до достижения остановки караванов Изумрудной Петли (куда они прибывают в конце восьмого дня), за которыми следуют еще два столкновения.

Быстрый темп. Путешествие занимает 9 дней, и у персонажей есть четыре случайных столкновения: три столкновения до достижения остановки каравана Изумрудной Петли (куда они прибывают в конце шестого дня), а затем еще одно.

Медленный темп. Путешествие занимает 15 дней, и у персонажей есть восемь случайных столкновений: пять столкновений до достижения остановки караванов Изумрудной Петли (куда они прибывают в конце десятого дня), за которыми следуют еще три столкновения.

СЛУЧАЙНЫЕ СТОЛКНОВЕНИЯ

В таблице Столкновения в Жорхасе представлены события, которые могут произойти во время похода в Баззозан. Если не указано иное, вы сами решаете, в какое время дня происходит каждое столкновение. Столкновения, отмеченные звездочкой (*), уникальны и могут произойти только один раз, в то время как другие могут произойти несколько раз. Если вам выпало столкновение, которое не может быть повторе-

но, сделайте еще один бросок, чтобы получить новый результат, или выберите тот, который вам нравится.

Помимо случайных столкновений, в определенных точках происходят два столкновения, как описано далее в этой главе:

Воссоединение соперников. Это столкновение происходит, если соперники покинули Джигау раньше персонажей, и персонажи движутся в быстром темпе, чтобы догнать их по пути в Баззозан.

Остановка караванов Изумрудной петли. Это столкновение происходит в точке, где Изумрудная Петля встречается с Освященным путем — если только персонажи не решат не отдыхать на стоянке караванов.

СТОЛКНОВЕНИЯ В ЖОРХАСЕ

к8	Результат
1	Счастливая передышка*
2	Патруль Дозора Авроры
3	Разбитая повозка*
4	Демоническая пададь*
5	Пир для глаз
6	Дурное знамение
7	Болотниковое безумие*
8	Придорожные рейдеры

СЧАСТЛИВАЯ ПЕРЕДЫШКА

Впереди, недалеко от дороги, персонажи замечают труп **сумрачного охотника [gloomstalker]** (см. приложение А). Даже после смерти его труп покрыт клубящимися тонкими тенями. Трава вокруг существа вытоптана.

Персонаж, осматривающий труп сумрачного охотника, изрешеченный сломанными древками стрел, может совершить проверку Мудрости (Медицина) или Интеллекта (Расследование) со Сл 16. При успехе он определяет, что существо также имеет серьезный ожог на нижней стороне, предполагая, что оно, вероятно, было убито лучниками и какой-то магией, которая нанесла урон огнём или излучением.

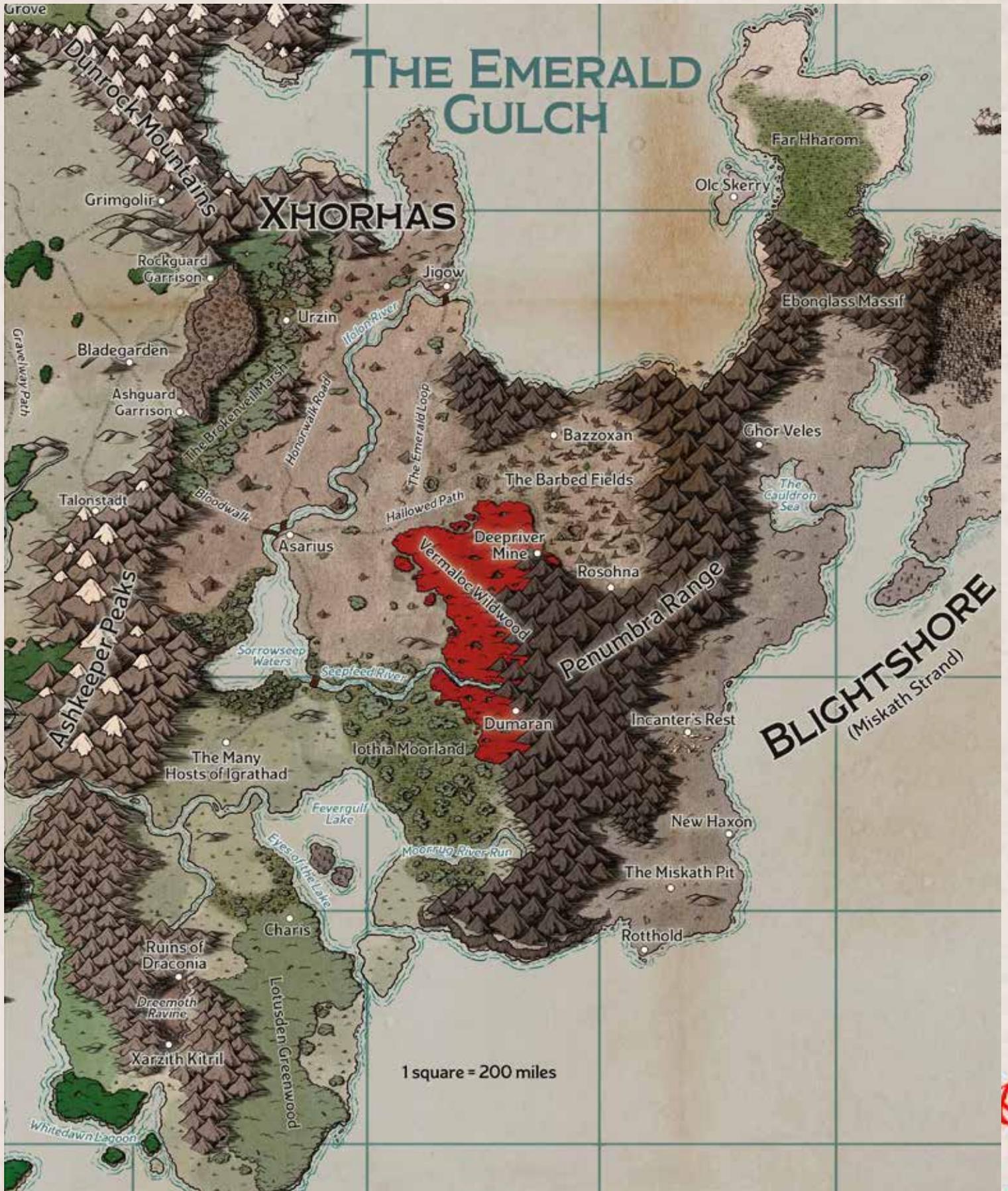
Кольцо Ирвана. Если соперники едут впереди героев, значит, они участвовали в этой битве. (В противном случае сумрачный охотник был убит патрулем Дозора Авроры.) Персонаж, преуспевший в проверке Мудрости (Выживание) со Сл 18, находит следы, ведущие через истоптанное поле битвы и заканчивающиеся у сухого дуба. Под деревом на видном месте лежит серебряное кольцо с маленьким сапфиром. Это кольцо принадлежит Ирвану Страннику Пустошей, который потерял его, уползая с поля боя после того, как был ранен сумрачным охотником. Кольцо стоит 250 зм, и Ирван становится дружественен к любому персонажу, который возвращает его ему.

ПАТРУЛЬ ДОЗОРА АВРОРЫ

Дозор Авроры династии Крин патрулирует дороги в Жорхасе, защищая путешественников как от чудовищных обитателей пустошей, так и от недобросовестных личностей, которые могут скрываться вдоль дороги.

Каждый раз, когда происходит это столкновение, персонажи встречают новый патруль. Выберите один из следующих вариантов:

Патруль на отдыхе. Персонажи встречают шестерых законно-нейтральных **ветеранов** Дозора Авроры [**veterans**] (смесь законно-добрых друу, людей и орков), которые отдыхают на привале недалеко от дороги. Явно в хорошем настроении, они приглашают персонажей присоединиться к ним. С этим патрулем путешествует законопослушный друу **разведчик [scout]**, который также служит по-





СОПЕРНИКИ РАЗБИЛИ ЛАГЕРЬ ВОЗЛЕ КОСТЕЙ
МАСТОДОНТА В ПУСТОШАХ ЖОРХАСА

варом. Если персонажи совершают долгий отдых с патрулем, еда, которую им дали накануне вечером, даст им 1к10 временных хитов, когда они проснутся на следующий день.

Патруль в бою. Персонажи видят шестерых законно-нейтральных ветеранов Дозора Авроры (смесь законно-добрых дроу, людей и орков), сражающихся с **хезроу [hezrou]**. Если персонажи помогают Дозору Авроры убить демона, солдаты благодарят их, дают им в общей сложности 50 зм в качестве награды и обещают рассказать о помощи деснице Верину Телиссу, когда патруль вернется в Баззан. Если персонажи ничем не помогут, солдаты убивают демона, но только после того, как один солдат будет убит, а хиты двух других опустятся до 0 (один стабилен, другой умирает).

Потерянный патруль. На дороге перед персонажами лежат тела шести солдат Дозора Авроры возле трупа хезроу, медленно растворяющегося в черном ихоре. Два **теневых демона [shadow demons]** и два **квазита [quasits]** прячутся под трупами солдат, ожидая появления новой добычи. Они сражаются насмерть.

РАЗБИТАЯ ПОВОЗКА

Персонажи замечают перевернутую повозку в канаве на одной стороне дороги. Быка, тянувшего телегу, нигде нет (он вырвался из упряжи и убрел прочь). Под фургоном лежат тела трех торговцев — двух дроу и орка — погибших в результате крушения. На сломанной шее орка маленький ключ, который открывает железный ящик в повозке (см. «Сокровища» ниже).

Персонажи, которые исследуют внутреннюю часть фургона, тревожат трех невидимых **блуждающих огоньков [will-o'-wisps]**, которые светятся и атакуют. Если один из огоньков будет убит, остальные решат, что персонажи представляют слишком большую

угрозу, и убегут в свой следующий ход. Если все три огонька побеждены, духи убитых путешественников даруют одному персонажу по вашему выбору **чары героизма [charm of heroism]** (см. правила для сверхъестественных даров в «Руководстве Мастера»).

Сокровище. После того, как с блуждающими огоньками будет покончено, персонаж, обыскивающий фургон, может совершить проверку Интеллекта (Расследование) со Сл 15. При успехе они находят запертую железную коробку с 50 зм и **зельем силы холмового великана [potion of giant strength (hill)]**. Персонаж, у которого нет подходящего ключа, может действием использовать воровские инструменты, чтобы попытаться взломать замок, сделав это при успешной проверке Ловкости со Сл 15.

ДЕМОНИЧЕСКАЯ ПАДАЛЬ

Персонажи сталкиваются с трупом удаака — одного из огромных обезьяноподобных демонов, бродивших по пустошам Жорхаса со времен Бедствия. Демонический труп, пронзенный бесчисленными копьями и топорами, медленно тает в луже черного ихора. Вокруг тела трупы двух десятков человек в кожаных доспехах, а также тела лошадей воинов. Что-то похожее на птицу-падальщика кружит над полем боя на высоте 300 футов.

Птица-падальщик — это **врок [vrock]**, питающийся смертной плотью, разбросанной по полю боя. Он пикирует вниз, чтобы атаковать персонажей, которые беспокоят любой из трупов. Кроме того, три квазита прячутся в мехе удаака и нападают на не-демонов, которые подходят в пределы 10 футов от таящего трупа даака.

Персонаж, исследующий следы на этом поле битвы, может совершить проверку Мудрости (Выживание) со Сл 14. При успехе персонаж видит следы лошади, которая, по-видимому, избежала бойни. Следы

ведут в направлении стоянки караванов.

Сокровище. Персонаж, расследующий кровавую бойню не менее 10 минут, может совершить проверку Интеллекта (Расследование) со Сл 13. При успехе они находят *кинжал +1*, воткнутый в шкуру удаака. На кинжале написан имя его владельца, Кирчелай Странник Пустошей. Позже персонажи могут узнать, что этот воин мертв, но его дочь и сын выжили, и теперь они находятся на стоянке караванов.

Пир для глаз

Персонажи видят **сумрачного охотника [gloomstalker]** (см. приложение А), противостоящего 1к3 **мамонтам [mammoths]**, которые медленно передвигаются по пустошам, занимаясь своими делами. Когда столкновение начинается, существа находятся на расстоянии 3к6 × 100 футов от персонажей.

Сумрачный охотник вопит, набрасываясь на мононта с обнаженными когтями, но его атаки малоэффективны. Разочарованный, он поднимается в небо и замечает вечеринку. Сумрачный охотник испускает еще один вопль и летит к персонажам, желая полакомиться их плотью. У персонажей есть по крайней мере один или два раунда, прежде чем сумрачный охотник подойдет достаточно близко, чтобы причинить им вред. Голодный и враждебный, сумрачный охотник сражается насмерть. Предположим, что существо перезарядило Визг к тому времени, когда оно достигает персонажей.

Каждый раз, когда сумрачный охотник использует Вопль во время битвы с персонажами, 1к6 **скелетов [skeletons]** мертвых солдат вырываются из земли в пределах 30 футов от персонажей и атакуют их, действуя по собственной инициативе. Скелеты, хиты которых не опустились до 0, превращаются в груды неодушевленных костей через 10 минут или после убийства сумрачного охотника.

Дурное знамение

Пока группа разбивает лагерь ночью, один из персонажей видит ярко-красным меньшую луну Эксандрии Руидус. Луна, которая всю ночь казалась тонким полумесяцем, внезапно становится полной. Когда это происходит, каждый персонаж становится проклятым на следующие 24 часа. Будучи проклятым таким образом, персонаж совершает с помехой проверки способностей и спасброски. Эффект может быть прекращен на персонаже любой магией, снимающей проклятие.

У персонажей есть еще одно столкновение сразу же после того, как они отправятся в путешествие на следующий день. Сделайте еще один бросок по таблице Столкновения в Жорхасе или выберите понравившееся столкновение.

Болотниковое безумие

Персонажи слышат дикий крик. Вдалеке они видят законно-нейтрального тифлинга **разведчика [scout]** по имени Справедливость, сидящего на спине **болотника [moorbounder]** и цепляющегося изо всех сил, пока существо рычит и брыкается. Два диких **щетиных болотника [bristled moorbounders]** (см. приложение А) кружат вокруг находящегося в опасности тифлинга. Справедливость может продержаться самое большее еще минуту, и в тот момент, когда он коснется земли, щетиные болотники намереваются разорвать его на части.

Справедливость — натренированный наездник, а зверь, за которого он цепляется, — это Рисовый Пудинг, его любимый скакун. Рисовый Пудинг был напуган другими болотниками, которые устроили им засаду вдоль дороги. Если персонажи отпугнут атаку-

ющих болотников, Справедливость и Рисовый пудинг будут спасены.

Персонаж может действием попытаться отпугнуть болотника, сделав это при успешной проверке Харизмы (Запугивание) со Сл 21.

Справедливость — разведчик каравана, направляющегося к остановке караванов на Изумрудной Петле. Он решает не сопровождать персонажей, но обещает дать им награду, как только они доберутся до стоянки караванов. (Если персонажи сталкиваются с этим столкновением после того, как проезжают стоянку караванов, группа Справедливости движется на запад, в направлении, противоположном маршруту персонажей, и Справедливость вместо этого награждает их 5 зм на персонажа.)

Придорожные Налетчики

В редкий солнечный день в пустошах персонажи с пассивным показателем Мудрости (Внимание) 15 или выше видят облако пыли, поднимающееся примерно в полумиле дальше по дороге, идвигающееся к ним. Через несколько минут персонажей окружают люди бандиты верхом на потрепанных лошадях. Эти бандиты называют себя Дорожными Налетчиками. Их лидер, седой мужчина по имени Пострек, нейально-злой **капитан бандитов [bandit captain]**, который едет на внушительном черном боевом коне. Пострек более известен как Шесть Ножей из-за шести кинжалов, которые он всегда носит с собой, каждый из которых имеет имя (Костоправ, Блеск, Недовольство, Колкость, Пронзатель и Щекотка). Его товарищи-всадники — десять **бандитов [bandit]** (законно-злых людей) верхом на **ездовых лошадях [riding horses]**.

Шесть Ножей утверждает, что он кринский сборщик налогов и что ему нужно, чтобы каждый из персонажей заплатил по 25 зм в качестве «налога на дороги и инфраструктуру». Такого налога не существует, и персонажам не нужно проходить какие-либо проверки, чтобы понять, что эти бандиты не являются сборщиками налогов. Если персонажи платят, Шесть Ножей со смехом приподнимает шляпу, и Дорожные Налетчики скажут прочь.

Если персонажи отказываются платить, Шесть Ножей цокает языком и поднимает его лошадь на дыбы. «Давайте облегчим их кошельки, ребята!» — ревет он, приказывая бандитам атаковать. Все они, включая Шесть Ножей, тусы, и любой бандит, у которого осталось менее половины хитов, пытается бежать в свой следующий ход.

В будущем это столкновение будет происходить с Шестью Ножами во главе группы — или, если он мертв, с одним из его протеже, ныне капитаном бандитов — в надежде украсть больше монет из карманов персонажей или отомстить за их прошлые потери.

Встреча с соперниками

Это столкновение происходит только в том случае, если персонажи отстают осоперников и едут в быстром темпе, чтобы догнать их. Время суток, когда происходит эта встреча, зависит от вас. Утром или около полудня соперники путешествуют. Вечером соперники разбивают лагерь. В середине ночи на страже стоит **Галсариад Ардит (тип 1) [Galsariad Ardyth (tier 1)]**; его блок характеристик см. в приложении А.

Это столкновение с открытой концовкой, которое разворачивается определенным образом в зависимости от цели персонажей:

Кража амулета. Если персонажи намерены отобрать у соперников *Амулет трех молитв*, это, скорее



Шипы Колючих полей достигают
тридцати футов в высоту

всего, будет боевое столкновение или попытка проникновения.

Без драк. Если персонажи не ищут ссор, эта встреча - возможность для ролевого отыгрыша, во время которой персонажи могут взаимодействовать с соперниками.

Дружественные или безразличные соперники

Если соперники дружественны или безразличны к персонажам, они приветствуют прибывающих персонажей. Если партия настигает соперников днем, соперники соглашаются некоторое время путешествовать вместе. Если встреча произошла ночью, соперники приглашают персонажей в свой лагерь.

Чтобы облегчить ролевой отыгрыш серников, пусть один или два из них займут центральное место во время этой встречи. Пусть они задают вопросы, ведут большую часть разговора и пытаются получить от персонажей то, что им нужно. Остальные соперники могут готовить еду или заниматься какими-то другими незначительными делами на заднем плане.

Если вы считаете, что у соперника есть шанс достичь одной из своих целей (см. таблицу «Цели соперников» во введении), это возможность для него попытаться достичь этой цели. Например, Мэгги, которая хочесразиться с гением тактики, может пригласить персонажа занять место за ее доской для драконьих шахмат и сыграть партию. Пока они играют, она ведет разговор о тактике боя - о том, как она предпочитает нападать на противников и удивлять их, а не вступать в честный бой, поскольку, по ее словам, «люди, которые сражаются честно, не выигрывают бои». Определите победителя игры, заставив каждо-

го участника сделать проверку интеллекта в конце разговора, и победа достанется тому, у кого выпадет большее число.

Враждебные соперники

Если соперники враждебны, Айо Джабе призывает персонажей держаться подальше. Она не хочет драться, но дает понять, что ее группа готова защищаться.

Персонажи не могут подкрасться к соперникам на открытой дороге. Если соперники стоят лагерем, любой персонаж, который попытается пробраться в лагерь, должен успешно пройти проверку на Ловкость (Скрытность) Сл 16, чтобы не быть обнаруженным Галсариадом. Если Галсариад обнаружит нарушителей, но будет дружелюбно или безразлично относиться к одному или нескольким из них, он готов спокойно все обсудить. Если нет, то начнется бой, когда он криками поднимет своих союзников.

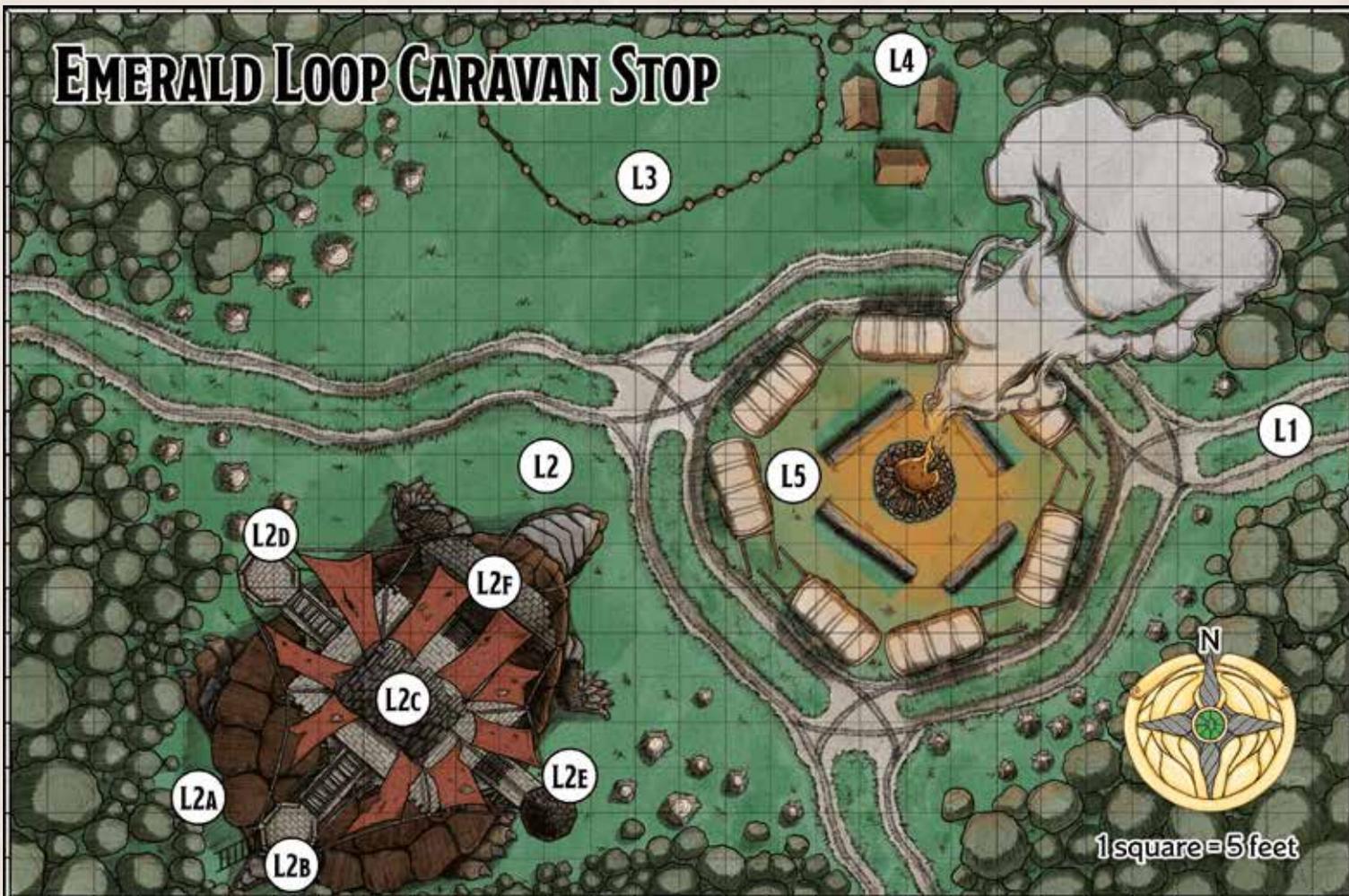
Если персонажи настаивают на драке или пойманы на попытке кражи у соперников, соперники нападают.

Остановка караванов Изумрудной Петли

На пересечении Изумрудной Петли и Освященного пути находится лес, известный как Роща Бродячего Дуба.

Поляна внутри леса используется путешественниками как остановка для отдыха. Прочитайте или перефразируйте следующее, когда персонажи прибывают:

EMERALD LOOP CARAVAN STOP



На бесплодной пустоши возвышается большая роща деревьев. Листья десятков высоких дубов шелестят на ветру, вы чувствуете запах костра и видите дым, поднимающийся откуда-то впереди. Дорога через деревья глубоко изрыта бесчисленными колесам телег. На деревянном знаке, размещенном в начале тропы, изображен украшенный пастуший посох, священный символ Мелоры, Матери Природы, и слова «Остановка караванов Изумрудной Петли».

Персонаж может сделать проверку Интеллекта (История) со Сл 13, чтобы узнать, знает ли он что-нибудь о стоянке каравана. В случае успеха он вспоминает, что это безопасная и уважаемая путевая точка, существующая уже более 150 лет. Говорят, что некоторые из лучших охотников пустошей останавливаются здесь, чтобы продать свой улов, и что здесь продается лучший мастодонт кор'рунда (см. область L5) династии Крин.

Персонажи, преуспевшие в проверке Интеллекта (Религия) со Сл 13, узнают, что энт по имени Бродячий Дуб первой засеяла этот лес, а позже она доверила его паре дриад Матери Природы, называющих себя Сестрами Желудь. Они разрешают некоторую вырубку леса, но жестко наказывают любого, кто берет больше, чем они позволяют.

МЕСТА НА ОСТАНОВКЕ КАРАВАНОВ

Следующие места обозначены на карте Остановка караванов Изумрудной Петли.

L1: ВХОД НА ПОЛЯНУ

Прочитайте или перефразируйте следующее, когда герои входят на стоянку каравана:

Лесная тропа выходит на большую поляну, почти сто футов в поперечнике. Музыка, смех и пикантные ароматы свежеприготовленной еды и древесного дыма витают в воздухе. На западной стороне поляны стоит взрослая небосклонная черепаха. На ее спине находится дом семьи гоблинов, которые ремонтируют строение. На другой стороне поляны семь крытых фургонов окружают костер, а к северу от этого лагеря была установлена веревочная изгородь, чтобы сдерживать волков из фургонов.

L2: БОЛЬШАЯ ЮЙО

Большой Юйю — это взрослая **небосклонная черепаха [horizonback tortoise]** (см. приложение А), известная как «кинеспаджи» на языке гоблинов, которая является домом семьи гоблинов Круцкреннер. Черепаха названа в честь жорхасского овоща под названием юйю — огурца цвета охры, который растет в подземных садах Росоны.

Платформы и конструкции на спине Большой Юйю сделаны из дерева, соломы, холста и веревок. Они иногда нуждаются в обслуживании, и семья занята ремонтом своего дома. В настоящее время они находятся в поездке из Росоны в Асарий, чтобы встретиться с багбирьей сторой своей семьи.

Семья Гоблинов. Семья Круцкреннер состоит из следующих членов. Некоторые из них занимаются ремонтом и проводят время вместе на спине Большой Юйю, но некоторых можно найти в другом месте на стоянке караванов:

Папа Дразгопп (законно-нейтральный, гоблин **ветеран [veteran]**) служил в Дозоре Авроры, когда был моложе, и до сих пор ценит военную дисциплину. В наши дни он не носит доспехов и не носит оружия, кроме кинжала.

Попс Келбадурн (нейтрально-обрый, гоблин **стражник**[guard]) служил в городской страже Асария, и его старая кольчуга, копьё и щит до сих пор хранятся на командном пункте (область L2f). Он легок на подъем и артистичен.

Тетя Джаллер (хаотично-нейтральная, хобгоблин **друид**[druid]) старая и элегантная благодаря своим длинным серебристым волосам и темно-зеленым одеждам. Она называет себя «старой ведьмой» и проводит большую часть своего времени за приготовлением зелий и изобретением новых чаев смесей.

Маленький Готби (законно-нейтральный, гоблин небоевой персонаж) — послушный 5-летний ребенок. Он не разговаривает с незнакомцами, а вместо этого направляется к одному из своих отцов, если к нему подходят.

Маленькая Чеспе (хаотично-добрая, гоблин небоевой персонаж) 3 года. Она может говорить полными предложениями, читать и писать не хуже взрослого. Ей нравится спрыгивать с черепахи и резвиться на поляне.

Места Большой Юйо. Места, связанные с Большой Юйо, описаны ниже:

L2a: Лестница. Эта лестница ведет вверх в задней части панциря Большой Юйо к платформам на спине черепахи. Маленькая Чеспа кричит: «Стоять! Кто сюда идет?» всем, кого она не знает, и кто пытается взобраться на Большую Юйо.

L2b: Задняя хижина. Задняя платформа поддерживает хижину, где спят тетя Джаллер и двое детей. Она наполнена самодельными соломенными куклами и другими игрушками.

L2c: Центральная платформа. Эта центральная платформа поддерживает сторожевую башню высотой 30 футов.

L2d: Башня для стрельбы из лука. Эта приподнятая платформа предназначена для того, чтобы лучник мог хорошо видеть окрестности.

L2e: Беседка по правому борту. На этой площадке находится беседка, где может отдохнуть семья.

L2f: Командный пункт. На командном пункте находится кровать Дразагорра и Келбадурна и их вещи, в том числе кольчуга размером с гоблина, копьё, щит, два коротких лука, два колчана с 20 стрелами и деревянный сундук со 100 зм (семейные сбережения) и коллекция сентиментальных сувениров.

L3: ЗАГОН ДЛЯ БЫКОВ

Семь быков, запертых здесь, используются для перевозки крытых повозок в области L5. Обычно они послушны, но персонаж, пытающийся напугать их внезапным шумом, может совершить проверку Харизмы (Запугивание) со Сл 15, заставив их буйствовать вокруг загона и вызвать небольшой хаос при успешной проверке. Шум отвлекает достаточно, чтобы позволить одному или нескольким персонажам обыскать место, не будучи замеченными другими на стоянке каравана.

L4: ЛАГЕРЬ ИСКАТЕЛЕЙ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Здесь разбивают лагерь соперники, если они прибыли на остановку каравана раньше персонажей. Если персонажи путешествуют впереди соперников или вместе с ними, этот лагерь вместо этого используется патрулем Дозора Авроры.

Встреча с соперниками здесь дает персонажам возможность взаимодействовать с ними, если столкновение «Встреча с соперниками» не произошло.

L5: КОСТЕР

Этот костер является центром активности на стоянке для караванов. Гайя Иаиера, нейтрально добрая **разведчик** [scout] дреу в простой одежде, готовит один из лучших мастодонт кор'рунда, который только можно найти за пределами Асария. Это пикантное блюдо представляет собой сытную миску риса с пряным мастодонтом, приготовленным на гриле, и запеченном кор'рундо, овощем, похожим на темно-красную тыкву, выращенным в темных садах Росоны. Персонаж, съевший эту пищу, просыпается на следующее утро с 1к10 временных хитов, которые делятся следующие 24 часа.

Несколько других путешественников отдыхают у костра, играют в игры, делятся историями и поют песни. Среди собравшихся здесь следующие лица:

- **Тивак** и **Могра** (хаотично-добрые люди **берсерки** [berserker]) пережили битву с удачком, последствия которой персонажи увидели в столкновении с Демонической Падалью. Они - дочь и сын Кирчелая Странника Пустоты и принадлежат к тому же клану, что и Ирван Странник Пустоты. Если Тивак увидит, что один из персонажей забрал из этого места *кинжал +1* ее отца, она предлагает обменять на него свой *боевой топор +1* и от всего сердца благодарит персонажей, если кинжал возвращен.
- **Справедливость** (законно-нейтральный, тифлинг **разведчик** [scout]) и его верховое животное, **болотник** [moorbounder] Рисовый пудинг, находятся здесь, если они пережили столкновение Болотниковое безумие. Если персонажи помогли ему во время этого столкновения, Справедливость дает им пару *Ночных очков* [goggles of night], которые караван, на который он работает, с трудом продаст на последней остановке.
- **Сестры Желудь, Ланата и Робур**, — **дриады** [dryad]. Как зрители этого леса, они не против костров, если сжигают только сухостой. С ними принято делиться едой, напитками и песнями в знак признательности за их гостеприимство. Персонажи, которые проявляют к ним большое уважение, делая подношения непосредственно им, просыпаются утром с *чарами живучести* [charm of vitality] (см. правила для Сверхъестественных даров в «Руководстве Мастера»).

Покупки. У караванщиков, припаркованных вокруг костра, включая работодателей Справедливости, если он присутствует, есть товары на продажу. Два нейтральных **вождя багбиров** [bugbear chiefs] охраняют фургоны, а шесть законно-нейтральных **ветеранов** [veteran] Дозора Авроры (смесь дреу, людей и орков), отдыхающих в лагере, готовы задержать любых воров и отвести их в Баззозан в цепях.

В таблице «Товары торговцев» перечислены предметы, доступные для покупки, и количество каждого предмета, которое есть у торговцев в наличии.

ТОВАРЫ ТОРГОВЦЕВ

Товар	Цена	Количество
Рюкзак	2 зм	1к6
Одеяло	5 см	2к6
Комплект лекаря [Healer's kit]	5 зм	1к6
Охотничий капкан	5 зм	1к6
Масло (фляга)	1 см	2к6
Пергамент (1 лист)	1 см	6к6
Зелье лечения	50 зм	1к4
Рационы (1 день)	5 см	10к6
Веревка пеньковая (50 футов)	1 зм	1к6

Товар	Цена	Количество
Колчан с 20 стрелами	2 зм	1к4
Колчан с 20 арбалетными болтами	2 зм	1к4
Мешок	1 мм	2к6
Палатка двухместная	2 зм	1к4

ПРИБЫТИЕ В БАЗЗОЗАН

Эта глава завершается, когда персонажи достигают входа в город-крепость Базозан. Когда они подходят к воротам, прочитайте или перефразируйте следующее:

Из ржаво-оранжевых гор восточного Жорхаса торчат высокие шпили из черного камня. Это Пик Предателей — скверная крепость давно минувших времен. Огромные ворота под шпильями блокируют все входы в военный аванпост Базозан, который находится в тени Пика Предателей. Между железными сторожевыми башнями ютятся полуразрушенные и заброшенные постройки,

а солдаты Дозора Авроры патрулируют вершины стен и массивные ворота впереди вас. Когда вы подходите, охранник на стене рявкает: «Назовитесь!»

Если персонажи путешествуют с членами Дозора Авроры (возможно, с солдатами, которых они встретили во время столкновения с Патрулем Дозора Авроры или на стоянке караванов), солдаты ручаются за них, отвечая: «Друзья Династии!» Больше ничего не нужно говорить, и вся группа получает доступ в город, как только ворота открываются.

Если персонажи путешествуют в одиночку, они обнаруживают, что стражники Базозана не очень хотят их впустить. Осматривая их внешность, стражник спрашивает: «Вы наемники? Нам бы пригодилась ваша помощь». Если персонажи заинтересуются или захотят обсудить условия, стражники говорят, что приведут партию к командующему — местной власти этого поселения — для объяснения деталей. Ворота открываются, и персонажи проходят в мрачный город Базозан.



Порог Пика Предателей охраняют воины Дозора Авроры, чтобы держать нарушителей снаружи, а демонов внутри

БАЗЗОЗАН

Огромный храм из мрачного камня под названием «Пик Предателей» бросает угрожающую тень на город Базозан. Следующий этап приключения отправляет героев вглубь этого древнего оплота зла. Там они узнают больше о прошлом Аликсиана и о том, где он сейчас находится в заточении, тем самым пробуждая новую силу в *Амулете трех молитв*.

Базозан — это военный форпост, запертый в патовой ситуации, и пытающийся защитить остатки династии Криин от демонов, которые вырываются из глубин Пика Предателей. Как только герои входят в город, они сталкиваются с вторжением. После нападения их встречает в Базозане глава защитников города друид Верин Телисс [Verin Thelyss].

Персонажи могут общаться с местными жителями и исследовать город, где они встречаются агентов трех фракций с далекого континента Маркет. Персонажи могут вступить в союз с агентами одной из этих фракций, которые хотят контролировать силу, скрытую в Храме Предателей, и соперники персонажей могут сделать то же самое. Путешествие героев по храму в конце концов приводит их к месту, где Аликсиан просил богиню Авандру о помощи во время Бедствия.

В этом месте молитв герои получают еще одно видение, открывают новые свойства *Амулета Трех Молитв* и снова встречаются лицом к лицу со своими соперниками. Исход этого противостояния не только определит, кто владеет амулетом, но и определит запутанную паутину отношений между героями, их соперниками и маркетскими фракциями — как раз перед тем, как герои будут охвачены заклинанием, которое перенесет их в Маркет.

Порог Пика Предателей охраняют воины Дозора Авроры, чтобы держать нарушителей снаружи, а демонов внутри

ВЕДЕНИЕ ЭТОЙ ГЛАВЫ

Первая часть этой главы представляет собой последовательность исследований, в которой персонажи общаются с местными жителями и посещают места в Базозане, чтобы узнать больше о своем видении в Изумрудном гроте *Амулете Трех Молитв*. Этот раздел и следующее за ним исследование подземелья намеренно не ограничены и предназначены для поощрения любознательных персонажей.

Поскольку персонажи могут отправиться в любую точку города, перед началом этой главы важно прочитать разделы «Обзор Базозана» и «Места в Базозане», чтобы ознакомиться с городом.

Если персонажи застрянут или запутаются, вы можете использовать дружественных НПС, таких как Верин Телисс и агенты фракций, чтобы дать им подсказки о том, как они могут узнать больше. В конечном счете, персонажам нужно найти место молитвы, находящееся внутри Пика Предателей.

Начиная с этой главы, соперники персонажей используют свои статблочки второго тира (см. приложение А).

У КОГО АМУЛЕТ?

Путь к месту молитвы можно открыть только с помощью *Амулета Трех Молитв*. Это позволит получить доступ к сегменту Пика Предателей, который никогда не исследовался Дозором Авроры. Если у персонажей нет амулета, им, возможно, придется отнять его у соперников тайком, силой или путем обмена — как описано в области В7, далее в этой главе.

Кроме того, финальное противостояние в этой главе — это поединок за обладание амулетом. Независимо от того, кому достанется амулет — соперникам или персонажам, приключение продолжится на далеком континенте Маркет. В разделе «Следующие шаги» объясняется, как перенести персонажей из Базозана на новое место.

НЕ ВРЕМЯ ДЛЯ ЛЮБЕЗНОСТЕЙ

Эта глава начинается с того, что два **стражника** [guard] Дозора Авроры ведут героев от ворот Базозана к Казармам Привратника. Прочитайте или перефразируйте следующее, когда герои войдут в город:

За углом рушащегося здания в ваше поле зрения попадают пять дергающихся бескожих масс с моргающими глазами и слюнявыми ртами. Один из них разрывает плоть незадачливого солдата тремя своими аморфными пастями. Стража трубит тревогу, и несколько солдат Дозора Авроры спешат на улицы. Один из них, мужчина друид, останавливается, чтобы обратиться к вам. «Новички? Не время для любезностей — доставьте оружие или уходите в безопасное место! После найдите меня в казармах!»

Пять **бормочущих ротовиков** [gibbering moulder] пробрались в Базозан и намерены сожрать всех, кто попадется им на пути. Им противостоят члены Дозора Авроры под предводительством командующего **Верина Телисса** [Verin Thelyss] (см. блок характеристик дальше в приложении).

Для жителей Базозана Верин — маяк надежды среди тьмы, окутывающей город. Но груз ответственности окрашивает меланхолией светлое и юное лицо Верина. Он заботится о городе, который поклялся защищать, но устал от непрекращающейся угрозы со стороны Пика Предателей.

Сигналы тревоги со сторожевых вышек по всему городу указывают на то, что подобие нападения происходит и в других районах. Мирные жители направляются к безопасным зданиям, а члены Дозора Авроры мобилизуются для устранения угрозы. По выражениям лиц и отстраненным движениям персонажи могут понять, что подобные атаки случаются часто. Персонажи могут либо вступить в бой, либо бежать в поисках безопасности.



Бормочущий ротовик угрожает двум солдатам Дозора Авроры

СРАЖАТЬСЯ!

Если персонажи решают помочь Дозору Авроры, все делают бросок инициативы. **Верин [Verin Thelyss]** и два орка **стражника [guard]** из Дозора Авроры остаются с отрядом, а остальные солдаты уходят защищать другие части города.

Соперники. Если соперники сопровождают персонажей, когда они входят в Баззозан, Верин приказывает соперникам помочь в защите лазарета (область В3). Они на мгновение возмущаются тем, что им отдают приказы, но подчиняются, когда Айю повторяет команду.

БЕЖАТЬ!

Если персонажи убегают, они должны найти безопасное здание, в котором можно спрятаться. Быстро становится ясно, что большинство таких мест уже забаррикадировано спрятавшимися в них жителями. Персонаж, желающий проникнуть в одно из таких убежищ, должен преуспеть в проверке Харизмы (Убеждение) Сл 20, чтобы убедить его обитателей открыть дверь. В качестве альтернативы персонаж может совершить проверку Мудрости (Восприятие) Сл 20, чтобы просканировать местность и найти доступный безопасный дом в случае успеха. Персонаж может делать любую проверку один раз в минуту. Каждый раз, когда персонаж проваливает одну из этих проверок, из укрытия появляется **бормочущий ротовик [gibbering moulder]** и атакует этого персонажа.

Соперники. Если соперники находятся с персонажами, когда они входят в Баззозан, Верин приказывает соперникам оставаться и сражаться, пока персонажи бегут. Айю Джабе не любит подчиняться приказам, но подчиняется, как и ее спутники.

ПОСЛЕДСТВИЯ

Сигналы тревоги прекращаются через 5 минут, сигнализируя об устранении опасности. Тревожное спокойствие повседневной жизни в Баззозане возобновляется. С монстрами, напавшими на другие части города, справились солдаты Дозора Авроры.

После того, как бормочущие ротовики побеждены, солдаты Дозора Авроры начинают нести раненых в лазарет (область В3). Так или иначе, после боя соперники попадают в лазарет, и их состояние зависит от действий персонажей:

- Если персонажи сражались вместе с Верином, соперники в безопасности в лазарете и жаждут новостей.
- Если персонажи бежали с мирными жителями, оставив соперников сражаться на стороне Верина, Айю Джабе была тяжело ранена в бою. Мэгги Кинайс отнесла Айю в лазарет, где ее лечит Дермот Вурдер. Ирван и Галсариад шатаются у лазарета, обеспокоенные будущим своей группы.

БЕСЕДА С ВЕРИНОМ

Если персонажи находятся с Верином, когда битва заканчивается, он официально представляется как командующий Дозором Авроры Баззозана и приносит свои извинения за то, что их прибытие было осложнено нападением бормочущих ротовиков. Он отвечает на общие вопросы о Баззозане (все, что можно найти в разделе «Обзор Баззозана» ниже), но вскоре уходит, чтобы проверить остальную часть города. Он оставляет персонажей исследовать Баззозан и приглашает их позже встретиться с ним в Казармах Привратника (область В4).



ОБЗОР БАЗЗОЗАНА

В Баззозане кипит работа. Люди расчищают завалы после последней атаки, ухаживают за ранеными, проводят последние обряды над мертвыми, ремонтируют укрепления и готовятся к следующему вторжению. Бормочущие ротовики, созданные демонами в Пике Предателей, - обычная угроза, как и дретчи, квазиты и другие низшие демоны. В редких случаях нападают более могущественные демоны, или демоническая энергия оживляет тела погибших солдат Дозора Авроры.

Большинство жителей города - солдаты, которые понимают, что их роль здесь не в том, чтобы победить ужасы в Пике Предателей, а в том, чтобы сдерживать их как можно дольше. Гражданские жители города живут обычной жизнью, и мало кто жалуется на свое положение.

Подробности о местах в городе можно найти в разделе «Места в Баззозане» далее в главе.

ГЕОГРАФИЯ

Баззозан прилегает к основанию ржаво-красного горного хребта к северу от долины, известной как Колючие поля. На скалистом, изрезанном ландшафте нет растительности, за исключением нескольких тощих сосен и кустарников.

Когда-то Баззозан был процветающим шахтерским городом, но он был опустошен, когда исследователи открыли портал в Бездну в глубинах Пика Предателей. Многие здания города были разрушены во время первой атаки демонов, и город был спешно превращен в военный форпост, чтобы сдерживать демонов. Единственные строения, за которыми регулярно ухаживают, это казармы Дозора Авроры, большинство из которых - здания, переделанные не по своему первоначальному назначению.

Верин Телис [VERIN THELYSS]

Средний гуманоид (Дроу, Эльф), законно-добрый

Класс Доспеха 17 (полулаты)

Хиты 84 (13к8+26)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18(+4)	15(+2)	14(+2)	13(+1)	14(+2)	16(+3)

Спасброски Сил +7, Тел +5, Мдр +5

Навыки Акробатика +7, История +4, Восприятие +5

Чувства темное зрение 120 фт, пассивное Восприятие 15

Языки Общий, Эльфийский, Подземный

Опасность 5 (1800 опыта)

Бонус мастерства +2

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

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

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Верин совершает три атаки Глефой.

Глефа. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 10 футов, одна цель. Попадание: 9 (1к10 + 4) рубящего урона.

Ручной арбалет. Дальнобойная атака оружием: +7 к попаданию, дистанция 30/120 футов, одна цель. Попадание: 5 (1к6 + 2) колющего урона плюс 22 (4к10) урона ядом.

Использование заклинаний. Верин может накладывать следующие заклинания, используя Харизму в качестве базовой характеристики (Сл спасброска от заклинания 14): Неограниченно: *пляшущие огоньки* [dancing lights].

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

БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Манифест эхо. Верин магическим образом создает Эхо — полупрозрачный серый объект, похожий на него. Эхо появляется в свободном пространстве, которое Верин может видеть в пределах 15 футов. Пока существует Эхо, Верин выбирает, исходит ли каждая из его атак из его пространства или из пространства Эха. В ход Верина, Эхо может перемещаться в соответствии с желаниями Верин. У Эха 17 КД и 1 хит. Во всем остальном оно использует статистику Верина. Эхо существует 1 минуту или пока оно не будет уничтожено, пока Верин не закончит свой ход более чем в 30 футах от Эха, пока Верин не проявит другое Эхо или пока Верин не будет окажется недееспособен.

Перемещение. Верин волшебным образом меняется местами со своим Эхо.

РЕАКЦИИ

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



Базозан обладает жуткой красотой, которую не замечают большинство посетителей и жителей

МАШИНА ЖЕРТВОПРИНОШЕНИЙ

Среди наиболее выдающихся особенностей Базозана — две городские машины для жертвоприношений, каждая из которых представляет собой яму глубиной 30 футов, усеянную рядами серебряных лезвий. Лопастями можно заставить вращаться, потянув за рычаг у края ямы. Существо в яме, пока вращаются лезвия, получает 44 (8к10) рубящего урона в начале каждого своего хода.

В былые времена слуги Богов-Предателей бросали смертных в эти ямы, чтобы умиловить своих злых повелителей. Теперь Дозор Авроры загоняет в них демонов и других монстров, чтобы избежать затяжных сражений.

НАСЕЛЕНИЕ

Большинство жителей Базозана являются членами Дозора Авроры. Также здесь проживает горстка заклинателей династии Крин, пытающихся найти и запечатать планарные разломы, угрожающие городу. В настоящее время персонажи не в состоянии справиться с этими явлениями, и в любом случае они не могут позволить себе задерживаться в Базозане, чтобы их соперники первыми не обнаружили молитвенное место Авандры. Тем не менее, эта глава дает вам возможность предсказать опустошение, которое разлом в Незердип может причинить Анк-Харелу позже в приключении.

Несколько гражданских лиц, оставшихся в Базозане, поддерживают солдат, насколько могут, и обучены основам боя на случай, если силы Пика Предателей начнут подавлять армию. Большинство жителей — дроу, но здесь также живут некоторые гоблины, хобгоблины, багбиры, орки и другие жорхасцы.

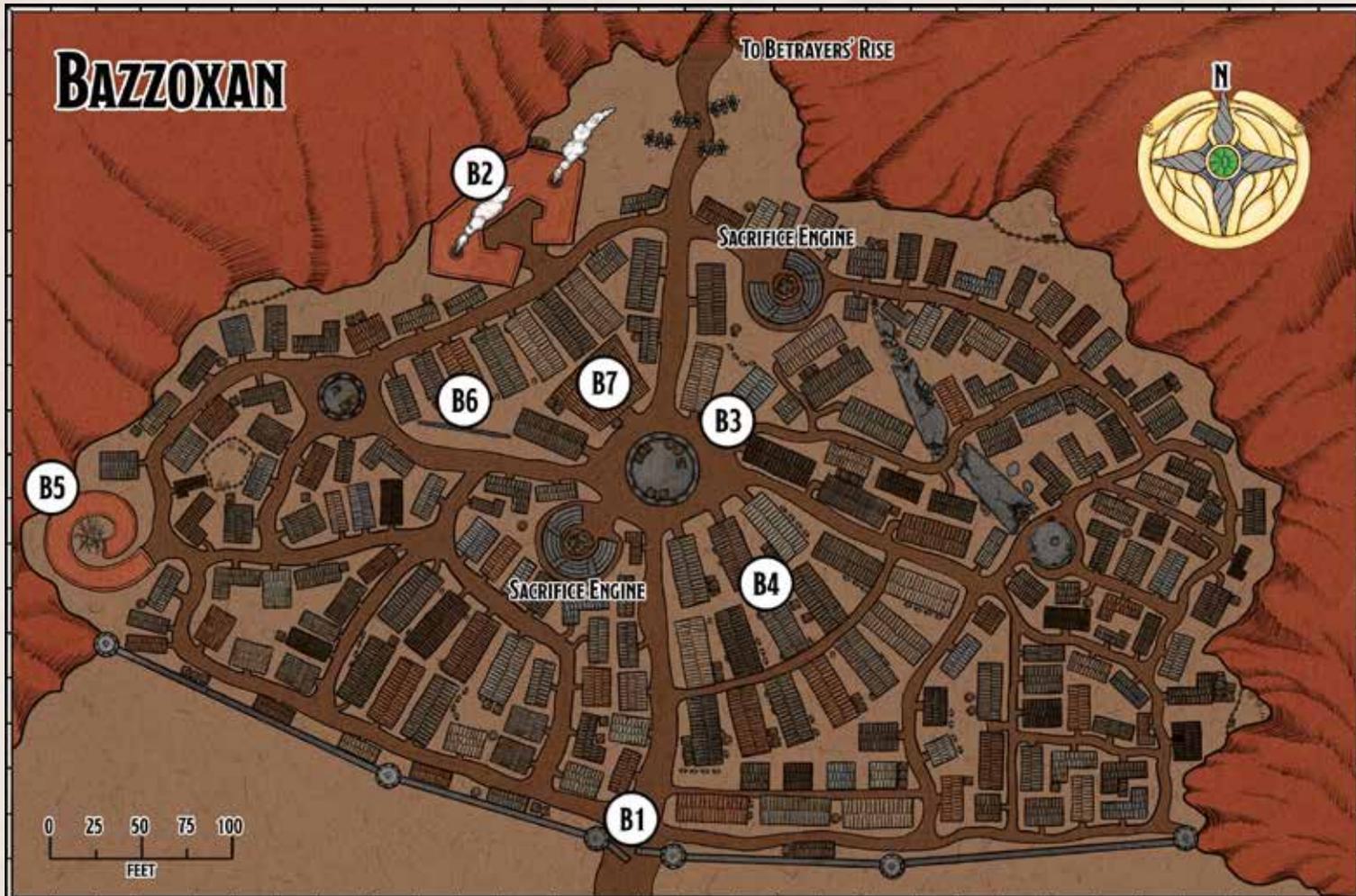
Большинство жителей Базозана избегают разговоров, ссылаясь на необходимость выполнять свои

обязанности, если к ним подходят. В таблице Столкновения Базозана представлены предложения для небольших взаимодействий, которые персонажи могут испытать, исследуя город.

СТОЛКНОВЕНИЯ БАЗОЗАНА

K10 Столкновение

- 1 Хаотично-нейтральный орк **берсерк [berserker]** ухаживает за огородом корнеплодов в одном из разрушенных зданий, агрессивно выдергивая сорняки.
- 2 Усталая мать дроу (нейтрально-добрая **обыватель [commoner]**) сидит на рыночной площади и инструктирует своих детей, что делать, если она умрет.
- 3 Усталый торговец дроу (нейтральный **обыватель [commoner]**) пытается продать то, что осталось.
- 4 Солдат Дозора Авроры (законно-добрый **элитный воитель дроу [drow elite warrior]**) прерывает драку между двумя рыдающими горожанами (законно-добрыми **обывателями [commoner]**).
- 5 Десять **стражников [guard]** Дозора Авроры (законно добрые дроу, люди и орки) бегут строем, сохраняя темп, распевая о том, как они умрут.
- 6 Нейтральный добрый **багбир [bugbear]** чинит инвалидное кресло законно нейтрального **ветерана [veteran]** дроу, потерявшего ногу.
- 7 Подросток, законо-нейтральный **дwarf прислужник [acolyte]**, сидит в темном углу и плачет, прижимая шлем к груди.
- 8 Человек с красным лицом (хаотично-нейтральный **обыватель [commoner]**) пьяно болтает о том, что демоны пришли, чтобы убить их всех.
- 9 Два члена Дозора Авроры (законно-нейтральный **элитный воитель дроу [drow elite warrior]** и хаотично-нейтральный **орк [ogre]**) спорят о том, кто из них должен взять на себя опасное задание.
- 10 Старый тифлинг (законно-добрый ветеран [veteran]) рыдает, неся маленький гроб в сторону крематория (зона B2).



СОПЕРНИКИ В БАЗЗОЗАНЕ

После встречи с бормочущими ротовиками соперники теряют часть своего бахвальства. Хотя они стараются сохранять вид, что все в порядке, они сильно потрясены этим опытом. Больше всех пострадал Галсариад: его без того язвительная манера поведения стала близка к оскорбительной по отношению как к друзьям, так и к врагам, поскольку его неуверенность в себе грозит выйти на поверхность. Ирван становится замкнутым, подавленным гнетущей атмосферой Баззозана и нездоровым юмором местных жителей. Дермот с головой уходит в следование заветам Люксона, решив сделать все возможное для защиты своих друзей и редко покидая Айю. Если его удастся убедить ненадолго отлучиться от группы, он открыто говорит о своих опасениях. Он понимает, что его друзья были травмированы, и хотел бы, чтобы они вернулись домой, а не продолжали путь. Несмотря ни на что, он намерен поддерживать их до конца.

Если Айю была ранена в столкновении в результате решения персонажей бежать и прятаться, соперники враждебно относятся к тому, кого они считают лидером персонажей, а Мэгги Кинайс враждебно настроена ко всей группе из-за их трусости. Айю потрясена полученными ранениями, что заставляет ее сомневаться в своих способностях лидера, но она не испытывает злобы к персонажам за то, что они поставили свою безопасность на первое место.

МЕСТА В БАЗЗОЗАНЕ

Следующие места отмечены на карте Баззозана.

В1: ВОРОТА В БАЗЗОЗАН

Вход в Баззозан — это широкие ворота, которые открываются или закрываются с зубчатых стен с помощью ряда колес, цепей и рычагов.

В2: КРЕМАТОРИЙ

Крематорий представляет собой простое каменное здание, построенное на склоне горы.

Когда персонажи подходят к зданию, прочитайте или перефразируйте следующее:

Густой едкий дым валит из труб этого каменного здания. Трупы, завернутые в бежевую ткань, сложены в небольшом дворике к северо-востоку от здания.

Гибкий мужчина в кожаном фартуке встречает вас у входа с удивительной радостью. «Я вижу, новые тела для Баззозана!» За ним стоит гигантский мужчина: мускулистый, голубоглазый, с коротко стриженными волосами и без руки.

Двое мужчин — Рейнард Аллертон, хаотично-добрый **разведчик [scout]**, и его старший брат Себастьян Аллертон, нейтрально-добрый **головорез [thug]**. Их крематорий состоит из двух печей, каждая из которых может вместить до четырех тел среднего размера или одно тело большого размера одновременно. Братья несут ответственность за правильную утилизацию трупов. Рейнард кажется более общительным из братьев, хотя, если персонажи могут уговорить Себастьяна прекратить молчание шуткой или добрым замечанием, старший брат также оказывается дружелюбным болтуном.

Когда персонажи прибывают, братья сжигают последнюю партию трупов. Рейнард немедленно просит персонажей помочь ему и его брату с их задачей.

Утилизация трупов. По мере того, как братья (и любые персонажи, решившие им помочь) пробираются через груды трупов, Рейнард все более неохотно продолжает работу, прося персонажей заняться телами и оправдываясь, почему он должен присматривать за огнем. Персонаж, преуспевший в проверке Мудрости (Проницательность) со Сл 11, может

сказать, что намеренно избегает одного из больших трупов внизу кучи, испытывая презрение и ужас.

Персонажи, которые помогают с кучей тел, находят источник отвращения Рейнарда: мертвого **врока** [vrok], от тела которого воняет отбросами и кровью. Рейнард откладывает задачу сжечь его, потому что находит демона отвратительным, а также потому, что труп не растворился в луже демонического ихора, как это должно было произойти, что говорит о какой-то ненормальности.

Прежде чем кто-либо успеваеt избавиться от останков врока, поблизости возникает суматоха:

«Подождите! Стоп!» — кричит голос с улицы. В ваше поле зрения вбегает тифлинг. На его талии висит множество археологических инструментов, а также сумка с блокнотами. «Этого рано еще сжигать! Мне нужно изучить его!» Залезая в сумку, он вытаскивает значок и держит его, как будто один значок объясняет причину его пребывания здесь.

Тифлинг - Проликс Юсаф, законно-нейтральный **научный агент** [scholarly agent] (см. приложение А) из Верности Всевидению. На его значке изображен символ его фракции: свиток с единственным бдительным глазом.

Проликс представляется археологом из Анк'Харела, города на далеком континенте Маркет. Он нервно объясняет, что, поскольку вроки часто глотают драгоценности и другие декоративные предметы, у него есть основания полагать, что в желудке врока могут быть несколько ценных предметов с Пика Предателей, и он хотел бы попытаться вырезать их до того, как сожгут труп.

Не имея опыта работы с трупами, Проликс обращается за помощью к персонажам. Персонаж, который хочет извлечь содержимое желудка врока, должен сначала прорезать шкуру врока. Для этого персонаж должен преуспеть в проверке Мудрости (Выживание) со Сл 15. Проваленная проверка вызывает извержение спор из трупа врока, которые заполняют сферу радиусом 10 футов с центром на трупе. Все существа в этой области должны преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 14, иначе они станут отравленными. Отравленное таким образом существо получает 5 (1к10) урона ядом в начале каждого своего хода. Оно может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе в случае успеха.

Сокровище. Желудок врока содержит пару *очков орлиного зрения* [eyes of the eagle] с золотой отделкой, три безвкусовых кольца стоимостью 2 зм каждое и кубическую коробку-головоломку из оникса размером 3 дюйма на сторону. Заклинание *обнаружения магии* [detect magic] раскрывает ауру магии ограждения вокруг запорной коробки. Проликс забирает ее раньше, чем кто-либо другой, оставляя остальные предметы персонажам. Как только коробка с головоломкой вынимается из глотки мертвого врока, чары на вроке исчезают, и он начинает растряться в луже вонючего ихора.

Любой, кто возится с запорным механизмом коробки-головоломки в течение 1 минуты, может совершить проверку Интеллекта со Сл 20 и открыть коробку в случае успеха. В коробке находится свернутый *свиток заклинания проклятие* [bestow curse].

Отыгрыш Проликса. Как только он получил коробку с головоломкой, поведение Проликса меняется с дружелюбного на сдержанное. Он утверждает, что знает, как открыть коробку с головоломкой, но настаивает на том, чтобы делать это в изолированном месте, чтобы «опасность», содержащаяся внутри, ни-

Алойсия Тефлан и
Проликс Юсаф



кому не причинила вреда. Персонаж, преуспевший в проверке Мудрости (Проницательность) Сл 10, может определить, что Проликс лжет и пытается казаться важным.

Персонаж, который нажимает на Проликса для получения ответов, может сделать проверку Харизмы (Убеждение) со Сл 12. Если проверка прошла успешно, Проликс дает один из следующих ответов; если проверка успешна на 5 или более, он становится дружелюбным по отношению к персонажам и свободно делится всем, что знает:

Почему ты здесь. «Я археолог, но я здесь не для того, чтобы заниматься археологией как таковой. Я был послан Верностью Всевидению, чтобы шпионить за конкурирующим агентом из Консорциума Алой Мечты». Проликс говорит, что Верность не знает, почему Консорциум отправил кого-то в Баззозан, но причина не может быть хорошей.

Кто твой соперник. «Алойсия. Это ее имя. Она что-то ищет в Пике Предателей. Ее нетрудно заметить. Высокая, бледная, одета в красное. Хладнокровная. Похоже, она пойдет на все, чтобы получить то, что хочет. А что она хочет? ...ну, хотел бы я знать!» Далее Проликс говорит, что и он, и Алойсия оставались в Комнате Подготовки (зона R7).

Ты знаешь, как открыть коробку с головоломкой или нет. «Конечно, нет! Но врок пришел из храма — в коробке наверняка что-то важное». Проликс намерен не дать коробке и ее содержимому попасть в руки Алойсии.

Если персонажи оставят коробку-головоломку Проликсу, он предложит им сделку: если они узнают, что задумала Алойсия, и остановят ее, он даст им 200 зм, а также коробку и все, что может быть внутри нее.

Проликс и Амулет. Если у персонажей есть *Амулет Трех Молитв*, и они показывают его Проликсу, он говорит, что не знает, что представляет собой амулет, хотя признает в нем что-то мощное и древнее. Если персонажи дают ему возможность, он делает быстрый набросок предмета, делает несколько заметок и предлагает персонажам вернуться с ним в Хрустальный замок, его университет в Анк'Хареле, как только их миссии в Баззозане будут завершены. Он предполагает, что в университетских библиотеках может быть больше информации о предназначении амулета.

Если кажется, что персонажи хотят узнать больше об амулете, Проликс упоминает о встрече с «настоящей умницей», которая также находится в Комнате Подготовки (область В7). Этот другой ученый - тифлинг по имени Вопрос, которая, как полагает Проликс, также посещает Баззозан для исследований. Проликс рассказывает, что на днях вечером у него была оживленная дискуссия с Вопрос о ключевых исторических фигурах времен Бедствия.

Вз: ЛАЗАРЕТ

Три здания по периметру центральной площади имеют двери, отмеченные символом руки, зажженной магией, что идентифицирует их как места исцеления. Когда персонажи входят в одно из зданий, прочитайте или перефразируйте следующее:

Стены уставлены полками со старыми книгами и медуками. Пол заставлен узкими раскладушками. В глубине есть небольшой кабинет, его дверь приоткрыта, и в воздухе пахнет лекарственными припарками.

Внутри персонажи находят законно-нейтральную **жрицу [priest]** дроу, болтающую с молодой женщиной дроу, чьи доспехи и сумка Дозора Авроры сложены рядом. Другие раненые пациенты — большинство из них спят — занимают койки в лазарете.

Когда она видит персонажей, жрица отходит от пациента, чтобы поприветствовать их, представляя себя как Баута Дирр. Затем она спрашивает персонажей об их здоровье. Персонаж, преуспевший в проверке Интеллекта (Религия) со Сл 15, идентифицирует булавку в форме черного крыла, прикрепленную к плащу Бауты, как священный символ Халикас, легендарной солар, которая служила правой рукой Кореллона Свод-Сердца. Как последовательница Ха-

ликас, Баута не одобряет усилия по восстановлению Баззозана; хотя она поддерживает усилия по сдерживанию сил Бездны, она считает, что военное присутствие династии Крин здесь приводит к ненужным жертвам, которые мало чтдают. Тем не менее, Баута стремится исцелять и защищать тех, кто находится в Баззозане, и она бесплатно накладывает на пострадавших *лечение ран [cure wounds]* или *малое восстановление [lesser restoration]*, пока у нее есть доступные ячейки заклинаний.

У Бауты также есть *свиток заклинаний высшего восстановления [lesser restoration]*. Она должна преуспеть в проверке Мудрости со Сл 15, чтобы сотворить заклинание из свитка; в противном случае свиток уничтожается безрезультатно. Она продаст его персонажам за 500 зм.

Баута знакома с Проликсом Юсафом и Алойсией Тельфан, так как на прошлой неделе оба они посетили лазарет для лечения. Она считает их безрасудными и наивными и думает, что их одержимость исследованием Пика Предателей не может привести к хорошему концу. Персонаж, преуспевший в проверке Харизмы (Убеждение) со Сл 13, заставляет ее рассказать, что Алойсия была ранена, когда пыталась в одиночку проникнуть в Пик Предателей, и теперь она ищет наемников, которые сопроводили бы ее туда.

Баута и амулет. Если персонажи показывают Бауте *Амулет Трех Молитв*, называют его по имени и спрашивают ее о нем, она не узнает его, но что-то в названии напоминает ей старую сказку. Она немного думает, а потом говорит:

«Три молитвы... О! Знаешь, это должно быть та старая история о защитнике трех богов. Боже милостивый, не могу поверить, что я ее запомнила. Это обрывок обрывка легенды, даже в храмах в Вассельхайма и Анк'Харела». Она прочищает горло. «Давным-давно герой Бедствия умолял о помощи трех разных богов в трудную минуту. Авандра Несущая Перемены была одной из них, и, я думаю, Сеханин Лунная Ткачиха была еще одной, больше ничего не помню».

Когда персонажи готовятся покинуть лазарет, Баута вдруг вспоминает еще одну деталь:

«Возможно, это вымысел, но говорят, что Авандра оплакивала героя — не потому, что он умер, а потому, что боялась, что ее помощь вынудит его отказаться от такой части себя, что он лишится будущего».

Просьба Наэвин. Пока персонажи идут к выходу, раненая стражница Дозора Авроры призывает персонажей подойти к ее койке. Ее тело покрыто ранами, которые она получила во время нападения бормочущего ротовика.

Дроу — Наэвин Таситар, нейтрально-добрая **разведчица [scout]**. Она слабо салютует персонажам, затем просит передать ей сумку. Она вытаскивает маленькую фигурку кролика, вырезанную из тигрового глаза, на нижней части которой выгравировано ее имя. Наэвин объясняет, что собиралась посетить Стену Незабывтых (зона В6) и поместить туда эту безделушку. Если спросить, почему, она отводит взгляд и отказывается отвечать, но просит персонажей поставить его у стены. Персонажи, которые разговаривают с Калимом, священником, стоящим у стены, могут узнать мотивы Наэвин.

В4: КАЗАРМЫ ПРИВРАТНИКА

Командный центр Дозора Авроры находится в Казармах Привратника. В комплексе есть жилье для командующего Верина Телисса и его старших офи-

церов, а также помещения для обычных солдат. Как и большинство зданий Баззозана, они постоянно реконструируются; расколотые доски и сломанную черепицу собирают для сортировки и перепрофилирования, а брезент прикрепляют к стенам, чтобы закрыть дыры, которые еще предстоит отремонтировать.

Когда персонажи входят внутрь в первый раз, прочтите или перефразируйте следующее:

Эти бараки наполнены звуками болтовни, голосами, отдающими приказы, и лязгом металла. Солдаты Дозора Авроры в доспехах занимаются своими делами, выполняя упражнения и затачивая оружие.

Казармы разделены на четыре основные части: военный кабинет, столовая, тренировочная зона и спальные помещения. Если командующий Верин Телисс ожидает персонажей, их ждет солдат и ведет в военный кабинет.

Военный кабинет. Военный кабинет представляет собой небольшой, скудно обставленный офис, который Верин использует для обсуждения стратегии боя и политических проблем со своими офицерами. Круглый стол в центре комнаты завален картами Баззозана; чертежами нового дизайна баррикад; заметками о различных ужасных существах, и разломах, из которых они порождаются.

Верин приветствует персонажей с теплотой и нежной заботой. После начальных любезностей он вежливо просит персонажей изложить свои намерения в Баззозане.

Во время разговора Верин делится следующей информацией:

- Экспедиция из Библиотеки Кобальтовой Души в настоящее время находится в Пике Предателей в сопровождении Дозора Авроры, исследуя сражения времен Бедствия, которые происходили в его залах.
- Агент иностранной организации, называющей себя Консорциум Алой Мечты, находится в Баззозане. Этот агент, эльфийка по имени Алойсия, получила выговор за попытку подкупить солдат Дозора Авроры, чтобы защитить ее, пока она ищет древнее святое место, которое, как она утверждает, находится в пределах Пика Предателей.
- Археолог по имени Пролликс из Верности Всевидению в АнкХареле также недавно прибыл в Баззозан. Он помогает арканистам Дозора Авроры, которые ищут способы закрыть разломы в Пике Предателей. Верин подозревает, что у археолога другие мотивы, потому что его видели ранее в тот же день, слоняющегося возле крематория (зона В2).

Если персонажи просят Верина поделиться своими мыслями о связи Баззозана с Бедствием, он слукавит. Персонаж, который нажимает на Верина для получения дополнительной информации, может сделать проверку Харизмы (Убеждение) со Сл 14. Если проверка пройдет успешно, Верин признает, что, по его мнению, Пик Предателей может помочь решить ситуацию, в которой находится город, и он отправил раздвигательные отряды и тайных экспертов, чтобы подтвердить эту идею. Пока ни одна из экспедиций не увенчалась успехом, и Верин не может выделить дополнительный персонал для расширения деятельности.

Если персонажи скажут Верину, что собираются отправиться в Пик Предателей, он попросит их действовать осторожно — и отступить, если они думают, что пытаются прыгнуть выше головы, поскольку он

не может позволить себе послать солдат им на помощь. Он объясняет:

«В Пике Предателей... сложно ориентироваться. Его проходы смещаются, чтобы сбить с толку картографов и поисковые группы. Я думаю, что сила Бездны течет через него, искажая все вокруг, так что никакие две группы не следуют через него одним и тем же путем. Демоническая магия или нет, на самом деле не имеет значения; все, что я знаю, это то, что, если вы потеряетесь там внизу, мои солдаты не смогут вас найти».

Столовая. Столовая на западной стороне площади заполнена столами и простыми деревянными стульями. Хотя она предназначена для солдат, еду здесь раздают всем, кто попросит. Трапеза состоит из каши, простых овощей, хлеба, жесткого мяса и копченой рыбы.

Солдаты, собравшиеся здесь, отдыхают и обмениваются сплетнями о последних событиях в городе. Персонажи, слоняющиеся в столовой, подслушивают следующую информацию, которую они также могут узнать, вовлекая любого из солдат в разговор:

- Один из членов экспедиции Кобальтовой души, тифлинг по имени Вопрос, подошла со своей группой к воротам Пика Предателей, но решила не входить в это место. Она отсиживается в Комнате Подготовки (зона В7), готовая рассказать о своих исследованиях любому, кто готов ее слушать.
- Эльфийка по имени Алойсия пыталась подкупить нескольких солдат, чтобы те сопроводили ее в Пик Предателей. Некоторые люди считают, что она ищет только ценности, которые можно найти в храме, но другие думают, что она религиозна, и ищет давно утерянные знания о Главных Боже-ствах.

Тренировочная зона. Одно из зданий в центре казармы используется как тренировочная площадка, где новые солдаты учатся своему ремеслу под присмотром офицеров. Персонажи могут взаимодействовать с солдатами тремя способами:

Стрелковый матч. Если у персонажа есть оружие дальнего боя, седой орк **ветеран [veteran]** вызывает этого персонажа на дружескую перестрелку. Матч состоит из 3 раундов, в каждом из которых участник совершает одну атаку оружием дальнего боя по своему выбору по цели на расстоянии 40 футов. Мишень имеет яблочко, окруженное тремя концентрическими кольцами, каждое из которых соответствует определенному количеству очков. Попадание во внешнее кольцо (КД 14) приносит 1 очко, попадание в среднее кольцо (КД 16) — 3 очка, а попадание во внутреннее кольцо (КД 18) — 5 очков. Критическое попадание засчитывается в яблочко, которое стоит 10 очков. Тот, кто наберет наибольшее количество очков по итогам 3-х раундов, становится победителем (возможна ничья).

Спарринговый поединок. Персонаж может бросить вызов солдату Дозора Авроры или наоборот, на спарринг с тренировочным оружием. Этот матч можно провести как боевое столкновение, используя блок характеристик **ветерана [veteran]** для противника персонажа. Существо, которому тренировочное оружие уменьшило хиты до 0, теряет сознание и становится стабилизированным. Матч заканчивается, когда один из участников теряет сознание или признает поражение.

Борцовский поединок. Персонаж может бросить вызов солдату Дозора Авроры или наоборот на борцовский поединок. Попросите персонажа совершить три проверки Силы (Атлетика) или Ловкости (Акробатика) со Сл 14 подряд (на выбор

персонажа, какой навык использовать). Если хотя бы две из этих проверок успешны, противник персонажа сдается; в противном случае персонаж проигрывает матч.

Спальные помещения. В спальнях помещений Казарм Привратника есть небольшие оружейные, где солдаты могут хранить свое оружие и снаряжение, когда они не при исполнении служебных обязанностей.

Персонажи не допускаются в это место, и здесь нет никаких сокровищ.

В5: РАЗРУШЕННЫЙ ХРАМ

То, что когда-то было цветущим спиралевидным храмом, пришло в упадок после того, как те, кто присматривал за ним, были изгнаны или убиты демонами. Он был преобразован в крытый фермерский участок для выращивания жорхасских овощей, которым не требуется солнечный свет.

Когда персонажи входят внутрь в первый раз, прочитайте или перефразируйте следующее:

Стекло хрустит под ногами среди разросшихся бурьянов. Обрушившиеся стены заменили рядами деревянных полок с глиняными горшками. Многочисленные ниши используются в качестве грядок для упрямой флоры. В дальнем конце здания в разбитой оконной раме рядом с иссохшим костлявым деревом разбита мозаика из цветного стекла.

Персонаж, совершивший успешную проверку Интеллекта (Религия) со Сл 17, сможет понять, что на мозаике когда-то было изображено женское лицо на золотом диске: иконография Авандры Несущей Перемены.

Фогхом Садовник. Нейтрально-добрый жрец [proest] фирболг по имени Фогхом перемещается по храму в любое время дня. Для получения дополнительной информации о фирболгах см. сопутствующую вставку «Фирболги Эксандрии».

Фогхом здесь в качестве гостя командующего Верина Телисса, потому что он предложил помощь Дозору Авроры в создании собственного источника пищи. Фогхом может сообщить персонажам несколько вещей:

- В Баззозане никакая растительность не живет долго. Фогхом считает, что это результат разлагающего влияния Пика Предателей.
- Он последователь Мелоры Дикой Матери, но признает храм бывшим святым местом Авандры Несущей Перемены. Он надеется воздать честь обоим божествам, возделывая новую жизнь посреди смерти и разрушения, преследующих это место.
- Медитируя прошлой ночью, он почувствовал, как что-то вздымается рядом с землей — теплое и доброе присутствие, напоминающее Главных Божеств. Он подозревает, что присутствие является признаком того, что реликвия времен Бедствия пробудилась в Пике Предателей.

Фогхом и амулет. Если спросить о *Амулете Трех Молитв*, Фогхом не припомнит предмета с таким названием. Если он исследует амулет, увидит в нем три осколка божественной силы, один бодрствует и два дремлют. Он также говорит персонажам, что один из фрагментов амулета похож на присутствие, которое он ощущал в земле, когда медитировал.

ФИРБОЛГ
ФОГХОМ



ФИРБОЛГИ ЭКСАНДРИИ

Фирболги — живущие в лесах гуманоиды, обитающие в Седом Дикоземье Дикогорья. Они высокого роста и Среднего размера, и их тела покрыты густым мехом, цвет которого варьируется от оттенков коричневого и рыжеватого-красного до холодного серого и синего, а иногда и с оттенками розового или зеленого. У них висячие заостренные уши и широкие розовые носы.

НПС фирболг, встреченный в Эксандрии, может иметь одну или обе следующие черты:

Мощное телосложение. Фирболг считается на один размер больше при определении его грузоподъемности и веса, который он может толкать, тащить или поднимать.

Речь зверей и листьев. Фирболг может ограниченно общаться со зверями и растениями. Эти существа понимают смысл слов фирболга, хотя фирболг не способен понимать их языки. Кроме того, у фирболга есть преимущество при проверке харизмы, которую он делает, чтобы повлиять на зверя или растение.

Фогхом приглашает персонажей посетить его в храме в любое время. Он упоминает, что медитирует, чтобы общаться с Матерью Природы по вечерам, и он был бы счастлив обратиться к ней за дополнительными ответами от имени персонажей, если они решат присоединиться к нему однажды ночью.

Если персонажи примут его предложение, они получат видение во время медитации Фогхома:

Вы видите молодого человека с кудрями, прилипшими к потному лбу, опустившегося на колени в саду храма. Его глаза выдают недостаток сна, и, несмотря на мягкость черт лица, он выглядит так, будто испытал больше боли, чем может вынести любой человек. «Они рассчитывают на меня», — шепчет он. «Я им нужен, но я измучен и напуган. Что мне делать? Пожалуйста. Кто-нибудь, скажите мне — что мне делать?»

Луны мчатся по небу, и вскоре их сменяет разгневанное красное солнце, встающее перед судьбоносной битвой.

К храму приближаются пять силуэтов, и один хлопает коленопреклоненную фигуру по спине. Их голоса приглушены, как будто вы слышите их сквозь воду, но вы видите, как они крепко обнимаются, прежде чем отправиться на битву.

Когда видение заканчивается, персонажи падают ничком на землю, на мгновение потеряв сознание. Фогхом не видит видения, но видит, как персонажи теряют сознание, а через мгновение пробуждаются. Если они признаются, что видели видение, он просит их описать его, прежде чем медленно кивнуть и объяснить, что видел это видение раньше. Он считает, что центральная фигура в видении была героем времен Бедствия, и рассказывает старые истории о происхождении Баззозана:

«Столица Династии Крин - Росона была цитаделью Богов-Предателей Гор Дранас во времена, предшествовавшие Бедствию, а Пик Предателей когда-то было крепостью, защищавшей Гор Дранас. В самые темные дни Бедствия Главные Божества и их самые преданные чемпионы осадили Гор Дранас, прежде чем захватить Пик Предателей и разбить там силы Богов-Предателей. Хотя рассказчики давно забыли имена многих из этих героев, сила их уз все еще резонирует по всей земле.»

Если персонажи просят его рассказать подробнее, Фогхом обращает их внимание на несколько ниш, где растения заметно здоровее, чем остальные в храме. На задних стенах ниш выгравированы следующие устаревшие слова на Общем языке (части сообщений, которые стали неразборчивы, обозначены тире):

- «Друзья навсегда. Не—забудь—»
- «Ты должен мне выпивку в Маркете, А—»
- «Я пишу это—запись о том, что я обещаю—я никогда больше не буду драться с тобой на дуэли.»
- «Это—письменное доказательство—обещаю однажды показать тебе горы моего дома.»
- «Мы любим тебя. Мы всегда будем с тобой.»

В6: Стена Незабытых

Участок каменной стены исписан именами и покрыт высушенными цветами, бусами и талисманами, приносящими удачу. Земля возле стены загромождена безделушками, оставленными там в качестве подношений. Дроу из Дозора Авроры молится у угла стены.

Стена Незабытых — мемориал воинам Дозора Авроры. Стена усеяна именами, большинство из которых выцарапано ножами.

Молящаяся фигура — законно-нейтральный дроу жрец [priest] Люксона по имени Калим Телаарин. Калиму 300 лет, и на его красивом лице много шрамов. Его левая нога ниже колена представляет собой сложный протез, вырезанный из черного хитинового камня и окруженный полосами бледно-фиолетового света. Когда персонажи приближаются,

Калим поднимается на ноги и сурово говорит:

«Будьте почтительны. Они заслужили свой отдых».

Если персонажи покажут Калиму фигурку, которую они получили от молодой дроу в лазарете (область В3), его поведение смягчится. Он объясняет, что это часть недавней практики, перенятой молодыми членами Дозора Авроры: когда солдат не уверен, что проживет достаточно долго, чтобы завести друзей, которые будут его помнить, они договариваются о том, чтобы что-то оставили у стены в их честь.

Калим говорит персонажам поместить резную фигурку среди предметов, разбросанных у основания стены. После того, как персонажи это сделают, Калим становится на колени и продолжает молиться. Если персонажи остаются, пока он не закончит через пару минут, Калим встает и дарит каждому согласному персонажу волшебную *частицу возможностей* [Mote of Possibility], которая проявляется в виде вспышки серебряного света, когда он по очереди касается лба каждого персонажа. Персонаж, проваливший спасбросок или промахнувшийся при броске атаки, может использовать реакцию, чтобы потратить свою частицу возможности, что позволяет ему перебросить к20. Персонаж должен использовать новый бросок. Частица возможностей исчезает с персонажа через 24 часа или когда она израсходована.

Калим возвращается к своим обязанностям после вручения своих даров. У него нет полезной информации о Пике Предателей, *Амулете Трех Молитв* или о прибытии и отъезде агентов фракций в Баззозане.

В7 Комната Подготовки

Комната Подготовки — единственная гостиница Баззозана и одно из немногих зданий в городе, не похожее на военную казарму:

Большой амбар с остроконечной крышей возвышается над ветхими постройками недалеко от центра города. Над двустворчатой дверью висит табличка с названием таверны, Комната Подготовки, на Подземном, Орочьем, Гоблинском и Общем.

Комнатой Подготовки управляют Делез и Прима Демона, команда из брата и сестры, оба являются законно-нейтральными **дроу [drow]**. Делез управляет баром и кухней и отвечает за большинство взаимодействий с клиентами, а Прима занимается финансами и запасами.

На первом этаже валяются груды инструментов (фонари, лопаты, лестницы и тому подобное) и дюжина бывших лошадиных стойл, была переделана в спальные комнаты с занавесками, в каждой из которых по пять деревянных кроватей. На просторном чердаке, владельцы оборудовали бар и окружили его двумя дюжинами табуретов, которые в основном заняты посетителями, когда место открыто для бизнеса. За барной стойкой находится место для приготовления пищи с плитой, где Дерез готовит еду для гостей. Занавеска за барной стойкой скрывает небольшой кабинет и кладовую, где Прима проводит большую часть своего времени.

Кружка пива стоит 1 мм, в то время как миска раскисшего риса и переваренной рыбы стоит 2 мм. Используется детской кроватки стоит 2 см за ночь. Персонажи могут купить любое обычное снаряжение для приключений в Комнате Подготовки, но все предметы продаются в два раза дороже их обычной цены. Хотя Прима не нравится, когда ее цены ставят под сомнение, персонаж, успешно прошедший проверку Харизмы (Убеждение) со Сл 17, может заставить ее снизить цены только до 50-процентной надбавки.

Соперники. Соперники любят собираться за едой

и напитками в баре. Это хорошее место, где персонажи могут посидеть и поболтать с ними, особенно если эти две группы мало взаимодействовали во второй главе. Это также шанс показать, как путешествия соперников начали давить на них; в их хвастовстве слышатся перемены, а также в том, как они обращаются друг к другу и к персонажам (см. «Соперники в Баззоане» ранее в этой главе).

Вопрос и ответы. Вопрос, хаотично-нейтральную тифлинг, можно найти слоняющейся по Комнате Подготовки в любое время суток. В отличие от большинства других жителей Баззоана, Вопрос почти всегда улыбается.

Тифлинг не обращает внимания на персонажей, если только они не вступают в контакт первыми, после чего она делает неуклюжий небольшой поклон. Представившись, Вопрос начинает возбужденную речь:

— Скажи мне, что ты тоже это чувствуешь, — с улыбкой говорит тифлинг. «Мои товарищи нет, но я знаю. История, окружающая это место. Романтика героев, сражающихся с невероятными трудностями, жертвующих всем ради защиты мира. Они делали это ради людей, которые никогда не узнают их, никогда не смогут отблагодарить их.

Просто потому, что это было правильно. И спустя века мы видим, что Дозор Авроры в каком-то смысле делает то же самое. И они даже не знают об этом!»

Вопрос называет это явление, связанное с цикличностью истории, «мифическим резонансом». Она считает, что акты монументального мужества оставляют в мире отпечаток, который остается после того, как вся память о подвигах исчезла. Вопрос предполагает, что это произошло в Баззоане, и эхо древних сражений времен Бедствия все еще звучит здесь сегодня.

Что знает Вопрос. Вопрос хочет показать персонажам свой альбом для рисования. Она объясняет, что ее рисунки основаны на исследованиях, которые она проводила в Архивах Кобальтовой Души в АнкХареле, городе, где она жила последние пять лет. На страницах блокнота персонажи могут увидеть следующие рисунки:

- набросок острова, залитого лунным светом, Каты и Руидуса, оба полные. Остров покрыт деревьями, мраморными колоннами и осколками кристаллов и напоминает последнюю комнату в Изумрудном гроте.
- Грубый рисунок того, что кажется более сложной версией *Амулета Трех Молитв*. Он больше и имеет три изящных шпиля, инкрустированных камнями.
- Рисунок, сделанный, как будто бумагу приложили к чему-то и закрашивали сверху карандашом, на котором изображена длинноволосая женщина, смотрящая вдаль. Персонаж, успешно прошедший проверку Интеллекта (Религия) со Сл 12, идентифицирует его как священный символ Авандры иносющей Перемены. Вопрос объясняет, что эта копия была сделана с резьбы на стене в Пике Предателей (см. область R1 далее в этой главе).
- Народная баллада, написанная на Подземном, в которой говорится о безымянном полубоге, чемпионе, которому три Главных Божества дали столько силы во времена Бедствия, что он сам стал почти божественным.

Вопрос и Амулет. Если спросить о *Амулете Трех Молитв*, Вопрос говорит о нем с благоговейным трепетом, называя его «потерянным осколком». Хотя она не знает истинной природы реликвии, она считает, что он был обычным амулетом, пока не был наполнен божественной силой во времена Бедствия.

Если персонажи показывают амулет, тифлинг дрожит от волнения и немедленно просит рассмотреть его поближе. После минутного осмотра она говорит, что этот предмет является ключом к мифическому циклу, который резонирует во всем Баззоане. Она умоляет персонажей снова связаться с ней, если они узнают больше об амулете во время своего пребывания в Баззоане.

Союзники Вопрос. Вопрос не слишком много говорит о других членах ее экспедиции, считая их теми, кто предпочитает азарт самоанализу. Персонаж, успешно прошедший проверку Мудрости (Проницательность) Сл 11, понимает, что Вопрос что-то скрывает; если надавить, она признает, что боится зайти внутрь Пика Предателей. Она объясняет, что, войдя в храм с другими участниками экспедиции, она услышала голоса, зовущие ее, что чуть не заставило ее с криком убежать. Вместо этого она симулировала внезапную болезнь и вернулась в город, пообещав в следующий раз зайти внутрь. Она выражает обеспокоенность тем, что ее соотечественники еще не вернулись, но надеется, что они вернуться.

Алойсия Телфан. Во время разговора с Вопросом персонажи с пассивным значением Мудрости (Восприятие) 12 или выше замечают поблизости изможденную фигуру в алых одеждах, которая подслушивает. Эта фигура, Алойсия Телфан, законно-злая эльфийка, **окультист послушник [occult initiate]** (см. приложение А), жаждущая знаний и власти. Она подходит к персонажам, если они не обращаются к ней первыми, и вежливо приветствует их.

Алойсия сразу переходит к делу: она хочет найти древнее место для молитв в глубине Пика Предателей — и, основываясь на том, что она узнала о персонажах из их разговора с Вопросом, она предполагает, что такая миссия и им будет полезна. Она предлагает заплатить персонажам по 50 зм каждому за сопровождение, хотя они могут получить до 100 зм каждый при успешной проверке Харизмы (Убеждение) со Сл 13, если будут торговаться. Если от нее требуют раскрыть, что она ищет, Алойсия объясняет, что ищет алый минерал под названием руидий, который, как говорят, наполнен силой Руидуса. Она ничего не говорит о своей организации, Консорциуме Алой Мечты, если только кто-нибудь не спросит о нем по имени. В таком случае она говорит, что Консорциум — это группа любителей фольклора.

Что знает Алойсия. Алойсия считает, что следующие факты верны:

- Фрагментарные исторические записи рассказывают о неизвестном герое Бедствия, который был родом из земель Дикогогорья. Он родился под полной луной Руидус и обладает силой алой луны. (Частично правда. Аликсиан был отмечен Руидусом, но он создает руидий самостоятельно, а не черпая силу луны.)
- Этот герой участвовал в решающих битвах на континентах Дикогогорья и Маркет, включая битву на Пике Предателей. (Правда)
- Герой погиб в битве на Пике Предателей и был возвращен к жизни в качестве мстительного призрака Авандрой Несущей Перемены. (В основном ложь. Аликсиан чуть не умер, но Авандра исцелила ее и наделила новой силой.)
- Герой носил кулон, в котором заключена сила трех богов. Этот кулон - ключ к получению руидия, который ищет ее организация. (Частично правда. *Амулет Трех Молитв* содержит силу трех богов и в своем Возвышенном состоянии может быть использован для открытия разлома, ведущего в Незердип в Каел Морроу, как описано в главе 5.)

Отыгрыш Алойсии. Предполагая, что персонажи добродушны, амбициозный оккультист на каждом шагу направляет разговор к своим интересам, сохраняя при этом приятную манеру поведения и отвечая на достаточное количество вопросов персонажей, чтобы они не ушли.

Если персонажи отклоняют ее предложение, очарование Алойсии немедленно исчезнет, сменившись холодным пренебрежением. Кроме того, если какой-либо персонаж упоминает, что получил видение от Аптеона, или показывает, что у персонажей есть *Амулет Трех Молитв*, Алойсия заикливается на получении амулета для своей фракции.

Пик Предателей

В любое время, находясь в Баззозане, персонажи могут начать путешествие на север к Пикку Предателей, который возвышается над Баззозаном.

Крутая извилистая лестница, достаточно широкая, чтобы в ряд могли пройти четыре человека, ведет к большим воротам, встроенным в фасад Пика Предателей. Прочитайте или перефразируйте следующее, когда персонажи подойдут достаточно близко, чтобы увидеть детали строения:

Пик Предателей одновременно зловещий и красивый. Его черные стены украшены замысловатыми рельефами, многие из которых изображают сцены пыток. Реалистичные гротескные ухмыляющиеся демоны взгромоздились высоко вверху, глядя на вас с презрением.

Вход закрыт огромной двустворчатой дверью. Она сделана из оникса с инкрустацией медью и серебром. Между вами и демонической крепостью стоят стражи Дозора Авроры.

Боги-Предатели использовали демонов для защиты этой крепости-храма от Главных Божеств. Сцены на крепостных стенах изображают мучения Главных Божеств. Внешние двери чрезвычайно тяжелые, но хорошо сбалансированы, и для их открытия или закрытия требуется общая сила 44.

У Дозора Авроры есть 2кб **ветеранов [veterans]** (дроу, люди и орки), которые в любое время находятся за пределами Пика Предателей. Эти стражи следят за тем, чтобы двери оставались закрытыми, чтобы демоны и другие злые существа не сбежали. По крайней мере, один персонаж должен преуспеть в проверке Харизмы (Обман, Запугивание или Убеждение) со Сл 15, прежде чем охрана позволит одному или нескольким персонажам приблизиться к внешним дверям на расстояние менее 30 футов.

Побег сумрачного охотника

По мере того, как персонажи более внимательно исследуют Пик Предателей и его вход, прочитайте:

Когда колоссальные двери распахиваются, из горла стражей вырывается крик. Два призрачных крылатых существа врываются в отверстие, тут же взлетают и с визгом пикируют к вам, вытянув черные когти.

Сбежавшие существа - два **сумрачных охотника [gloomstalker]** (см. приложение А). Солдаты, размещенные снаружи, могут помочь персонажам в битве, или вы можете заставить их ворваться внутрь, чтобы помочь трем серьезно немым солдатам Дозора Авроры (законно-добрым, оркам **рыцарям [knight]**) в области R1.

Каждый сумрачный охотник сражается до тех пор, пока его хиты не уменьшатся до половины или мень-

ше, а затем улетает прочь. Солдаты Дозора Авроры, увидев, как персонажи сражаются с сумрачными охотниками, относятся к группе с большим уважением. Отныне персонажи могут свободно входить в Пик Предателей, когда захотят. После того, как персонажи вошли в Пик Предателей или вернулись в город, солдаты забирают своих раненых и закрывают двери.

Особенности Пика Предателей

Интерьер «Пика Предателей» имеет следующие особенности:

Черный камень. Если не указано иное, все поверхности в Пике Предателей сделаны из гладкого, блестящего черного камня. Сила, пронизывающая это место, не позволяет воздействовать на архитектуру магией, такой как *форма камня [stone shape]*.

Потолки. Если не указано иное, высота сводчатых потолков в покоях храма составляет 50 футов, а в коридорах - 20 футов.

Свет. Внутри Храма Предателей нет источников света, если не указано иное.

Перемещающиеся залы. Внутреннее пространство Пика Предателей меняется для каждой группы, которая туда входит. Хаотическая магия Бездны искажает строение, чтобы сбить с толку исследователей и озадачить картографов. Персонажи сталкиваются с определенной версией храма - той, что изображена на карте Пика Предателей. Если в храм входят солдаты Дозора Авроры или соперники, они сталкиваются с другой версией храма.

Расширение Пика Предателей

Если вы хотите или вам нужно, вы можете создать новые карты для Пика Предателей, новые столкновения в нем и другие маршруты через него. В таблице Столкновения в Пике Предателей даны некоторые рекомендации по поводу жутких существ, которых группа может встретить, пробираясь в эти новые области, а для создания сокровищ, охраняемых этими существами, можно использовать таблицы сокровищ из главы 7 Руководства Мастера.

Столкновения в Пике Предателей

K10 Столкновение

- 1 Персонажи входят в комнату с мерцающими свечами и обнаруживают, что их тени отделились от них и превратились в **теневых демонов [shadow demon]** (по одному на персонажа).
- 2 Четыре **золотистых студня [ochre jellie]** бурлят вдоль стен коридора, выискивая добычу для пожирания.
- 3 **Йоклол [yochlol]** в форме гигантского паука скачет по заутку, затянутому паутинной.
- 4 **Йоклол [yochlol]** в форме дроу носит хитиновые доспехи Дозора Авроры. Заявив, что он потерянный солдат Дозора Авроры, демон пытается заманить персонажей в большую опасность.
- 5 Два невидимых **барлгура [barlgura]** устраивают засаду на персонажей.
- 6 Открывается проход в помещение, которое когда-то было коллизеем, а теперь содержит трех разъяренных **кошмаров [nightmare]**.
- 7 Журчащая кислотная река прорезает пещеру, где скрытно поджидают три **веревочника [roper]**.
- 8 Три **чазмы [chasmе]** выходят из своего улья, который заслонил то, что когда-то было люстрой.
- 9 **Глабрезу [glabrezu]** соблазняет всех, кто входит в его камеру, обещаниями богатства. Тот, кого он не может подкупить, чтобы служить ему, подвергается нападению.
- 10 Оранжевый свет исходит из глубин пропасти, где в расплавленной лаве спит **балор [balor]**. Если на него нападают, демон просыпается. Персонажи, у которых нет шансов победить этого могущественного демона в бою, должны бежать или умереть.

ОТСТУПЛЕНИЕ И ПОДКРЕПЛЕНИЕ

Чтобы выжить в испытаниях Пика Предателей, персонажам может понадобиться отступить в Баззозан, чтобы перегруппироваться и отдохнуть. Если персонажи отступают с Пика Предателей, новые демоны появляются из порталов Бездны в глубинах храма через 8 часов, чтобы заселить пустые области. Бросьте кб для каждой и в Пике Предателей, которую персонажи исследовали в своем предыдущем путешествии. При броске 6 область стала домом для одного или нескольких новых существ, что определяется броском еще одного кб согласно таблице Подкреплений Пика Предателей.

ПОДКРЕПЛЕНИЯ ПИКА ПРЕДАТЕЛЕЙ

кб Столкновение

- 1 кб **квазитов [quasits]**, гнездящихся в трупах предыдущих обитателей этого места или ползающих по стенам в виде сороконожек
- 1 **чазма [chasme]**, цепляющаяся за потолок
- 1 невидимый **барлгур [barlgura]**, стоящий на страже
- 1 к4 **теневого демона [shadow demon]**, скрывающихся во тьме
- 3кб **мэйн [mane]**, ищущих более могущественного демона для управления ими
- 1 **сумрачный охотник [gloomstalker]** (см. приложение А), поедающий труп гигантской крысы и жаждущий новой пищи

МЕСТА В ПИКЕ ПРЕДАТЕЛЕЙ

Следующие места отмечены на карте Пика Предателей.

R1: Вход

Когда персонажи войдут в Пик Предателей, прочтите:

Вы стоите на залитом кровью мосту, простирающемся над пропастью клубящегося серебряного тумана. На дальней стороне моста находится закрытая двойная дверь из черного камня, в которую вписан круг с профилем улыбающейся женщины. Символ испещрен глубокими отметинами, как будто кто-то с когтями пытался, но не смог соскоблить его с камня.

Персонаж, преуспевший в проверке Интеллекта (Религия) со Сл 10, узнает в гравюре символ Авандры, Несущей Перемены. Если у персонажей есть *Амулет Трех Молитв*, добавьте:

Эта двойная дверь начинает излучать слабый малиновый свет. Свет медленно пульсирует, как бы маня вас прикоснуться к нему. Амулет Трех Молитв становится теплым на ощупь и пульсирует синхронно со светящейся дверью.

Персонажи не могут пройти через двойную дверь, ведущую в область R2, если у них нет *Амuleта Трех Молитв*. Двери светятся всякий раз, когда драгоценный камень оказывается в пределах 20 футов от них. Пока двери светятся, их можно открыть легким прикосновением; они не могут быть открыты никаким другим способом. Если у персонажей нет амулета, они должны повернуть назад и попытаться забрать его у своих соперников, или же они могут спуститься в туманную пропасть под собой (см. «Туманная пропасть» ниже), если у них есть возможность сделать

это безопасно.

Внешние двери. Дозор Авроры не позволит внешним дверям оставаться открытыми. Если персонажи хотят покинуть Пик Предателей после закрытия внешних дверей, они должны сами открыть двери.

Туманная Пропасть. Под самым находится вертикальная шахта длиной 80 футов, которая открывается в пропасть глубиной 1000 футов (см. область R15), окутанную серебристым туманом. Любой персонаж, внимательно слушающий, слышит шипящие голоса, исходящие из пропасти. Голоса говорят на Общем следующее:

«Вместе. Да, мы можем разбить их вместе. Иди к нам. Мы поймаем тебя. Дай нам себя. Иди к нам. Мы не позволим тебе упасть.»

Шахта, ведущая вниз к пропасти, слишком крута, чтобы подняться без использования магии или альпинистского снаряжения. Любой персонаж, упавший в пропасть, получает 70 (20кб) дробящего урона от падения.

R2: Зал дыр

Стены этого коридора покрыты резьбой, изображающей великую битву с участием смертных, богов и демонов. Из стен доносится слабый свистящий звук, напоминающий храп.

Персонаж, преуспевший в проверке Интеллекта (История) со Сл 15, узнает, что резьба на стенах изображает битву на Колючих полях. Эта битва была кульминационным сражением Бедствия, в котором приверженцы Главных Божеств прорвали гарнизон на Пике Предателей и достигли стен Гор Дранас. В одной из сцен на видном месте изображен гордый меланхоличный воин с кудрявыми волосами, несущий копье и щит. Рядом с ним две фигуры; беловолосая девочка не старше двенадцати лет и молодая взрослая женщина с волосами, которые развеваются за ней, превращаясь в дорогу, по которой маршируют бесчисленные воины. Персонаж, совершивший успешную проверку Интеллекта (Религия) со Сл 10, понимает, что последние две фигуры являются изображениями богов Сеханин, Лунной Ткачихи, и Авандры, Несущей Перемены.

Чтобы определить источник храпящего звука, не требуется никаких проверок: он исходит от стен. Тщательный осмотр казывает, что в стенах проделано множество верстий диаметром 1 дюйм. Пока персони двигаются по коридору, глазные яблоки, зубы и жидкая плоть начинают сочиться из дыр, скапливаясь на полу. После 1 раунда эта готескная жижа превращается в трех **бормочущих ротовиков [gibbering moulder]**, которые атакуют персонажей. По одному бормочущему ротовику появляется в каждом конце зала, а третий появляется в середине зала на западе.

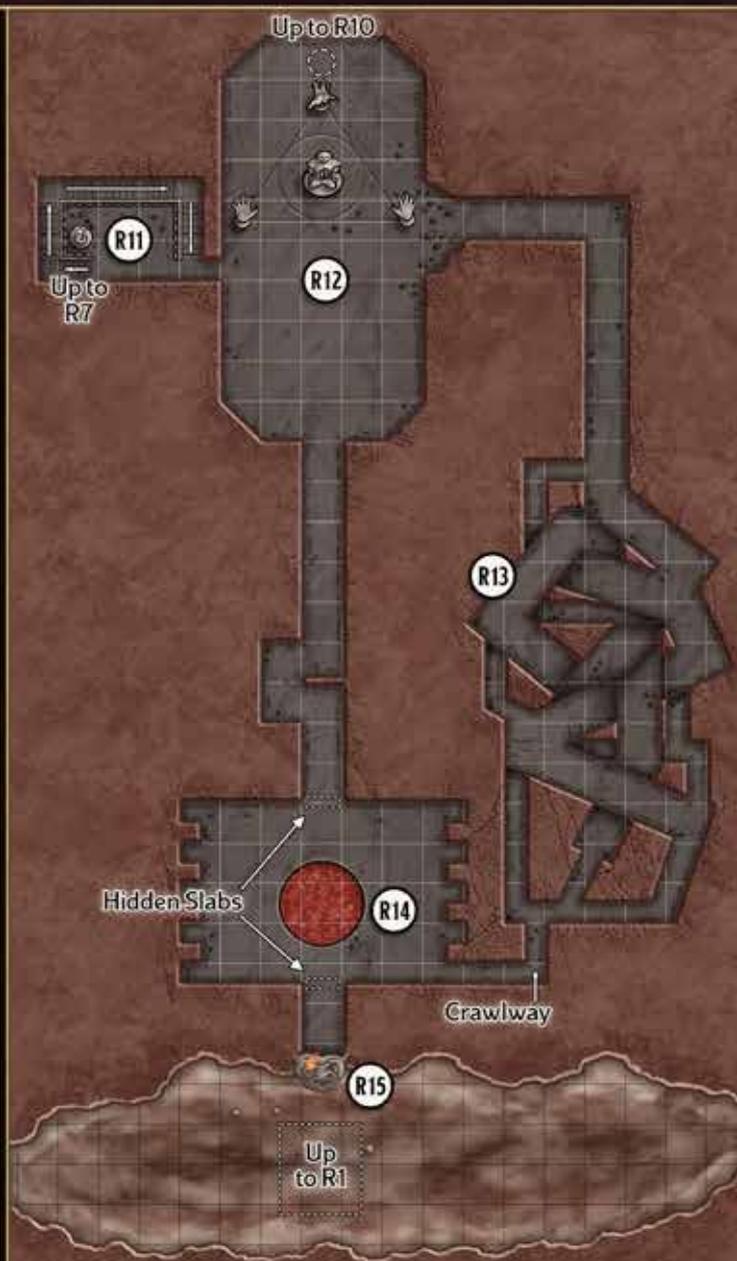
Дорога к отступлению. Двойная дверь, ведущая в область R1, закрывается за персонажами, если ее не придержать или не заклинить. Она светится красным, когда *Амулет Трех Молитв* находится в пределах 20 футов от нее. Пока двойная дверь светится, она открывается прикосновением; в противном случае она не может быть открыта.

BETRAYERS' RISE

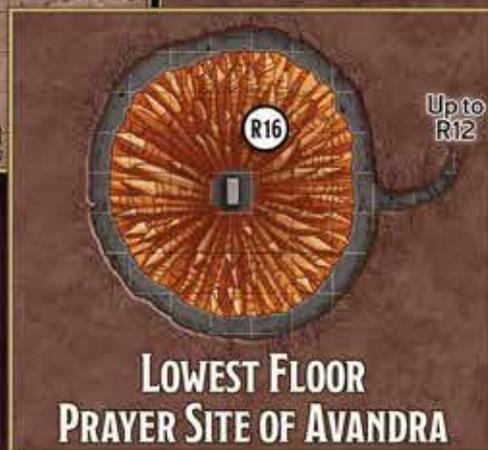
1 square = 10 feet



**GROUND FLOOR
BETRAYERS' RISE ENTRANCE**



**LOWER FLOOR
BETRAYERS' SANCTUM**



**LOWEST FLOOR
PRAYER SITE OF AVANDRA**

R3: Вестибюль

Эта комната пуста, за исключением вазы в форме черепа на маленьком полукруглом столе, придвинутом к задней стене ниши в северной стене. Шесть более узких ниш находятся вдоль восточной и западной стен. Северо-восточная ниша, кажется, когда-то вела в коридор, но она обвалилась.

Персонаж может убрать завалы, блокирующие северо-восточный коридор, за 1 час; сократите время пропорционально, если другие персонажи помогают. Если обломки убраны, персонажи могут пройти по туннелю за ним, который ведет в область R8.

Северо-западная ниша. На задней стене этой ниши нацарапано следующее послание на языке Бездны: «Ко мне, прикоснись рукой. Для меня, откажись от надежды. Ты, прими смерть. Ты, пригласи пустоту». Персонаж, который кладет руку на эту стену, чувствует, как она корчится под его прикосновением. Если персонаж преуспевает в проверке Мудрости (Проницательность) со Сл 13, он понимает, что стена хочет поглотить его тело, но стена может поглотить только того, кто смирился со своей смертью и не сопротивляется этой судьбе.

Касаясь стены, персонаж может совершить проверку Мудрости со Сл 15, чтобы смириться со своей смертью. При неудачной проверке ничего не происходит, и персонаж должен отдохнуть не менее 1 часа, прежде чем он сможет повторить проверку. При успешной проверке стена шевелится и тянет персонажа сквозь нее, после чего персонаж появляется в узком коридоре (южная часть области R4). Всё, что держит персонаж, также проходит сквозь стену.

Персонаж, преуспевший в проверке, получает следующие преимущества и недостатки:

Польза. Персонаж совершает с преимуществом спасброски от испуга в течение следующих 24 часов.

Недостаток. Персонаж совершает с помехой спасброски от смерти в течение следующих 24 часов.

Тайны черепа. Ваза с черепом и стол в северной нише — ключи к скрытому входу в Базилику Весёлого пира (область R9). При внимательном рассмотрении выясняется, что в вазе находятся увядшие остатки букета лилий.

Персонаж с пассивным значением Мудрости (Восприятие) 13 или выше замечает вырезанные отметки по краю стола, которые составляют следующую фразу на языке Бездны: «Отправьте в Забвение то, что вы цените». Персонаж, сумевший прочесть текст и преуспевший в проверке Интеллекта (Религия) со Сл 13, узнает, что «Забвение» относится к Тариздуну, Богу-Предателю пустоты и энтропии, также известному как Скованное Забвение.

Чтобы открыть вход, персонаж должен положить в вазу что-нибудь ценное, например, букет свежих цветов, драгоценный камень, монеты на общую сумму не менее 25 зм или что-то еще, что персонаж считает ценным. Как только удовлетворительное подношение помещается в вазу в форме черепа, ее глазницы мигают красным, подношение распадается до такой степени, что становится бесполезным, а стена за столом скользит вверх, открывая длинный туннель, который в конечном итоге ведет в область R12.

R4: Путь пустоты

В этом коридоре персонажи становятся глухими. Единственный звук, который может услышать любой из них, — это биение собственного сердца.

Односторонняя секретная дверь. Стена, расположенная между областью R4 и областью R3, представляет собой сплошную поверхность, если смотреть с этой стороны, и нет возможности вернуться в область R3. По этому одностороннему проходу нельзя пройти, кроме как с помощью заклинания *создания прохода [passwall]* или подобной магии.

R5: Путь самобичевания

Вы входите в комнату, в которой пахнет смертью и ладаном. На западе находится открытая арка, ведущая в маленькую боковую комнату, а на севере находится коридор, по бокам которого стоят две статуи опухших червеобразных демонов, каждая с тремя руками и безволосой головой воющего клыкастого человека, носящего корону из черных шипов.

Коридор за статуями усеян десятками изогнутых дрожащих лезвий и заканчивается двойной дверью. Над двойными дверями установлена восьмидюймовая канистра из полупрозрачного хрусталя.

Персонаж, успешно прошедший проверку Интеллекта (Религия) со Сл 13, распознает в статуях изображения Торога Ползучего Короля, бога порабощения и пыток. Персонажи с пассивным показателем Мудрости (Восприятие) 12 или выше замечают фразу, написанную на Подземном на полу между двумя статуями, которая гласит: «Наслаждайтесь болью, которую вы причиняете другим. Наслаждайтесь болью, которую вы испытываете сами, как подношение Ползучему Королю».

Коридор лезвий. В коридоре к северу от статуй из стен торчат подергивающиеся серебряные лезвия. Всякий раз, когда одно или несколько существ находятся в зале, пол наклоняется в одну сторону, а затем в другую, так что существа натываются на лезвия. Существо, которое входит в коридор или начинает в нем свой ход, должно совершить спасбросок Ловкости со Сл 20, получив 17 (5к6) рубящего урона при провале спасброска или половину этого урона при успехе.

В первый раз, когда персонаж получает урон от лезвий, прочитайте или перефразируйте следующее:

Тусклое бордовое сияние наполняет коридор, освещая каждый острый как бритва кусочек металла, когда темная жидкость начинает переливаться в канистру над двустворчатой дверью.

Открытие двойной двери. Двойную дверь в северном конце коридора можно открыть только после того, как хрустальная канистра наполнится кровью или демоническим ихором. Чтобы выполнить это требование, стены с лезвиями должны нанести в общей сложности 70 единиц рубящего урона существам, в телах которых есть кровь или демонический ихор. Персонаж, находящийся в пределах досягаемости канистры, может вылить в нее кровь; каждая унция крови, налитая в канистру, снижает на 5 единиц урон, необходимый для открытия дверей.

Если хрустальная канистра будет уничтожена, персонажи смогут отключить ловушку зала. Канистра — крошечный объект с КД 13, 5 хитами и иммунитетом к яду и психическому урону.

Сброс ловушки. Коридор перестает наклоняться и перезапускается через 1 час или при открытии двустворчатой двери, после чего вся кровь в хрустальной канистре исчезает.



Мучители, служившие БОГАМ-ПРЕДАТЕЛЯМ, СОХРАНИЛИСЬ В ВИДЕ ПЫЛАЮЩИХ ЧЕРЕПОВ

R6: МОНАСТЫРЬ ПОКАЯНИЯ

При открытии двери в эту комнату высвобождаются три враждебно настроенных **пылающих черепа [flameskull]** — останки мучителей, давным-давно служивших богам-предателям.

Пол этой маленькой комнаты покрыт коркой запекшейся крови, а стены увешаны крюками, кнутами с шипами и другими орудиями пыток или самобичевания. В углу сушили высохшее человеческое тело в мантии служителя.

Сокровище. Персонаж, обыскивающий труп, находит мешочек с 22 зм и четыре закупоренных флакона, каждый из которых содержит 1 унцию крови. Эту кровь можно налить в канистру в северном конце Пути Самобичевания (подробности см. в области R5).

R7: ЛЕСТНИЦА ВНИЗ

Лестницы из черного камня шириной пять футов цепляются за стены прямоугольной шахты. Лестница спускается на 100 футов в зону R11.

По мере того, как персонажи спускаются, отдаленный плач (исходящий от статуи в области R12) становится громче.

R8: КАНЦЕЛЯРИЯ ПАУКОВ

Два **драука [drider]** — бывшие дроу воины из Дозора Авроры, мутировавшие под действием демонической магии Паучьей Королевы Ллос. Два **гигантских паука [gigant spiders]** в этой области также были осквернены, изменив свой тип на Дьявола.

Драуки и гигантские пауки нападают на незваных гостей, преследуя убегающих.

Навязчивая песня эхом разносится по этой полуразрушенной комнате, перемежаясь щелкающим звуком, который, кажется, отдается в ваших костях. Густая паутина, излучающие бледно-зеленое свечение, тянется от пола до потолка. В паутине ползают два гигантских паука и два существа, похожие на дроу, но с паучьими нижними частями тела. Четыре трупа, окутанные паутиной, покоятся на обломках у западной стены.

Скрытые певцы. Заклинание *видение невидимого [see invisibility]* или подобная магия открывает фреску, состоящую из призрачных фигур на стенах комнаты. У всех фигур рты открыты, как будто они поют или кричат. Одна фигура в середине северной стены держит большую книгу, которая слабо светится и теплая на ощупь. Нажатие на книгу на фреске открывает секретную дверь в северо-восточном углу комнаты, которую также можно найти, исследуя этот участок стены и преуспев в проверке Интеллекта (Расследование) со Сл 20. За секретной дверью находится небольшая комната, заставленная затхлыми книгами в кожаных переплетах. Каждый том содержит едва различимые каракули на дьявольском, написанные нетвердой рукой, подробно описывающие союзы повелителей демонов с Богами-Предателями во времена Бедствия.

Персонаж, который тратит 10 минут на обыск маленькой камеры, находит зарытую в обломках книгу, открытую на странице, на которой изображен рисунок витража. Под рисунком написана следующая мантра:

Эта витражная мозаика - ключ к выходу из Базилики шумного веселья



«Первая хвала Паучьей Королеве, чье королевство было покинуто. Затем восхваляю Разрушителя, чье копье потрясло зеленую землю. Следующим, отдаю дань Забвению и концу всего сущего. И наконец, отдаю себя Ползучему Королю.»

Персонаж, способный прочитать надпись и преуспевший в проверке Интеллекта со Сл 15, понимает, что это код или инструкция. (Это правильная последовательность знаков для открытия витража из цветного стекла в области R9.)

Сокровище. Трупы — это останки экспедиции Дозора Авроры, которая оказалась в ловушке в Пике Предателей. Персонаж, который обыскивает тела, находит длинный меч с ониксовой рукоятью, который стал *мечом мести [Sword of Vengeance]*, преследуемым духом его бывшего владельца.

R9: Базилика шумного веселья

Два ряда черных каменных колонн, покрытых мрамором с белыми прожилками, поддерживают сводчатый потолок этого зала, пол которого отполирован до зеркального блеска. У подножия четырех колонн покоятся богато украшенные медные жаровни, а зал наполняется слабой музыкой.

Музыка не имеет однозначного источника, а четыре жаровни привинчены к полу. Если один или несколько персонажей входят в комнату, прочтите:

Четыре жаровни воспламеняются, их чаши наполняются бледным пламенем, которое сливается в танцующие гуманоидные формы. Отблеск пламени падает на северную стену, где мозаика из цветного стекла изображает калейдоскоп цвета, внутри которого находятся девять символов. Изображение меняется, даже если вы не сводите с него глаз.

Каждое танцующее пламя использует блок характеристик **суккуба/инкуба [succubus/incubus]** со следующими изменениями:

- Пламя излучает яркий свет в радиусе 20 футов и тусклый свет еще на 20 футов. Если оно покидает зал или его хиты снижаются до 0, оно уничтожается и не может повторно сформироваться в течение 24 часов.
- У него отсутствует свойство Перевёртыш и действие Эфирность.
- Атака когтями наносит урон огнем вместо колющего урона.

Танцующее пламя, кажется, манит к себе самых близких персонажей. Персонаж, преуспевший в проверке Мудрости (Проницательность) со Сл 12, интуитивно понимает, основываясь на том, как он движется в такт музыке, что пламя ищет партнеров для танца.

Персонаж, использующий действие для танца в пределах 5 футов от огненного существа, может пройти проверку Ловкости (Акробатика) или Харизмы (Исполнение) со Сл 12. При успешной проверке танцующее пламя ярко мерцает от радости и использует свою реакцию, чтобы подлететь к витражной мозаике и коснуться следующего символа в последовательности, необходимой для ее открытия (см. «Витражная мозаика» ниже). При проваленной проверке или если персонаж приближается на 5 футов к огню, но отказывается танцевать, пламя атакует.

Витражная мозаика. Участок стены шириной 10 футов в северной части базилики напоминает высокий витраж. Его образы постоянно меняются, как узоры в калейдоскопе, но девять символа остаются неизменными. Персонаж, успешно прошедший проверку Интеллекта (Религия) со Сл 11, узнает в них символы Богов-Предателей. Символы и боги, которых они представляют, приведены в таблице «Символы богов».

Если четыре символа нажаты в правильном порядке, как указано в таблице последовательности символов, у основания стены открывается дверь, ведущая в коридор (область R10). Существо, нажимающее неправильный символ, должно совершить спасбросок Мудрости со Сл 16, получив 28 (8кб) психического урона при провале или половину этого урона при успехе.

Витражную мозаику можно обойти, пробив ее успешной проверкой Силы со Сл 12 или уничтожив ее. Мозаика имеет КД 11, 10 хитов, уязвимость к дробящему и урону звуком, а также невосприимчивость к яду и психическому урону. Разрушение мозаики заставляет огненных существ в зале атаковать. Кроме того, каждое существо в зале, когда мозаика разбивается, должно совершить спасбросок Мудрости со Сл 20, если только оно не является Конструктом, Демоном или Нежитью. При провале существо становится проклятым и не может восстановить хиты, пока эффект на этом существе не будет прекращен заклинанием *снятия проклятия* или подобной магией.

В случае повреждения витраж восстанавливается через 1 час.

СИМВОЛЫ БОГОВ

Символ	Бог
Корона из бараньих рогов	Асмодей
Цеп с железными цепями	Бэйн
Кровотокающий глаз	Груумш
Паук	Ллос
Свернувшийся змей	Зехир
Зубчатая спираль	Тариздун
Отрубленная рука с глазом на ладони	Векна
Три Руки	Торог
Коготь Дракона	Тиамат

ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ СИМВОЛОВ

Очередность	Символ
1-й	Паук (Ллос)
2-й	Кровотокающий глаз (Груумш)
3-й	Зубчатая спираль (Тариздун)
4-й	Три руки (Торог)

R10: ЯМА ПРОСИТЕЛЯ

Стены этого коридора украшены резными изображениями лежащих фигур и закованных в цепи тел. Пол покрыт гнездом из черных цепей.

Из темной круглой дыры в полу в северной части зала доносится далекий плач.

Существо, вошедшее в этот зал, немедленно чувствует тяжесть и чувствует ужас, царапающий его разум. Существо должно совершить спасбросок Мудрости со Сл 14 и преуспеет автоматически, если оно невосприимчиво к состоянию очарования или испуга. При провале существо падает ничком, и его скорость снижается до 0, поскольку оно вынуждено ползти перед невидимым присутствием. Существо может повторять бросок в конце каждого своего хода, закончив эффект в случае успеха. Как только существо

преуспеет в спасброске, оно получает иммунитет к этому эффекту на следующие 24 часа.

Цепи тьмы. Когда существо падает ничком в этом зале, цепи на полу скользят к нему, а фигуры, вырезанные на стенах, тихо бубнят: «Заключите в тюрьму тех, кто не может сопротивляться вам. Затащите все живое во тьму». Существо должно преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 15, иначе будет схвачено цепями (высвобождение со Сл 15). Пока оно не сбегит, существо получает 5 (1к10) психического урона в начале каждого своего хода. Любое существо, не захваченное цепями, может действием попытаться освободить схваченное цепями существо в пределах досягаемости, сделав это при успешной проверке Силы (Атлетика) со Сл 15. Каким бы ни был результат проверки, существо, делающее попытку, получает 11 (2к10) психического урона.

Круглая дыра. Круглая дыра в северной части зала — это шахта, которая уходит на 10 футов вниз, прежде чем открыться в потолке области R12. Расстояние от пола этого коридора до пола области R12 составляет 100 футов. Персонаж, упавший в дыру, может попытаться поймать протянутую руку самой северной каменной руки в области R12, сделав это при успешном спасброске Ловкости со Сл 15 и уменьшив падение со 100 футов до 30 футов. Оставшуюся часть пути персонаж может спуститься при успешной проверке Силы (Атлетика) со Сл 15.

R11: ЛЕСТНИЦА ВВЕРХ

Лестницы из черного камня шириной пять футов цепляются за стены прямоугольной шахты. Лестница поднимается на 100 футов в зону R7.

Из этой области вопли в R12 громкие, и их невозможно игнорировать.

R12: ПОРОГ ИЗГНАННОГО

Ужасный плачущий звук становится еще громче, когда вы приближаетесь к этой комнате. Луч света сверху освещает статую посреди комнаты. Статуя, сделанная из бледного мрамора, имеет форму человека, стоящего на коленях, руки заведены за спину и скованы цепями, которые врезаются в его кожу. Крючки зацеплены за уголки рта фигуры, оттягивая его губы от зубов, а крючки поменьше удерживают его глаза открытыми. Все это время из открытого рта статуи вырывается отвратительный звук, но выражение ее лица выражает экстаз. В груди статуи двойная железная дверь; ее поверхность не имеет ручек.

В полу вокруг статуи высечен треугольник со стороны сорок футов в длину. В каждой из точек треугольника из пола торчит каменная рука.

Заклинание *обнаружения магии* [detect magic] позволяет обнаружить ауру магии ограждения, исходящую от железных дверей в груди статуи. Подобные ауры видны на ладонях каменных рук, которые находятся в пределах досягаемости заклинания.

Плачущая статуя. Любое существо в пределах 30 футов от статуи, которое может слышать издаваемый ею плач, должно совершить успешный спасбросок Харизмы со Сл 16, иначе оно станет проклятым голодом Торога. Существо, преуспевшее в этом спасброске, получает иммунитет к эффекту плачущей статуи на 24 часа.

Проклятие оказывает на существо следующие эффекты:



- В начале каждого своего хода существо должно совершать спасбросок Мудрости со Сл 16. При провале существо должно действием нанести вред другому существу, которое оно видит, используя заклинание или атаку, наносящие наибольшее количество урона.
- Пока существо имеет менее половины своих хитов, его успешные атаки оружием причиняют 3 (1кб) дополнительного психического урона.

Существо может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе в случае успеха. В противном случае проклятие Торога остается в силе на существе до тех пор, пока не будет снято заклинанием *снятия проклятия* [remove curse] или подобной магией, или пока существо не войдет в область R16.

Руки Торога. Самая северная из этих трех статуй имеет высоту 70 футов, та, что к востоку, — 40 футов, а та, что к западу, — 20 футов. Каждая рука заканчивается вытянутой ладонью.

Персонажи с пассивным значением Мудрости (Восприятие) 13 или выше замечают, что на каждой руке пульсирует пурпурно-черный нарост на ладони. Каждый нарост имеет КД 17, 25 хитов и невосприимчивость к яду и психическому урону. Когда хиты нароста уменьшаются до 0, он уничтожается, и одна сторона треугольника, выгравированного на полу, начинает светиться белым. Уничтожение всех трех наростов освещает весь треугольник и открывает двери, встроенные в грудь статуи. Если все наросты уничтожены, они снова образуются через 1 час, после чего двери закрываются и снова запираются, если их не держать открытыми или не открывать изнутри.

Железные двери. Двери в статуи открываются только в том случае, если три нароста на ладонях каменных рук были уничтожены. За дверями находится узкий проход, ведущий в область R16.

Южный коридор. Когда один или несколько пер-

сонажей входят в коридор на юге, они слышат громкий скрежещущий звук. Это звук поднимающейся с пола каменной плиты, блокирующей вход в зону R14. У этой плиты нет ручки или замочной скважины. Победа над дьявольскими орками в области R14 или использование заклинания **открытие [кнопк]** или подобной магии заставляет плиту снова погрузиться в пол; ее нельзя сдвинуть или сломать иначе.

R13: ЛАБИРИНТ ТЬМЫ

Эта сеть туннелей шириной 5 футов и высотой 10 футов петляет в непостижимых направлениях.

Входы. Туннель, ведущий на север от этого лабиринта, соединяется с областью R12. Южный вход представляет собой лаз высотой 3 фута, который заканчивается на высоте 45 футов над полом зоны R14.

Навигация по лабиринту. Когда персонажи входят в лабиринт, они сталкиваются с выбором из трех путей: один освещен заклинаниями фиолетового *вечного огня* [continual flame], один заклинаниями красного *вечного огня* и один окутан непроницаемой магической тьмой. Следование по любому из путей приводит их к еще одной трехсторонней развилке с теми же доступными вариантами выбора, а затем еще к одной. Самый быстрый способ пройти лабиринт — всегда идти по окутанной тьмой развилке.

Выбрав три раза, персонажи появляются у одного из входов. Если они выбрали темный путь все три раза, они выходят с противоположной стороны от той, с которой вошли. Если они выбрали любой из освещенных путей, они появляются в том же месте, откуда вошли, и каждый персонаж должен преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 15 или получить 1 степень истощения, поскольку бесконечно зигзагообразные пути истощают его решимость.

Подсказки. Персонаж, совершивший успешную проверку Интеллекта (Религия) со Сл 14, вспоминает одну из заповедей Торога: «Ищи и восхваляй места,

которых не касается свет». Если они не уверены, что это значит, персонаж может догадаться, что темный проход лабиринта связан с этой заповедью, совершив успешную проверку Мудрости (Проницательность) со Сл 10.

R14: КРОВАВАЯ КУПЕЛЬ РАЗРУШИТЕЛЯ

У этой комнаты плоский потолок пятидесяти футов высотой, а стены из черного камня покрыты глубокими бороздами, с востока и запада ниши. В центре локации круглый бассейн, до краев наполненный кровью. В бассейне стоят два семифутовых орка, один выливает кровь из золотой чаши на голову другого. Существа рычат и поворачиваются к вам.

Существа - два **боевых вождя орков [orc war chief]**, которые когда-то были доблестными солдатами Дозора Авроры. Оба были испорчены демонической магией и имеют следующие изменения в их характеристиках:

- Их тип существа - изверг.
- Они говорят на языке Бездны, а также на Общем и Орочьем языках.
- Имеют иммунитет к урону от огня и яда.

В свой первый ход в бою орки возносят молитву Груумшу в Бездне, активируя силу кровавого источника.

Кровавый источник. Этот бассейн имеет глубину 2 фута и наполнен кровью, свежей благодаря демонической магии. Когда орки молятся Груумшу, они активируют кровавый источник, вызывая следующие эффекты:

- Каменные плиты поднимаются из пола, чтобы заблокировать северный и южный выходы (если только обе плиты уже не закрыты). Заклинание *открывание [kposk]* или подобная магия может заставить плиту погрузиться обратно в пол.
- Когда оба выхода запечатаны после того, как орки перестали молиться Груумшу, лужа крови начинает кипеть и переливаться через край. Кипящая кровь начинает заливать комнату, поднимаясь со скоростью 5 футов в минуту до максимальной глубины 45 футов.
- Существо, заканчивающее свой ход в кипящей крови, получает 7 (2d6) урона огнём.

Убийство обоих орков или принудительное открытие любого из выходов приводит к тому, что кипящая кровь вытекает из комнаты через отверстия, которые открываются в полу, уменьшая глубину крови на 5 футов за раунд.

Узкий путь. Персонаж, ищущий выход из закрытой комнаты, может действием совершить проверку Мудрости (Восприятие) со Сл 14. При успешной проверке персонаж замечает отверстие высотой 3 фута в задней стене юго-восточной ниши, на высоте 45 футов над землей. Отверстие — это вход в лаз, который ведет в область R13. Для того, чтобы взобраться на стену, чтобы добраться до этого отверстия, требуется успешная проверка Силы (Атлетика) со Сл 12.

R15: ТУМАННАЯ ПРОПАСТЬ

Короткий коридор соединяет область R14 с пропастью к югу от нее. Арка в южном конце коридора вырезана так, чтобы напоминать лицо Груумша Разрушителя с открытым ртом и клыками, если смотреть из пропасти. Огонь заполняет одну из глазниц образа благодаря заклинанию непрерывное пламя.

Когда персонажи видят высеченное в камне лицо, опишите его следующим образом:

Оскаленное лицо высечено из камня в северной стене туманной пропасти, его зияющая пасть образует вход в коридор. Огонь полыхает в одной из глазниц лица, а его клыки обгажены кровью.

Пропасть глубиной 1000 футов окутана туманом, из-за которого вся местность слегка затемнена. Вырезанное лицо Груумша находится на 100 футов ниже отверстия в потолке области R1 и на 900 футов выше дна пропасти.

Когда существо проходит черззияющую пасть высеченного в камне лица, в полу на восточной стороне пропасти открывается Разлом Бездны, и из нее вылетает враждебный **врок [vrock]**. Врок начинает обыскивать пропасть в поисках еды, нападая на персонажей, как только заметит их.

Разлом Бездны. Планарный разлом является врагами в Бездну и выглядит как отверстие шириной 10 футов и длиной 20 футов, заполненное непроницаемой тьмой. Ужасные вопли исходят из разлома, и их можно услышать по сей пропасти, пока разлом остается открытым. Трещина закрывается через 1 минуту, но появляется новая всякий раз, когда существо проходит через пасть Груумша.

Существо, которое входит в разлом с этой стороны, волшебным образом переносится вместе со всем, что оно носит или несет, в Бездну. Существо появляется из похожего разлома, расположенного внутри колоссального циклаона ядовитого газа. В ловушке циклаона находятся вопящие духи бесчисленных злых душ, приговоренных к Бездне. Демоны и другие существа иногда также попадают в циклон, где они остаются в ловушке до тех пор, пока не появится планарный разлом, через который они смогут сбежать. Даже если разлом закроется, циклон останется.

Существо, попавшее в циклон, оказывается там в ловушке и получает 14 (4к6) урона ядом в начале каждого своего хода. Существо со скоростью полета может выбраться из циклаона, влетев в разлом; существо без скорости полета может действием попытаться использовать ветры циклаона, направив себя через разлом при успешной проверке Ловкости (Акробатика) со Сл 19.

Восхождение на стены пропасти. Стены пропасти испещрены нишами, каждая не более 5 футов в ширину и 10 футов в глубину, расположенными между лепными статуями людей с выражением ужаса и боли. Персонаж может взобраться на секцию стены без магии или альпинистского снаряжения, преуспев в проверке Силы (Атлетика) со Сл 10. Неудачная проверка указывает на отсутствие прогресса; если проверка провалена на 5 или более, персонаж соскальзывает и падает на пол пещеры, получая урон от падения, как обычно.

Тела павших. На полу пропасти прямо под шахтой, ведущей в область R1, лежит дюжина трупов. Большинство облачено в хитиновые доспехи Дозора Авроры. Два тела выглядят совсем недавно умершими и носят синие одежды Кобальтовой души; это неудачливые союзники тифлинга Вопрос.

Сокровище. Персонаж, осматривающий останки двух исследователей Кобальтовой души, находит *плащ защиты [cloak of protection]* и *треснувшую парящую сферу [cracked driftglobe]*. В поврежденном состоянии парящая сфера может использоваться только для наложения заклинания *свет [light]*.



Ключ к пробуждению Амулета
Трех Молитв находится на дне
этого хрустального кратера

R16: МЕСТО МОЛИТВЫ АВАНДРЕ

Единственный способ попасть в эту комнату — пройти через двери в статуе в области R12. Когда персонажи пойдут по проходу внутри статуи, прочтите:

Проход бросает вызов реальности, искажая любое чувство направления, когда он извивается и поворачивается, прокладывая себе путь сквозь землю к месту глубоко внутри Пика Предателей. Проход заканчивается на восточной стороне круглой камеры. Его стены покрыты мягко светящимися кристаллами янтарного цвета, заполняющими кратер в центре комнаты. На дне кратера находится алтарь из тех же кристаллов.

Это место является местом молитвы, где Авандра спасла Аликсиана от смерти и дала ему возможность противостоять Богам-Предателям. Глубина кратера около 30 футов. У его основания находится священная площадка диаметром около 10 футов. Существо может спуститься по хрустальному склону кратера при успешной проверке Силы (Атлетика) со Сл 13. При провале проверки существо соскальзывает и падает на дно, получая 10 (Зкб) рубящего урона от острых кристаллов.

Проклятие Ползучего Короля. Существа, подвергшиеся проклятию Торога в области R12, могут избавиться от проклятия, войдя в эту область. Если кто-либо из персонажей был проклят, когда прибыл сюда, опишите окончание эффекта следующим образом:

Ваше непрекращающееся желание убивать исчезло, сменившись потоком шума, который сливается в угрожающий крик.

«Несущая Перемены! Тебе не улыбнется удача!»

Голос эхом отзывается в вашем сознании, а затем замолкает. Защищающие объятия длительного присутствия Авандры рассеяли проклятие Ползучего Короля.

Амулет пробуждается. Если персонаж, у которого есть *Амулет Трех Молитв*, достигает дна кратера, амулет тянет персонажа в направлении алтаря, как будто хочет оказаться там. Если амулет положить на алтарь, все персонажи в этой комнате испытают следующее видение:

Из амулета вырастает призрачная фигура. Этот воин, называвший себя Аликсианом в вашем предыдущем видении, смотрит на вас с легкой улыбкой и говорит: «Вы пришли... вы последовали ... вы способны отыскать меня». Кристаллы вокруг вас ярко светятся, и видение становится белым. Затем вы видите роту солдат в доспехах, среди которых и Аликсиан, марширующих к Пика Предателей. Их лица хмурые. Хотя они не разговаривают, можно сказать, что никто из них не рассчитывает вернуться домой.

Видение снова меняется, и все в роте солдат мертвы, кроме Аликсиана, который продолжает сражаться, окруженный трупами смертных и демонов. Его швыряют по полю битвы когти похожего на гориллу демона. Сцена расплывается, и истекая кровью он падает на колени, молясь, перед простым деревянным алтарем, на котором

изображен священный символ Авандры. В конце молитвы его поднимает на ноги высокая молодая женщина со светло-коричневой кожей и распущенными черными волосами.

Зловещий голос прерывает эту сцену божественного вмешательства, и Аликсиан замирает. «Несущая Перемены и смертный», — произносит голос. «Что привело вас в мою священную, пожирающую тьму? Даже если ты спасешь его, Несущая Перемены, он будет страдать. Он умрет. Он будет забыт. Всё, что он пытался спасти, рухнет и будет съедено червями. Зачем вызывать новые страдания? Отпусти. Сдайся. В конце концов все тщетно, так зачем же...»

Когда голос стихает, Аликсиан поворачивается к вам лицом и в слезах падает на колени. Пейзаж меняется, и покинутый воин теперь находится под водой среди руин затонувшего города. — Ползучий Король сказал правду, — бормочет он. «Все было напрасно. Все было забыто... и я потерялся во тьме. Пожалуйста, помогите мне все исправить».

Финальная сцена видения происходит в Затонувшем Городе Каел Морроу; воспоминание о внешнем виде этого места поможет персонажам в поисках дополнительной информации об Апотеоне в главе 4.

Видение сохраняется достаточно долго, чтобы персонажи могли несколько мгновений поговорить с Аликсианом. После того, как персонажи получили ответы на три вопроса, видение заканчивается, когда на сцену выходят вновь прибывшие (см. «Борьба за амулет» ниже). Аликсиан отвечает на вопросы персонажей, предоставляя следующую информацию:

- Аликсиан родился в землях Дикогогорья при полном Руидусе, который проклял его терпеть жизнь, полную страданий. Он решил провести свою жизнь, ограждая других от боли, так как он уже был обречен на страдания.
- Он сражался во время Бедствия и был назван Апотеоном, потому что трижды молил богов о силе и трижды получал ее — сначала на берегах Дикогогорья, потом в глубинах Пика Предателей и еще раз в храме Кореллона Свод-Сердца в городе эльфов и орков в джунглях Маркета. Эти божественные дары превратили его из смертного существа в нечто большее. Аликсиан говорит, что город эльфов и орков был разрушен много веков назад. (Отчасти это правда: город, о котором говорит Аликсиан, теперь представляет собой подводные руины под названием Каел Морроу, описанные в главе 5.)
- Аликсиан заточен в подводном месте, освещенном малиновым свечением. Он злится, когда объясняет, что смертные собирают источник свечения и оставляют его во тьме, и что это для него пытка. (Это и правда, и указание на эмоциональное состояние Апотеона; его ярость кипит под его печальным внешним видом.)

Аликсиан отвечает на другие вопросы так хорошо, как может, опираясь на информацию из раздела «Обзор истории» введения. Он изображает себя сочувствующим и беспомощным.

В следующий раз, когда персонажи посмотрят на *Амулет Трех Молитв*, они обнаружат, что он трансформировалась в Пробужденное состояние (как описано в приложении В). Преобразованный амулет можно безопасно снять с алтаря.

БОРЬБА ЗА АМУЛЕТ

Следующий текст в рамке предполагает, что Алойсия Телфан все еще жива; если это не так, замените Алойсию другим **окультистом послушником** [**occult initiate**] (см. приложение А) из Консорциума Алой Мечты:

Как только видение Аликсиана исчезает, вы чувствуете присутствие незваных гостей. Ваши соперники появляются на краю кратера вместе с фигурой в красной мантии. «Молодцы, герои!» — говорит Алойсия Телфан. «Теперь, если вы просто отдадите амулет, мы все сможем выбраться отсюда, не пролив ни капли крови».

Алойсия и соперники не использовали тот же маршрут, что и персонажи, чтобы добраться до области R16. Они были перенесены на край кратера магической силой, с которой они столкнулись в своей версии Пика Предателей.

Алойсия полна решимости забрать *Амулет Трех Молитв*. Соперничающие авантюристы выстроились позади нее, держа руки на оружии.

Если персонажи отказываются отдать амулет, Алойсия приказывает соперникам убить их и забрать амулет силой.

Прежде чем начать это столкновение, подумайте, кто из соперников настроен дружелюбно, безразлично или враждебно по отношению к персонажам. Общее отношение соперников определяет, как они реагируют на приказ Алойсии, и, если будет ничья, мнение Айо Джабе является решающим.

Дружественные соперники. Айо Джабе поздравляет персонажей с тем, что они достигли места молитвы и пробудили *Амулет Трех Молитв*. Соперники не только позволяют персонажам оставить себе амулет, но и предлагают помочь им вернуться в Баззозан. Алойсия потрясена предательством соперников.

Безразличные соперники. Соперники пытаются сбить персонажей с ног, забрать амулет и отдать его Алойсии.

Враждебные соперники. Айо подходит к краю кратера и рычит: «Полагаю, это конец твоей охоты, а?» Соперники атакуют с намерением убить.

Следующий шаг Алойсии.

Алойсия носит с собой сумку с тремя *табличками телепортации* [*teleportation tablet*] (см. приложение В), все они связаны с одним кругом телепортации в Анк'Хареле (см. главу 4). Ее следующие действия определяются тем, кто окажется с *Амулетом Трех Молитв*.

Алойсия получает амулет. Если Алойсия получит амулет, она использует *табличку для телепортации*, чтобы перенестись в Анк'Харел. Она приглашает соперников следовать за ней, предполагая, что они ее не предали; любое существо, вошедшее в круг до начала следующего хода Алойсии, также телепортируется.

Алойсия не получает амулет. Если персонажи сохраняют амулет, Алойсия выйдет из себя и на следующем ходу начнет разглагольствовать. В середине своей тирады она вытаскивает свиток из-за пояса. Свиток — это *свиток заклинания землетря-*

сения [*earthquake*], который она читает (выбирая вариант «Строения») в качестве действия в свой ход. Затем Алойсия убегает по коридору, случайно уронив две *таблички телепортации*, пока роется в своей сумке. Огромный кусок камня падает с потолка за ее спиной, отделяя ее от персонажей и блокируя их единственный выход. В свой следующий ход она использует свою третью и последнюю *табличку телепортации*, чтобы сбежать в Анк'Харел.

Каждое существо в месте молитвы, когда Алойсия произносит заклинание *землетрясения*, должно совершить спасбросок Ловкости со Сл 13, получив 17 (5к6) дробящего урона от падающих обломков при провале или половину урона при успехе.

Валун, закрывающий место молитвы, можно убрать, если существа с суммарной Силой 70 или выше потратят в общей сложности 10 часов на его перемещение, или если существа с суммарной Силой 50 или выше потратят в общей сложности 20 часов работая над его перемещением.

СЛЕДУЮЩИЕ ШАГИ

Выбор персонажей в конце этой главы определяет, какие союзники и враги ждут их прибытия в Анк'Харел.

Если соперники забрали *Амулет Трех Молитв* или если Алойсия сбежала в Анк'Харел одна, персонажи могут использовать *телепортационные таблички* Алойсии (см. приложение В), чтобы отправиться в Анк'Харел напрямую, не возвращаясь и не проводя больше времени в Баззозане. В противном случае они могут найти выход из Пика Предателей, вернуться в Баззозан и спланировать свой следующий ход с помощью или без помощи следующих неигровых персонажей:

Проликс Юсаф. У Проликса есть собственная *табличка телепортации*, с помощью которого он может телепортировать себя, персонажей и тифлинга Вопрос в Анк'Харел. Проликс предлагает познакомить персонажей со своими коллегами из Верности Всевидению, которые могут помочь персонажам узнать больше об Апотеоне и *Амулете Трех Молитв*.

Вопрос. Если персонажи расскажут Вопрос о том, что произошло в месте молитвы Авандры, она будет рада узнать, что они обнаружили, но огорчена известием о том, что ее коллеги из Кобальтовой Души погибли. Эта новость вселяет в нее решимость сделать так, чтобы смерть ее коллег не была напрасной. Она говорит персонажам, что ее организация могла бы испозать людей с их навыками, и приглашает их в Анк'Харел, чтобы сообщить о своих находках монахам Кобальтовой Души. Она говорит, что планировала вместе с Проликсом Юсафом вернуться в Анк'Харел, если экспедиция Библиотеки Кобальтовой Души потеряна.

Командующий Верин Телисс. Если персонажи докладывают Верину, он очень хочет услышать об их опыте в Пике Предателей. Если они покажут ему одну из *телепортационных табличек* Алойсии, Верин попросит опознать предмет мага из Дозора Авроры. Маг говорит, что табличка связана с кругом телепортации на континенте Маркет. Верин призывает персонажей отправиться туда, говоря им, что, по его мнению, их судьбы каким-то образом переплетаются с «божественными силами, которые нельзя игнорировать». Он прощается с ними и с нетерпением ждет встречи с ними после того, как их приключение завершится.



Впечатляющий пустынный мегаполис
Анк'Харел - самая драгоценная
жемчужина на континенте Маркет

ЖЕМЧУЖИНА НАДЕЖДЫ

Мрак Базозана сменяется солнечным светом и теплыми ветрами Маркета, когда герои прибывают в мегаполис Анк'Харел. Пока они осваиваются в новом городе на новом континенте, герои находят потенциальных союзников среди фракций города и постигают тайну Апотеона, расследование которой завершается экспедицией в затонувший город под Анк'Харелом.

ВЕДЕНИЕ ЭТОЙ ГЛАВЫ

Эта глава состоит из трех основных частей:

Прибытие в Анк'Харел. В этом разделе описываются способы, с помощью которых персонажи попадают в город.

Путеводитель по Анк'Харелу. Путеводитель — это описание Анк'Харела по районам, которое вы можете использовать, чтобы оживить город. Используйте его для импровизации ситуаций, когда персонажи переходят с места на место или выполняют личные побочные задания.

Сюжетные миссии фракций. Каждая из трех основных фракций, к которым могут присоединиться персонажи, имеет эпизодический сюжет, в котором подробно рассказывается о том, как персонажи могут способствовать начинаниям этой фракции. Эти разделы состоят из «Что лежит в глубине» (для Верности Всевидению), «Алые гамбиты» (для Консорциума Алой Мечты) и «Знания — сила» (для Библиотеки Кобальтовой Души).

МИССИИ ФРАКЦИЙ

Выполняя задания выбранной фракции, персонажи узнают о разлагающем минерале руидии, о существовании затонувшего города Каел Морроу и о существовании Незердипа. Миссии побуждают персонажей исследовать эти регионы в обмен на награды от своей фракции.

Сюжетная линия каждой фракции состоит из шести миссий, первые три из которых проходят в Анк'Хареле, ссылаясь на места, описанные в разделе «Путеводитель Анк'Харела». Четвертая и пятая миссии переносят героев в Каел Морроу, который описан в главе 5. Шестое задание происходит в Незердип, о котором подробно рассказывается в главе 6.

ПРИСОЕДИНЕНИЕ К ФРАКЦИИ

Как только персонажи успешно выполняют первые две миссии для фракции, эта фракция предложит им стать ее полноправными членами. Фракция не предложит им больше никаких заданий, пока персонажи не вступят в нее, потому что информация, содержащаяся в последних четырех заданиях каждого сюжетной линии, слишком секретна, чтобы раскрывать ее обычным наемникам.

ПРИСОЕДИНЕНИЕ К НЕСКОЛЬКИМ ФРАКЦИЯМ

Как правило, персонаж одновременно связан только с одной фракцией. Но если персонажи хотят изменить свою преданность или заняться шпионажем,

они могут попытаться присоединиться ко второй фракции.

СОПЕРНИКИ В АНК'ХАРЕЛЕ

Следующие описания действий соперников в этой главе предполагают, что соперники прибыли в Анк'Харел с помощью *телепортационной таблички* (см. приложение В):

Дружественные соперники. Если соперники настроены преимущественно дружелюбно по отношению к персонажам, они радушно расстанутся после сценария «Прибытие в Анк'Харел». Соперники находят гостиницу, которую делают своим постоянным местом жительства, и через несколько дней Галсариад делится адресом с персонажами, используя *свиток заклинаний послания* [sending].

Безразличные соперники. Если соперники преимущественно безразличны к персонажам, они прощаются после сценария «Прибытие в Анк'Харел» и после этого не предпринимают попыток связаться с персонажами. Соперники, которые дружат с одним персонажем, могут время от времени послать приглашение пообедать с этим персонажем.

Враждебные соперники. Если соперники настроены преимущественно враждебно по отношению к персонажам, они расстанутся с персонажами, как только могут. Соперники, которые все еще дружат с одним персонажем, могут тайно попытаться встретиться с этим персонажем в темноте ночи, чтобы обменяться историями.

РАЗВИТИЕ СОПЕРНИКОВ

Соперники потрясены своим опытом в «Пике предателей» и изменились следующим образом:

Айо Джабе (Тир 2). Если соперники объединились с Алойсией, Айо беспокоится, что группа потеряла уважение к лидерству Айо, и ставит под сомнение ее способность принимать мудрые решения.

Дермот Вурдер (Тир 2). Дермот опасается, что Айо не справляется с обязанностями лидера и слишком добро к ней относится, пытаясь сделать ее счастливой. Он также обеспокоен тем, как она отстранилась от их давней дружбы.

Галсариад Ардит (Тир 2). Галсариад закрывается ото всех. Он чувствует себя недостаточно квалифицированным для всего, с чем столкнулась его группа, и упрямо отказывается от помощи, продолжая пытаться доказать свою ценность как искателя приключений.

Ирван Странник Пустошей (Тир 2). Путешествие на другой континент, далекий от маяков Люксона, пугает Ирвана. Но его преданность своим товарищам перевешивает его страх, и он решает остаться с ними и столкнуться лицом к лицу со своей смертностью.

Мэгги Кинайс (Тир 2). Всегда задумчивая, Мэгги становится еще тише после событий в «Пике Предателей». Ее разум в смятении от попыток понять скрытые силы, стоящие за амулетом, храмом и событиями, с которыми они столкнулись.

ПРИБЫТИЕ В АНК'ХАРЕЛ

Расположенный за тысячи миль от Дикогорья, Анк'Харел - живой и динамичный город, резко отличающийся от разоренной войной земли, которую герои покинули. Вместо мрачных башен и осажденных зданий Баззозана герои попадают в царство раскинувшихся дорог и возвышающихся домов, в которых кипит жизнь, и все это в окружении золотых дюн Маркетской пустыни. Анк'Харел - шумный мегаполис, и в его стенах персонажи не найдут недостатка в возможностях для приключений.

Персонажи прибывают в Анк'Харел одним из двух способов. Продолжите с «Следуя за Алойсией» или «Прибытие с Проликсом» ниже.

СЛЕДУЯ ЗА АЛОЙСИЕЙ

Персонажи, использующие одну из *телепортационных табличек* Алойсии Телфан для путешествия в Анк'Харел, прибывают на крышу с видом на Солнечный базар (см. область T8 на карте Улицы Солнечного базара). Зачитайте:

Прохладный воздух и хмурые облака Баззозана сменяются сухим жарким воздухом и ярко-голубым небом. Вы стоите на крыше с видом на базар. Под вашими ногами круг телепортации, от которого медленно угасает свечение магии.

Если персонажи не следовали сразу за Алойсией, здесь некому их поприветствовать. Им придется бродить по городу и найти свой собственный путь. Они могут купить карту Анк'Харела (используйте карту-плакат) за 10 зм в любом магазине, обслуживающем туристов.

Если персонажи придут сразу после Алойсии, она попытается сразу же сбежать, надеясь оторваться от своих преследователей на Солнечном базаре. Если персонажи бросаются в погоню, воспользуйтесь разделом «Погони» и таблицей «Осложнения городской погони» в *Руководстве Мастера*, чтобы определить, сбежала ли Алойсия. Если ее поймают, она отчаянно предлагает персонажам работу в Консорциуме Алой Мечты. По ее словам, Консорциум может предоставить им деньги, жилье и возможности. Если персонажи проявят интерес, она предлагает провести их через Солнечный базар в таверну под названием «Первое затмение».

ВСТРЕЧА С КОНСОРЦИУМОМ

Хотя кажется, что это обычная, хорошо обставленная таверна, Первое Затмение является скрытой операционной базой Консорциума в Анк'Хареле (см. раздел «Солнечный базар»). Если персонажи позволяют Алойсии вести их сюда, прочтите:

Алойсия ведет вас через переполненную таверну к стене, украшенной крышками от старых бочек. Она трижды стучит костяшками пальцев по крышке, на которой изображен красный полумесяц, открывая потайную дверь в стене за ней. Через проем вы видите кладовую, заполненную шкафами и закупоренными бутылками вина на деревянных стеллажах.

Алойсия ведет персонажей в кладовую, затем просит их подождать, пока она сходит за кем-нибудь. Через несколько минут она возвращается с одним из лидеров Консорциума: Мотыльком Вриллом, законно-злой эльфийкой **окультизм златоустом** [occult silvertongue] (см. приложение А).

Родом с побережья «Зверинца» Дикогорья, Врилл - беловолосая эльфийка с глазами, которые, кажется, проникают в каждое существо или объект, на которые она смотрит. Она защищает себя от солнца широкополой красной шляпой. Хотя Врилл относится к персонажам с надменным пренебрежением, рассказ Алойсии о событиях в Баззозане достаточно пробудил ее интерес, чтобы дать персонажам краткую аудиенцию.

Врилл немедленно просит персонажей показать ей *Амулет Трех Молитв*, и возвращает амулет персонажам после его изучения. Она правильно идентифицирует амулет как Отголосок Расхождения в Пробужденном состоянии и спрашивает, как персонажи его приобрели.

Если персонажи упоминают видение, полученное ими от Апотеона, надменное поведение Врилла сменяется любопытством. Она объясняет, что исследования ее организации выявили фрагменты древней истории Апотеона — легендарной фигуры, которую, как говорят, благословил Руидус, Луна Дурного Знамени.

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Врилл предлагает персонажам остановиться в «Первом затмении», пока они не найдут собственное жилье. Она также дает им карту Анк'Харела (используйте карту-плакат), затем извиняется, предлагая Алойсии следовать за ней. Перед тем, как оставить персонажей наедине с собой, Врилл говорит им: «Консорциум снова свяжется с вами после того, как вы найдете себе жилье. Не нужно говорить нам, где вы остановились. Мы вас найдем».

Эта ветвь приключения продолжается в «Алых гамбитах», сюжетной линии, связанной с Консорциумом Алой мечты.

ПРИБЫТИЕ С ПРОЛИКСОМ

Если Проликс использовал свою табличку телепортации, чтобы перенести себя и персонажей в Анк'Харел, группа прибывает в Атриум телепортации Хрустального замка (область S2 на карте Улицы района Сигил).

Если тифлинг Вопрос с ними, то она тоже прибывает сюда. Прочтите:

Прохладный воздух и хмурые облака Баззозана сменяются сухим жарким воздухом и ярко-голубым небом. Вы стоите на крыше с видом на базар. Под вашими ногами круг телепортации, от которого медленно угасает свечение магии.

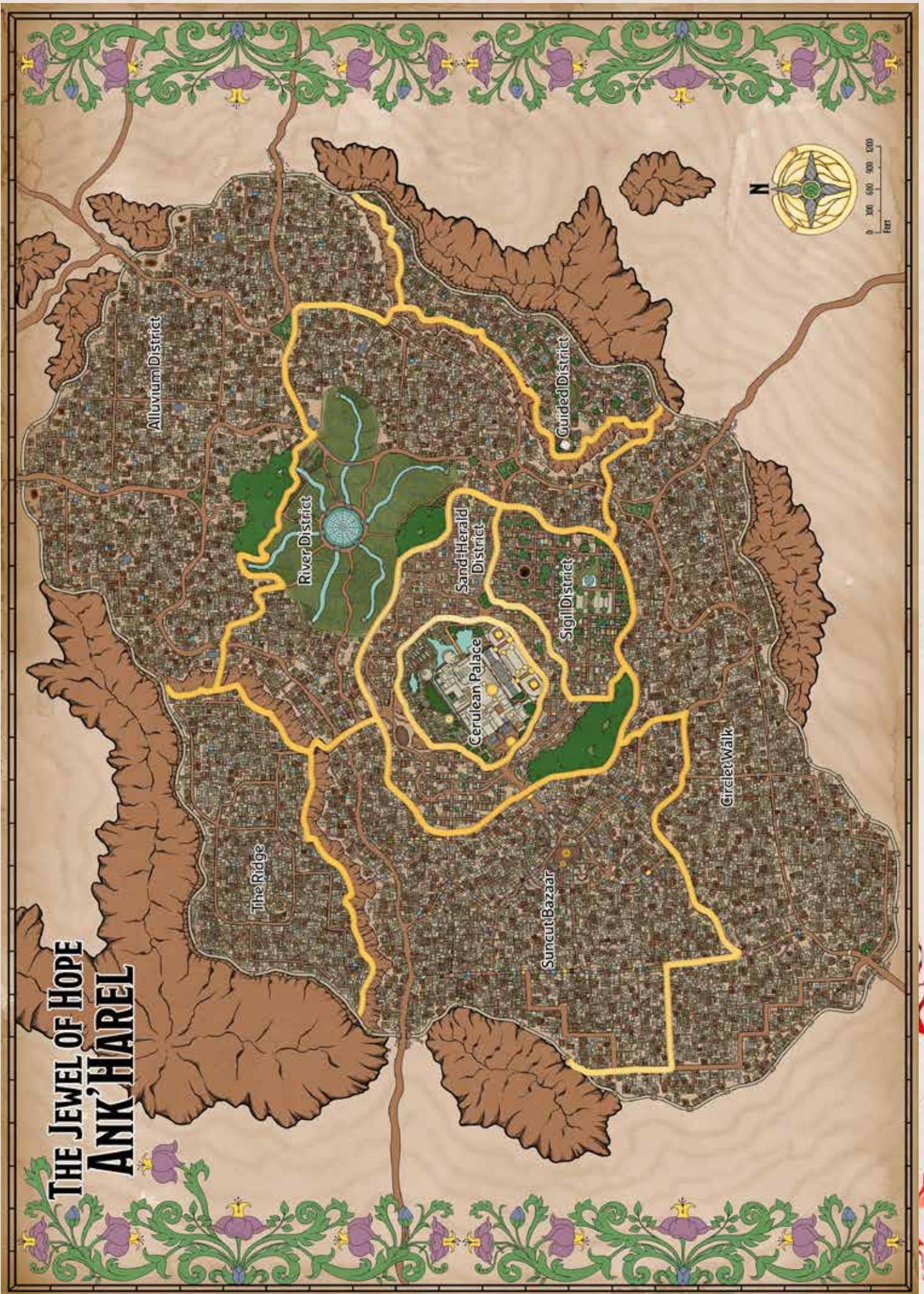
Проликс спрашивает персонажей, не хотели бы они встретиться с одним из его начальников. Если они скажут да, перейдите к разделу «Встреча с Верноссией» ниже. В противном случае они могут свободно исследовать Анк'Харел и найти себе жилье.

ДРУЗЬЯ КОБАЛЬТОВОЙ ДУШИ

Если Вопрос присутствует, она благодарит Проликса за помощь в возвращении в Анк'Харел и говорит персонажам, что она должна сообщить своему начальству в Библиотеке Кобальтовой Души о потере своей экспедиции и о причастности персонажей к событиям в Баззозане. «Только хорошее», — весело заверяет она их.

Прежде чем покинуть их компанию, Вопрос говорит персонажам, что с ними свяжутся через несколько дней, и дает им один камень из пары камней *послания* [sending stone], которые они могут использовать, когда придет время. Она говорит, что ее началь-

THE JEWEL OF HOPE ANK'HAREL



ник, Иво Заларре, скорее всего, свяжется с ними через камень. Она также вручает им карту Анк'Харела (используйте карту-плакат), чтобы они могли ознакомиться с городом во время своего пребывания. Затем она садится в повозку до Направляемого района. Эта ветвь приключения продолжается в «Знание — сила», сюжетной линии Библиотеки кобальтовой души.

ВСТРЕЧА С ВЕРНОСТЬЮ

Проликс ведет персонажей по району Сигил, вокруг хорошо политая зеленая трава и красивые фиговые деревья, а также десятки зданий. Они прибывают в школу Терес, один из двух университетов, находящихся в ведении Верности Всевидению в Анк'Хареле (см. раздел «Район Сигил» далее в этой главе).

Проликс ведет персонажей через кампус школы в одно из административных зданий:

Проликс приводит вас к строению размером с небольшой дом. Нижняя половина построена из того же кирпича, из которого построены многие старые здания по соседству, но на полпути стены превращаются в тонкую каменную кладку, как будто кто-то построил новый этаж поверх старого фундамента. Сверкающие шпильки из железа и хрусталя украшают его наклонную крышу, а серебряная надпись на двери гласит: «Директор Алакритос».

Более добродушным из двух лидеров Верности Всевидению является Алакритос, нейтрально-добрый гоблин **ученый-гений [scholarly mastermind]** (см. приложение А). Директор рад видеть, что Проликс благополучно вернулся из Баззозана, и предлагает чай, слушая, как Проликс и персонажи разговаривают.

Проликс просит персонажей рассказать о своем опыте общения с Алойсией в Баззозане. Алакритос спокойно слушает их, размышляя о том, что должен значить *Амулет Трех Молитв* для Консорциума, если он готов пойти на все, чтобы заполучить его.

Если у персонажей есть амулет, Алакритос просит его осмотреть. Он успешно идентифицирует его как Отголосок Расхождения, отмечая, что, хотя он не связан напрямую с каким-либо божеством, он, тем не менее, несет в себе признаки божественного творения. Если персонажи упоминают свое видение, Алакритос утверждает, что ничего о нем не знает, но персонаж, преуспевший в проверке Мудрости (Проницательность) Сл 16, замечает, что упоминание о затонувшем городе в видении, вызвало в его глазах узнавание. Если надавить, Алакритос признает, что под оазисом Анк'Харела есть затонувшие руины, хотя доступ к этим руинам ограничен членами Верности Всевидению. Если настаивать дальше, он поднимает руки и говорит: «Всему свое время. Я уже сказал больше, чем должен, группе непроверенных претендентов».

РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Алакритос отвечает на вопросы об Анк'Хареле в целом (информация из «Путеводителя Анк'Харела» ниже). Когда встреча с директором закончена, Проликс предлагает персонажам остаться в его квартире на ночь, прежде чем они начнут исследовать этот новый город. Проликс также вручает им карту Анк'Харела (используйте карту-плакат), если они еще не получили.

Несколько дней спустя Проликс навещает их в новом новом жилище, которое они нашли, и приглашает выполнить миссию для Верности Всевидению. Эта

ветвь приключения продолжается в сюжетной линии Верности Всевидению «Что лежит в глубине».

ПУТЕВОДИТЕЛЬ АНК'ХАРЕЛА

Анк'Харел переводится как «Жемчужина надежды» с северного диалекта маркетского языка. Город был основан как торговый оазис, а редкий источник подземной пресной воды сделал его одним из немногих пригодных для жизни мест в бескрайней пустыне.

По мере того, как все больше путешественников прибывало, чтобы принять участие в строительстве этого мегполиса, грунтовые дороги были преобразованы в каменные улицы, а стены были укреплены башнями и парапетами. Анк'Харел процветал, смешав в себе культуры народов со всего континента и некоторых дальних стран.

АНК'ХАРЕЛ В ОБЩИХ ЧЕРТАХ

Население. 293 500 (преимущественно люди, орки и эльфы)

Лидер. Дж'мон Са Орд, законно-нейтральный **древний медный дракон [ancient brass dragon]**, помог основать город более 400 лет назад и с тех пор правит им. В зависимости от того, каким слухам вы верите, Дж'мон является либо архифеей Страны Фей, либо замаскированным полубогом, либо несколькими людьми, притворяющимися единой личностью. Дж'мона редко можно увидеть на публике, и добиться аудиенции у него крайне сложно. Из-за затворнического характера дракона пожилая женщина человек по имени Гемешага является Главным Знатком Анк'Харела или исполняющей обязанности канцлера.

Законы. Законы Анк'Харела основаны на Кодексе Орда. Воровство, эксплуатация и убийство — тягчайшие преступления, наказания за которые варьируются от пожизненного заключения до постоянного изгнания из года. За соблюдением законов следят Десницы Орда, городская стража. Правонарушения, виновность в которых находится под вопросом или которые связаны с особо тяжкими преступлениями, рассматриваются судьями Серулеанского дворца и, в некоторых случаях, Дж'мон Са Ордом.

Религия. Поклонение всем Высшим Божествам приветствуется в Анк'Хареле. Поклонение Богам-Предателям, когда такая деятельность обнаруживается, наказывается в каждом конкретном случае в зависимости от характера почитания. Кого-то, у кого есть запрещенная иконография, обычно приговаривают к нескольким неделям тюремного заключения, но к тому, кто проводит обряды, посвященные Богу-Предателю, относятся более сурово.

Окрестности. Город разделена восемь районов: Хребет, район Аллювий, Кольцевая аллея, Направляющий район, Речной район, район Песчаного Герольда, район Сигил и Солнечный Базар.

География. Анк'Харел лежит в центре обширной пустыни среди богатых глиной гор. Три из этих пиков были выровнены на разных высотах, чтобы сформировать Хребет, Направляющий район и Серулеанский дворец. Каналы, заполненные пресной водой, текут по Речному району, разветвляясь от центра оазиса.

ПРОЖИВАНИЕ

В таблице Жилье в Анк'Хареле приведены примеры жилья, доступного в городе.

ЖИЛЬЕ В АНК'ХАРЕЛЕ

Заведение	Тип	Существование
Задняя аллея	На улице	Никудашное
Точильный камень Аджира (район Аллювий)	Хостел	Нищенское
Золотая фишка (Солнечный базар)	Казино	Бедное
Измученный мангуст (Речной район)	Таверна	Скромное
Шаг в бок (Кольцевая аллея)	Таверна/ постоялый дом	Комфортное
Колени Бога (Район Песчаного Герольда)	Курорт	Богатое



Директора Джеймс Крайон и Гриз Алакритос из Верности Всевидению

ОСНОВНЫЕ ФРАКЦИИ

В Анк'Хареле действуют многочисленные политические, академические и криминальные фракции. Движимые амбициями, как явными, так и невидимыми, эти организации и их соперничество формируют социальный и политический ландшафт города и предлагают искателям приключений возможность общаться с влиятельными личностями и тем самым повышать свою репутацию.

Три группы проявляют большой интерес к Апотеону и тому, что он представляет: Верность Всевидению, Консорциум Алой Мечты и Библиотека Кобальтовой Души. У каждой из этих фракций есть набор миссий, которые могут выполнить искатели приключений, которые подробно описаны далее в этой главе.

ВЕРНОСТЬ ВСЕВИДЕНИЮ

«Вглядываться в прошлое — значит освещать будущее».

Штаб-квартира. Хрустальный замок, университет в районе Сигил, является штаб-квартирой Верности.

Лидер. Верность возглавляют два директора: суровый Джеймс Крайон, законопослушно-нейтральный эльф, который также является главой программы Хрустального замка по магическим искусствам; и добродушный Гриз Алакритос, нейтрально-добрый гоблин, чей заразительный энтузиазм делает его более популярным из этой пары. Оба используют блок характеристик **ученого-реиния [scholarly mastermind]** (см. приложение А).

Союзники. Верность и Библиотека Кобальтовой Души — верные союзники.

Противники. Верность противостоит Консорциуму Алой Мечты и Стражам Памяти (см. «Малые фракции» далее в этой главе).

Верность Всевидению — академический коллектив, известный во всем Маркете. Его первые члены прибыли в Анк'Харел со всего континента, чтобы восстановить прочную академическую традицию, которая определяла эльфов и орков древнего Каел Морроу.

Верность Всевидению олицетворена в двух академических учреждениях Анк'Харела: школе Терес, крупнейшем образовательном центре города, и Хрустальном дворце, элитной школе магических дисциплин и центре операций Верности. Студенты со всего Анк'Харела приветствуются в школе Терес, но программы Хрустального замка чрезвычайно соревновательны, и все его ученики должны присоединиться к Верности Всевидению.

В последние годы руководство фракции сосредоточилось на раскрытии секретов Каел Морроу, затонувших руин под городом. Десятилетиями ранее главы Верности обращались к Дж'мон Са Орду с просьбой разрешить начать исследования давно затерянных руин, и, наконец, таинственный лидер города уступил. Открытие входа в руины привело в ярость Стражей Памяти, второстепенную фракцию, члены которой фанатично верят, что затонувший город лучше оставить забытым, чтобы не потревожить какой-то неведомый ужас, оставшийся от Бедствия.

Как присоединиться. Присоединение к Верности Всевидению требует, чтобы человек был направлен активным членом, а затем был рассмотрен и проверен советом руководства Верности до вынесения решения о приеме кандидата.

История Верности. Серия миссий, предлагаемых Верностью Всевидению, описана в разделе «Что лежит в глубине» далее в этой главе.

Консорциум Алой Мечты

«Ищите истории, которые другие боятся узнать».

Штаб-квартира. Члены Консорциума встречаются в таверне Первое Затмение на Солнечном Базаре и ведут приватные беседы в секретной кладовой.

Лидер. Консорциум возглавляет совет из пяти мастеров, каждый из которых использует блок характеристик **окультистского златоуста [occult silvertongue]** (см. приложение А). Это Арадрин Сова, законно-нейтральная голиаф (см. врезку «Голиафы Эксандрии» далее в этой главе); Дендарон Солнечный Медведь, хаотично-нейтральный полурослик; Лартул Волк, хаотично-злой человек; Хелкур Чайка, нейтрально-злой дварф; и Врилл Мотылек, законно-злая эльфийка.

Союзники. Консорциум поддерживает непрочный союз со Стражами Памяти (см. «Малые фракции» далее в этой главе).

Противники. Консорциум противостоит Верности Всевидению и Библиотеке Кобальтовой Души.

Эта группа оккультных мистиков собрала единомышленников со всей Эксандрии. Консорциум Алой Мечты занимается изучением магии, описанной в фольклоре, которую более «правильные» институты считают фантастической. Группа получила свое название от своего главного объекта поклонения: Руидуса, алой луны Эксандрии, которая, согласно легенде, приносит несчастья и страдания тем, кто рождается, заключает контракты или начинает ые дела под своим зловещим светом.

Консорциум был основан пятью влиятельными людьми, известными в оккультных кругах по всей Эксандрии, которые стремились получить богатство и престиж благодаря своим исследованиям. Консорциум еще молод, а значит, все пятеро его основателей живы. Старые академические институты, такие как Верность Всевидению и Библиотека Кобальтовой Души, выражают озабоченность, а иногда и презрение к новоявленному Консорциуму и его агрессивному, ориентированному на прибыль отношению к науке.

Из-за дороговизны исследований Консорциум постоянно нуждается в финансировании. В такой поддержке он сильно зависит от своих членов, продавая услуги своих приверженцев, обладающих магическими способностями, правительственным чиновникам, богатым дипломатам и другим состоятельным людям. Большая часть его доходов идет на поддержку Стражей Памяти, непостоянного союзника Консорциума против Верности Всевидению.

Как присоединиться. Консорциум с радостью принимает в свои ряды любого энтузиаста оккультизма — если лидеры фракции могут быть достаточно уверены, что у этого человека нет скрытых мотивов, которые могли бы помешать им.

История Консорциума. Серия миссий, предлагаемых Консорциумом Алой Мечты, описана в «Алые гамбиты» далее в этой главе.

Библиотека Кобальтовой Души

«Разум. Знание. Истина».

Штаб-квартира. Маркетское отделение Библиотеки Кобальтовой Души базируется в Храме Наставницы — храме Айун Знающей Наставницы — в Направляющем районе.

Лидер. В свои 29 лет Джамиль А'алития, хаотично-добрый человек, является самым молодым **верховным куратором монастыря [monastic high curator]** (см. приложение А) в истории Кобальтовой души. Его часто недооценивают современники, и он использует этот факт в своих интересах.

Верховный куратор
Библиотеки Кобальтовой
Души Джамиль А'алития



Союзники. Кобальтовая душа поддерживает союзы с Верностью Всевидению и Десницами Орда (см. «Малые фракции» ниже).

Противники. Кобальтовая душа противостоит Консорциуму Алой Мечты.

Библиотека Кобальтовой Души была основана в самом сердце Дикогогорья много веков назад, до того, как родилась какая-либо из наций, которые в настоящее время ведут войну за эту землю. Ее архивариусы решительно противостояли конфликтам, пропаганде и потрясениям все это время в упорных поисках правды. Их миссия распространилась по всей Эксандрии, бросая вызов местным властям в погоне за правдой.

Кобальтовая Душа основала Храм Наставницы в Анк'Хареле почти 150 лет назад. Архивисты здесь сосредоточены на искоренении зла в гражданских фракциях города — в основном, в Консорциуме Алой Мечты, члены которого, как сообщается, владеют магическим оружием, сделанным из какого-то странного красного минерала, подобного которому ни один архивариус Кобальтовой Души никогда не видел.

Фракция настороженно относится к увлечению Верности Всевидению Каел Морроу, но как коллеги по академическим дисциплинам Верность Всевидению и Кобальтовая Душа большую часть времени работают вместе, делясь ресурсами из своих библиотек.

Как присоединиться. Библиотека Кобальтовой Души принимает к рассмотрению любых добровольцев, выразивших заинтересованность в сборе и сохранении знаний. Этих добровольцев заставляют

работать библиотекарями, выполняя черную работу, такую как систематизация записей и расшифровка заметок из экспедиций — тяжелая работа, призванная отсеять тех, кто хочет присоединиться к организации ради славы и приключений. Обычно эта обязанность длится около шести месяцев, после чего библиотекарь официально вводится в должность.

История Кобальтовой Души. Серия миссий, предлагаемых Библиотекой Кобальтовой Души, описана в разделе «Знание — сила» далее в этой главе.

МАЛЫЕ ФРАКЦИИ

Другие, более мелкие фракции, важны для жизни в Анк'Хареле, но занимают второстепенное место в сюжете этого приключения.

Десницы Орда

«Кодексом Орда, мы остаемся бдительны».

Штаб-квартира. Городская стража базируется в Бастионе Орд в районе Песчаного Герольда.

Лидер. Железнодорожник Сем, законно-добрый минотавр, командует Десницами Орда и наблюдает за всеми военными операциями в Анк'Хареле.

Союзники. Десницы Орда и Библиотека Кобальтовой Души — верные союзники.

Противники. Десницы Орда стремятся искоренить и уничтожить Завесу (см. ниже).

Основанные четыреста лет назад Дж'моном Са Ордом, Десницы Орда представляют собой миротворческий орден воинов пустыни, которые долгое время охраняли Анк'Харел и обеспечивали безопасность и стабильность города.

Порядок регулируется кодексом Орда, который является основой правовой системы города. Члены Десниц посвящают свою жизнь городу и кодексу, и многие из них происходят из длинной и уважаемой родословной предыдущих Десниц. Хорошо оборудованные казармы в районе Песчаного Герольда обеспечивают членам Десниц комфортабельное проживание, места поклонений, и обеспечивает пищей, доспехами и оружием.

Несмотря на все свои усилия, Десницы Орда не смогли пресечь деятельность Завесы, преступного синдиката, пронизывающего общество Анк'Харела.

Шрамоносцы

«Нас не сломить».

Штаб-квартира. Чаша Правосудия, арена в районе Песчаного Герольда, используемая для проведения боевых турниров, является штаб-квартирой Шрамоносцев.

Лидер. Когда-то бывший наемником, квартирмейстер Круг Линн, хаотично-нейтральный голиаф **гладиатор [gladiator]**, в последние годы своей жизни стал руководить гильдией (см. сопроводительную врезку «Голиафы Эксандрии»).

Союзники. Никто.

Противники. Никто.

Шрамоносцы — самая известная компания наемников в Анк'Хареле. Названные в честь шрамов, которые их основатели показали Дж'мону Са Орду в качестве доказательства их служения королевству, Шрамоносцы занимают почетное положение в маркетском обществе. Они часто занимают высокопоставленные должности, например, служат



Голиафы Эксандрии

Голиафы Эксандрии — могучий народ, в жилах которого течет кровь каменных великанов. Рост большинства из них превышает семь футов, и они наделены от природы мощным телосложением. Их бледно-серая кожа испещрена пятнами или полосами более темного серого цвета.

В некоторых частях Эксандрии голиафы любят соревноваться и вести счет, подсчитывая свои деяния и подсчитывая свои достижения, чтобы сравнить их с другими. Прежде всего, они стремятся превзойти свои прошлые достижения.

Неигровой персонаж-голиаф в Эксандрии обычно владеет навыком «Атлетика», а также одной или двумя из следующих черт:

Рожденный в горах. Голиаф обладает устойчивостью к холоду и естественной акклиматизацией к большим высотам, включая высоту более 20 000 футов.

Мощное телосложение. Голиаф считается на один раз больше при определении его грузоподъемности и веса, который он может толкать, тащить или поднимать.

телохранителями дипломатов и охраняют караваны и экспедиции в пустыню. Члены позиционируют себя как гильдию, которая уважает честь и правила, но они часто кажутся дерзкими головорезами, которые гонятся за деньгами.

В дополнение к своим наемническим подвигам, Шрамоносцы также контролируют турниры, которые проходят в Чаше Правосудия.

СТРАЖИ ПАМЯТИ

«Дайте прошлому спокойно умереть».

Штаб-квартира. Башня Памяти в Направляющем районе — место встречи Стражей Памяти.

Лидер. Наблюдатель Трост, нейтральный эльф **жрец [priest]** и бывший клерик Айун, основал Стражей Памяти и сохраняет командование фракцией по сей день.

Союзники. Стражи объединились с Консорциумом Алой Мечты.

Противники. Стражи выступают против Верности Всевидению.

Стражи Памяти — группа фанатиков, которые верят, что затонувший город под Анк'Харелом не является



Район Аллювий

каким-то великим древним чудом — это тюрьма, которую нужно держать взаперти любой ценой. Ссылаясь на отсутствие записанной истории о Каел Морроу как на доказательство того, что могущественные силы хотели стереть город из памяти, Стражи Памяти готовы сделать все возможное, чтобы никто больше никогда не упоминал об этом злополучном городе.

Поскольку они выступают против раскопок Каел Морроу, Стражи Памяти постоянно конфликтуют с Верностью Всевидению. Хотя их усилия на сегодняшний день в основном были политическими, некоторые из их членов были связаны с насильственными действиями, направленными на то, чтобы помешать раскопкам.

В последнее время Консорциум Алой Мечты снабжал Стражей Памяти средствами и агентами для поддержки конфликта Стражей против Верности Всевидению. Стражи благодарны за помощь, но относятся к Консорциуму с осторожностью, подозревая, что у фракции есть скрытые мотивы.

ЗАВЕСА

«Добро пожаловать на другую сторону».

Штаб-квартира. Нет.

Лидер. Двадцатилетняя Илена Хапайхари, хаотично-злая, человек **наемный убийца [assassin]** и безжалостный пират с западного побережья Маркета, недавно избавилась от старого руководства Завесы. Теперь она правит Завесой из тени, хотя только высокопоставленные члены посвящены в это знание.

Союзники. Никто.

Противники. Завеса противостоит Десницам Орда.

Секретная сеть шпионов, воров и убийц, Завеса является крупнейшим преступным синдикатом в Анк'Хареле.

О Завесе известно немного; имена и личные данные его членов держатся в секрете даже среди членов организации, и тех, кто упускает такие секреты, часто находят убитыми, прежде чем их удастся задержать. У Завесы нет постоянной штаб-квартиры в городе, она постоянно меняет базы, чтобы замести следы.

Хотя Завеса не играет роли в этом приключении, вы можете использовать эту фракцию в качестве противника в своих собственных приключениях в Анк'Хареле.

РАЙОН АЛЛЮВИЙ

Район Аллювий — самый северный район Анк'Харела. Названный в честь богатой глины, добываемой в скалах, граничащих с районом, этот район представляет собой смесь плотных жилых кварталов, участков добычи глины и просторных площадей, используемых для выступлений и ремесленных рынков.

АЛЛЮВИАЛЬНЫЕ САДЫ

Дендрарий

Дендрарий, известный как Аллювиальные сады, славится тщательной геометрической планировкой живых изгородей и цветочных горшков, имитирующих плиточное искусство местных мастеров-керамистов. После долгого дня перевозки глины шахтеры часто уединяются в тени садов, чтобы расслабиться и пообщаться с друзьями. В центре садов находится роща инжира, абрикосов и гранатовых деревьев, и посетители садов могут угоститься любыми спелыми фруктами, до которых смогут добраться. В садах также растет куррак, трудно выращиваемый фрукт, произрастающий в джунглях Маркета, с жесткой колючей оболочкой и мягкой, сладкой мякотью, как у манго.

ОПАЛИТОВЫЙ ФОРУМ

Площадь развлечений

Восемь столбов из переливающегося стекла, созданных из песка и обломков пород из глиняных рудников, окружают снаружи эту широкую каменную площадь в самом сердце района Аллювий. Опалитовый форум — место сбора жителей округа, часто используемое для проведения фестивалей и священных торжеств.

Форум также является местом, где рассказчики со всей Эксандрии рассказывают свои истории. В течение дня дети собираются вокруг пожилых летописцев, которые рассказывают легенды об основании Эксандрии и истории о Бедствии в устной традиции своих предков. По ночам форум заполняется толпами молодых писателей, читающих вслух свои последние произведения и иногда устраивающих дружеские поединки поэзии и остроумия.

ШАХТЫ СА'ИРА

Глиняные шахты

Угловатые гребни карьеров Са'ира возвышаются над остальной частью района Аллювий, а какофония ударов молотком и бурения наполняет близлежащие улицы почти постоянно в течение рабочего дня. Большая часть добываемой здесь глины используется для строительства и ремонта зданий. Некоторые из них созданы ремесленниками, которые усовершенствовали искусство замеса и обжига глины, создавая яркие мозаичные плитки и другие керамические изделия.

Карьером управляет грубый шахтер средних лет по имени Зала Кинкаттер, нейтральный тифлинг **головорез [thug]**. Несмотря на грубый внешний вид, у Залы застенчивая и чуткая душа, и он очень хочет набраться смелости, чтобы как-нибудь вечером прочитать свои прозаические сочинения на Опалитовом форуме.

СЕРУЛЕАНСКИЙ ДВОРЕЦ

Пурпурные и синие шпили Серулеанского дворца отражают солнечный свет от своих краев, как водопад солнечных пятен. Большинство горожан знакомы только богато украшенный экстерьер дворца, покрытый сверкающими узорами из лазурита и бирюзы с латунными вставками. Внутри дворца, куда обычно допускаются только те, у кого есть официальные дела, есть комнаты, используемые для обсуждения, дебатов и заседаний по юридическим вопросам. Под дворцом находится запутанное подземелье под названием Облаг, также известное как Алая темница.

В центре дворцового комплекса находится Судебная палата. Замысловатая плитка покрывает внешнюю поверхность палаты. Внутренняя часть тускло освещена солнечным светом, который сияет сквозь полупрозрачные стекла голубоватых кристаллов, из которых состоит крыша. На приподнятом каменном помосте стоит бронзовый трон с замысловатой резьбой, усыпанный сапфирами — Престол Дж'мона Са Орда, который, как говорят, является копией того, что лидер используют в своих личных покоях на вершине самой высокой башни дворца. В Судебной палате предаются суду виновные в самых страшных преступлениях. Дж'мон Са Орд спускаются, чтобы занять место, председательствуя на этих слушаниях, а затем лично выносят вердикт.

КОЛЬЦЕВАЯ АЛЛЕЯ

Кольцевая аллея — это прежде всего жилой район, хотя здесь также можно найти таверны и другие торговые точки. Район настолько застроен зданиями,

что люди обычно путешествуют по району, прыгая с крыши на крышу, а не двигаясь по узким дорогам.

ЛЕН ЛИРЕАНОВ

Прикрытие для черного рынка

На первый взгляд, Лен Лиреанов выглядит как любое другое заведение по окрашиванию тканей, с длинными листами ткани, свисающими с каждой балки, и чанами с цветной жидкостью, расставленными по всему фасаду магазина. Попросив ткань, окрашенную в «Зеленый Уайтстоуна», покупатель получает доступ к другим товарам магазина: опасному наркотику под названием сууд и другим запрещенным смесям, продаваемым на черном рынке.

Магазином управляют Бас и Ковра Лиреан, сестры-близнецы, нейтрально-злые полуэльфы **бандиты [bandits]**. Первоначально алхимики по профессии, они используют свои знания для варки магических зелий, которые Десницы Орда считают слишком опасными для общественного потребления.

ШАГ В СТОРОНУ

Гостиница и таверна

Это уютное заведение является местным фаворитом, известным своей вкусной едой и веселой атмосферой, которая приглашает людей «сделать шаг в сторону» от повседневных забот и немного отдохнуть. Цветы пустыни расцветают в горшках, украшающих подоконники и бар таверны, а комнаты наверху благоухают ароматами чесночного риса и жареного мяса, доносящимися из кухни. В самые душные дни таверна предлагает свой фирменный десерт: халу, блюдо с юго-западного побережья Маркета, состоящее из ледяной стружки и сладкого молока с джекфрутом или кураком, кокосовыми полосками и сладким фиолетовым бататом.

Этим местом управляют два бывших наемника: Ираван, законно-добрый, эльф **ветеран [veteran]**, и его муж Калинао, нейтрально-добрый, эльф **друид [druid]**. Многим не известно, что Ираван и Калинао были одними из первых Шрамоносцев, которые прибыли в Анк'Харел в годы зарождения города и демонстративно показали Дж'мону Са Орду шрамы, которые они заработали во время защиты королевства. Супруги давно ушли из наемнической жизни, но служат горожанам другими способами. Если фразу «Извините, что прохожу мимо» шепнуть Иравану или Калинао, они приведут человека в убежище под таверной, где он может остаться, пока не будут приняты другие меры.

НАПРАВЛЯЮЩИЙ РАЙОН

В Направляющем районе есть несколько молитвенных домов, в которых представлены все Главные Божества. Архитектура района более декоративна, чем в других районах города; многие храмы украшены причудливой мозаикой и увенчаны минаретами с позолоченными шпилями.

Несколько бродяг, которых можно найти в Анк'Хареле, часто посещают переулки в этом районе, куда многие храмы посылают представителей, чтобы накормить и одеть угнетенных. Десницы Орда также сохраняют здесь заметное присутствие.

БЛАГОСЛОВЕННЫЙ КОЛОДЕЦ

Святое место

В центре Направляющего района находится вогнутый каменный двор, известный как Благословенный колодец. Линия алебастровых плиток сходится по спирали к центру площади, заканчиваясь у самого колодца, чьи темно-синие кирпичи усеяны серебром,



Направляющий район

изображая ночное небо.

Благословенный колодец не посвящен божеству, а вместо этого является местом общим для всех в Анк'Хареле, кто ищет духовного наставления. Много раз люди спускались в колодец, подальше от ярких огней и городской суеты, чтобы успокоить свои мысли и пообщаться с божественным; они появлялись через несколько часов, их глаза сияли новой целью, от наслаждения божественным видением, которое они испытали, находясь в глубинах колодца.

Вода в колодце отделена от воды в городских каналах и используется только в священных церениях. Выпивание воды из колодца накладывает на пьющего ужасное божественное проклятие, которое не может снять даже самая мощная магия смертных.

СУМЕРЕЧЕННЫЕ ПЕРЕКРЕСТКИ

Некрополь

Свыше двухсот футов высотой, Сумеречные перекрестки представляют собой ряд гробниц, высеченных в скалах, граничащих с Направляющим районом. Рельефы, изображающие самые важные деяния обитателей гробниц, украшают каменные плиты, запечатывающие могилы. На закате хрустальные жаровни, развешенные по всему некрополю, ловят угасающий свет, окрашивая близлежащий склон в яркие оттенки розового, оранжевого и пурпурного.

У подножия скалы находится небольшой храм, посвященный Надзирательнице Смерти. В Анк'Хареле (и в большей части Маркета в целом) богиня смерти и судьбы воспринимается иначе, чем в землях Дикого-Рья, Тал'Дорея и Иссилры. Лишенная своего прозвища «Королева Воронов», здесь богиня ассоциируется с сумерками, неизбежностью и течением времени, и она руководит переходом между жизнью и смертью. Некоторые маркетские секты называют ее «Сумеречный

знарок», изображая ее как зоркого стервятника с золотой погребальной маской и перьями, цвета которых варьируются от оттенков заката до темно-черных.

Храм Наставницы

Храм Айун и штаб-квартира Кобальтовой души

Керамическая мозаика из трех открытых глаз в кобальтово-синем обрамлении венчает вход в Храм Наставницы. Посвященный Айун, храм больше похож на библиотеку, чем на зал поклонения, и он также служит базой для деятельности маркетского отделения Библиотеки Кобальтовой Души. Полки вдоль стен святилища храма почти до отказа заполнены тщательно каталогизированными томами, свитками и периодическими изданиями, доступными для всеобщего ознакомления.

Лестницы ведут из святилища в апартаменты жильцов и скрипторий, а дальше — в помещения высокопоставленных членов Кобальтовой Души. Лестница ведет вниз из святилища к запертой двери, открываемой ключом, который есть только у избранных и у верховного куратора Кобальтовой Души. За этой дверью находится обширный подземный архив Кобальтовой Души, содержащий всевозможные эзотерические знания, намеренно спрятанные от публики. Все пространство освещено заклинаниями **вечного огня [continual flame]**.

По приказу верховного куратора язвительный монах по имени Иво Заларре, хаотично-добрый полуорк **монах оперативник [monastic operative]** (см. приложение А), наблюдает за всеми посетителями публичных архивов и регистрирует все запросы на доступ к частному архиву. Несмотря на то, что он так же предан служению Айун, как и любой другой член Кобальтовой души, Иво стремится выбраться из храма и принять участие в сложной миссии.

БАШНЯ ПАМЯТИ

Штаб-квартира Стражей Памяти

Расположенная в дальней западной части Направляющего района, восьмиугольная Башня Памяти выступает из земли под слегка изогнутым углом. Здание планировалось снести, когда основатель Стражей Памяти, Наблюдатель Траст, купил его, чтобы использовать в качестве дома для своей небольшой, но ревностной группы последователей. С тех пор Стражи потратили мало времени на ремонт конструкции, поэтому между кирпичами из слоновой кости все еще видны трещины, а деревянные половицы скрипят при каждом шаге.

Наблюдатель Байрон, законно-злой гном **ветеран [veteran]**, наблюдает за большинством операций Стражей для Наблюдателя Траста и редко покидает Башню Памяти. Мягкий голос, но вспыльчивый характер, Байрона становится все более нетерпеливым в отношении политической стратегии своей фракции. Он начал разрабатывать более агрессивные способы воспрепятствовать раскопкам Каел Морроу, проводимым Верностью Всевидению. Хотя он никогда не признается в этом, Байрон втайне мечтает увидеть чудеса Каел Морроу своими глазами.

ХРЕБЕТ

Расположенный на одном из трех городских плато, Хребет является промышленным районом Анк'Харела. Его улицы заполнены кузницами, литейными заводами, верфями и складами.

ВЕРФЬ АЛЬСФАРИНСКОГО СОЮЗА

Конгломерат небесных кораблей

Главный производитель небесных кораблей в Эксандрии, Альсфаринский Союз, имеет свою базу в Анк'Хареле. Его верфь, гремящая грохотом молотов и сияющая тайной энергией, когда идет работа, закрыта для всех, кроме сотрудников. Альсфаринский союз защищает свои запасы брумстоуна — магического кристалла, который волшебным образом удерживает небесные корабли в воздухе — железным кулаком.

Поскольку все действующие небесные корабли по всей Эксандрии должны раз в год прибывать на верфь для обслуживания и ремонта, район возле верфи превратился в мешанину культур со всего мира. Здесь, в пределах одного городского района, люди могут приобрести культовые головные уборы из Уайтстоуна в Тал'Дорее в Галантерейном магазине лорда Перси (имя не одобрено лордом Персивалем де Роло III из Уайтстоуна), а затем купить с тележки выпечку из Порт-Дамали в Дикогорье, и насладиться кружкой эля, что варится в Вассельхайме на далекой Иссилре.

КУЗНИЦА СОЛНЕЧНОГО ОГНЯ

Кузница

Кузница Солнечного Огня, частично построенная на склоне горы, граничащей с северной стороной района, является основным производителем оружия в Анк'Хареле. Ее название происходит от уникального источника энергии кузницы: жидкого солнечного света, собранного из переливающихся кристаллов, выстилающих ее крышу. Постоянное тепло этой концентрированной формы энергии позволяет создавать тонкие металлические изделия, включающие в себя хрупкие компоненты, такие как тайные минералы и драгоценная пыль. Два светящихся потока солнечного огня стекают каскадом вниз по наклонной крыше кузницы, а затем останавливаются в каменных резервуарах, где жидкость хранится перед тем, как попасть в кузницу.

Кузница Солнечного Огня находится под контролем Рохаи Так, нейтрально-доброй, полуэльфийки **обывателя [commoner]**, унаследовавшей бизнес от своей матери два десятилетия назад. Инновационный мастер по металлу, Рохая сочетает в себе кузнечное дело с пронизательной деловой интуицией. Помимо изготовления клинков и инструментов, Рохая использует кузницу для производства пушек для использования на парусных кораблях и небесных кораблях, созданных по образцу бронзовых пушек на родине ее семьи в южном Маркете.

РЕЧНОЙ РАЙОН

Его атмосфера пронизана запахом влажной зли, Речной район — это место, где ведется большая часть городского сельского хозяйства. Полосы орошаемых пахотных земель перемежаются с более новыми гидропонными фермами, а вместо дорог район соединяют каналы. Большинство людей пересекают каналы Речного района на лодках и легких каноз.

КУПОЛ ЖИЗНИ

Связующее звено каналов

Этот стеклянный купол венчает источник воды в Анк'Хареле: оазис, вокруг которого был построен город. Все каналы в Речном районе берут начало от Купола Жизни, и это сооружение является центром празднования и памятником истории города. Ночью внутренняя часть купола волшебным образом освещается синими и зелеными летающими шарами, окрашивая близлежащую область разноцветным светом.

Купол Жизни также служит важным сельскохозяйственным целям. Поскольку вода, наполняющая оазис Анк'Харела, течет не из природного источника, а из подземных пещер, созданных деяниями богов, уровень воды часто колеблется. Вода может хлынуть или замедлиться до струйки, угрожая вызвать наводнения или засухи, соответственно. Чтобы противодействовать этой проблеме, Купол Жизни мгновенно превращает любую воду, превышающую допустимый уровень, в пар и хранит ее в швах купола. Когда уровень воды падает, накопленный пар снова превращается в жидкость и подается в оросительные каналы.

Ученый Верности Всевидению Карлайл Круган, нейтрально-добрый, гном **ученый-археолог [scholarly excavator]** (см. приложение А), в настоящее время является главным смотрителем Купола Жизни. Одинокий и немного болтун, Карлайл всегда готов поболтать о магических теориях с любым человеком, который встретится ему на пути.

У СТАРИКА КРУУКА

Пекарня и скупка краденого

Старик Круук, нейтральный полуорк **капитан разбойников [bandit captain]**, посредственный пекарь; его питы жесткие и нежующиеся, а карамель его пахлавьи пригоревшая и горькая. Талант Круука заключается в его истинном призвании скупать краденое. После того, как человек завоевывает его доверие, он сбрасывает свой неуклюжий фасад пекаря и показывает себя отличным бизнесменом, способным уговорить даже самых бескомпромиссных воров на выгодную сделку.

Масштабы деятельности старика Круука намного превосходят все возможные подозрения и даже то, на что он способен как отдельный человек. Некоторые распространители слухов предполагают, что Круук является высокопоставленным членом Завесы, но никто не подтвердил это предположение.



ПАРОВЫЕ САДЫ

Дендрарий и баня

Паровые сады, самые роскошные из дендрариев Анк'Харела, популярны, потому что в них есть баня и спа. Вода из каналов подается в волшебные горячие источники в саду, которые бурлят, выпуская массажные струи воды.

Час посещения самого эксклюзивного курорта стоит 5 зм. Персонажи, прошедшие 8 часов за едой, наслаждениями и отдыхом в спа, просыпаются на следующее утро с 1к10 временных хитов, которые сохраняются в течение следующих 24 часов, в дополнение к обычным преимуществам завершения продолжительного отдыха.

РАЙОН ПЕСЧАНОГО ГЕРОЛЬДА

Центр военной деятельности и охраны правопорядка в Анк'Хареле, район Песчаного Герольда, является штаб-квартирой Десниц Орда. Цитадель организации - главная достопримечательность района, затмеваемая только Серулеанским дворцом.

Резиденции в районе Песчаного Герольда населены в основном богатыми людьми: влиятельными торговцами, титулованными наемниками, заработавшими богатство, выиграв турниры в Чаше Правосудия, и местными знаменитостями песни и сцены. В этом районе также находится небесный порт Анк'Харела.

ЧАША ПРАВОСУДИЯ

Арена боевых турниров

На северной стороне района Песчаного Герольда в земле вырублено огромное круглое углубление. Чаша Правосудия — это место, где воины превращаются в легенды. Спортивные турниры проводятся здесь на

регулярной основе, особенно выделяется ежегодное событие, известное как Гранд-турнир. На каждом соревновании зрители делают ставки на то, кто станет победителем предстоящего матча. Любой, кто может заплатить вступительный взнос в размере 20 зм, может зарегистрироваться для участия в соревнованиях. Хотя большинство схваток заканчивается тем, что один из участников сдается или теряет сознание, смерть всегда является возможным исходом в Чаше Правосудия.

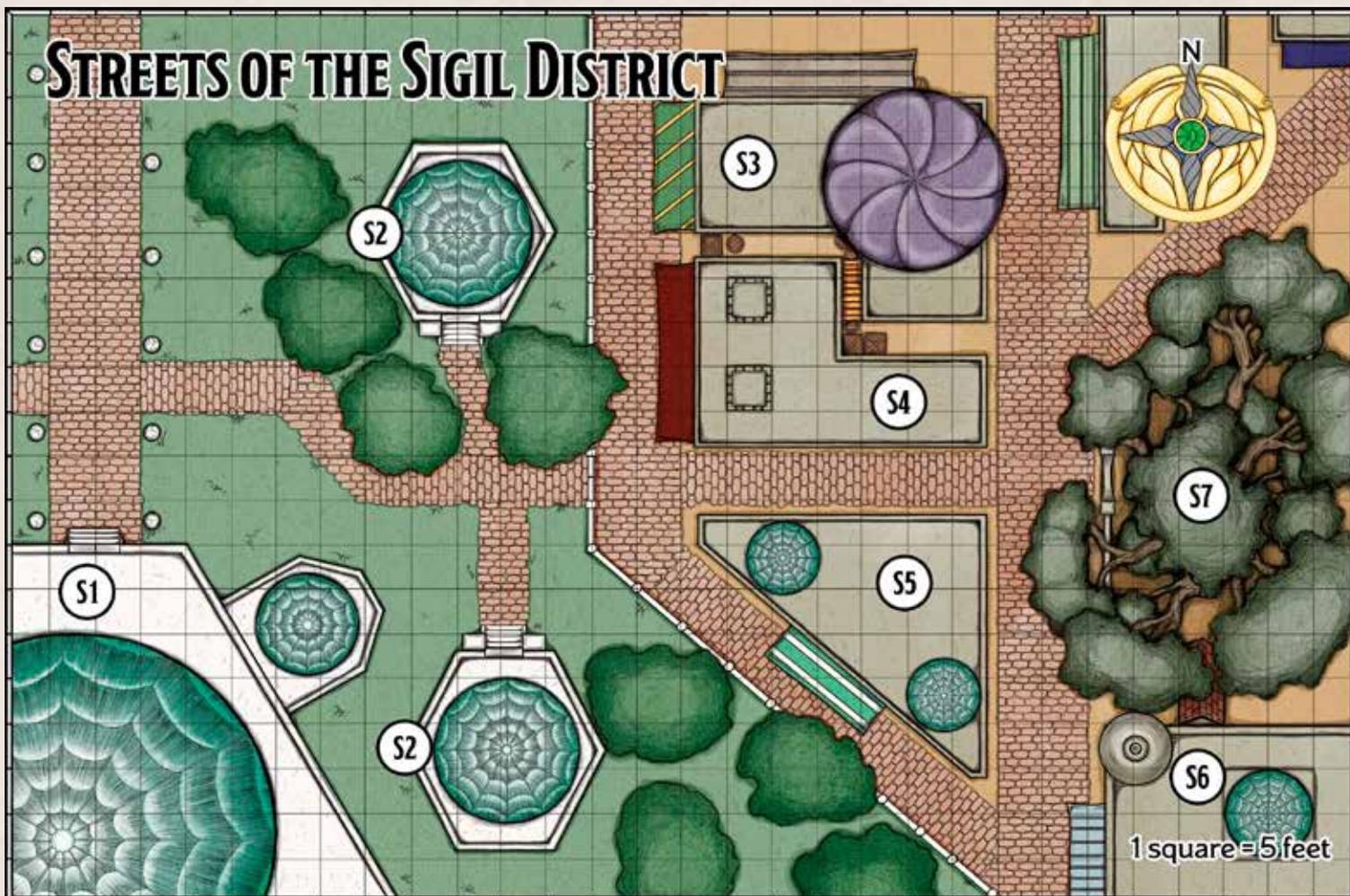
Шид Калтор, хаотично-нейтральный орк **дворянин [noble]**, учтивый начальник манежа Чаши. Шид в основном озабочен своим имиджем, своим доходом и своим статусом среди высших слоев Анк'Харела.

ВОЗДУШНЫЙ ПОРТ ИНДАЛА

Порт небесных кораблей

Путешествие на небесном корабле совершают в первую очередь те, кто хочет избежать потери времени и опасностей, связанных с морским путешествием или долгим переходом через пустыню, и кто может позволить себе стоимость такой транспортировки. Небесный порт Индала восходит к самым ранним дням путешествий на небесных кораблях. Его центральный терминал всемирно известен своим тщательно продуманным витражным потолком, на котором изображена мозаика поверхности Эксандрии с движущимися по ней светящимися точками, представляющими каждый небесный корабль Альсфаринского Союза, который в настоящее время находится в полете.

Исходящие рейсы из небесного порта Индала соединяются с другими крупными небесными портами Эксандрии, включая Вассельхейм на Иссире, Порт-Дамали в Дикогорье и Эмон и Белокамень в Тал'Дорей.



БАСТИОН ОРДА

Штаб-квартира Десниц Орда

В отличие от сильно украшенной архитектуры Се-рулеанского дворца, высокие стены бастиона Орда построены из крепких сырцовых кирпичей без каких-либо украшений, за исключением простой угловатой резьбы, украшающей вершины сторожевых башен здания.

Бастион Орда в основном служит казармой и учебным центром для членов Десниц Орда, но, поскольку членство в Десницах — это обязательство на всю жизнь, многие члены привезли свои семьи, чтобы жить в бастионе, создав маленькое сообщество, связанное вместе любовью и верностью.

РАЙОН СИГИЛ

Район Сигил — один из самых маленьких районов Анк'Харела, но также и один из самых оживленных.

Люди со всего города каждый день приезжают сюда, чтобы учиться в различных учебных центрах района. От базовых навыков и ремесел до самых эзотерических тайных идеалов, в районе Сигил представлены различные интеллектуальные занятия.

Верность Всевидению широко распространена в этом районе; многие члены и филиалы фракции работают на факультетах и в штатах этих школ. Учебные заведения, построенные на заре Анк'Харела, примыкают к более современной архитектуре, а здания, представляющие культуры со всей Эксандрии, являются контрапунктом величественным куполам в маркетском стиле Хрустального замка. В центре района находятся раскопки, ведущие к Каел Морроу, таинственному затонувшему городу (см. «Пасть Каел Морроу» ниже).

На карте Улицы района Сигил показан небольшой сегмент района, связанный с фракционными миссиями, описанными далее в этой главе. В него входят следующие локации:

S1: Вход в Хрустальный замок. Этот элитный университет описан ниже.

S2: Атриум телепортации. В центре этого строгого здания с куполом стоит постоянный круг телепортации. Большинство *табличек телепортации* (см. приложение В), сделанных Верностью Всевидению, привязаны к этому кругу.

S3: Лягушка и кебаб. В этой популярной таверне, которую часто посещают студенты Хрустального замка, не подают настоящих лягушек.

S4: Зал реликвий Изумрудного Ибиса. В этом зале, охраняемом статуями из зеленого стекла в форме гигантских ибисов, Верность Всевидению исследует недавно обнаруженные предметы. См. «Миссия Консорциума 3: Слон в комнате» в сюжетной линии Консорциума.

S5: Альков Свитка. Этот многоквартирный дом используется в основном профессорами Хрустального замка и приглашенными лекторами. См. «Миссия Кобальтовая Душа 1: Культист Зехира» в сюжетной линии Кобальтовой Души.

S6: Весы Законника. Одна из десятков библиотек в округе Сигил, это самая обширная юридическая библиотека в городе.

S7: Ветви Дикой Матери. Студентов можно найти за учебой в тени гигантского платана во дворе в течение дня. Некоторые говорят, что по ночам здесь скрывается призрак (см. «Миссия Консорциума 1: Призрак среди нас» в сюжетной линии Консорциума).

Хрустальный замок

Элитный университет и штаб-квартира Верности Всевидению

Огромное сооружение из дымчатого кварца и белого мрамора, Хрустальный замок является главной достопримечательностью района Сигил. Небольшой ручей течет через сады вокруг здания, а затем течет через отверстие в главный зал, где, как говорят, бурлящий звук его воды погает вдохновлять на самые высокие мысли. Белая железная ограда закрывает территорию для всех, кроме членов Верности Всевидению.

Хрустальный Замок выполняет двойную функцию как университет для обучения магии и тайной теории, а также как центр операций Верности. Хотя не все члены Верности являются студентами или профессорами университета, каждый потенциальный ученик должен сначала стать членом фракции. Обучение бесплатное, так как расходы замка субсидируются городом в расчете на то, что выпускники университета будут использовать свои таланты для защиты Анк'Харела и повышения его престижа во всем мире.

Джор Раашид, законно-нейтральный полурослик **научный агент [scholarly agent]** (см. приложение А), является привратником Хрустального замка. Подозрительный и снисходительный, Джор строго запрещает нечленам входить в Замок.

Пасть Каел Морроу

Вход на место раскопок

То, что когда-то было общественной площадью, было превращено в место раскопок, откуда Верность Всевидению проводит свои исследования руин Каел Морроу. «Пасть» представляет собой 150-футовую в диаметре дыру, вход в которую запрещен для всех, кроме обладателей значков Верности Всевидению. Тропа шириной 10 футов вьется по спирали вдоль края пасти, спускаясь на сотни футов в Каел Морроу (см. главу 5).

Защита. Пять законно-нейтральных Шрамоносцев **ветеранов [veteran]** патрулирует периметр пасти в поисках посторонних. Их возглавляет верный, законно-добрый орк **ученый-археолог [scholarly excavator]** (см. приложение А) по имени Хакзорн. Он разрешает входить в пасть только людям со значками Верности; Хакзорн дает только одно предупреждение, прежде чем приказать наемникам атаковать.

Библиотека Омнивал

Публичная библиотека

Колонны из желтовато-коричневого камня и стрельчатые арки образуют окружность этой огромной башни на северо-восточной стороне района Сигил. Внутри тексты со всей Эксандрии заполняют полки между полом и сводчатым золотым толком библиотеки. Лестницы и волшебные лифты обеспечивают доступ к самым высоким полкам, а на полу находится смесь обветренных деревянных столов и ярких подушек.

Любой человек может брать книги в библиотеке, хотя доступ к наиболее эзотерическим и деликатным материалам требует одобрения директора Верности Всевидению. Недавние дополнения к библиотеке включают копии заметок из последних экспедиций Каел Морроу.

Библиотекой Омнивал управляет Хранитель книг Хайм, нейтрально-добрый орк **маг [mage]**. Он убежден, что теневые силы постоянно пытаются подорвать благополучие Анк'Харела, и эта склонность к теориям заговора делает его невероятно наблюдатель-

ным. Он отличный источник информации о событиях в городе, несмотря на его дикие теории.

Школа Терес

Университет

Более крупный и менее строгий из двух университетов города, школа Терес предлагает учебную программу, включающую практическое применение магии, а также широкий спектр торговых навыков. Его физическое присутствие, хотя и не такое внушительное, как у Хрустального замка, занимает большую часть района Сигил, состоящего как из старых зданий из обветренного кирпича, так и из более новых построек, построенных из камня, добытого в северном Маркете.

Учебное расписание в школе Терес обычно делится на два семестра, каждый из которых длится пять месяцев. Учреждение также проводит разовые образовательные семинары, посетить которые может любой житель города. Как и в Хрустальном замке, обучение в школе Терес бесплатно для всех жителей Анк'Харела.

Солнечный базар

Багровые знамена, висятые флаги всех цветов и тканевые драпировки, создающие тень на многолюдных улицах, возвещают о входе на Солнечный Базар, центр торговли в Анк'Хареле. Навесы тянутся над прилавками с едой под открытым небом, которые предлагают угощения, начиная от свежих фруктов и заканчивая сладкими лепешками из манной крупы и теплым мясом, нарезанным прямо с вертела. Большинство плотно построенных каменных зданий — это магазины, торгующие ремесленными товарами, и магазины, торгующие магическими изделиями и немагическими безделушками. В центре района находится роскошное казино Бег Удачи.

На карте Улиц Солнечного Базара показан небольшой сегмент района, который вступает в игру в фракционных миссиях позже в этой главе. В него входят следующие локации:

T1: Приветственная арка. Эта сводчатая каменная арка, увешанная малиновыми знаменами, приветствует всех на базаре.

T2: Зубчатые стены. Стены Солнечного Базара сделаны из песчаника и день и ночь патрулируются Десницам Орда, **стражниками [guard]** и **ветеранами [veteran]**.

T3: Центральная улица. Эта пыльная красная дорога, которая проходит через весь район, настолько переполнена покупателями, карманниками, туристами и местными жителями, что бывает трудно увидеть брусчатку.

T4: Рыночные прилавки. Рыночные прилавки, затененные навесами, стоят вдоль улиц и переулков базара.

T5: Бег удачи. Это казино описано ниже.

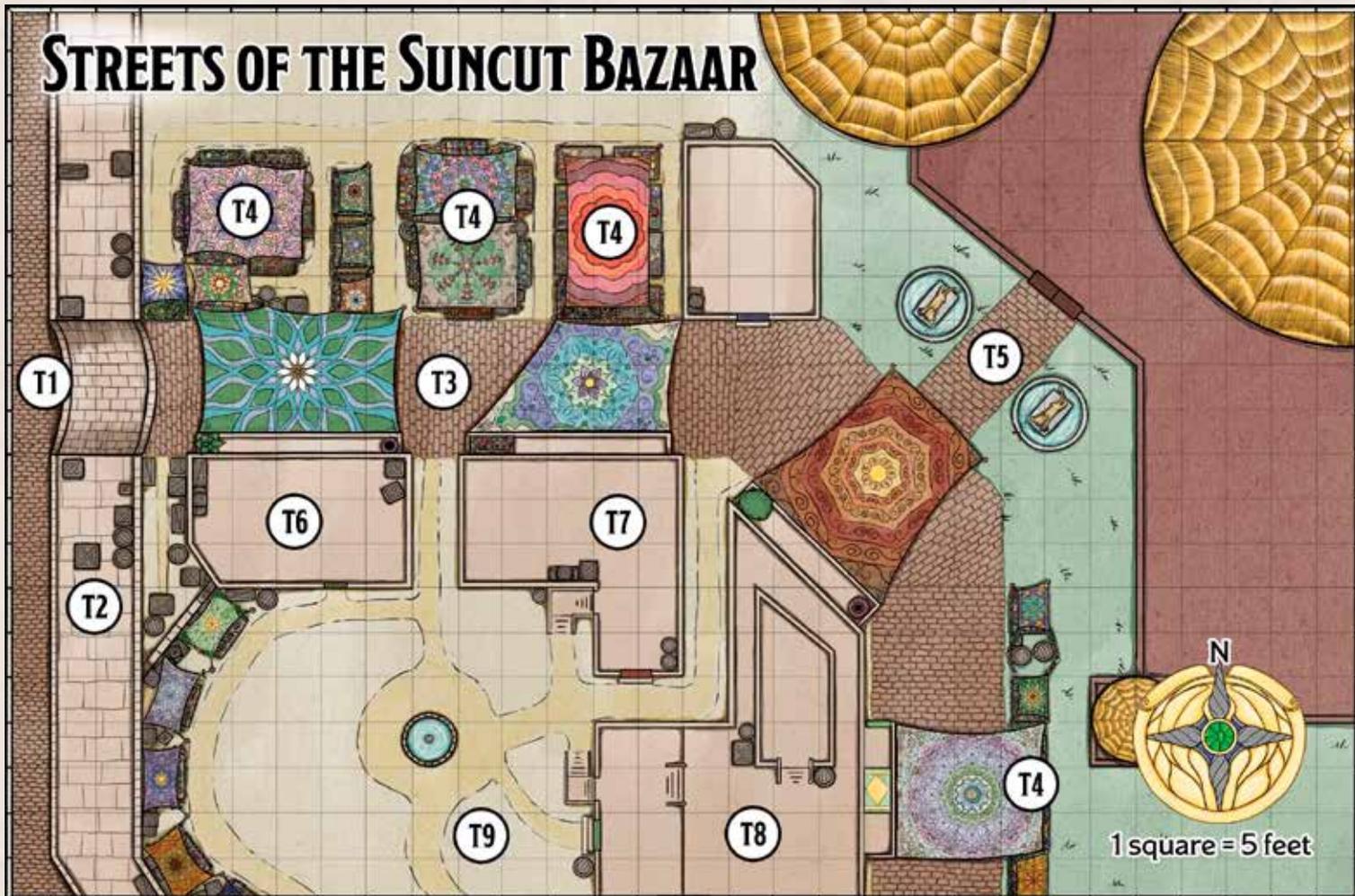
T6: Костяной сад. Самый печально известный ломбард на базаре описан ниже.

T7: Мистические занятия. Обитель этого чародея описана ниже.

T8: Первое затмение. И таверна, и секретная штаб-квартира Консорциума Алой Мечты, это место описано ниже. На его крыше появляются персонажи, если они использовали одну из *телепортационных табличек* Алойсии в конце главы 3.

T9: Внутренний двор. В рабочее время голодные люди выстраиваются в очередь перед прилавками с едой на западной стороне этого двора, в то время как другие сидят у края фонтана во дворе и обмениваются сплетнями.

STREETS OF THE SUNCUT BAZAAR



Костяной сад

Поставщик странностей и исключительностей

Стук колокольчиков из рыбьих костей объявляет о входе в Сад костей: ломбард, антикварный магазин и хранилище странных и неуместных предметов. Магазин, который стоит у главного входа на базар, стал предметом шуток среди жителей Анк'Харела. Бесплодные поиски пропавшего ключа или потерянной серьги часто заканчиваются беззаботным комментарием: «Вероятно, через неделю она окажется среди Костей».

Костяным садом управляет Рероша, хаотично-добрая человек **прислужник [acolyte]**, немая молодая женщина с наглым отношением к жизни. Для общения она использует мимику, жесты и дерзкого серого попугая по имени Акил.

Первое затмение

Таверна и штаб-квартира Консорциума Алой Мечты

В отличие от мерцающего казино Бег Удачи через дорогу, Первое затмение отличается темно-бордовыми каменными стенами и пепельно-черной дверью. Внутри старые бочки из-под эля превращены в столы, а задняя стена покрыта расписными крышками от бочонков из-под эля, вина и спиртных напитков со всей Эксандрии.

На одной из этих крышек есть символ, не связанный ни с одним известным пивоваром: красныполу-месяц. Официанты, если их спросят об этом, говорят, что эта крышка представляет собой «домашний эль». На самом деле, трижды постучав по крышке бочки, вы откроете потайную дверь, ведущую в потайную кладовую. Члены Консорциума Алой Мечты используют эту комнату как базу для операций. (Консорциум часто меняет свою штаб-квартиру, чтобы избежать обнаружения.)

Секретная комната представляет собой не более чем подвал с длинным столом и несколькими запертыми шкафами с кусками рундия размером с кулак. Он используется только для брифингов частных миссий и редких собраний всех пяти лидеров фракции.

Первое Затмение принадлежит и управляется Сацраком Рунстрайдером, нейтрально-злым синим драконорожденным **распространителем оккультизма [occult extollant]** (см. приложение А). Он верный член фракции и хочет, чтобы штаб-квартира Консорциума постоянно находилась у него дома; группа уже использовала таверну на три месяца дольше, чем планировалось изначально, так что его надежды пока оправдываются.

Бег удачи

Всемирно известное казино

Казино Бег Удачи высотой в три этажа построено из крапчатого красного порфира и увенчано металлическими куполами в дворцовом маркетском стиле. После наступления темноты из щелевидных окон казино вырывается слабый фиолетовый свет, а звуки смеха и музыки разносятся по близлежащим улицам.

Внутри казино столы, драпированные малиновой тканью, заполняют пространство на полу, каждый стол переполнен посетителями, пробующими свои силы в одной из азартных игр. Сотрудники, одетые в темно-серую с золотом униформу, проталкиваются сквозь толпу, неся подносы с едой, напитками и монетами между столами.

Казино принадлежит и управляется Адимой Шемсильвер, хаотично-нейтральным полуросликом **дворянином [noble]**, который ходит с уверенностью человека, вдвое превышающего его рост. Адима тайно использует половину доходов казино для финансирования Завесы, как это делала его семья на протяжении поколений.



Ниже описаны три самые популярные игры Бега Удачи.

Благосклонность Авандры. Минимальная ставка в этой игре в кости составляет 25 зм. Каждый участник бросает 2к6 и отыгрывает вдвое свою ставку при выпадении 7 или 12. Участник, который не выигрывает, может бросить еще к6 и добавить его к своей сумме, поставив дополнительные 25 зм. Участник может делать это столько раз, сколько захочет, пока не «вылетит», набрав в сумме больше 12.

Гамбит Орда. В этой карточной игре требуется начальная ставка в 50 зм, которая идет в банк в центре стола. Каждый участник вытягивает карту, затем вторую, а затем и третью. После каждого розыгша у каждого участника есть шанс поднять ставку, остаться при игре или сбросить карты. Участники раскрывают свои руки после того, как вытянута третья кар-

та. Тот, у кого самая старшая рука, забирает банк.

Чтобы имитировать ход этой игры, пусть каждый участник тайно бросает кости. При первом розыгше все участники бросают к8. Второе взятие — бросок к6, а третье — бросок к4. Затем все открывают свои кости, и выигрывает тот, у кого сумма окажется выше.

Квон а Дренсал. Эта игра, также известная как «Бег Удачи», представляет собой соревнование по гонкам ящериц. Каждый игрок может поставить 10 зм или более на одного гонщика из трех, и любой, кто поддержит победителя, получит двойную сумму ставки. Те, кто поставил на ящерицу, занявшую второе место, получают обратно половину своей ставки.

Чтобы имитировать ход этой игры, бросьте 3к4 за каждую ящерицу. Выигрывает ящерица, набравшая наибольшее количество очков (возможна ничья).



МИСТИЧЕСКИЕ ЗАНЯТИЯ

Чародейская лавка

Красочные гобелены обрамляют вход в это заведение. За порогом стены покрывают шелковые занавеси, а низкие деревянные столики, освещенные ароматическими свечами, покрывают волшебные безделушки. В глубине комнаты сидит предсказательница, ее темно-синий капюшон надвинут на глаза, а перед ней разложена колода карт, предлагая заглянуть в свое будущее, если кто-то осмелится.

«Прорицательница» — шарлатан по имени Амкезне, хаотично-нейтральная тифлинг **mag [mage]**. Она, бросив обучение в Хрустальном замке, зарабатывает на жизнь, обманывая туристов своими мистическими демонстрациями и поддельными заколдованными безделушками. Клиенты, которые видят ее насквозь, но относятся к ней с уважением, могут купить любой компонент заклинания стоимостью 1000 зм или меньше у Амкезне. У нее также есть коллекция драгоценностей на продажу, в том числе пять золотых браслетов (по 25 зм каждый), три золотых кольца с драгоценными камнями (по 250 зм каждое) и два инкрустированных драгоценными камнями ожерелья и диадемы (по 750 зм каждое). Невидимый охотник [invisible stalker] наблюдает за этой коллекцией и нападает на любого, кто попытается ее украсть.

РУИДИЕВЫЙ СЛОН [RUIDIUM ELEPHANT]

Огромный конструктор, без мировоззрения

Класс Доспеха 16 (природный доспех)

Хиты 138 (12к12 + 60)

Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
24 (+7)	9 (-1)	21 (+5)	3 (-4)	11 (+0)	6 (-2)

Иммунитет к состоянию очарование, испуг

Чувства пассивное Восприятие 10

Языки —

Опасность 8 (3900 опыта)

Бонус мастерства +3

Растаптывающий рывок. Если слон переместится как минимум на 20 футов по прямой к существу, а затем в том же ходу попадет по нему атакой бодания, цель должна преуспеть в спасброске Силы Сл 16, иначе будет сбита с ног. Если цель сбита с ног, слон может бонусным действием совершить по ней одну атаку Растаптыванием.

ДЕЙСТВИЯ

Бодание. *Рукопашная атака оружием:* +10 к попаданию (с преимуществом, если целью является существо, у которого хиты ниже максимума), досягаемость 10 футов, одна цель. *Попадание:* 25 (4к8 + 7) плюс 7 (2к6) урона психической энергией.

Растаптывание. *Рукопашная атака оружием:* +10 к попаданию, досягаемость 5 футов, одно лежащее ничком существо. *Попадание:* 29 (4к10 + 7) дробящего урона плюс 7 (2к6) урона психической энергией.

ЧТО ЛЕЖИТ В ГЛУБИНЕ (СЮЖЕТНАЯ ЛИНИЯ ВЕРНОСТИ ВСЕВИДЕ- НИЮ)

Миссия 1: Доставить фигурку

Персонажи должны забрать статуэтку из Сада костей, магазина на Солнечном базаре, и благополучно доставить ее в Хрустальный замок.

Миссия 2: Обыскать Купол Жизни

Персонажи должны отправиться в Речной район и обыскать Купол Жизни в поисках возможного секретного входа в Каел Морроу.

Миссия 3: Доверенные Проликса

Персонажи должны помочь Проликсу Юсафу очистить свое имя, найдя шпиона в Верности Всевидению.

Миссия 4: Двойной агент

Персонажи спускаются в Каел Морроу, чтобы поймать или убить шпиона Консорциума, личность которого им неизвестна.

Миссия 5: Разведка Разлома

Персонажи должны вернуться к Каел Морроу, войти в Незердип и подтвердить существование руйдия на другой стороне.

Миссия 6: Защитите Незердип

Персонажи должны помочь Верности контролировать поток руйдия, укрепив союз с истинной силой Незердипа.

ЧТО ЛЕЖИТ В ГЛУБИНЕ

В этом разделе подробно описаны миссии в сюжетной линии Верности, которые обобщены в прилагаемой блок-схеме.

Миссия Верности 1: Доставить статуэтку

Поскольку слухи о Каел Морроу продолжают распространяться, экспедиции Верности Всевидению стали мишенью для других фракций и потенциальных воров. Верность недавно обнаружила предмет, украденный во время встречи с одним из таких воров: *статуэтку чудесной силы (мраморный слон) [figurine of wondrous power (marble elephant)]*, которая теперь лежит среди странностей и безделушек, выставленных на продажу в Костяном саду на Солнечном Базаре. Владелица магазина, Рероша, согласилась передать предмет Верности Всевидению. Фракция поручает персонажам забрать статуэтку у Рероши и благополучно доставить ее в Хрустальный замок. См. раздел «Солнечный Базар» в «Путеводителе Анк'Харела» для получения информации о Саде костей.

Получение миссии

Эта миссия сообщается персонажам в письме, брошенном на пороге того места, где они остановились. Сообщение гласит:

Кандидаты Верности, Нам нужно, чтобы вы забрали и доставили украденную у нас мраморную статуэтку слона. Мы нашли ее в антикварном магазине под названием «Сад костей» на Солнечном базаре и договорились с владелицей, Рерошой, передать товар. Просто отнесите статуэтку привратнику Раашиду в Хрустальный замок, и ваша задача выполнена.

Заранее добро пожаловать в команду! — Профессор Лиммл Вист, Верность Всевидению

Нестабильная фигурка

Никому неизвестно, но фигурка слона была заражена руйдием во время пребывания в Каел Морроу, и это вещество исказило ее магические свойства.

Когда персонаж пытается забрать статуэтку, она реагирует так, как если бы она была активирована, превращаясь в кристаллическую версию существа, которым она должна была стать (используйте блок характеристик **руидиевого слона [ruidium elephant]** ранее в этой главе). Этим существом нельзя управлять.

Фигурка трансформируется, даже если место, где появляется слон, занято другими существами. Существо в пространстве, где появляется слон, должно преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 13, иначе оно получит 11 (2ж10) урона силовым полем будет отброшено в ближайшее свободное пространство.

Слон выходит из магазина и начинает буйствовать по улицам базара. Пока персонажи его преследуют, пусть все делают бросок инициативы; это столкновение можно разыграть на карте Улицы Солнечного Базара.

Уменьшение хитов слона до 0 приводит к тому, что он снова превращается в фигурку, после чего с ним можно безопасно обращаться и транспортировать. Фигурка не может снова трансформироваться в течение семи дней.

Успех. Когда персонажи принесут статуэтку привратнику Раашиду в Хрустальном замке (область S1 на карте Улица Района Сигил), их задача будет выполнена.



Фигурка чудесной силы, испорченная рудием, превращается в буйного кристаллического слона

Провал. Если персонажи не смогут победить слона или не доставят статуэтку, Верность отклонит их заявки на членство. Им нужно будет найти другую фракцию, которая поможет им расследовать тайны Апотеона.

ОСТАВИТЬ СТАТУЭТКУ СЕБЕ

Если персонажи оставляют статуэтку слона себе, слон, которого она создает, использует блок характеристик **слона из рудинума** (см. ранее в этой главе) и не может контролироваться.

Если персонажи убьют или искупят Апотеона (см. главу 7), статуэтку избавится от рудиновой порчи и будет функционировать как обычная *статуэтка чудесной силы (мраморный слон)*.

МИССИЯ ВЕРНОСТИ 2: ОБЫСКАТЬ КУПОЛ ЖИЗНИ

Расследуя слухи для Верности Всевидению, персонажи отправляются исследовать возможную вторую точку доступа в Каел Морроу, которая, как говорят, находится в Речном районе. Их время на изучение затонувшего города заканчивается, когда таинственные силы нападают на группу с намерением убить.

ПОЛУЧЕНИЕ МИССИИ

Рано утром Проликс Юсаф встречается с персонажами:

Тифлинг с горящими глазами говорит: «Как вы, наверное, знаете, Верность Всевидению проводит масштабные раскопки в районе Сигил. Это попытка исследовать руины Каел Морроу, гораздо более древнего города под Анк'Харелом.

«Ну, до Верности дошли слухи о другом входе в Каел Морроу, который проходит через городской оазис. Не могли бы вы оказать нам услугу в расследовании этих заявлений? Я уполномочен заплатить вашей группе триста золотых за ваше время и усилия.»

Если персонажи соглашаются помочь, Проликс сообщает им, что Карлайл Круган, гном смотритель в Куполе Жизни, ожидает их после полудня (см. «Купол Жизни» ранее в этой главе).

Истинные мотивы. Проликс не знал, что слухи о втором входе в Каел Морроу были подброшены Лимма Вист, членом Стражей Памяти, которая проникла в Верность Всевидению, выдавая себя за высококвалифицированного профессора древностей. Хотя Лимма не появляется во время этой миссии, ее махинации определяют сюжет. Персонажи попадают в засаду — попытку Стражей Памяти стереть с лица земли тех, кто вернет Каел Морроу в память живых.

В КУПОЛ ЖИЗНИ

Когда персонажи прибывают в Купол Жизни, их встречает Карлайл Круган, который стоит снаружи:

«Ко мне редко приходят гости», — объясняет гном, прежде чем повернуться лицом к Куполу Жизни. Он держит в воздухе тонкий осколок переливающегося светящегося кварца, и с тихим жужжанием одна из стеклянных панелей купола внезапно загорается синими и фиолетовыми тайными рунами, которые затем мерцают и исчезают, оставляя после себя проход. «Входите! Я проведу вам экскурсию».

Внутри купола влажно и душно, запах сырой земли ударяет в ваше лицо вместе с порывами горячего воздуха. Ряд хрустальных мостов пересекает озеро оазиса диаметром 60 футов, а края купола покрыты растительностью. Персонажи с пассивным показателем Мудрости (Восприятие) 17 или выше замечают краткое дуновение прохладного воздуха, когда они начинают двигаться внутри купола (побочный эффект **невидимого охотника [invisible stalker]**, крадущего магический кристалл Карлайла).

Осмотр оазиса. Дно озера покрыто толстым слоем ила. Персонаж, осматривающий местность и совершающий успешную проверку Мудрости (Восприятие) со Сл 15, не находит в отложениях ничего, что могло бы указать на подземный проход в нижние пещеры.

Разговор с Карлайлом. Карлайл пытается ответить на любые вопросы персонажей об оазисе. Ему известна следующая информация:

- Оазис является основным источником пресной воды в Анк'Хареле.
- Источником воды являются затопленные пещеры под Анк'Харелом. В этих же пещерах находится Каел Морроу, что подтверждает слухи о древнем проходе, соединяющем Каел Морроу с оазисом.
- Реликвии, извлеченные из экспедиций Верности Всевидению, указывают на то, что Каел Морроу был построен до Бедствия и первоначально был построен над водой. Карлайл предполагает, что естественный тектонический сдвиг заставил город погрузиться под воду, но колебания уровня воды в пещерах, похоже, не поддаются объяснению.
- Купол Жизни регулирует поток воды в каналы. Используя сочетание чар и инженерии, Купол Жизни подает воду из озера в основные каналы, а также извлекает дополнительную влагу из воздуха, чтобы пополнить поток воды, когда это необходимо.
- Купол Жизни обычно работает автоматически. Как главный смотритель, Карлайл может вручную отключить управление куполом и отрегулировать уровень воды по мере необходимости.

В какой-то момент во время разговора Карлайл замечает, что его ключ — магический кристалл, который он использует, чтобы открывать вход в Купол Жизни и управлять куполом — исчез из его кармана. Он уверяет группу, что, должно быть, уронил его у входа.

Внезапный всплеск

В то время, как Карлайл ищет пропавший магический кристалл, прочтите:

Поверхность озера начинает бурлить белой пеной, а через несколько секунд огромный гейзер воды вырывается вверх и наружу, отправляя вас в полет.

Всех в Куполе Жизни выбрасывает за пределы купола и толкает в канал глубиной 5 футов внезапный прилив воды.

Когда два **невидимых охотника** видят, что персонажи пережили волну, выдвигаются для убийства. Невидимые охотники были вызваны профессором

Лимм Вист и недавно проникли в Купол Жизни без ведома Карлайла, проскользнув через вход, когда гном прибыл на работу. Невидимые охотники сосредотачивают свои атаки на персонажах, игнорируя Карлайла.

После битвы Карлайл подозревает, что призыватель невидимых охотников связан либо с Консорциумом Алой Мечты, либо со Стражами Памяти. Он описывает эти фракции персонажам, если они спрашивают о них (см. «Городские фракции» ранее в этой главе).

Персонажи, столкнувшиеся с невидимым охотником в «Мистических занятиях» (описанных ранее в этой главе), могут предположить, что Амкезне, владелец этого магазина, стоит за инцидентом с Куполом Жизни.

Амкезне отрицает свою причастность и говорит правду. Если персонажи используют магическое приращение или угрожают сообщить о ней Десницам Орда, Амкезне говорит им, что научилась призывать невидимых охотников на последнем курсе в Хрустальном замке и что профессором, обучавшим ее тайному ритуалу, была Лимм Вист (см. миссию 3 этой сюжетной линии).

Возвращение в замок

Пережив засаду, персонажи могут перегруппироваться, прежде чем вернуться в Хрустальный замок. Выслушав их отчет, Проликс платит персонажам оговоренную сумму в 300 зм и глубоко извиняется за события дня.

Он выражает благодарность за их мастерство, говоря, что хотел бы, чтобы в рядах Верности Всевидению было больше таких, как они.

Присоединение к Верности

Если эта миссия будет успешной, Проликс рекомендует персонажей директору Гризу Алакритосу в качестве потенциальных новых членов. В течение недели Алакритос вручает каждому персонажу официальное приглашение вступить в ряды фракции. Членство дает следующие преимущества:

- Каждый новый участник получает значок Верности Всевидению, который можно предъявить в качестве доказательства членства. Если значок утерян, новый можно получить за 50 зм.
- Каждый новый участник получает стильную одежду Верности Всевидению. Если одежда потеряна или повреждена, замену можно купить за 10 зм.
- Каждый новый участник получает бесплатное проживание в Анк'Хареле, пока длится его членство. Жилье скромного качества (см. «Проживание» ранее в этой главе).

Персонажи не могут больше получать миссии от Верности Всевидению, если они не станут членами фракции.

Миссия Верности 3: Доверенные Проликса

Несколько месяцев назад Наблюдатель Лимм Вист из Стражей Памяти проникла в Верность Всевидению. С тех пор она продвинулась по карьерной лестнице и стала одним из лиц, ответственных за назначение миссий агентам Верности. В это время она также передавала информацию об операциях Верности Стражам Памяти и Консорциуму Алой Мечты.

Лимм ранее владела *кольцом красной ярости [ring of red fury]* (см. приложение В), которое Консорциум дал ей в награду за ее услуги. Она решила использовать кольцо как часть грандиозного плана. Недавно, когда Верность Всевидению была в состоянии повышенной готовности после нападения на Купол



Пасть Каел Морроу - единственный известный вход в Затонувший город

Жизни, Лимма подкинула кольцо Проликсу Юсафу и планирует ложно обвинить тифлинга в предательстве. Контакт с рудием в кольце оставил след на ее коже.

Получение миссии

Персонажи замечают темную фигуру, которая неуклюже следует за ними, когда они однажды ночью прогуливаются по АнкХарелу. Столкновение с фигурой показывает, что это измученный и расстроенный Проликс Юсаф, который сразу же спрашивает, могут ли они поговорить наедине.

Проликс носит невзрачную темную одежду вместо своей обычной одежды Верности Всевидению. Когда он и персонажи находятся вдали от посторонних ушей, он объясняет свое тяжелое положение:

«Я думаю, что кто-то пытается обвинить меня в нападении на Купол Жизни», — шепчет он.

«Сегодня утром вор украл мою сумку, когда я шел по улице. Я сообщил о краже, а затем пошел по своим делам.

Несколько часов назад кто-то использовал заклинание, чтобы сообщить мне, что моя сумка попала в Хрустальный замок и что я должен забрать ее немедленно. Я собирался забрать ее, когда нашел это».

Пошарив в карманах, он достает серебряное кольцо с полоской из красного металла. «Думаю, кто-то сунул его мне в карман, но клянусь, это не мое. Похоже, это один из магических предметов, найденных в Каел Морроу, но я не уверен. Вы ведь мне верите?»

Проликс серьезно и отчаянно заявляет о своей невиновности. Он опасается, что тот, кто подложил ему кольцо, также подложил что-то в его сумку, чтобы еще сильнее обвинить его. Он не собирается возвращаться в Хрустальный замок или связываться со

своим начальством, пока не узнает, кто пытается его подставить.

Если персонажи согласятся помочь, Проликс указывает им на своего друга, Хранителя Книг Хайм, который управляет библиотекой Омнивал в районе Сигил и имеет записи обо всех предметах древности, добытых в Каел Морроу. Проликс считает, что, если персонажи смогут определить, откуда взялось кольцо, они смогут понять кто стоит за этим заговором.

Охота за правдой

Когда персонажи идут в Библиотеку Омнивал, Хайм приветствует их из-за стойки регистрации. Он не является членом Верности Всевидению, но желает помочь персонажам, предоставив следующую информацию из библиотечных архивов:

Экспедиции в Каел Морроу. В записях есть только одно упоминание о кольце: в описи экспедиции двухмесячной давности, в которой работали агенты Анбара Флинтбрейкер и Идрис Лорнен и которую возглавляла профессор Лимма Вист. В журнале указано, что группа столкнулась с воровством на обратном пути на поверхность, но упоминания о том, что было украдено, в записи отсутствует.

Стражи Памяти. Документы Верности подтверждают, что Стражи Памяти — это новая фракция, основанная примерно в то время, когда начался проект по исследованию затонувших руин. В документах утверждается, что Стражи Памяти считают так называемый «Подхрам» тюрьмой, предназначенной для запечатывания и забвения.

Рундиф. Название, придуманное Консорциумом Алой Мечты для обозначения красноватого минерала, найденного в руинах Каел Морроу, вошло в академический лексикон. Его свойства еще неизвестны, но в ранних сообщениях говорится, что минерал образует красные кристаллические прожилки в

других веществах — как неорганических, так и органических — которые пребывают с ним в длительном контакте.

Персонаж, изучающий записи экспедиции и совершающий успешную проверку Интеллекта (Расследование) со Сл 10, замечает закономерность: некоторые журналы экспедиции и описи найденных предметов были отредактированы или оставлены незавершенными. Персонаж, преуспевший в этой проверке на 5 или более очков, замечает, что все эти записи были из экспедиций, возглавляемых Лимм Вист.

Если спросить мнение Хайма, он признается персонажам, что он склонен верить слухам о том, что Стражи Памяти сделали все, чтобы достичь своей цели: защитить Анк'Харел от того, что может скрываться под ним. Более того, он считает, что Консорциум Алой Мечты и Стражи Памяти работают вместе против их общего врага, Верности Всевидению.

Допрос археологов. Чтобы узнать больше о том, что они обнаружили в библиотечных записях, персонажи могут расспросить участников экспедиции в Хрустальном замке.

Анбара и Идрис (законно-нейтральные люди **прислужники [acolyte]**), два агента экспедиции, обнаружившей кольцо, смутно припоминают, что во время работы подверглись нападению, но не могут предоставить никаких подробностей. Персонаж, преуспевший в проверке Интеллекта (Магия) или Мудрости (Проницательность) со Сл 15, понимает, что это заявление о невежестве не является ложью — Анбаре и Идрису подделали воспоминания об инциденте. Восстановление их воспоминаний с помощью заклинания *снятия проклятья [remove curse]* или подобной магии заставляет их вспомнить, что профессор Вист повела группу по неправильному пути, к месту, где к ним пристал вооруженный хулиган. Они потеряли сознание в завязавшейся драке, и не могут определить, кто наложил заклинание или использовал оружие, которое вывело их из строя.

Если Лимм Вист (нейтрально-злая человек **маг [mage]**) задают вопросы, она ловко отвечает на вопросы персонажей, и ее ответы соответствуют записям экспедиции. Персонаж, преуспевший в проверке Мудрости (Проницательность) Сл 16, замечает настроенное выражение в ее глазах и резкий оттенок в ее голосе, указывающий на ее дискомфорт. Персонажи с пассивным показателем Мудрости (Восприятие) 15 или выше замечают тонкие, выступающие красные вены, окружающие основание ее правого безымянного пальца — результат воздействия на нее кольца красной ярости до того, как она подложила его Проликсу.

ШПИОН РАЗОБЛАЧЕН

Персонажи могут представить свои находки директору Гризу Алакритосу (см. «Городские фракции» ранее в этой главе) и пройти проверку Харизмы (Убеждение) со Сл 18. Сл падает до 13, если с персонажами находятся Анбара и Идрис и хотя бы у одного из них память восстановлена. При успешной проверке директор немедленно отправляет агентов для задержания Лимм.

Персонажи могут столкнуться с Лимм напрямую, зайдя в ее офис в Хрустальном замке. Лимм сначала отрицает обвинение, а затем пытается перевернуть ситуацию, обвиняя персонажей в скрытых мотивах. Когда ей становится ясно, что персонажи настойчивы, она накладывает на себя *полет [fly]* и пытается сбежать, разбивая окно за своим столом. Если ей не удастся сбежать, Лимм сражается насмерть.

Эпилог

После того, как Лимм была разоблачена как предатель, директор Алакритос дает персонажам мешочек с наградой в 50 пм. Он также вручает им сумку и просит вернуть ее Проликсу — кроме схем Купола Жизни и других компрометирующих документов, подброшенных в нее Лимм.

В благодарность Проликс позволяет персонажам оставить *кольцо красной ярости* (см. приложение В) до тех пор, пока они обещают поделиться всем, что узнают о свойствах кольца.

Миссия Верности 4: Двойной агент

Спустя семь дней после их предыдущей миссии для Верности Всевидению персонажей вызывают на встречу с директорами школ Джеймсом Крайоном и Гризом Алакритосом в офисе Крайона в Хрустальном замке. Директора школ хотят, чтобы персонажи нашли двойного агента, который подрывает деятельность Верности в руинах Каел Морроу.

Получение миссии

Когда персонажи придут на встречу с директорами школ, прочтите или перефразируйте следующее:

Когда вы входите в кабинет директора Крайона, вы видите, что там присутствуют и он, и директор Алакритос. Первый коротко приветствует вас, а второй жестом приглашает сесть в кресла.

«Кажется, вы можете добавить контрразведку к списку своих достижений», — хладнокровно говорит директор Крайон.

«Ради благого дела!» поспешно продолжает Директор Алакритос. «В Каел Морроу проблемы».

Джеймс Крайон — снисходительный элитарист, в то время как Гриз Алакритос менее резкий и более приземленный. Каждый по-своему в глубине души заботится об интересах Верности Всевидению. Они информируют персонажей о следующих подробностях, обнаруженных шпионами Верности:

- Консорциум Алой Мечты проник на раскопки Верности в Каел Морроу.
- В археологической команде есть двойной агент.
- Этот шпион предположительно могает Консорциуму найти и переправить руидий.

Директора просят, чтобы персонажи выполнили следующие задачи и отчитались в течение семи дней:

- Войдите в Каел Морроу, отправляйтесь в базовый лагерь Верности Всевидению и встретитесь с Проницательностью Акуэре, профессором археологии и руководителем текущей экспедиции.
- Исследуйте Каел Морроу и захватите или убейте шпиона Консорциума.

Алакритос дает каждому персонажу значок Верности Всевидению, если у него его еще нет, а также **зелье водного дыхания [potion of water breathing]** (на случай, если персонаж захочет путешествовать за пределы заполненных воздухом областей Каел Морроу). Значки являются доказательством принадлежности персонажей к Верности и позволяют им войти в Каел Морроу и свободно передвигаться по раскопкам. Крайон предупреждает их, что шпион, должно быть, уже получил значок.

Награда за устранение двойного агента составляет 1000 зм и постоянный доступ к Каел Морроу до тех пор, пока персонажи остаются членами Верности Всевидению.

В ПОИСКАХ ДВОЙНОГО АГЕНТА

Число рабочих в археологической экспедиции Каел Морроу в последнее время сократилось. В настоящее время там находятся только профессор Проницательность Акуэре, кенку по имени Скриббл и голиаф по имени Ксот. Ни один из них не является двойным агентом.

Если персонажи спросят профессора Акуэре о других участниках экспедиции, она упомянет, что многие археологи потеряны. Кажется, ее больше всего интересует судьба ее подруги Галеокаэрды, профессора древней литературы в Хрустальном замке. Профессор Акуэре не знает, что Галеокаэрда - шпион Консорциума.

КЛЮЧЕВЫЕ МЕСТА

Эта миссия проходит в основном в Каел Морроу. Основные места, которые должны посетить персонажи, следующие:

Пасть Каел Морроу. Это место является входом в Затонувший город (см. раздел «Пасть Каел Морроу» ранее в этой главе).

Базовый лагерь Верности (Глава 5, Зона М3). Это место является центром операций Верности в Каел Морроу. Отсюда всем управляет профессор Проницательность Акуэре.

Зал Королевской библиотеки (Глава 5, Зона М7а).

Здесь можно найти шпиона Галеокаэрду. Она пытается найти так называемый Ключ к Незердипу. Если пройдет семь дней, прежде чем персонажи доберутся до этого места, она уйдет.

Вилла на утесе (Глава 5, Зона М13). Это место, где персонажи могут найти Ключ к Незердипу, который ищет Галеокаэрда. Если прошло семь дней, а персонажи не победили Галеокаэрду, ключ пропал.

ВОЗВРАЩЕНИЕ В ЗАМОК

Если персонажи побеждают Галеокаэрду, директора дают им награду в 1000 зм, как и было обещано, а Алакритос говорит им ожидать следующей миссии через неделю. Если персонажи вернут *руидиевую секиру* [*ruidium greataxe*] (Ключ к Незердипу), они получат дополнительные 1000 зм.

МИССИЯ ВЕРНОСТИ 5: РАЗВЕДАТЬ РАЗЛОМ

Через семь дней после того, как персонажи вернутся из своей первой экспедиции в Каел Морроу, директор Крайон снова приглашает их в свой кабинет, чтобы проинформировать о новой миссии, которая проведет их через планарный разлом в Незердип.

ПОЛУЧЕНИЕ МИССИИ

Директор Крайон начинает собрание суровым заявлением: «Выживание Верности Всевидению, вероятно, зависит от успеха этой миссии». Затем он предоставляет персонажам следующие детали:

- Верность Всевидению обнаружила планарный разлом в Каел Морроу, ведущий в неизвестном направлении.
- Консорциум Алой Мечты отправил агентов в разлом, чтобы выяснить, как пройти через него, но результаты неизвестны.
- Чтобы Верность Всевидению помешала Консорциуму захватить Каел Морроу, персонажи должны войти в разлом и узнать, что находится по ту сторону.

Персонаж, преуспевший в проверке Мудрости (Проницательность) со Сл 19, понимает, что директор Крайон находится на взводе, потому что он органи-

зовал эту встречу без ведома директора Алакритоса. Перед прибытием персонажей у Алакритоса и Крайона возникли разногласия по поводу последнего пункта брифинга. Алакритос считает, что разлом нельзя беспокоить, но Крайон считает, что он содержит источник силы, который поможет уничтожить Консорциум Алой Мечты Стражей Памяти.

Директор Крайон просит, чтобы персонажи выполнили следующие задачи и доложили ему до истечения семи дней:

- Найти способ открыть разлом.
- Войдите в разлом и подтвердите, что внутри него можно найти руидий.

Если персонажи получили Ключ к Незердипу в предыдущей миссии, они уже достигли своей первой цели. В этом случае Крайон дает им эту секиру, чтобы они могли использовать ее, чтобы открыть разлом. Он также предлагает каждому персонажу *зелье водного дыхания* [*potion of water breathing*] на тот случай, если у них нет другого способа перемещаться по заполненному водой району Каел Морроу.

Награда за вход в разлом (и, следовательно, в Незердип) и сообщение о том, что находится за его пределами, составляет 1000 зм.

КЛЮЧЕВЫЕ МЕСТА

Эта миссия проходит в основном в Каел Морроу. Основные места, которые должны посетить персонажи, следующие:

Пасть Каел Морроу. Это место является главным входом в Затонувший город (см. раздел «Пасть Каел Морроу» ранее в этой главе).

Вилла на утесе (Глава 5, Зона М13). Это место, где персонажи могут найти Ключ к Незердипу (глубины пустоты).

Храм Свод-Сердца (Глава 5, Зона М9). Это сооружение — последнее место молитв Аликсиана. Если персонажи не получили Ключ к Незердипу, изменение *Амулета Трех Молитв* до его Возвышенного состояния на этом месте молитвы позволит им войти в разлом.

Разлом в Незердип (Глава 5, Зона М17). Этот планарный разлом соединяет Незердип с Материальным Планом.

ВОЗВРАЩЕНИЕ В ЗАМОК

Когда персонажи входят в Незердип, им приходится бороться с давлением воды (см. «Особенности Незердипа» в главе 6). Если у них нет достаточной защиты, им придется вернуться в Хрустальный замок и получить ее.

После завершения миссии персонажи возвращаются в замок и обнаруживают, что Крайон и Алакритос яростно спорят. Крайон поворачивается к ним с едва скрываемым ликованием и благодарит их за службу. Алакритос тоже мрачно благодарит их, а затем призывает их отдохнуть, пока они ждут следующей миссии. Теперь, когда разлом прорван, пути назад нет.

МИССИЯ ВЕРНОСТИ 6: ЗАЩИТИТЬ НЕЗЕРДИП

Последняя миссия в сюжетной ветке Верности требует, чтобы персонажи погрузились в Незердип и добыли достаточно большое количество руидия, чтобы навсегда помешать врагам Верности.

ПОЛУЧЕНИЕ МИССИИ

Через семь дней после того, как персонажи вернулись с предыдущей миссии, директора Крайон и Алакритос информируют персонажей об их новой работе:

- В последние дни Верность Всевидению усовершенствовала изготовление оружия и доспехов из рундидя. Первоначальные эксперименты установили, что такое снаряжение обеспечивает своему носителю защиту от опасностей подводной среды.
- Некоторые из этих видов оружия были выданы разведчикам Верности, которым было дано указание погрузиться в воду и исследовать разлом. Все, кроме одной, не вернулись и считаются погибшими.
- Единственная выжившая кратко поговорила с участником экспедиции, прежде чем скончалась от ран. Она сказала, что ее оружие из рундидя позволило ей пережить давление воды за пределами разлома, и она описала, как услышала голос «скорбного разума», когда путешествовала по Незердипу, прежде чем столкнуться с существом, которое ранило ее.

Директора просят персонажей выполнить следующие задачи и сообщают им о результатах до истечения четырнадцати дней:

- Войти в Незердип.
- Войдите в контакт со «скорбным разумом», который обитает внутри, и убедите его позволить Верности Всевидению добывать рундидий, не подвергаясь угрозе со стороны существ Незердипа.

Если группа соглашается взять на себя миссию, директора вооружают каждого персонажа *кинжалом из рундидя*. Наградой директоров за выполнение этой миссии является продвижение к высшим рангам Верности Всевидению и по 5000 зм каждому.

Провал

Эта миссия обречена на провал. Если персонажи говорят с Аликсианом о сборе рундидя, пока они находятся в Незердипе, Аликсиан обещает им все, что они хотят, до тех пор, пока они освобождают его из Сердца Отчаяния. У персонажей нет шансов получить награду, независимо от исхода приключения (см. главу 7).

К какой фракции должны присоединиться соперники?

Используйте выбор фракции персонажей, чтобы определить, к какой фракции присоединяется соперничающая сторона, следующим образом:

- Если персонажи присоединяются к Верности Всевидению или Библиотеке Кобальтовой Души, соперники присоединяются к Консорциуму Алой Мечты.
- Если персонажи присоединяются к Консорциуму Алой Мечты, соперники присоединяются к Верности Всевидению.

АЛЫЕ ГАМБИТЫ

В этом разделе подробно описаны миссии в сюжетной линии Консорциума, которые обобщены в прилагаемой блок-схеме.

Миссия Консорциума 1: ПРИЗРАК СРЕДИ НАС

Персонажам, которых Алойсия не представила Консорциуму Алой Мечты, может быть трудно присоединиться к фракции, учитывая ее скрытный характер. Те, кто хочет стать членом фракции без помощи Алойсии, могут потратить день на сбор информации от граждан Анк'Харела. По истечении этого времени любой персонаж, преуспевший в проверке Харизмы (Расследование) со Сл 15, узнает, что в таверне под названием «Первое затмение» собирается организация оккультистов в красных мантиях.

Если персонажи входят в Первое Затмение (см. раздел «Солнечный Базар» выше в этой главе), их встречает бармен, Сацрак Рунстрайдер, нейтрально-злой синий драконорожденный **распространитель оккультизма [occult extollant]** (см. приложение А). Если они спросят его о Консорциуме, он нальет каждому за счет заведения и велит молчать. Когда они допивают, Сацрак шипит: «Иди домой и жди письма».

ПОЛУЧЕНИЕ МИССИИ

Персонажи, выразившие заинтересованность в присоединении к Консорциуму Алой Мечты, получают неподписанное письмо в своем жилище. Оно гласит:

Соискатели, у нас есть миссия, которая проверит ваши способности. Не пытайтесь связаться с нами снова, пока не выполните ее.

Ходят слухи, что в темное время суток в святилище Дикой Матери в районе Сигил бродит призрак. Люди, которые входят или даже проходят слишком близко к храму ночью, слышат ужасные вопли и чувствуют прикосновение ледящих кровь призрачных рук.

Узнайте правду об этом духе и, если возможно, обратите его гнев себе на пользу. Любое преимущество, которое мы можем иметь в Районе Сигил, полезно.

ПОИСК ПРИЗРАКА

Найти храм несложно, так как в Районе Сигил есть только один храм Дикой Матери (область S7 на карте Улицы Района Сигил). Если персонажи исследуют эту область ночью, один из них становится целью заклинания *ледящее прикосновение*, когда одинокий вопль наполняет воздух. Если они входят в храм, они видят движение внутри.

«Призрак» — это Ши́ра, застенчивая, беспокойная 15-летняя девочка с вжденными способностями к колдовству. Опасаясь за безопасность окружающих, пока она учится контролировать свои силы, Ши́ра стала использовать святию в качестве ночного укрытия. Она имитирует поведение духа, чтобы отпугнуть других.

Ши́ра — хаотично-добрая человек **обыватель [commoner]** со следующим дополнительным вариантом действия:

Использование заклинаний. Ши́ра произносит одно из следующих заклинаний, не требующих материальных компонентов и используя Харизму в качестве заклинательной характеристики (Сл спасрота от заклинания 10, +2 к попаданию атаками заклинаниями):

Неограниченно: *ледящее прикосновение [chill touch]*

1/день: *слепота/глухота [blindness/deafness], луч болезни [ray of sickness]*

АЛЫЕ ГАМБИТЫ (СЮЖЕТНАЯ ЛИНИЯ КОНСОРЦИУМА)

Миссия 1: ПРИЗРАК СРЕДИ НАС

Персонажи должны посетить Святилище Дикой Матери ночью, чтобы найти доказательства присутствия призрака, а затем попытаться подружиться с ним.

Миссия 2: КОГДА УДАЧА ИССЯКАЕТ

Персонажи должны взять на себя работу по охране казино Бег Удачи от небольшой банды потенциальных воров.

Миссия 3: СЛОН В КОМНАТЕ

Персонажи должны украсть статуэтку чудесной силы у Верности Всевидению и доставить ее Арадрин Сова.

Миссия 4: КЛЮЧ К НЕЗЕРДИП

Персонажи должны встретиться с шпионом в Каел Морроу и помочь найти потерянный ключ, который позволяет пройти через разлом в Незердип.

Миссия 5: УБИТЬ АБОЛЕТА

Персонажи должны вернуться в Каел Морроу и убить аболета, обитающего в затонувшем городе, — аболета, считающего себя героем легенды.

Миссия 6: РУИДИЕВАЯ МОНОПОЛИЯ

Персонажи должны войти в Незердип, найти источник рудия и помочь Консорциуму получить монополию на это вещество.

Шира использует свои заклинания, чтобы отогнать злоумышленников. Персонаж может действием заставить ее сдаться, сделав это при успешной проверке Харизмы (Запугивание или Убеждение) со Сл 14, после чего Шира расплатится и прекратит свои атаки. Только тогда ее можно убедить попытаться найти в городе другое место для сна. Она неохотно согласится на приемных родителей, если персонажи предложат ей помочь с этим.

Дом для Ширы

Если персонажи захотят найти безопасный дом для Ширы и привести ее в Первое Затмение для этой цели, бармен Сацрак покажет ей мягкую сторону своей персоны и предложит ей маленькую отдельную комнату в таверне, а также бесплатную комнату и питание, если она готова выполнять простую работу по дому и «не создавать проблем». Сацрак внутренне счастлив быть добрым, любящим отцом для Ширы.

Миссия Консорциума 2: Когда удача иссякает

Как небольшая организация с дорогостоящими потребностями, Консорциум Алой Мечты постоянно нуждается в средствах, что побуждает лидеров фракции предоставлять услуги своих агентов и партнеров клиентам, которые хотят защиты.

До Адимы Шемсильвер, владельца казино Бег Удачи, дошли слухи о том, что группа воров планирует ограбить денежное хранилище казино. Чтобы избежать вовлечения Десниц Орда, Адима обратился за защитой к Консорциуму, а Консорциум обращается к персонажам.

Получение миссии

Персонажи получают послание в срочном порядке, вызывающее их в Первое Затмение, где Сацрак заказывает им кружку эля за счет заведения и подсовывает записку под одним из напитков, которая гласит: «Она ждет тебя в задней комнате». Если у Сацрака требует больше информации, он не дает ответа.

В скрытой кладовой Консорциума в задней части таверны персонажи находят Алойсию Телфан. Если Алойсия умерла ранее в приключении, замените ее другим **окультистом послушником [occult initiate]** (см. приложение А) и соответствующим образом измените следующий текст:

«Ну, у тебя получилось», — говорит Алойсия. Она встает со стула и протягивает кожаный мешочек позвякивающих монет. «Надеюсь, вас не разочарует работа наемниками. Это не так увлекательно, как другие работы, но хорошо оплачивается».

Алойсия объясняет, что Адима Шемсильвер, владелец Бег Удачи, нанял Консорциум для защиты казино от ограбления, которое, по слухам, должно произойти сегодня ночью.

Если персонажи примут задание, Алойсия платит им сейчас 250 зм и говорит, что Удача заплатит им еще 750 зм за успешную поимку воров, 500 зм из которых должны быть переданы Консорциуму. Она велит им прибыть в Бег Удачи за час до захода солнца, и дальше их проинформирует капитан службы безопасности казино.

В казино

Когда персонажи добираются до Бега Удачи, капитан службы безопасности Недоси Анай, нейтральная полуорк **ветеран [veteran]**, резко информирует их. Она передает следующую информацию:

- В отчетах разведки Недоси говорится, что по крайней мере трое воров будут работать вместе, чтобы осуществить эту операцию, которая начинается на закате.
- Недоси предполагает, что воры нацелятся на хранилище на третьем этаже, где каждый день хранится большая часть доходов заведения.
- Хранилище запечатано волшебным замком. Узкие желоба, каждый диаметром 6 дюймов, проходят изнутри хранилища к дозаторам на нижних этажах. Только сотрудники казино могут получить доступ к этим устройствам для выдачи выигранных посетителям казино.

Недоси хочет, чтобы два персонажа расположились прямо у хранилища, а остальные вместе с ней патрулируют первый этаж казино. Если персонажи не имеют возможности общаться друг с другом на расстоянии, она дает каждому из них полностью заряженную **серьгу сообщения [earring of message]** (см. приложение В) для использования этой ночью перед тем, как отправить их на свои посты. Она требует, чтобы персонажи применяли силу только в случае необходимости и только силу несмертельного действия.

Этажи казино. Ночью в казино многолюдно, так как люди приходят после окончания рабочего дня, чтобы попробовать свои силы в одной из игр казино. Каждый этаж казино патрулируют четыре **стражника [guard]**; кроме того, на первом этаже работают десять **обывателей [commoner]**. Пара изящно обитых винтовых лестниц в задней части здания соединяет три этажа. Каждая лестница волшебная и функционирует как эскалатор: у одной есть ступеньки, по которым посетители поднимаются вверх, а у другой есть лестницы, ведущие вниз.

Двери хранилища. Выкованное из блестящей стали, цилиндрическое монетное хранилище казино находится в центре третьего этажа — на виду со всех сторон, так что никто не может приблизиться к хранилищу незамеченным.

Хранилище имеет диаметр 10 футов и возвышается на 20 футов до вершины куполообразного потолка казино. Кажется, что в нем нет двери, но персонаж, который исследует хранилище и преуспевает в успешной проверке Интеллекта (Расследование) со Сл 20, находит тонкую замочную скважину возле его основания. Замок хранилища может быть открыт с помощью мастер-ключа, которым обладают только Недоси и Адима, персонажем, который сделает успешную проверку Ловкости со Сл 21, используя воровские инструменты, или с помощью магии. У Недоси есть копия мастер-ключа при себе.

Ловушка хранилища. Если хранилище открывается любым способом, кроме мастер-ключа, срабатывает магическая ловушка хранилища. Каждое существо в пределах 5 футов от хранилища должно совершить спасбросок Мудрости со Сл 16. При провале спасброска существо получает 36 (8к8) урона психической энергией и оглушается на 1 минуту. При успешном спасброске существо получает половину урона и не оглушается.

Ловушку нельзя обезвредить, но успешное применение **рассеивания магии [dispel magic]** (Сл 15) к замку до того, как будет предпринята попытка открыть, подавляет ловушку на 1 минуту, позволяя манипулировать замком без негативных последствий.

Ограбление казино

Когда солнце опускается за горизонт, воры приводят в действие свой план. В операции участвуют три человека:

- Эна (нейтральный человек **берсерк [berserker]**)



маскируется под посетителя казино.

- Дасквуд (хаотично-нейтральный, полуэльф **шпион [spy]**), как и Эна, маскируется под покровителя казино и носит *шапку маскировки [hat of disguise]*.
- Корис (законно-нейтральная, тифлинг **наемная убийца [assassin]**), лидер команды, работает за одним из карточных столов в казино — на этой работе она работает уже около месяца. Она носит с собой *зелье газообразной формы [potion of gaseous form]*, крошечный пакетик с *порошком исчезновения [dust of disappearance]* и *сумку хранения [bag of holding]*.

Если с кем-то из воров конфликтуют до того, как они успевают совершить ограбление, они пытаются сбежать из казино и оторваться от любых преследователей, убегая по улицам. Проведите такую погоню, используя правила погони и таблицу «Осложнения городской погони» в «Руководстве Мастера».

Запланированное ограбление состоит из четырех этапов:

Этап 1: Подготовка. Эна, Дасквуд и Корис начинают на первом этаже казино. Персонаж, который просматривает толпу и преуспевает в проверке Мудрости (Проницательность) со Сл 11, замечает незаинтересованность Эны игре в кости, в которой она участвует. Вскоре после этого Дасквуд начинает болтать с одним из охранников возле Недоси, и персонаж, преуспевший в проверке Мудрости (Проницательность) со Сл 15, замечает полуэльфа, наблюдающего за кем-то через плечо охранника.

Этап 2: Инфильтрация. Дежурные по этажам персонажи, которые знают воровской жаргон или имеют пассивный показатель Мудрости (Восприятие) 15 или выше, замечают, что трое воров быстро подаю друг другу сигналы руками. Корис резко выходит из игры, которую она вела, и направляется к рабочей зоне; персонаж, преуспевший в проверке

Ловкости (Скрытность) со Сл 13, может следовать за ней, не будучи замеченным. Если ее задерживают, Корис объясняет, что она идет за выигрышем для одного из игроков за ее столом, но персонаж, преуспевший в проверке Мудрости (Проницательность) со Сл 13, видит ложь насквозь. Если ей не помешают сделать это, Корис выпивает *зелье газообразной формы* и входит в один из желобов для монет, соединяющихся с хранилищем.

Этап 3: Монета с двумя решками. Когда Корис входит в желоб для монет, Эна встает со своего места и начинает ругаться с охранником, с которым болтает Дасквуд. Пока Недоси пытается прекратить спор, Дасквуд достает из ее кармана мастер-ключ от казино, действие, которое дежурный по этажу персонаж может заметить при успешной проверке Мудрости (Восприятие) со Сл 14. Затем Дасквуд поднимается по винтовой лестнице и использует свою шапку маскировки, чтобы принять облик Недоси, прежде чем попасть на третий этаж. Персонаж, преуспевший в проверке Интеллекта (Расследование) со Сл 13, видит насквозь уловку Дасквуда, когда вор приближается к хранилищу.

Этап 4. Побег. Внутри хранилища Корис выходит из газообразной формы, бросает 10 000 зм в свою *сумку хранения*, а затем использует *порошок исчезновения*, чтобы стать невидимой. Дасквуд, замаскированный под Недоси, открывает хранилище снаружи, делает вид, что осматривает внутреннюю часть, когда невидимая Корис убегает, и снова закрывает его. Персонажи, стоящие на страже снаружи хранилища, слышат, как Корис проскальзывает мимо них при успешной проверке Мудрости (Восприятие) со Сл 24. Дасквуд и Корис покидают третий этаж, в то время как Эна теряет сознание на руках охранника внизу, чтобы немного отвлечь всех. Затем Эна выходит на улицу, чтобы «подышать воздухом». Если двух других

воров не остановить, пара воссоединяется с Эной возле казино, и все трое убегают в ночь со своей добычей.

Пособничество и подстрекательство. Если с кем-то из воров говорят наедине, они предлагают персонажам часть украденных денег в размере 800 зм, если они позволят вора совершить ограбление. Персонаж, совершивший успешную проверку Мудрости (Проницательность) Сл 11 с участием любого из трех воров, понимает, что серьезно относится к этому предложению.

Если персонажи помогают вора, и их не поймают, Корис отдает им свою долю и благодарит их, обещая вернуть услугу в будущем. После ограбления, чтобы найти Корис в Анк'Хареле, требуется 8 часов поисков и успешная проверка Интеллекта (Расследование) со Сл 18, поскольку она ведет себя скрытно. Неудачную проверку можно повторить, но только после повторного поиска.

Возвращение в Первое Затмение

Работа персонажей в качестве наемников заканчивается с восходом солнца, после чего ожидается, что они вернуться в «Первое затмение». Их миссия имеет один из двух результатов, каждый из которых описан ниже.

Воры пойманы. Если персонажи задержали воров, Недоси благодарит их и платит им оговоренные 750 зм, прежде чем они покинут казино. Она объявляет, что несмотря на то, что казино не хочет взаимодействовать с Десницами Орда, воры будут переданы Десницам, чтобы правосудие свершилось. Персонажи могут оставить себе любые магические предметы, конфискованные у воров.

Алойсия ждет в Первом Затмении, чтобы собрать 500 зм, причитающиеся Консорциуму. Она говорит, что надеется увидеть продвижение персонажей в рядах Консорциума.

Воры сбежали. Если персонажи не смогли остановить воров или отпустили их, Недоси расстраивается из-за их неудачи, но все равно платит им 375 зм (половина оговоренной суммы) за их усилия.

Когда персонажи возвращаются в «Первое затмение» и рассказывают Алойсии о том, что произошло, она выражает разочарование, но говорит, что Консорциум не заметит их неудачи, если они захотят предоставить ожидаемые 500 зм.

Присоединение к Консорциуму

Если персонажи завершат миссию и отдадут ожидаемые 500 зм, им будет предложено членство в Консорциуме. Членство дает следующие преимущества:

- Каждый новый участник получает красную мантию, подобную той, что носят другие члены Консорциума. Если мантия потеряна или повреждена, ее можно купить в Первом Затмении за 1 зм.
- Каждый новый участник получает бесплатное проживание в Анк'Хареле, пока длится его членство. Жилье убогого качества (см. «Проживание» ранее в этой главе).
- Каждый новый участник получает 10-процентную скидку на покупки в магическом магазине Мистические Занятия (см. «Мистические Занятия» ранее в этой главе). Скидка действует через тридцать дней.

Персонажи не могут больше получать миссии от Консорциума, если они не станут членами фракции.

Миссия Консорциума 3: Слон в комнате

Верность Всевидению недавно завладела магическим предметом из руидия, найденным в Каел Морроу. Лидеры Консорциума хотят, чтобы персонажи проникли в Хрустальный замок и получили для них предмет.

Получение миссии

Персонажи вызываются в Первое Затмение, где Сацрак тихо сообщает им, что один из мастеров Консорциума хочет поговорить с ними, хотя и не знает почему. Следуя указаниям Сацрака, персонажи входят в секретную кладовую таверны и обнаруживают Мастера Арадрина Сова, законно-нейтральную, голиафа **окультурного златоуста [occult silvertongue]** (см. приложение А), ожидающую их. Для получения дополнительной информации о голиафах см. врезку «Голиафы Эксандрии» ранее в этой главе.

Арадрин выражает признательность за решение персонажей вступить в их ряды, прежде чем спросить, готовы ли они теперь узнать правду об исследованиях Консорциума в Анк'Хареле:

МАСТЕР АРАДРИН СОВА



«Узрите», — говорит Арадрин, закатывая рукав своей мантии, чтобы обнажить паутину пульсирующих красных вен, протянувшуюся по ее предплечью. Она достает кинжал из складок своей одежды. Его серебряный клинок покрыт органическими наростами того же цвета, что и наросты на ее руке. «Это, — говорит она, указывая на полоску металла, — руидий. Подарок Руйдуса, Луны Дурного Предзнаменования, извлеченный из руин под городом. Некоторые отшатываются от его силы, но мы принимаем ее».

Арадрин объясняет, что Консорциум впервые узнал об этом странном минерале благодаря усилиям шпиона, имевшего доступ к Каел Морроу. Консорциум послал других агентов, чтобы проникнуть на место раскопок и украсть образцы минерала, но контроль Верности Всевидению над Каел Морроу делает эту задачу чрезвычайно сложной, побуждая к дальнейшим актам шпионажа в АнкХареле.

Арадрин хочет, чтобы персонажи вернули **статуэтку чудесной силы (мраморный слон) [figurine of wondrous power (marble elephant)]**, на которого воздействовал руидий. Она считает, что статуэтка хранится в Хрустальном замке. Она просит персонажей связаться с привратником Хрустального замка, Джором Раашидом, для получения информации.

Места в этой миссии привязаны к карте Улицы района Сигил ранее в этой главе.

ПРИВРАТНИК НА ГРИЛЕ

Персонажи находят привратника Джора Раашида (см. «Хрустальный замок» ранее в этой главе), стоящего рядом с двойной дверью, ведущей в вестюль Хрустального замка (область S1). Чтобы вытянуть информацию из полурослика, персонаж должен либо обмануть, запугать, либо иным образом убедить его, преуспев в проверке Харизмы (Обман, Запугивание или Убеждение) со Сл 16. Если группа успешно завершила миссию Верности Всевидению и, таким образом, была замечена Джором ранее, эта проверка делается с преимуществом.

Джор знает, что фигурка слона была перенесена из Хрустального замка в хранилище внутри Зала реликвий Изумрудного ибиса (область S4 на карте Улицы района Сигил, представленной ранее в этой главе). Если персонажи не могут получить эту информацию другими способами, персонаж может извлечь ее из его разума с помощью заклинания *обнаружения мыслей [detect thoughts]* или подобной магии.

УБИЙЦЫ СВЫШЕ

Пока персонажи идут к складу, где хранится статуэтка слона, за ними с крыши наблюдают два законно-злых человека **наемных убийцы [assassin]**, нанятых Стражами Памяти, чтобы забрать статуэтку со склада и вернуть ее в штаб-квартиру фракции. Увидев, как персонажи взаимодействуют с Джором Раашидом, убийцы следуют за ними на склад. Когда персонажи прибывают, убийцы атакуют. Персонажи с пассивной Мудростью (Восприятие) 19 или выше замечают убийц до того, как они нападут, и их не застали врасплох в течение первого раунда боя.

Длинные руки закона. На счет инициативы 20 третьего раунда боя прибывают пять **рыцарей [knight]** Десниц Орда, чтобы задержать всех участников драки. Убийцы пытаются бежать, чтобы не подвергнуться аресту и заключению. Двое рыцарей преследуют убийц, в то время как оставшиеся рыцари пытаются взять персонажей под стражу. Если персонажи не сопротивляются, их держат ночь

в тюрьме округа Сигил, а на следующее утро отпускают и штрафуют на 50 эм каждого за нарушение общественного порядка. Эта задержка позволяет Верности Всевидению сохранить *статуэтку чудесной силы* в безопасности, и миссия заканчивается провалом (см. «Миссия провалена» ниже).

ЗАЛ РЕЛИКВИЙ ИЗУМРУДНОГО ИБИСА

Днем это хранилище открыто для публики. Студенты Хрустального замка переставляют и изучают предметы, которые выставлены под стеклянными куполами в этом уютно обставленном исследовательском зале.

Вход дневное время. Залом управляет Хранительница реликвий Карима, нейтрально-добрая **научный агент [scholarly agent]** (см. приложение А) с растрепанными темными кудрями и круглыми очками. Если персонажи убеждают ее, что они являются членами Верности Всевидению, при успешной проверке Харизмы (Обман) со Сл 18, она рассказывает, что статуэтка была помещена в нижнее хранилище (см. «Подвальное хранилище» ниже). При неудачной проверке Карима начинает подозревать намерения персонажей; она сообщает им информацию, но затем убегает, чтобы предупредить начальство.

Вход в ночное время. Входная дверь запирается на ночь. Персонаж, успешно прошедший проверку Ловкости со Сл 21, используя воровские инструменты, может открыть дверь. Его также может взломать персонаж, преуспевший в проверке Силы (Атлетика) со Сл 15. На любого, кто ворвется в зал таким образом, нападут шесть оживших статуй, напоминающих ибисов. Статуи из зеленого стекла патрулируют общественные места в нерабочее время. Один персонаж может избежать внимания статуй при успешной проверке Ловкости (Скрытность) со Сл 15; если присутствуют два или более персонажа, вместо этого попросите их выполнить групповую проверку.

Каждая оживленная стеклянная статуя использует блок характеристик **гигантского грифа [giant vulture]** со следующими изменениями:

- Каждая статуя — Конструкт, обладающий темным зрением в радиусе 60 футов.
- Каждая статуя имеет иммунитет к состояниям очарования, истощения, испуга, паралича, окаменения и отравления.

Обыск комнаты показывает, что статуэтки нет в публичном месте. Но персонажи обнаруживают лестницу в юго-восточном углу здания, ведущую в подвал (см. «Подвальное хранилище» ниже), который не охраняют ожившие статуи.

ПОДВАЛЬНОЕ ХРАНИЛИЩЕ

В подвале зала находится скрытое хранилище. Персонаж, который обыскивает подвал и преуспевает в проверке Мудрости (Восприятие) со Сл 15, замечает слабые очертания круглой каменной двери в стене рядом с привинченным к полу книжным шкафом.

Персонаж, осматривающий книжный шкаф и преуспевающий в проверке Интеллекта (Расследование) со Сл 13, замечает четыре крошечных символа, выправированных на его дереве. Персонаж, успешно прошедший проверку Интеллекта (Магия) со Сл 10, распознает в них символы ограждения, воплощения, прорицания и преобразования. Когда персонаж произносит заклинание одной из этих школ магии, находясь в пределах 10 футов от книжного шкафа, книжный шкаф поглощает заклинание (которое расходуется без эффекта), и соответствующая руна начинается светиться. Если заклинание каждой из четырех школ поглощается книжным шкафом, дверь хранилища распахивается. Магия не может иначе

открыть дверь.

Персонаж может действием попытаться взломать дверь хранилища, сделав это при успешной проверке Силы (Атлетика) со Сл 21. Однако принудительное открытие хранилища производит громкий, сотрясающий взрыв энергии, который заполняет 15-футовый куб непосредственно за пределами хранилища. Эту ловушку нельзя обезвредить. Любое существо в кубе должно совершить спасбросок Телосложения со Сл 18, получив 33 (бк10) урона звуком при провале или половину этого урона при успехе.

Сокровище. Небольшой лестничный пролет спускается в главную камеру хранилища. Квадратные ниши расположены вдоль стен, а внутри одной из них находится *статуэтка чудесной силы*.

Большинство других ниш пусты, но при тщательном обыске хранилища можно найти набор *чудесных красок нолзура [Nolzur's marvelous pigments]* и волшебную *палочку чудес [wand of wonder]*.

ПОСПЕШНЫЙ ПОБЕГ

Если персонажи вызвали подозрения Каримы или активировали ловушку в подвальном хранилище, их перехватывает на выходе из зала директор Джеймс Крайон, законно-нейтральный, эльф **ученый-гений [scholarly mastermind]** и два законно-нейтральных **ученых-археолога [scholarly excavator]**, служащие телохранителями (см. приложение А). Директор Крайон готов говорить, пока персонажи кажутся готовыми отказаться от статуэтки, но, если какой-либо персонаж попытается сбежать с ней, директор Крайон и его телохранители нападут.

Три члена Верности пытаются вывести персонажей из строя и вернуть все предметы, которые были взяты из хранилища. Если хиты директора Крайона опускаются ниже 25, он ругается и призывает к отступлению, позволяя персонажам уйти.

ВОЗВРАЩЕНИЕ СО СЛОНОМ

Мастер Арадрин в восторге, если персонажи доставят ей статуэтку слона, и она позволит им оставить любую добычу, полученную в ходе миссии. Кроме того, она организует доставку одного *руидиевого оружия* или комплекта *руидиевых доспехов* по их выбору (см. приложение В) в течение 1к6 дней.

ОСТАВИТЬ СТАТУЭТКУ СЕБЕ

Персонажи могут оставить себе статуэтку слона, но лучше не использовать ее, поскольку слон, которого она создает, использует блок характеристик **руидиевого слона [ruidium elephant]** (см. ранее в этой главе) и не может контролироваться.

Если персонажи убьют или искупят Апотеона (см. главу 7), статуэтка избавится от руидиевой порчи и будет функционировать как обычная *статуэтка чудесной силы (мраморный слон)*.

МИССИЯ ПРОВАЛЕНА

Если персонажи возвращаются к Арадрин без статуэтки, голиаф хладнокровно взирает на них и рычит: «Я очень мало сочувствую неудачникам. Убирайтесь с моих глаз». Персонажи, умоляющие Арадрин о прощении, только еще больше злят ее. Если они отказываются уходить, она вызывает шестерых **окультистов послушников [occult initiate]** (см. приложение А), чтобы выгнать их.

После недели молчания персонажи получают письмо от Алойсии Телфан. Если Алойсия умерла ранее в приключении, письмо отправляется другим агентом Консорциума (соответственно измените следующий текст):

Товарищи посвященные, Мастер Арадрин решила не обращать внимания на вашу неудачу. Ваша связь с Апотеоном слишком сильна, чтобы один неверный шаг лишил вас возможности продолжать службу. Она требует вашего присутствия для важного задания, которое потребует максимальной скрытности. Еще одна неудача неприемлема.

— Алойсия Телфан

МИССИЯ КОНСОРЦИУМА 4: КЛЮЧ К НЕЗЕРДИПУ

Через семь дней после окончания их последней миссии персонажей приглашают на встречу с Арадрин в ее доме — скромной квартирке с закрытыми ставнями окнами в Направляющем районе Анк'Харела. Прочитайте или перефразируйте следующее, когда они придут:

Панель на двери в квартиру Арадрин скользит в сторону. Ее глаза смотрят на вас на мгновение; затем панель закрывается и дверь открывается. Интерьер тускло освещен, а стены покрыты астрономическими картами и малиновыми драпировками.

Арадрин одета не в свою обычную красную мантию, а в простую тунику без рукавов. Алые наросты и кристаллические шипы на ее руках видны как на ладони, когда она возвращается к своему стулу.

Мастер Арадрин, надеясь завоевать доверие персонажей, выглядя уязвимой, предоставляет персонажам следующую информацию:

- Агент Консорциума по имени Галеокаэрда проникла на место археологических раскопок в Каел Морроу, представившись членом Верности Всевидению и подружившись с некоторыми археологами Верности.
- Галеокаэрда сообщает, что в Каел Морроу открыт разлом, но никто не может войти в него без соответствующего ключа. Прорицатели, нанятые Консорциумом, утверждают, что предмет, известный как Ключ к Незердипу, секира, инкрустированная руидием, лежит где-то в Каел Морроу.
- Арадрин опасается, что Верность может с подозрением относиться к Галеокаэрде, и не хочет рисковать потерей ключа.

Арадрин просит, чтобы персонажи выполнили следующие задания и отчитались в течение трех дней:

- Войдите в Каел Морроу и по возможности избегайте контакта с персоналом Верности Всевидению.
- Встретьтесь с Галеокаэрдой, которая говорит, что будет ждать в Королевской библиотеке Каел Морроу (область М7а в главе 5).
- Обезопасьте Ключ к Незердипу. (В настоящее время Арадрин не знает, что в качестве ключа можно использовать любое *руидиевое оружие*.)

Арадрин дает каждому персонажу украденный значок Верности Всевидению. Эти значки позволяют персонажам изображать из себя агентов Верности, входить в Каел Морроу и свободно перемещаться по раскопкам.

Она обещает персонажам награду в 1000 зм за возвращение Ключа к Незердипу.

КЛЮЧЕВЫЕ МЕСТА

Эта миссия проходит в основном в Каел Морроу. Основные места, которые должны посетить персонажи, следующие:

Пасть Каел Морроу. Это место является главным

входом в Затонувший город (см. раздел «Пасть Каел Морроу» ранее в этой главе).

Зал Королевской библиотеки (Глава 5, Зона М7а).

Галеокаэрда здесь, ищет Ключ от Незердипа. Если пройдет три дня, прежде чем персонажи доберутся до этой области, Галеокаэрда будет найдена и убита соперниками персонажей, состоящими в союзе с Верностью Всевидению.

Вилла на утесе (Глава 5, Зона М13).

В этом месте находится Ключ к Незердипу: *руидиевая секира*. Если пройдет три дня, прежде чем персонажи доберутся до этого места, ключ уже был найден соперниками персонажей.

Если соперники получают Ключ к Незердипу, они приносят его в базовый лагерь Верности Всевидению в Каел Морроу (область М3 в главе 5). Соперникам поручено охранять ключ, но они скорее сдадутся, чем будут убиты за него.

УСПЕХ

Если персонажи возвращаются к Арадрина с Ключом к Незердипу, она берет его у них из рук для дальнейшего изучения и дает им награду.

МИССИЯ КОНСОРЦИУМА 5: УБИТЬ АБОЛЕТА

Через семь дней после того, как персонажи успешно завершат миссию 4, Арадрина приглашает их к себе домой, чтобы рассказать о новой миссии. Она передает следующую информацию:

- Каел Морроу содержит разлом, ведущий в Незердип, источник всего руидия.
- Разлом охраняет аболе, который считает, что он Апотеон, герой легенд.

Арадрина просит персонажей войти в Каел Морроу и убить аболета, тем самым облегчив Консорциуму добычу руидия из Незердипа. Их награда за выполнение миссии составляет 1000 зм.

КЛЮЧЕВЫЕ МЕСТА

Эта миссия проходит в основном в Каел Морроу. Ключевые локации в этой миссии включают следующее:

Пасть Каел Морроу. Это место является главным входом в Затонувший город (см. раздел «Пасть Каел Морроу» ранее в этой главе).

Лес водорослей (Глава 5, Зона М11). Здесь находится логово аболета Аликсиана, хотя персонажи могут столкнуться с ним и в другом месте.

МИССИЯ КОНСОРЦИУМА 6: МОНОПОЛИЯ НА РУИДИУМ

Последняя миссия в этой сюжетной линии требует, чтобы персонажи проникли в Незердип и убедились, что Консорциум является единственной фракцией в Анк'Хареле, имеющей доступ к руидиуму.

Через семь дней после успешного выполнения пятой миссии Арадрина информирует персонажей об их следующем задании:

- Чтобы открыть проход из Каел Морроу в Незердип, нужно *оружие из руидия* (см. приложение В). Консорциум определил, что любое такое оружие действует как Ключ к Незердипу.
- Верность Всевидению отправили агентов в разлом. Их мотивы неизвестны.

Арадрина просит персонажей выполнить следующие задания и сообщить о них до истечения четырнадцати дней:

- Войдите в Незердип. Если у персонажей нет хотя бы одного *оружия из руидия*, которое могло бы служить Ключом к Незердипу, Арадрина дает им *руидиевую секиру*, которую они нашли в миссии 4, при условии, что миссия была успешной. (В своем Возвышенном состоянии *Амулет Трех Молитв* также позволяет проходить через разлом.)
- Найдите источник руидия. Если этот источник — существо, сделайте его союзником или захватите.

Наградой за выполнение этой миссии является повышение до звания мастера в Консорциуме Алой Мечты, которое сопровождается зарплатой в 1000 зм в месяц.

ПРОВАЛ

В конечном счете, эта миссия обречена на провал. Персонажи не могут дать Арадрина то, что она хочет. Если Апотеон убит или прощен, весь руидий перестает существовать; более того, персонажи не могут надеяться на союз с Апотеоном, пока он не будет освобожден, а освобождение его, когда он находится в искаженном состоянии, делает союз с ним невозможным.

ЗНАНИЕ — СИЛА

(СЮЖЕТНАЯ ЛИНИЯ КОБАЛЬТОВОЙ ДУШИ)

Миссия 1: Культист Зехира

Персонажи должны проследить за подозрительным ученым и выяснить его намерения в отношении Анк'Харела и Библиотеки Кобальтовой Души.

Миссия 2: Непропеченный план

Персонажи должны расследовать деятельность местного пекаря, который может продавать опасные магические предметы худшим элементам Анк'Харела.

Миссия 3: Слоновий рев

Персонажи должны сразиться с волшебными слонами, а затем добраться до штаб-квартиры Консорциума Алой Мечты.

Миссия 4: Альянс Верности

Персонажи должны встретиться с профессором Верности Всевидению в Каел Морроу, заслужить его доверие и найти потерянный ключ.

Миссия 5: Враг наших врагов

Персонажи должны вернуться в Каел Морроу и разобраться с аболетом, обитающим в затонувшем городе, возможно, подружившись с ним.

Миссия 6: Уничтожить Незердип

Персонажи должны уничтожить Незердип. Только так они смогут уберечь рундидей от рук соперничающих фракций.

ЗНАНИЕ — СИЛА

В этом разделе подробно описаны миссии в сюжетной линии Библиотеки Кобальтовой Души, которые кратко описаны в прилагаемой блок-схеме.

Миссия Кобальтовой души 1: Культист Зехира

Эта вводная миссия используется архивариусами Кобальтовой Души для оценки способностей персонажей и их потенциальной ценности для организации.

Получение миссии

Если персонажи прибыли в Анк'Харел с Вопрос, тифлингом ученым, которую они встретили в Баззозане в главе 3, она приветствует их в их жилище на следующее утро после их прибытия. Вопрос стучится в дверь персонажей и бодро заявляет, что ее начальник, Иво Заларре (хаотично-добрый, полуорк **монах оперативник [monastic operative]**; см. приложение А), хочет поговорить с ними. Если персонажи соглашаются на встречу, Вопрос ведет их в Храм Наставницы, штаб-квартиру Кобальтовой Души в Анк'Хареле (см. «Храм Наставницы» ранее в этой главе).

Если персонажи не приглашены присоединиться к Кобальтовой душе посредством Вопрос, они могут подать заявку на вступление, поговорив с Иво Заларре в Храме Наставника.

Прочитайте или перефразируйте следующее, когда персонажи встретятся с Иво Заларре:

Иво Заларре стоит на краю балкона и указывает вниз на бледного волшебника в академической мантии. Волшебник, у которого множество пирсинга, кажется, занимается своими делами, читая книгу. Рядом с ним стоит посох, увенчанный резьбой в виде змеиной головы.

Иво шепчет: «Наши следователи сообщают, что этот человек, вероятно, является культистом Зехира Скрытого Змея, одного из Богов-Предателей. Вам приказано проследовать за ним до его дома и, не вызывая сцен, выяснить, зачем он здесь. Если возникнут проблемы, задержите его и передайте Десницам Орда. Доложите мне, когда закончите».

Подозреваемый — хаотично-злой полуэльф по имени Лаурин Офидас. Он использует блок характеристик **фанатика культа [cult fanatic]** со следующими изменениями:

- У него иммунитет к урону ядом и состоянию отравления.
- Он владеет *посохом гадюки [staff of the adder]* и настроен на него, как если бы он был жрецом.

Мотивы Офидаса

Лаурин Офидас - опальный член Ассамблеи Церберус, организации заклинателей в Двендалийской империи в Дикогорье. Он сбежал из этой организации после того, как украл посох гадюки у начальника. Убеденный, что убийцы Ассамблеи преследуют его, Офидас пытается найти в городе других культистов Зехира, которые защитят его. Его поиски идут не очень хорошо.

Следуя за Офидасом

Вскоре после того, как персонажи получили свои приказы, Офидас покидает Храм Наставницы в скверном настроении и окликает повозку, чтобы поехать обратно в его жилище в Алькове Свитка, величественном многоквартирном доме в районе Сигил (см. карту района Сигил). Персонажи могут следовать за ним в собственной повозке по цене 2 см за всадника.

ПРОТИВОСТОЯНИЕ

Персонажи, столкнувшиеся с Офидасом, могут заставить его раскрыть информацию, которую они ищут, одним из следующих способов:

- Персонаж может действием попытаться заставить Офидаса раскрыть свои мотивы, сделав это при успешной проверке Харизмы (Запутывание) со Сл 16.
- Если хиты Офидаса уменьшаются до половины или меньше, он сдастся и отвечает на любые вопросы, заданные ему персонажами.

Если персонажи нападают на Офидаса на улице, он зовет Десниц Орда. Пять **рыцарей [knight]** Десниц Орда прибывают через 3 раунда. Если персонажи все еще находятся поблизости, когда прибывают Десницы, охрана пытается их арестовать и задержать на ночь. Если они не сопротивляются, персонажи заключаются в тюрьму района Сигил, затем освобождаются на следующее утро и получают штраф в размере 50 зм каждый за нарушение общественного порядка. Пока персонажи находятся в тюрьме, Офидас (которого допрашивают Десницы Орда, но не арестовывают) собирает свои вещи и исчезает. У персонажей нет шансов найти его снова.

Успех. Если персонажи сообщат Иво правду о мотивах Офидаса, Иво уверяет персонажей, что они будут призваны снова через несколько дней, и дает им один камень из пары *каменей послания [sending stone]* для будущего общения.

Провал. Если персонажи не узнают мотивы Офидаса до того, как он исчезнет, Иво говорит, что они должны пройти свой путь в качестве библиотекарей, прежде чем он даст им еще одну миссию. Хотя этот путь может в конечном итоге привести к полноценному членству, персонажи знают, что они не могут ждать так долго, чтобы раскрыть тайны Апотеона, поэтому им нужно найти другую фракцию, чтобы присоединиться к ней.

МИССИЯ КОБАЛЬТОВОЙ ДУШИ 2: НЕПРОПЕЧЕННЫЙ ПЛАН

Во второй миссии Кобальтовой души персонажам предстоит следить за стариком Крууком, полукором-пекарем, подозреваемым в торговле краденными товарами. Их тихое наблюдение перерастает в яростную погоню по каналам, когда герои пытаются уберечь мощную магию от попадания в чужие руки.

ПОЛУЧЕНИЕ МИССИИ

Спустя семь дней после того, как персонажи успешно завершат свою первую миссию, Иво Заларре отправляет одному из них сообщение с помощью камня послания. Любой персонаж, у которого есть соответствующий камень, получает сообщение, которое выглядит следующим образом:

«Все еще хотите присоединиться к Кобальтовой душе? Встретимся в Храме Наставницы. У меня есть для вас еще одно задание».

Когда персонажи присоединятся к Иво в Храме Наставницы, прочтите:

Иво показывает вам карту города, где кружком отмечено место в Речном районе. «Мы подозреваем, что местный пекарь по имени Круук причастен к незаконной продаже опасных магических предметов, но нам нужны доказательства, прежде чем привлекать Десниц Орда. Кружок на карте показывает, где находится булочная. Мы предполагаем, что Круук занимается своими делами на черном рынке после захода солнца, когда пекарня закрывается. Я предлагаю вам подождать до заката, перед тем как идти туда».

Иво показывает вам карту города, где кружком отмечено место в Речном районе. «Мы подозреваем, что местный пекарь по имени Круук причастен к незаконной продаже опасных магических предметов, но нам нужны доказательства, прежде чем привлекать Десниц Орда. Кружок на карте показывает, где находится булочная. Мы предполагаем, что Круук занимается своими делами на черном рынке после захода солнца, когда пекарня закрывается. Я предлагаю вам подождать до заката, перед тем как идти туда».

Иво просит персонажей выполнить следующие задания:

- Получите доказательства того, что старик Круук продает магические предметы на черном рынке.
- Конфисковать все магические предметы, найденные в пекарне Круука, и принести их Иво.

Иво платит персонажам 250 зм вперед, обещая дополнительные 250 зм, если они получат доказательство того, что Круук продает магические предметы, и еще 250 зм за каждый магический предмет, полученный из его пекарни.

КРУУК ЗАКЛЮЧАЕТ СДЕЛКУ

Старик Круук, внешне выглядящий как добродушный пожилой пекарь, ведет эффективную деятельность по скупке краденого (см. «У старика Круука» в начале главы). Благодаря своим успехам он обзавелся связями не только с мелкими воришками, но и с профессиональными наемниками и заклинателями черного рынка.

КАРТА КАНАЛА РЕЧНОГО РАЙОНА

На карте канала Речного района показаны следующие места:

Q1: У Старика Круука. Это заведение описано ниже в разделе «Пекарня у канала».

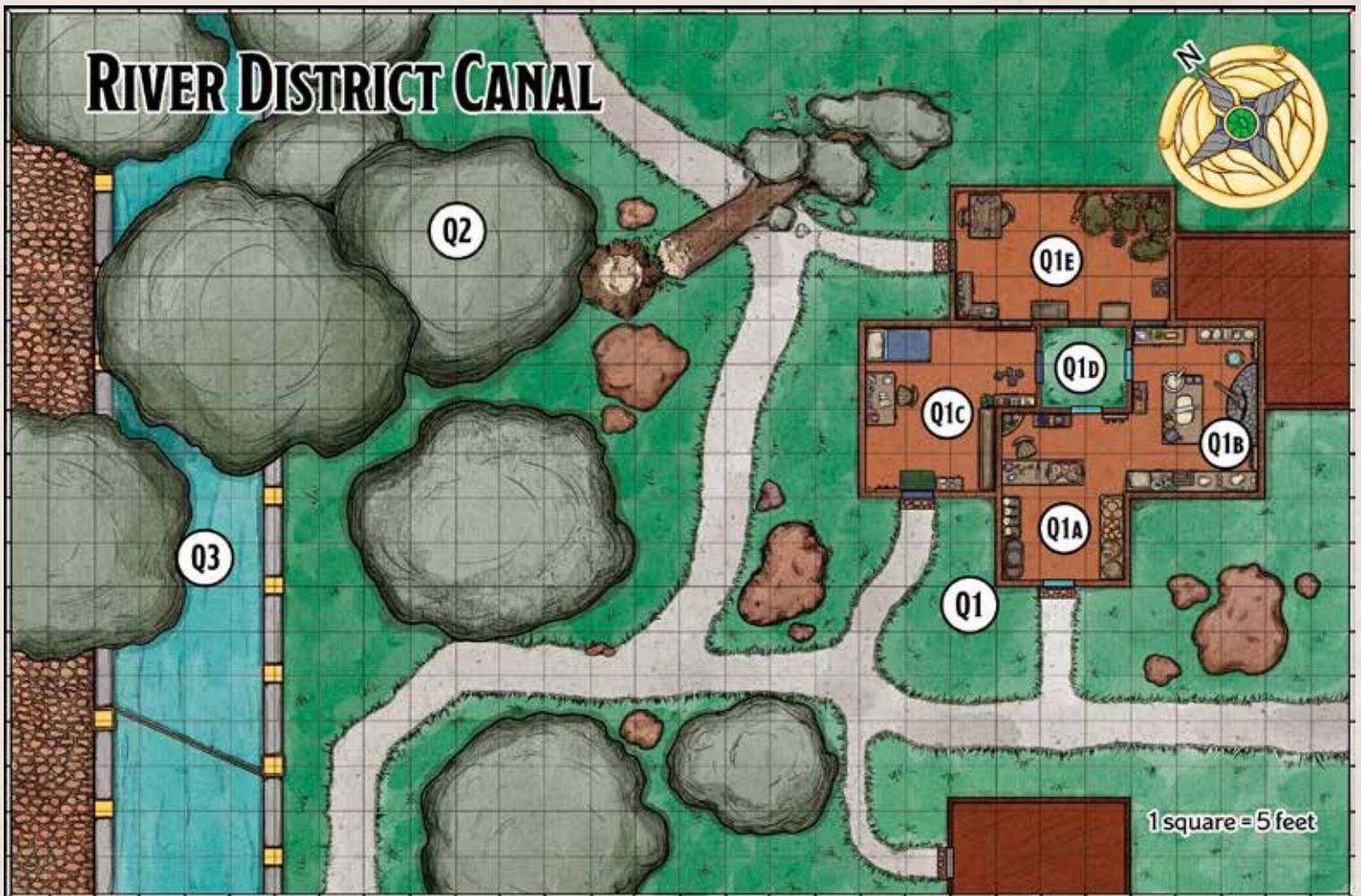
Q2: Деревья. В этом районе растет несколько гигантских кедров.

Q3: Канал. Этот канал глубиной 5 футов и шириной 20 футов является одним из многих таких водотоков в Речном районе. Через каналы перекинуты веревки или мосты, чтобы облегчить пешее передвижение по району.

ПЕКАРНЯ У КАНАЛА

Когда персонажи прибывают в пекарню «У старика Круука» вскоре после захода солнца, прочитайте или перефразируйте следующее:

Мягкий звук воды, плещущейся о берега канала, слышен при приближении к зданию. Ароматы меда и розы смешиваются с запахом свежескошенной травы. Над дверью большими буквами написано «У старика Круука», а на ручке двери висит табличка: «Извините, мы закрыты! Увидимся утром!»



Осмотр фасада здания и успешная проверка Мудрости (Восприятие) Сл 16 позволяет персонажу заметить, что вывеска, свисающая с дверной ручки, окружена полем цветных точек. Неопытному глазу точки кажутся хаотично расположенными, но персонаж, знающий воровской жаргон, распознает узор как часть кода, идентифицируя это место как хранилище краденого. Однако одного знака недостаточно, чтобы доказать, что Круук занимается торговлей незаконными магическими предметами.

Q1a: Пекарня. Входная дверь не заперта, и маленький серебряный колокольчик на двери звенит, когда она открывается. Нераспроданные товары до сих пор лежат на своих витринах. Старик Круук, нейтральный полу-орк **капитан бандитов [bandit captain]**, сидит за прилавком и считает дневную выручку.

Входной колокольчик лишает персонажей возможности войти незамеченными. В то время как некоторые персонажи занимают Круука, другой персонаж может улизнуть, совершив успешную проверку Ловкости (Скрытность) со Сл 13.

Если персонажи попытаются вовлечь Круука в разговор, он ответит, что пекарня закрыта, но предложит продать им немного оставшихся пирогов или булочек, прежде чем они уйдут.

Персонаж, который говорит с Крууком на воровском жаргоне или преуспевает в проверке Харизмы (Убеждение) со Сл 15, завоевывает его доверие, после чего сообщает, что «волшебный короткий меч» недавно попал в его владение и что он планирует продать его сегодня вечером (см. «Сделка срывается» ниже). Если персонажи выражают заинтересованность в покупке оружия, Круук просит их подождать, пока не придет его покупатель, после чего он продаст клинок тому, кто предложит самую высокую цену. Если персонаж проваливает проверку, Круук ничего не говорит ни о волшебном коротком мече, ни о своем

незаконном бизнесе.

Q1b: Пекарня. Пекарня Круука грязная, с мусорными баками, заполненными заплесневелым тестом и черствыми лепешками. За столом на северной стене находится секретная дверь, ведущая в его заднюю комнату (область Q1e). Персонаж, исследующий стену и преуспевающий в проверке Интеллекта (Расследование) со Сл 10, находит секретную дверь, которую можно открыть, нажав на нее.

Q1c: Спальня. В спальне Круука есть письменный стол и стул, матрас на полу, полки с личными вещами и пара 25-фунтовых гантелей. На северной стене висит портрет полуголого тифлинга в полный рост. Картина скрывает дверь в его заднюю комнату (область Q1e).

Q1d: Внутренний двор. В центре владения Круука находится покрытый травой двор. В нем есть деревянные двери, ведущие во все четыре комнаты, окружающие его. Эти двери заперты, но любую из них можно открыть с помощью ключа, который Круук держит при себе. Замок может взломать персонаж, успешно прошедший проверку Ловкости со Сл 16, используя воровские инструменты. Дверь может выломать персонаж, совершивший успешную проверку Силы (Атлетика) со Сл 11.

Q1e: Задняя комната. Наружная дверь на западной стене заперта. Замок может взломать персонаж, успешно прошедший проверку Ловкости со Сл 15, используя воровские инструменты. Дверь может выломать персонаж, преуспевший в проверке Силы (Атлетика) со Сл 11, но шум насторожит всех в здании.

В этой комнате пахнет разложением, а к стенам прикручены железные кандалы. На полу пятна разного рода. В комнате есть кувшины с водой, сломанные украшения и ящики с малоценными украденными вещами.

Персонаж, успешно прошедший проверку Интеллекта (Расследование) со Сл 15, находит металличе-

ский сейф, спрятанный под перевернутым ящиком в углу комнаты. Сейф может открыть персонаж, успешно прошедший проверку Ловкости со Сл 21, используя воровские инструменты. Его также можно взломать при успешной проверке Силы (Атлетика) со Сл 16. Если сейф взломать, ядовитый газ вырвется наружу, и персонаж, открывший ее, должен преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 15, иначе он получит 22 (4к10) урона ядом и будет отравлен на 1 час.

В сейфе находится *руидиевый короткий меч* [*ruidium shortsword*], который Круук планирует продать (см. «Сделка срывается» ниже). Если персонажи завоевали доверие Круука, он открывает сейф, чтобы показать им меч, затем объясняет его магические свойства (см. приложение В).

СДЕЛКА СРЫВАЕТСЯ

Круук планирует встретиться через час после захода солнца с Ашанн, хаотично-нейтральной гномом **распространителем окултизма** [*occult extollant*] (см. приложение А), работающей на Консорциум Алой Мечты. Ашанн носит мешочек с пятью хризолитами (по 500 зм каждый).

В назначенное время Ашанн приходит в пекарню Круука. Если персонажи не нейтрализовали Круука, он ведет Ашанн в заюю комнату (область Q1e), чтобы она могла осмотреть *руидиевый короткий меч*. Если у него есть более одного потенциального покупателя, Круук проводит импровизированный аукцион в задней комнате и начинает торги с 1000 зм. Ашанн не может позволить себе заплатить более 2500 зм за короткий меч, и она нападает на любого, кто предложит больше этой суммы. Ашанн сдастся, если ее хиты опустятся до 10 или меньше.

Если Ашанн была исключена из уравнения, персонаж может убедить Круука продать короткий меч за 500 зм, преуспев в проверке Харизмы (Запугивание или Убеждение) со Сл 14, либо угрожая его жизни, либо убедив его в заинтересованности персонажей быть постоянными клиентами.

Городская погоня. Персонажи могут подождать, чтобы отнять руидиевый короткий меч у Ашанн после того, как ее сделка с Крууком завершена, и в этом случае Ашанн попытается сбежать с мечом, а не сражаться, что приведет к погоне (используйте правила погони и таблицу «Осложнения городской погони» в Руководство Мастера). Если Ашанн поймают, она борется, чтобы сохранить руидиевый короткий меч, но отдаст его, если ее хиты опустятся до 10 или меньше.

ВОЗВРАЩЕНИЕ В ХРАМ

Иво счастлив получить *руидиевый короткий меч* и передает оговоренную награду в обмен на него. Иво старается не прикасаться к оружию голыми руками. (После тщательного изучения меча в течение нескольких дней монахи Кобальтовой Души уничтожают его, чтобы убедиться, что он никого заразит порчей.) Если персонажи не хотят расставаться с мечом, Иво предупреждает их, что оружие может быть опасно для тех, кто его носит. При необходимости Иво увеличивает награду до 1000 зм, надеясь, что дополнительная монета убедит персонажей расстаться с оружием.

Если у персонажей есть Круук, Ашанн или оба под стражей, Иво задерживает преступников до тех пор, пока не будут вызваны Десницы Орда, чтобы забрать их.

ПРИСОЕДИНЕНИЕ К КОБАЛЬТОВОЙ ДУШЕ

Через семь дней после того, как персонажи успешно завершат эту миссию, архивариусы Кобальтовой

души считают их достойными и достаточно мотивированными, чтобы присоединиться к их организации в качестве полноправных членов. Персонажи получают краткое поздравительное сообщение от Иво через камень послания. Членство дает следующие преимущества:

- Каждый новый участник получает монашеское одеяние, подобное тому, которое носят другие члены Кобальтовой души. Если мантия потеряна или повреждена, замену можно купить в Храме Наставницы за 1 зм.
- Каждый новый участник получает бесплатное проживание в Анк'Хареле, пока длится его членство. Жилье удобного качества (см. «Проживание» ранее в этой главе).
- Новые члены могут купить в Храме Наставницы следующие магические предметы: *свиток заклинаний обнаружения магии* [*detect magic*] (10 зм), *свиток заклинаний предсказания* [*divination*] (125 зм), *свиток заклинаний общизания* [*commune*] (250 зм) и *пару камней послания* [*sending stones*] (250 зм).

Персонажи не могут больше получать миссии от Кобальтовой души, если они не станут членами фракции.

АШАНН



Миссия Кобальтовой Души 3: Слоновый Рев

После того, как Кобальтовая Душа учит сообщения о странных событиях на Солнечном Базаре, верховный куратор Джамиль А'алития предполагает, что Консорциум Алой Мечты, должно быть, продвигается вперед в исследовании алого вещества, известного как рудидий. Обеспокоенный потенциально разрушительными последствиями, если Консорциум узнает, как его использовать, Джамиль отправляет персонажей проникнуть в штаб-квартиру Консорциума.

Получение миссии

В следующий раз, когда персонажи посетят Храм Наставницы, Иво сообщает им, что верховный куратор хочет поговорить с ними. Кабинет главного куратора находится на третьем этаже. Когда персонажи войдут в него, прочтите:

За широким столом сидит молодой человек не старше тридцати, со смуглой кожей и карими глазами. Его белые одежды украшены голубыми узорами.

Он тепло улыбается, когда вы входите. «Пожалуйста, закройте за собой дверь», — говорит он, закрывая перед собой книгу. «Я верховный куратор Джамиль А'алития, и я много слышал о вас.

«Мы знаем, что Консорциум Алой Мечты проводит эксперименты с красным веществом, которое его лидеры называют рудидием. Ходят слухи, что это вещество происходит из руин Каел Морроу, подводного города под Анк'Харелом.

«Меня беспокоит, что Консорциум вмешивается в работу сил, находящихся вне его контроля. Вот почему я хочу, чтобы вы проникли в штаб-квартиру Консорциума — в таверну под названием «Первое затмение» — и узнали все, что возможно, об исследованиях рудидия, которые он проводит. Если вы наткнетесь на какие-либо магические предметы, находящиеся во владении Консорциума, пожалуйста, конфискуйте их и принесите в наш храм для изучения и хранения».

Джамиль А'алития, нейтрально-добрый человек, **верховный куратор монастыря [monastic high curator]** (см. приложение А), предлагает награду в 1000 зм за выполнение миссии.

Хотя он подозревает, что Консорциум Алой Мечты начал создавать оружие и доспехи из рудидия, Джамиль пока держит эту информацию при себе. Он надеется, что персонажи либо подтвердят, либо развеют его подозрения.

Встреча на базаре

Когда персонажи придут на Солнечный базар, прочтите:

Звук раскалывающегося дерева и крики паники эхом разносятся по улицам, а затем внезапно заглушаются трубным ревом, возвещающим прибытие двух красных хрустальных слонов. Один врезается в стойло, а другой отстает на несколько шагов от своего компаньона.

Это боевое столкновение происходит на карте Улицы Солнечного базара. Ксталлические существа — это два **рудидиевых слона [ruidium elephant]** (см. блок их характеристик ранее в приключении). Эти слоны вышли из-под контроля и должны быть уничтожены, прежде чем они нанесут еще больший ущерб.

Первый слон, хиты которого опускаются до 0, превращается в крошечную мраморную *статуэтку чудесной силы [figurine of wondrous power]* в виде слона, через которую проходят тонкие прожилки рудидия.

Второй слон рассыпается в рудидиевую пыль, ког-

да его хиты опускаются до 0. Персонаж, успешно прошедший проверку Интеллекта (Магия) со Сл 17, определяет, что этот слон был создан с помощью магии с небольшим количеством рудидия в качестве материального компонента; другими словами, он с самого начала не был волшебным предметом.

После того, как со слонами будет покончено, персонажи могут пройти по слоновьему следу разрушения обратно к Первому Затмению. Персонажи знакомы с этой таверной, если имели дело с Консорциумом Алой Мечты.

Оставить фигурку себе

Персонажи могут оставить себе фигурку слона, но лучше не использовать ее, поскольку слон, которого она создает, использует блок характеристик **рудидиевого слона [ruidium elephant]** (см. ранее в этой главе) и не может контролироваться.

Если персонажи убьют или искупят Апотеона (см. главу 7), статуэтка избавится от рудидиевой порчи и будет функционировать как обычная *статуэтка чудесной силы (мраморный слон)*.

Первое затмение

Слоны были выпущены Хелкуром Чайкой, нейтрально-злым дварфом, **окультистским златоустом [occult silvertongue]**, который является одним из мастеров Консорциума Алой Мечты. Он и бармен Сацрак Рунстрайдер, нейтрально-злой, голубой драконо-рожденный **распространитель оккультизма [occult extollant]** (оба блока статистики см. в приложении А), находятся в таверне Первого Затмения, празднуя успех своего эксперимента. В остальном таверна пуста.

Когда персонажи входят, Сацрак рывкает: «Мы закрыты!» и ожидает, что персонажи уйдут сразу. Если они этого не сделают, Келкур говорит: «Уходи сейчас или встретишь свою гибель!»

Если персонажи не уйдут немедленно, Келкур и Сацрак атакуют.

После битвы любой персонаж, обыскивающий Келкур, находит в одном из его карманов скомканную записку. Эта записка, написанная одним из его коллег, содержит следующее сообщение на Общем:

Мастер Келкур, Наши попытки получить доступ к разлому закончились катастрофой. Аболет обитает в Затонувшем Городе. Он убил всех участников нашей последней экспедиции, кроме одного. Существо называет себя Аликсиан — конечно, не аболетское имя, но и не такое, которое было бы мне знакомо. Но знайте: Каел Морроу — это то место, где мы должны сосредоточить свои усилия, иначе Верность Всевидению присвоит себе единственный известный источник рудидия.

Наш ключ к разлому утерян, но его ищет шпион в Затонувшем городе. Между тем, мы решили обезопасить новую штаб-квартиру. Пожалуйста, проследите, чтобы Первое Затмение было зачищено — и быстро — до того, как Десницы Орда обыщут это место.

Смиренно, мастер Дендаррон

Персонажи, котые обыскивают «Первое затмение», не находят магических предметов или других сокровищ. Агенты Консорциума под командованием Келкура уже очистили таверну от ценностей и перенесли штаб-фракции на новое место.

Возвращение в Храм

Джамиль приветствует персонажей в Храме Наставницы в конце миссии. Если они отдадут записку Дендаррона, статуэтку слона или и то, и другое, он даст им обещанную награду в 1000 зм.

Рукописная записка от мастера Дендаррона (в котором Джамиль узнает одного из лидеров Консорциума Алой Мечты) ясно дает понять, что Консорциум стремится получить больше рудидия, который доступен только через разлом в Каел Морроу. Джамиль сообщает персонажам, что он свяжется с союзниками в Верности Всевидению и организует безопасный проход для персонажей в Затонувший город. Пока они не получают известие от него, персонажи могут делать все, что им заблагорассудится.

Миссия Кобальтовой души 4: Альянс с Верностью

Через семь дней после завершения предыдущей миссии персонажей приглашают в Храм Наставницы на встречу с главным куратором Джамилем А'алитией, который планирует отправить их с миссией в Затонувший город.

Получение миссии

Прочитайте или перефразируйте следующее, когда персонажи придут в кабинет Джамилей:

Когда вы входите в его кабинет, верховный куратор широко раскидывает руки и мягко говорит: «Добро пожаловать. Я рад вас снова видеть.

«Верность Всевидению предоставили вам доступ к Каел Морроу. Консорциум Алой Мечты угрожает контролю Верности над местом раскопок, поэтому важно, чтобы мы действовали быстро.

«Рудидий — это волшебное вещество, оскверняющее все, к чему прикасается. Он происходит из места под названием Незердип, куда можно попасть, пройдя через разлом в сердце Каел Морроу. Мне сказали, что для прохода через разлом нужен какой-то ключ, но я не знаю, какую форму он принимает.

«Я опасаясь дальнейших беспорядков в Анк'Хареле, пока существует разлом. Незердип должен быть закрыт или уничтожен, иначе рудидий продолжит проникать в Анк'Харель. Но самое главное. Нам нужен этот ключ».

Джамиль считает, что Верность Всевидению и Консорциум Алой Мечты действуют эгоистично, воспользовавшись своим доступом к Незердипу. Он просит персонажей выполнить следующие задания и отчитаться до истечения семи дней:

- Войдите в Каел Морроу и встретитесь с профессором Проницательностью Акуэре в базовом лагере Верности Всевидению.
- Заработайте доверие Проницательности и узнайте, как получить доступ в Незердип.
- Добудьте «ключ» к Незердипу.

Джамиль обещает персонажам награду в 1000 зм, если они найдут ключ к Незердипу.

В конце встречи Джамиль дает каждому персонажу значок Верности Всевидению, предоставленный этой организацией. Эти значки позволят им войти в Каел Морроу и свободно передвигаться по раскопкам.

Задание Проницательности

Персонажи могут встретить Проницательность в Базовом лагере Верности (область М3 в главе 5). Она рассказывает им, что ее товарищи ищут записи древнего героя, который пытался спасти Каел Морроу от разрушения во время Бедствия. Более ранние экспедиции обнаружили десятки каменных табличек рассматриваемого периода в южной части раскопок. Однако у ее команды больше нет ресурсов, чтобы сражаться с опасными существами, скрывающимися в этом регионе. Если персонажи смогут найти больше этих табличек и вернуть их ей, а будет благодарна.

Награда Проницательности. Если персонажи

вернут табличку из области М10 в главе 5, Проницательность поделится следующей информацией:

- Проницательность показывает местонахождение разлома, ведущего в Незердип (область М17 в главе 5), и сообщает персонажам, что оружие, наполненное рудидием, может открыть этот разлом.
- Проницательность полагает, что в Каел Морроу могут быть ключи от разлома, оставленные агентами Консорциума Алой Мечты.

Ключевые места

Эта миссия проходит в основном в Каел Морроу. Основные места, которые должны посетить персонажи, следующие:

Пасть Каел Морроу. Это место является главным входом в Затонувший город (см. раздел «Пасть Каел Морроу» ранее в этой главе).

Базовый лагерь Верности (Глава 5, Зона М3). Это место является сердцем операций Верности в Каел Морроу.

Неустойчивое здание (Глава 5, Зона М10). В этом месте находится табличка, которую ищет Проницательность.

Вилла на утесе (Глава 5, Зона М13). «Ключом» для входа в Незердип может быть любое *оружие из рудидия*. Такой предмет можно найти на этой затонувшей вилле.

Возвращение в Храм

Если персонажи завершат миссию и вернуться к Джамилю, он даст им награду в 1000 зм и попросит дождаться другого задания через семь дней.

Миссия Кобальтовой души 5: Враг наших врагов

Через семь дней после того, как персонажи завершат предыдущую миссию, Джамиль просит о новой встрече с ними, во время которой сообщает следующую информацию:

- Напряженность между Верностью Всевидению и Консорциумом Алой Мечты возросла за последние семь дней.
- Разлом, ведущий в Незердип, охраняет аболеет, который считает себя легендарным Апотеоном, защищающим свое царство от захватчиков.
- Говорят, что Апотеон умер в Каел Морроу в конце Бедствия. Возможно, аболеет и в самом деле является каким-то причудливым проявлением этого падшего героя.

Джамилю нужно, чтобы персонажи выполнили одно из следующих заданий и отчитались в течение трех дней:

- Если аболеет действительно Аликсиан, он может прислушиваться к разумным доводам. Персонажи должны сообщить аболеету, что они не враги Апотеона, и убедить его разрешить им войти в разлом.
- Если первая задача не может быть выполнена, персонажи должны убить аболеета, чтобы иметь доступ к Незердипу, когда придет время.

Награда Джамилей за это задание — 1000 зм. Он обещает, что продолжит исследовать Незердип в надежде, что сможет помочь им совершить путешествие туда.

Ключевые места

Эта миссия проходит в основном в Каел Морроу. Основные места, которые должны посетить персонажи, следующие:

Пасть Каел Морроу. Это место является главным входом в Затонувший город (см. раздел «Пасть Каел Морроу» ранее в этой главе).

Храм Свод-Сердца (Глава 5, Зона М9). Это место является последним местом молитв Аликсиана. Доступ к нему необходим, чтобы разблокировать всю силу *Амулета Трех Молитв*.

Лес водорослей (Глава 5, Зона М11). Здесь находится логово аболета Аликсиана, хотя персонажи могут столкнуться с этим существом и в другом месте.

Разлом в Незердип (Глава 5, Зона М17). Этот планарный разлом соединяет Незердип с Материальным Планом.

ПЕРЕГОВОРЫ С АБОЛОТОМ

Аболет Аликсиан атакует персонажей, как только заметит. В качестве действия персонаж, утверждающий, что он друг или союзник Аликсиана, может попытаться убедить аболета оставить группу в покое, сделав это при успешной проверке Харизмы (Убеждение) со Сл 25 или со Сл 15, если этот персонаж представляет *Амулет Трех Молитв*.

Если проверка не удалась, аболет ругается на персонажей, ревя: «Я Аликсиан! Я Апотеон! Я божененен, я непобедим! Я выше понимания смертных!» Монстр в бреду безжалостно атакует своих врагов.

Если проверка успешна, аболет удовлетворенно булькает и говорит: «Тогда, друзья мои, я присоединюсь к вашей битве и одержу победу над нашими общими врагами, как я это сделал когда-то давно». Аболет больше не нападает на персонажей и, если они об этом просят, преследует их соперников и любых других противников, которых они просят.

Миссия Кобальтовой Души 6: Уничтожить Незердип

Последняя миссия Кобальтовой Души требует, чтобы персонажи вошли в Незердип и попытались разрушить его изнутри.

Через семь дней после возвращения с предыдущей миссии персонажи получают следующую миссию от Джамия, который сообщает следующую информацию:

- И Консорциум Алой Мечты, и Верность Всевидению пытаются добыть руидий. Если поток руидия из Незердипа не прекратится немедленно, последствия могут быть катастрофическими.
- Консорциум отправил группу опытных авантюристов в Незердип. (Эта группа является соперниками.)
- Чтобы выжить под подводным давлением Незердипа, нужен предмет, хотя бы частично сделанный из руидия. (*Амулет Трех Молитв* также позволяет своему владельцу выдерживать давление.)

Джамия просит, чтобы персонажи нашли способ уничтожить Незердип и доложили ему до истечения четырнадцати дней. Джамия говорит, что не может придумать никакой нагры, подходящей для выполнения задачи такого масштаба, но предлагает персонажам по 2000 зм каждому и надеется, что этого будет достаточно.

УСПЕХ

Эта миссия может быть успешной только в том случае, если персонажи убьют или искупят Аликсиана, тем самым уничтожив Незердип и весь руидий в процессе (подробности см. в главе 7).



АБОЛЕТ, МУТИРОВАВШИЙ ОТ РУИДИЯ,
ОБИТАЕТ В ТЕМНЫХ ВОДАХ КАЕЛ МОРРОУ

ЗАТОНУВШИЙ ГОРОД

Каел Морроу лежит в затопленной пещере глубоко под основанием Анк'Харела. От этого места остались только руины, но даже при этом нет никаких сомнений в том, что Каел Морроу был одним из самых великолепных городов в мире до Бедствия. (Первоначальное название города неизвестно; «Каел Морроу» — это название, данное этому месту археологами из «Верности Всевидению».) В те дни он был домом для эльфов всех мастей, включая тех, кто был преобразован в первых орков Эксандрии кровью Груумша Разрушителя после того, как Кореллон пронзил ему глаз на поле битвы. Город был бастионом надежды, его волшебные обереги были благословлены Свод-Сердцем.

Взбешенный поражением от Кореллона, Груумш поклялся уничтожить Каел Морроу. Бог-Предатель более ста футов высотой встал, нависая над храмом Кореллона в центре города. Там он поднял свое ужасное копьё, намереваясь ударить по земле с такой силой, что весь Маркет обратится в пепел, но в последнюю секунду его удар парировал Аликсиан Апотеон.

Каел Морроу, Затонувший город, является могилой тысяч жертв Груумша. Даже жертва Аликсиана, которая защитила большую часть земли Маркета ценой его свободы, не смогла спасти город. Теперь центр Каел Морроу представляет собой планарный разлом, рожденный из того места, где копьё Груумша вонзилось в землю.

Этот разлом — врата в Незердип, источник заражающего порчей элемента руидия и объект интереса фракций Анк'Харела. Разлом снова втянет персонажей и их соперников в конфликт — и даст шанс стать героями.

ВЕДЕНИЕ ЭТОЙ ГЛАВЫ

В этой главе содержится описание руин Каел Морроу, которые персонажи исследуют в ходе выполнения различных заданий фракций, подробно описанных в предыдущей главе. Эти миссии, которые различаются в зависимости от того, с какой фракцией персонажи заключили союз, составляют сюжет этой главы. Миссии не являются обязательными для продвижения сюжета приключения; если персонажи хотят спасти Аликсиана и войти в Незердип, они могут сделать это без подсказок своей фракции. Но если им нужен толчок, чтобы войти в Незердип, миссии в главе 4 могут помочь мотивировать их.

РАЗВИТИЕ СОПЕРНИКОВ

Как и персонажи, соперники вошли в Каел Морроу от имени своей фракции. Но коварные руины и ужасные существа наложили отпечаток на группу.

Когда персонажи сталкиваются со своими соперниками в Каел Морроу, это может быть их первая встреча после Баззозана. Тем временем соперники работали с противоположной фракцией, исследуя Каел Морроу и Незердип по-своему — и сталкиваясь с жуткими существами внутри.

К тому времени, когда персонажи снова встречаются с ними в Каел Морроу, соперники сильно изменились.

Теперь они используют свои блоки характеристик 3-го тира (см. приложение А). Изменения, которые претерпели соперники, следующие:

Айо Джабе. Стремление Айо проявить себя героем и доказать свое превосходство над персонажами привело ее сюда. Она осознает травму, через которую ее поиски заставили пройти ее друзей. Это чувство заставило ее усомниться в своих лидерских способностях. Айо полна холодной ярости ко всему, что стоит на ее пути, включая собственную неуверенность.

Дермот Вурдер. Желание Дермота защитить своих друзей по-прежнему лежит в основе его существа. Но десятки сражений и предсмертные переживания превратили его неуверенность в стальную уверенность.

Галсариад Ардит. Надменность Галсариада покинула его сердце, как и все остальные его эмоции. Он стал свидетелем невыразимых ужасов во имя обретения большей магической силы и защитил себя от страха и ненависти к себе, подавляя все свои чувства.

Ирван Странник Пустошей. Бесцеремонное поведение Ирвана исчезло, когда он потерял руку в битве со скользким бладфином в Каел Морроу. Его союзники по фракции снабдили его стильным и функциональным магическим протезом, но это столкновение со смертью сделало его вспыльчивым, осторожным и недоверчивым. Ирван опасается, что любая дальнейшая ошибка может стоить ему жизни — навсегда.

Мэгги Кинис. Глубокая меланхолия зародилась в сердце Мэгги. Она продолжает миссию из любви к Айо, но опасается, что решимости ее лидера может быть недостаточно для достижения победы. Мэгги не доверяет агентам Верности Всевидению в Каел Морроу (даже если соперники объединились с этой фракцией), полагая, что на них влияет злобная сила. Она несколько раз делилась своими опасениями по поводу этой организации с Айо.

ВСТРЕЧА С СОПЕРНИКАМИ

Соперники присоединились к выбранной вами фракции, скорее всего, к Консорциуму Алой Мечты. Причина, по которой они присоединяются к своей фракции и вступают в конфликт с персонажами, зависит от того, как персонажи взаимодействовали с ними до сих пор:

Дружественные соперники. Соперники, дружественные по отношению к персонажам, рады совместной работе групп.

Безразличные соперники. Если соперники безразличны к персонажам, то в этом соревновании нет ничего личного — это просто бизнес, и они оказываются по разные стороны. Если они работают на одну и ту же фракцию, соперники готовы сотрудничать, но ясно дают понять, что намерены выйти

победителем и считаться настоящими героями.

Враждебные соперники. Враждебно настроенные по отношению к персонажам соперники затаили на них злобу и стремятся доказать свое превосходство.

Подходящее время для встречи персонажей с соперниками — когда персонажи пытаются покинуть Каел Морроу с чем-то ценным, что у них есть, например, с Ключом к Незердипу (см. сюжетные линии фракций в главе 4) или *Амулет Трех Молитв* в его Возвышенном состоянии (см. область M9).

Если персонажи одержат верх над соперниками в этой главе, вы можете использовать поражение соперников, чтобы изменить темп исследования Незердипа в следующей главе. Соперникам может понадобиться несколько дней, чтобы залезть раны и подготовиться к следующей встрече с персонажами. Или поражение соперников могло вдохнуть в них новую энергию, побуждая их попытаться получить преимущество в изучении Незердипа.

ОБЗОР КАЕЛ МОРРОУ

Редкие вещи остаются красивыми после смерти — Каел Морроу — одна из них. Благодаря усилиям Верности Всевидению части затонувшего города были восстановлены и магически защищены от всепроникающего наводнения. За последние несколько месяцев фракция сделала все возможное, чтобы укрепить разрушенную архитектуру города, обезопасив это место ради археологических изысканий.

Однако, несмотря на эти усилия, Каел Морроу остается в значительной степени негостеприимным местом. Потусторонние водные существа обитают в руинах, некоторые адаптированы к непроницаемой тьме и искажены ею, а другие аномальные отродья порождены в Незердипе. Что еще хуже, духи мертвых и проклятых из давнего Бедствия все еще бродят по обломкам города.

ОСОБЕННОСТИ КАЕЛ МОРРОУ

Области Затонувшего города, изображенные на карте Каел Морроу, имеют особенности, описанные ниже.

АРХИТЕКТУРА

Если не указано иное, помещения в Каел Морроу имеют полки высотой 30 футов, а потолки в коридорах имеют высоту 20 футов. Дверные проемы имеют высоту 8 футов и ширину 3 фута.

ЗАТОПЛЕННАЯ ПЕЩЕРА

Пещера, в которой находится Затонувший город, находится на глубине 500 футов под землей и заполнена пресной водой, вытекающей из разлома Незердип (область M17). Вода поднимается к Анк'Харелу через узкий естественный кал в крыше пещеры (не показан на карте).

Сначала персонажи входят в затопленную пещеру, спускаясь по полою внутренней части колонны из натурального камня (область M1), которая тянется от

ЗНАЧКИ ВЕРНОСТИ ВСЕВИДЕНИЮ

В настоящее время Каел Морроу находится под юрисдикцией Верности Всевидению, члены которого носят значки на своих мантиях. (Подробнее об этих значках и о том, как персонажи могут их получить, читайте в главе 4). На нарушителей, которые не предъявляют свой официальный значок, нападают на месте. Агенты Верности пытаются задержать нарушителей, лишая их сознания, а затем отводят на допрос к профессору Проницательности Акуэре (см. зону M3).

верха пещеры до дна.

СВЕТ

Если не указано иное, все ключевые места на карте освещены заклинаниями *вечного огня* [*continual flame*]. Единственные области, не освещенные таким образом, — это места, где Верность Всевидению еще не установила защитные берега (описано ниже).

МАГИЧЕСКИЕ ПРЕГРАДЫ И КЛЮЧ-КАМНИ

Верность Всевидению построили магические барьеры толщиной 1 дюйм из мерцающей светло-голубой силы вокруг определенных областей Каел Морроу, как показано на карте. Эти барьеры вытеснили воду из областей, оставив после себя сухие, наполненные воздухом помещения и коридоры. Остальная часть Затонувшего города находится под водой.

Барьеры звуконепроницаемы, а их края накладываются на стены, двери, потолки и полы, не нарушая этих характеристик. В местах, где барьер пересекается с каменной стеной, дверью, потолком или полом, он невидим и неосязаем.

Любые защитные чары, окружающие область, также создают барьер через дверные проемы, ведущие в эту область и из нее. Эти барьеры функционируют как шляузы.

Барьер невосприимчив ко всем повреждениям, непроницаем для жидкостей и не может быть развешен. Существо может пройти через барьер в любом направлении, потратив 5 футов движения, но ни одно существо не может быть протолкнуто или протаскано другим существом. Когда существо проходит через барьер, оно испытывает безобидное покалывание.

В каждой охраняемой области есть ключ-камень, расположенный где-то в ней. Например, ключ-камень может быть вставлен в верхнюю часть дверной рамы или вставлен в пол. Ключ-камень — это куб из цельного серого камня со стороной 6 дюймов, на каждой стороне которого выгравированы тайные руны, излучающие такой же синий свет, как и барьеры. У ключ-камня КД 17, 50 хитов и иммунитет к яду и психическому урону.

Уничтожение ключ-камня области, удаление ключ-камня из области, на которую он воздействует, или наложение на ключ-камень заклинания *рассеяния магии* [*dispel magic*] приводит к тому, что барьер вокруг этой области рассеивается. Если это происходит, каждое существо в этой области должно совершить спасбросок Ловкости со Сл 20, получая 21 (6к6) дробящего урона при провале спасброска или половину этого урона при успехе, по мере заполнения области водой.

АБОЛЕТ АЛИКСИАНА

В водах Каел Морроу скрывается аболет, считающий себя физическим воплощением Апотеона. Он использует блок статистики аболета Аликсиана в приложении А.

ГДЕ АБОЛЕТ?

Логово аболета находится в лесу водорослей Каел Морроу (область M11). Существо обычно плавает в руинах, вселяя страх в тех, кто копается в руинах города. Если хиты аболета Аликсиана уменьшаются до половины или меньше, он отступает в свое логово и пытается использовать короткий отдых, восстанавливая 9к10 + 36 хитов в конце этого периода.

Чтобы определить нахождение аболета, пока персонажи исследуют Каел Морроу, бросьте к20 и сверьтесь с таблицей местоположения аболета или выберите одно из предложенных мест. Аболет имеет

свободный доступ ко всем подводным локациям на карте. Рекомендуется определять новое местонахождение аболета всякий раз, когда персонажи перемещаются из одной области в другую, хотя существо может перемещаться реже, если вы считаете нужным.

МЕСТОНАХОЖДЕНИЕ АБОЛЕТА

к20 Местоположение

- 1-10 Размышляет в своем логове в области M11
- 11-15 Ищет архелогов в области M8 для того, чтобы поглотить их
- 16-20 Патрулирует разлом в зоне M17

ОТРАВЛЕННЫЕ ЭМОЦИИ

Психические силы аболета были усилены руидием, пронизывающим его плоть.

В первый раз, когда персонажи входят в каждую из нескольких отмеченных локаций (области M2, M4, M5a, M7c, M8, M10 и M15), аболет передает телепатическое сообщение одному случайно выбранному персонажу, который слышит голос аболета — искаженную версию истинного голоса Аликсиана, который они слышали в своих видениях, — эхом отдается в их разуме. Сделайте бросок по таблице отравленных эмоций, чтобы определить сообщение аболета. Получив сообщение, персонаж должен преуспеть в спасброске Мудрости со Сл 10, иначе получит соответствующий эффект сообщения, как указано в таблице. Персонаж может повторить спасбросок после завершения короткого или продолжительного отдыха, завершив эффект на себе в случае успеха. Эффект также может быть снят с персонажа любой магией, снимающей проклятие.

Аболет теряет эту способность, когда сознание Апотеона проявляется в Храме Кореллона (см. «Второе видение» в области M9), и любые существа, находящиеся под его воздействием, чувствуют, что его эффекты немедленно заканчиваются.

НЕИЗВЕСТНЫЕ ВОДЫ

Многие районы Каел Морроу еще не защищены Верностью Всевидению. Исследование областей, не защищенных магическими берегами, — опасное занятие, поскольку голодные морские существа могут скрываться за каждым углом. Когда персонажи входят в область Каел Морроу, не защищенную берегом, бросьте кубик по таблице Столкновения Каел Морроу, чтобы определить, с чем они столкнутся. Не делайте бросок по этой таблице, если в этой области уже есть враждебные существа.

Каел Морроу включает в себя множество других областей помимо того, что описано в этой книге. Вы можете использовать столкновения из этой таблицы, чтобы заселить другие части затонувшего города для исследования группы.

ОТРАВЛЕННЫЕ ЭМОЦИИ

к10 Сообщение

- 1-2 «Неблагодарные негодяи — они забыли все, что я сделал!»
- 3-4 «Моей силы было недостаточно. Ее никогда не будет достаточно».
- 5-6 «Почему боги оставили меня?»
- 7-8 «Они были правы. Я не приношу ничего, кроме отчаяния».
- 9-10 «Если я не могу жить, я сожгу этот мир вместе с собой».

Эффект

- Персонаж совершает с помехой проверки Интеллекта и спасброски Интеллекта.
- Персонаж совершает с помехой броски атаки.
- Персонаж совершает с помехой проверки Мудрости и спасброски Мудрости.
- Персонаж совершает с помехой проверки Харизмы и спасброски Харизмы.
- Каждый раз, когда персонаж поражает существо атакой оружием, цель получает дополнительные 1к6 урона психической энергией, и персонаж также получает 1к6 урона психической энергией.

СТОЛКНОВЕНИЯ КАЕЛ МОРРОУ

к12 Столкновение

- 1 Рой **рыб-печалей** [swarm of sorrowfish] (см. приложение А) кружит около остатков трупов акулы, жадно ожидая новой добычи.
- 2 Три **стремительных змеиных пасти** [scuttling serpentmaws] (см. приложение А) ищут пищу.
- 3 **Гигантский осьминог** [giant octopus] борется с запертым сундуком. Сундук содержит 1000 эм в монетах, отчеканенных давным-давно в Каел Морроу.
- 4 Щупальца вырываются из темноты, когда **объятия смерти** [death embrace] (см. приложение А) замечают персонажей.
- 5 Два **скользких бладфина** [slithering bloodfin] (см. приложение А) проносятся в воде, стремясь полакомиться.
- 6 Появляются два **порождения аболета** [aboleth spawn] (см. блок их характеристик далее в этой главе), замечают персонажей и убегают, чтобы предупредить аболета Аликсиана, который появляется через 1 минуту.
- 7-12 Ничего не происходит

МЕСТА В КАЕЛ МОРРОУ

Места, описанные ниже, отмечены на карте Каел Морроу. На этой карте Затонувший город показан не полностью, а только те места, которые важны для приключения. Вы можете расширить Каел Морроу, добавив локации и столкновения по своему усмотрению.

М1: КАМЕННАЯ КОЛОННА

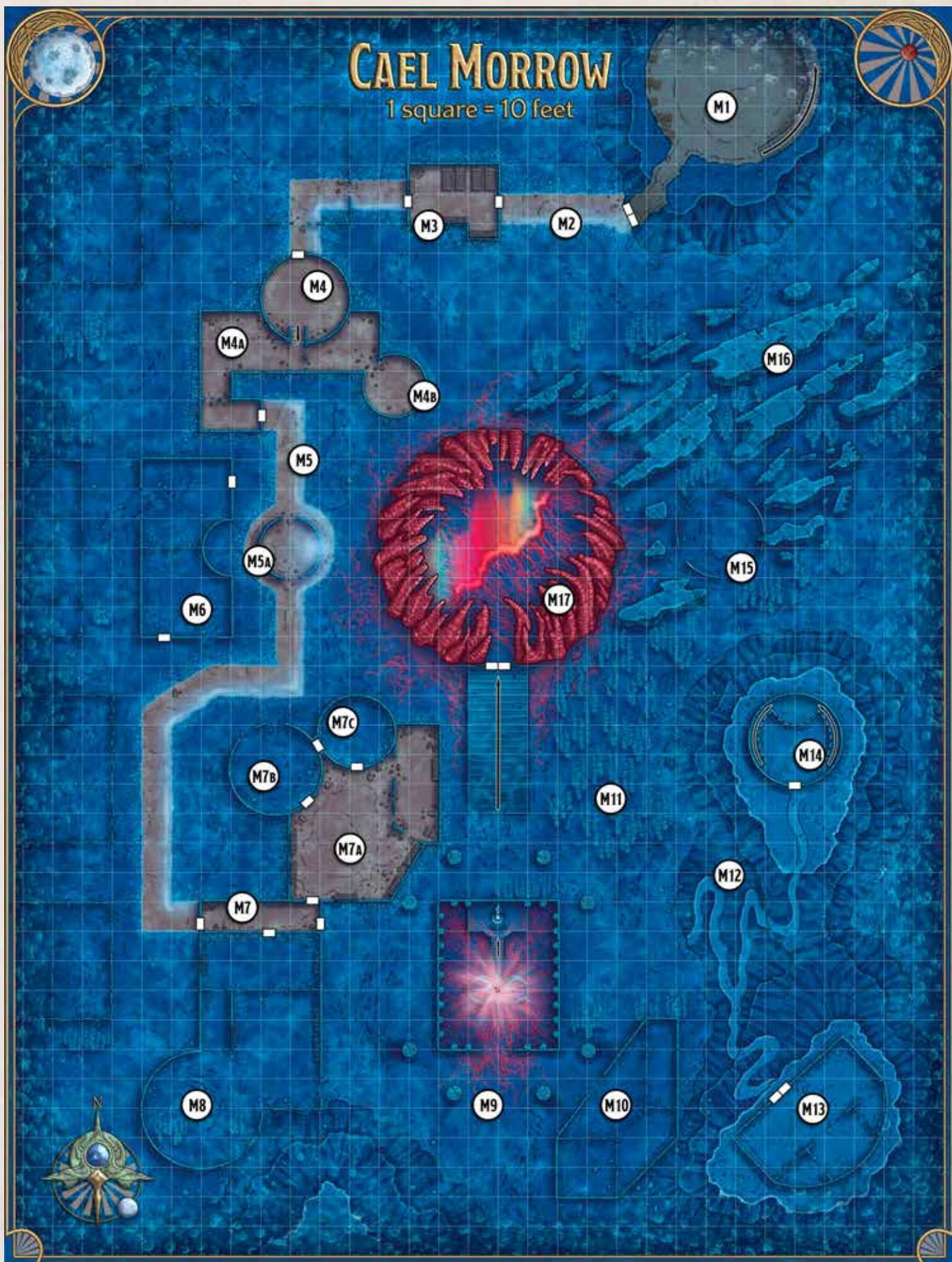
Винтовая лестница шириной 10 футов спускается вдоль внутренней части полой каменной колонны, простирающейся вниз от Пасти Каел Морроу в районе Сигил Анк'Харела (описано в главе 4).

Прочитайте или перефразируйте следующее, когда персонажи впервые достигнут конца колонны:

Вы спускаетесь по винтовой лестнице на сотни футов. Окна в соседней стене открывают вид на затонувший город под Анк'Харелом. Волшебные огни освещают несколько его руин, но большая часть города скрыта от глаз.

Внизу лестницы находится простая комната без окон, в которой находятся ящики с археологическими инструментами и ящики, отмеченные эмблемой Верности Всевидению. Неподалеку находится проход, ведущий к каменной двери, также отмеченной символом Верности. К стене рядом с дверью прислонился орк со значком члена Верности Всевидению. Кажется, он вас не заметил.

Человек у двери — угрюмый, законно-нейтральный орк по имени Гортаг Чернильница (используйте блок характеристик **научного агента** [scholarly agent])



CAEL MORROW

1 square = 10 feet

M1

M3

M2

M4

M4A

M4B

M16

M5

M5A

M6

M15

M17

M7C

M7B

M7A

M11

M7

M12

M14

M8

M9

M10

M13

в приложении А). Персонажи могут заставить его врасплох, если будут действовать быстро. Если персонажи являются членами Верности Всевидению или Библиотеки Кобальтовой Души, Гортаг рассматривает их как союзников и приглашает на встречу со своим чальником, профессором Проницательностью Акуэре, в базовый лагерь Верности (область МЗ). Если персонажи принимают приглашение, он сопровождает их туда.

Если один или несколько персонажей не носят значки Верности или утверждают, что состоят в союзе с Консорциумом Алой Мечты, Гортаг говорит им остановиться и вернуться вверх по лестнице и делает все возможное, чтобы помешать их продвижению, не провоцируя конфликт. Если начинается бой, он открывает дверь, которую охраняет, протискивается через магический барьер, который проходит через дверной проем (см. «Особенности Каел Морроу» ранее в этой главе), и предупреждает охрану в области М2. В случае успеха он бежит в область МЗ, чтобы предупредить Проницательность о том, что враги вошли в Затонувший Город. Если Гортаг не может бежать, он сдается на милость персонажей, и его можно уговорить провести группу мимо охранников в области М2, хотя бы для того, чтобы избежать вреда.

Ящики. Ящики содержат восстановленные реликвии и образцы в стеклянных банках, упакованных для транспортировки.

М2: ОХРАНЯЕМЫЙ ВЕСТИБЮЛЬ

Перед вами простирается коридор, обрамленный мерцающим голубым светом. Этот герметичный туннель заканчивается перед дверью в стене затопленного здания. Над дверным проемом находится небольшой каменный куб, на котором начертаны светящиеся синие символы. Перед дверью стоят двое стражников, человек и полурослик, одетые в одежду и значки Верности Всевидению. Зеленые участки водорослей растут прямо за мерцающими стенами туннеля, а между колыхающимися листьями плавают разноцветные рыбки.

В первый раз, когда персонажи входят в эту область, один из них (определяется случайным образом) получает телепатическое сообщение от аболета Аликсиана (см. «Отравленные эмоции» ранее в этой главе).

Этот зал полностью состоит из магических барьеров, созданных ключ-камнем, расположенным над дверным проемом в область МЗ. Дополнительную информацию смотрите в разделе «Особенности Каел Морроу».

Два **научных агента [scholarly agent]** (см. приложение А) стоят за дверью в область МЗ. Один из них — законно-нейтральный человек по имени Кэл, а другая — законно-добрая полурослик по имени Надия.

Эти стражники и раньше имели дело с налетчиками и лазутчиками. Они враждебны к любому, кто пытается пройти мимо них без значка. Если персонажи являются членами Верности Всевидению или их сопровождает Гортаг, двое стражников пропускают группу с минимальными вопросами. Если они считают, что персонажи лгут, стражники становятся враждебными и атакуют.

Ключ-камень. Каменный куб над дверью в область МЗ является ключ-камнем (см. «Особенности Каел Морроу» ранее в этой главе). Уничтожение ключ-камня или удаление его из этой области приводит к исчезновению магических барьеров, окружающих область М2. Когда это происходит, все существа в коридоре оказываются погружены в воду. Барьеры вокруг области МЗ остаются нетронутыми.

МЗ: БАЗОВЫЙ ЛАГЕРЬ ВЕРНОСТИ

Это складское здание состоит из трех этажей, соединенных винтовой лестницей. Археологи используют полки для хранения журналов, найденных реликвий и оборудования для раскопок. Окна, защищенные барьерами мерцающего голубого света, открывают вид на подводную пещеру за пределами этого сооружения.

Три человека в одежде и значках Верности Всевидению — тифлинг, голиаф и кенку — суетятся в пространстве, поглощенные своей работой.

База операций Верности в руинах поддерживается профессором археологии по имени Проницательность Акуэре, законно-добрый тифлинг. Большая часть ее команды была отозвана в Хрустальный замок, но ей все еще помогают два лаборанта: немногословный Скриббл, хаотично-нейтральный кенку, и буйная Ксот, нейтрально-добрая голиаф (см. врезку «Голиафы Эксандрии» в Глава 4). См. ниже их характеристики и информацию об отыгрыше.

Почти неразлучные Скриббл и Ксот уже несколько месяцев работают вместе в лагере. Они дополняют друг друга как друзья и ученые. Ксот склонна беспрестанно рассказывать о своих последних открытиях, а Скриббл терпеливо слушает, впитывая многие из вооруженных бредней Ксот в свою речь.

Если Проницательность, Скриббл и Ксот становятся враждебными по отношению к нарушителям, они сражаются насмерть. На первом ходу боя Проницательность использует *камень послания [sending stone]*, чтобы связаться с директором Крайном в Хрустальном замке и попросить о помощи. Двадцать минут спустя десять **научных агентов [scholarly agent]** и пять **ученых-археологов [scholarly excavator]** (оба блока характеристик см. в приложении А) прибывают через область М1, чтобы обезопасить базовый лагерь.

Проницательность Акуэре. Тифлинг-профессор использует блок характеристик **ученого-гения [scholarly mastermind]** (см. приложение А) со следующими изменениями:

- Профессор говорит на Акване, Общем, Инфернальном и Орочьем языках.
- Она имеет сопротивление урону огнем и темное зрение на расстоянии до 60 футов.

Проницательность не будет сотрудничать с Консорциумом Алой Мечты, если только она не будет обманута или магически принуждена к этому. Если персонажи являются членами Верности Всевидению, Проницательность сообщает им, что они прибыли раньше, чем она ожидала, но тем не менее она рада их видеть. Если они связаны с Кобальтовой душой, она требует, чтобы они доказали свою полезность, прежде чем раскрывать какую-либо информацию (см. «Задание Проницательности» в миссии 4 сюжетной линии Кобальтовой души в главе 4).

Проницательность является главным архивариусом археологического проекта Каел Морроу и готова рискнуть своей жизнью, чтобы обеспечить его успех. Она готова поделиться результатами своего исследования с другими членами Верности. Проницательность может предложить следующую информацию в ответ на вопросы персонажей:

- Обереги, сдерживающие воду, волшебным образом генерируются ключ-камнями в каждой защищенной локации. Эти ключ-камни выглядят как маленькие каменные кубы со светящимися рунами, вырезанными на их сторонах. Удаление ключ-камня из области, которую он защищает, приводит к исчезновению барьеров вокруг этого места, позволяя воде проникнуть внутрь.



- Установленные обереги заканчиваются у древнего храма Кореллона Свод-Сердца, у которого, кажется, есть свой собственный магический способ сдерживать воду. Члены Верности еще не проникли через защиту храма.
 - Четвертого члена экспедиции, друга Проницательности Галеокаэрд, высшую эльфийку, профессора древней литературы, не видели уже три дня. Проницательность обеспокоена, но еще не подумала о создании поисковой группы, потому что у Галеокаэрды есть щитохранитель, который защищает ее.
- Скриббл.** Скриббл использует блок характеристик **ученого-гения [scholarly mastermind]** (см. приложение А) со следующим изменением:
- Скриббл понимает Ауран и Общей, но говорит только подражая тому, что слышал. Он может имитировать любые звуки, которые он слышал, включая голоса.

Скриббл кажется достаточно приятным, но персонаж, проведенный с ним более 10 минут, может сказать, что кенку терзают призраки. Обыскивая Каел Морроу в поисках реликвий, он получил телепатические угрозы от аболета Аликсиана, но ему не хватало словарного запаса, чтобы передать ужас этого опыта; однако он может повторить любую из фраз, перечисленных в таблице отравленных эмоций.

Ксот. Эта голиаф использует блок характеристик **ученого-археолога [scholarly excavator]** (см. приложение А) со следующими изменениями:

- Ксот говорит на Общем и Великаньем.
- Она обладает сопротивлением урону холодом и считается на один размер больше при определении ее грузоподъемности и веса, который она может толкать, тащить или поднимать.

Если персонажи являются членами Верности Всевидению или преуспевают в проверке Харизмы (Обман или Убеждение) со Сл 14, Ксот показывает им предметы, торые она и Скриббл хранят на втором этаже



Профессор Проницательность Акуре

здания. Она объясняет, что эти объекты были сочтены слишком поврежденными или незначительными, чтобы транспортировать их наверх, но она нашла их слишком очаровательными, чтобы просто их выбросить.

Коллекция Ксот состоит из древних безделушек, ржавых наконечников копий и бесполезных кусочков драгоценностей, но персонаж, успешно прошедший проверку Интеллекта (Расследование) со Сл 12, находит *кольцо тарана [ring of the ram]* и мутное, но все же *мощное зелье отличного лечения [potion of healing (superior)]*. Персонаж, прошедший успешную проверку Харизмы (Убеждение) со Сл 18, может убедить Ксот отказаться от этих двух предметов из своей коллекции.

Двойной агент. Персонажи, следующие сюжетной линии Верности, могут прийти в Каел Морроу в надежде разоблачить двойного агента в экспедиции. Персонаж, который говорит с Проницательностью Акуэре, Скрибблом или Ксот, может пройти проверку Мудрости (Проницательность) со Сл 15, чтобы почувствовать лояльность этого человека. При успешной проверке персонажу становится ясно, что человек полностью посвятил себя экспедиции и не собирается предавать свою фракцию.

Изучение здания. На карте Каел Морроу показан только первый этаж области М3, но два верхних этажа имеют схожий план. Этажи описаны ниже.

Первый и второй этажи. На этих этажах есть полки с органическими и минеральными образцами, взятыми из Каел Морроу. Персонажи, интересующиеся историей Эксандрии, могут найти несколько глиняных табличек, хранящих звук магических кристаллов и поврежденные водой рукописи на пергаменте, содержащие отчеты и изображения повседневной жизни города до событий Бедствия, разрушившего его. Среди образцов спряны безделушки, которые припрятала Ксот.

Третий этаж. Члены Верности приходят сюда, чтобы отдохнуть. Большие дыры в крыше закрыты синими магическими барьерами благодаря спрятанному на этом этаже ключ-камню (см. «Ключ-камень» ниже). На этом бывшем чердаке находятся шесть небольших ящиков с консервами, дюжина бочонков с пресной водой, шесть кроватей с мягкими подушками и одеялами, а также незапертый деревянный ящик с двумя *дыхательными пузырями [breathing bubble]* (см. приложение В) с полным запасом воздуха и тремя *зельями воднодыхания [potion of water breathing]*. Проницательность и ее спутки не позволяют украсть эти предметы, но Проницательность готова поделиться ими с персонажами, если они попросят ее о помощи и их цели совпадают с ее целями.

Ключ-камень. Ключ-камень, удерживающий воду вне этого здания, и L-образного коридора, соединяющего его с областью М4 (см. «Особенности Каел Морроу» ранее в этой главе), спрятан в стене на третьем этаже здания за шатающимся камнем. Проницательность, Скриббл и Ксот знают, где находится ключ-камень, но они не станут разглашать его местонахождение другим, если это может подвергнуть опасности их самих или любых других членов Верности.

Персонажу требуется 10 минут, чтобы тщательно обыскать третий этаж. По истечении этого времени персонаж может совершить проверку Мудрости (Восприятие) со Сл 15 и найти ключ-камень при успешной проверке. Если ключ-камень разрушен или удален из этой области, вода хлынет через крышу. Кроме того, барьеры, образующие коридор к М4, исчезают, и находящиеся в коридоре люди погружаются в воду.

М4: КОРОЛЕВСКИЙ ГОСТЕВОЙ ДОМ

Перед вами руины некогда величественного дома из белого камня. Потолок провалился, оставив мраморные полы замусоренными кирпичной кладкой, сломанными каркасами кроватей и другой мебелью как минимум с трех разрушенных этажей. Лестница ведет из прихожей на верхний уровень основного помещения. Стены голубого света сдерживают воду со всех сторон, оставляя внутреннюю часть сухой.

В первый раз, когда персонажи входят в эту область, один из них (определяется случайным образом) получает телепатическое сообщение от аблоета Аликсиана (см. «Отравленные эмоции» ранее в этой главе).

Давным-давно это здание было гостевым домом для королевских гостей Каел Морроу. Теперь это пустая шелуха, в основном очищенная от ценных вещей исследователями Верности Всевидению. Ключ-камень в этой локации (см. «Особенности Каел Морроу» ранее в этой главе) находится над северной дверью.

М4А: ГОСТИНАЯ

Эта комната без крыши заполнена обломками обрушившихся верхних этажей и лестницы, которая когда-то вела к ним.

М4В: ЧАСТНЫЙ КАБИНЕТ

Этот разрушенный кабинет заполнен огромными кусками упавшей каменной кладки.

Сокровище. Любой персонаж, потративший 10 минут на обыск завалов, может совершить проверку Интеллекта (Расследование) со Сл 20. При успешной проверке персонаж находит *свиток заклинания телепортации [teleport]*. Здесь можно найти только один такой свиток.

М5: КОРИДОР ДОСТУПА

Этот коридор мерцающих синих барьеров пересекается с остатками сторожевой башни (область М5а), которая также окружена барьерами. Ключ-камень, поддерживающий барьеры, вставлен в пол башни. См. раздел «Особенности Каел Морроу» для получения дополнительной информации о магических барьерах и ключ-камнях.

Когда персонажи пересекают этот зал, они могут видеть глубокое красноватое свечение на востоке (исходящее от шипов рудия в области М17).

М5А: РАЗВАЛИВАЮЩАЯСЯ СТОРОЖЕВАЯ БАШНЯ

Сверху капает холодная вода, а обереги, окружающие эту разрушенную башню, мерцают. В неглубокой выемке посреди пола покоится каменный куб шестидюймового размера, который шипит и искрит.

В первый раз, когда персонажи входят в эту область, один из них (определяется случайным образом) получает телепатическое сообщение от аблоета Аликсиана (см. «Отравленные эмоции» ранее в этой главе).

Персонажи с пассивной Мудростью (Восприятие) 15 или выше замечают силуэт гигантской акулы, кружащей вокруг башни. Пока барьеры остаются на месте, акула не представляет угрозы.

Неисправный ключ-камень. Любой персонаж, внимательно исследующий ключ-камень и преуспевший в проверке Интеллекта (Магия) со Сл 15, определяет, что его магия ослабевает, но невозможно сказать, когда он перестанет действовать. Исследователи

Верности Всевидению в Каел Морроу не подозревают о проблеме, так как ключ-камень начал работать со сбоями совсем недавно.

Это только вопрос времени, когда неисправный ключ-камень выйдет из строя, в результате чего барьеры круг башни и барьеры, защищающие соседние коридоры, исчезнут. Удаление ключ-камня с пола также приводит к этому. В неисправном состоянии этот куб имеет 25 хитов вместо обычных 50.

Если персонажи оставят ключ-камень нетронутым, они смогут безопасно пройти через башню и продолжить свой путь. Если кто-то из них вернется в башню во второй раз, ключ-камень издаст в их присутствии громкий хлопающий звук и расколет-ся пополам, разрушив магические барьеры. Акула, представляющая собой **оскверненную гигантскую акулу [corrupted giant shark]** (см. приложение А), нападает на персонажей, оказавшихся под водой.

М6: ЗАТОНУВШАЯ ТАВЕРНА

Эта таверна с каменными стенами находится под водой. Секции ее внешних стен рухнули, оставив отверстия, через которые можно увидеть интерьер:

Потрескавшаяся каменная плитка и поля водорослей окружают затопленное здание, из которого исходит свет.

Через дыру в одной из стен вы видите синекожую эльфийку с длинными белыми волосами. С этой точки трудно понять, что именно она делает, но похоже, что она работает в баре.

Заклинания *вечного огня [continual flame]* освещают интерьер этой подводной таверны, усыпанной обломками. Нейтрально-добрая морская эльфийка по имени Олара плавает за гранитной столешницей. Если к ней подойти, барменша радостно представляет себя и приветствует персонажей в том, что она называет таверной «Последняя ива». Олара использует блок характеристик **разведчика [scout]** со следующими изменениями:

- Ее скорость плавания равна скорости ходьбы, и она может дышать воздухом и водой.
- Она обладает темным зрением в диапазоне 60 футов.
- Она обладает сопротивлением урону холодом и преимуществом в спасбросках, чтобы снять с себя очарование. Магия не может усыпить ее.

Олара говорит на древнем диалекте, который лег в основу как эльфийского, так и орочьего, и любой персонаж, говорящий и понимающий любой из этих языков, может с ней разговаривать. Это черта, которую она разделяет с некоторыми призраками ее родственников, которые до сих пор бродят по руинам Каел Морроу, но Олара не призрак; она одна из немногих смертных, переживших нападение Груумша много веков назад. Она питается водорослями, растущими по всему Затонувшему городу.

Десятилетия, проведенные рядом с Незердипом и аболетом Аликсианом, испортили память Олары. Несколько археологов Верности Всевидению взаимодействовали с Оларой, но безрезультатно, и, поскольку она не проявляет никаких признаков враждебности, они решили оставить ее в покое.

Покупка товаров у Олары. Олара обращается с персонажами так же, как с посетителями своей таверны в любой обычной обстановке, комментируя тот факт, что, хотя в таверне закончились еда и спиртные напитки, она все еще может предложить некоторые особые сорта напитков. Если персонажи ей подыгрывают, Олара демонстрирует свою коллекцию обыкновенных вин и волшебных зелий — все емкости

плотно закрыты. Персонажи могут приобрести любой из этих предметов:

Чудесным образом сохранившееся вино. У

Олары есть в наличии три бутылки восхитительного урожая до Бедствия, и она просит 50 зм за бутылку. Сомелье Анк'Харела заплатят до 1000 зм за бутылку этого редкого вина.

Зелья исцеления. У Олары есть в наличии пять *зелий лечения [potion of healing]*, и она продает их по 50 зм каждое.

Зелья героизма. У Олары есть в наличии два *зелья героизма [potion of heroism]*, и он продает их по 300 зм каждое.

Очищение разума Олары. Туман, который затуманивает разум Олары, вызван магией, результатом многих лет, проведенных рядом с аболетом Аликсианом и Незердипом. Любая магия, снимающая проклятие, излечивает болезнь Олары. Убийство аболета также заканчивает эффект.

Если персонажи спросят Олару об Аликсиане после того, как она очистит свой разум, она с любовью вспомнит, как однажды подавала ему вино. Она помнит Аликсиана как преследуемую и трагическую фигуру, но в некотором смысле красивую.

М7: ЗАЛ КОРОЛЕВСКОЙ БИБЛИОТЕКИ

Сухой, наполненный воздухом коридор, окруженный магическими барьерами и освещенный заклиниваниями вечного огня, проходит вдоль южной стороны полуразрушенного каменного здания. Ключ-камень, который поддерживает барьеры коридора, установлен над западной дверью. См. раздел «Особенности Каел Морроу» для получения дополнительной информации о магических барьерах и ключ-камнях.

Дверь в северной стене коридора ведет в сухую, наполненную воздухом библиотеку (область М7а). За дверью в южной стене есть затопленная комната (область М8) с защитным барьером через дверной проем, который сдерживает воду. Дверь в восточном конце коридора имеет такой же барьер, через который персонажи могут увидеть Храм Свод-Сердца (область М9).

М7А: КОРОЛЕВСКИЙ ЧИТАЛЬНЫЙ ЗАЛ

Магические барьеры окружают эту комнату, непуская внутрь воду. Ключ-камень комнаты установлен над южной дверью. Если ключ-камень разрушен или взят из этой области, барьеры вокруг комнаты исчезают, в результате чего вода врывается через северные двери и просачивается через трещины в стенах и крыше. Полное затопление комнаты занимает 1 минуту. См. раздел «Особенности Каел Морроу» для получения дополнительной информации о магических барьерах и ключ-камнях.

В первый раз, когда персонажи входят в эту область, прочитайте или перефразируйте следующее:

Несмотря на то, что в этой освещенной волшебством комнате нет воды, воздух наполняет запах гниющего, промокшего дерева. Книжные полки вдоль стен заполнены томами и свитками, превратившимися в месиво за столетия погружения в воду.

Эльфийка роется в обломках, выглядя раздраженной. Рядом с ней стоит и смотрит в вашу сторону, конструируя десяти футов высотой, его двуголая форма сделана из металла, камня и дерева.

Нейтрально-злая высшая эльфийка, **распространитель окултизма [occult extollant]** (см. приложение А) по имени Галеокаэрда, разбила лагерь в этой комнате вместе с Подумесяцем, ее **щитостражем [shield guardian]**. Галеокаэрда носит амулет щитостража

[shield guardian's amulet] на шее, но прячет его под рубашкой.

Измените блок характеристик Галеокаэрда следующим образом:

- Галеокаэрда говорит на Небесном, Общем и Эльфийском языках.
- Она обладает темным зрением в диапазоне 60 футов.
- Она совершает с преимуществом спасброски против очарования, и магия не может ее усыпить.

Как описано в сюжетных линиях фракций в главе 4, Галеокаэрда долгое время выдавала себя за профессора Верности Всевидению и стала другом Проницательности. Теперь она сожалеет о предательстве своей подруги и втайне надеется, что сможет убедить Проницательность отвернуться от Верности Всевидению, когда Галеокаэрда и Консорциум Алой Мечты захватят Каер Морроу.

Если персонажи находятся на задании, не связанным с Галеокаэрдой, она говорит им, чтобы они исчезли, заявляя, что она проводит исследования для Верности Всевидению. Если персонажи отказываются уходить, она угрожает высвободить своего щито-стража. Но если персонажи раскрывают ее блеф, она не выполняет свою угрозу, опасаясь, что это приведет к ее поражению. Однако, если персонажи нападают на Галеокаэрду или Полумесяца, они оба отвечают тем же.

Галеокаэрда с подозрением относится ко всем, кого не узнает, даже к тем, кто связан с Консорциумом. Если персонажи выполняют задание, в котором участвует Галеокаэрда, и изображают из себя товарищей-исследователей, она требует, чтобы они доказали свою ценность, забрав глиняную табличку, на которой, по ее словам, была написана «последовательность символов», из области М7b. Если они это сделают, она скажет им, что определила местонахождение Ключа к Незердипу: разрушенная вилла на южных скалах (область М13).

Двойной агент. В конце любого разговора с Галеокаэрдой персонаж может определить ее истинные намерения и лояльность, совершив успешную проверку Мудрости (Проницательность) со Сл 15. Любой персонаж, внимательно наблюдающий за Галеокаэрдой, может при успешной проверке Мудрости (Восприятие) со Сл 15 заметить характерные отметины рудиевой порчи на ее руках. Если персонаж обращает внимание на знаки, Галеокаэрда поспешно пытается объяснить, как она получила их при исполнении служебных обязанностей; затем она понимает, что любые объяснения бесполезны, и атакует.

М7b: КОРОЛЕВСКАЯ УЧЕБНАЯ ПАЛАТА

В этой разрушенной, наполненной водой комнате обитает голодный **рой рыб-печалей** [swarm of sorrowfish] (см. приложение А).

Сокровище. На полу посреди комнаты лежит *табличка телепортации* [teleportation tablet] (см. приложение В), оставленная членом Консорциума Алой Мечты. Этот человек обыскивал местность в поисках реликвий, когда через дыру в крыше проникла гигантская акула. Агент запаниковал и сбежал, бросив табличку на обратном пути в область М7а. Галеокаэрда хочет заполучить табличку, которая соединяется с кругом телепортации на крыше «Первого затмения» на Солнечном базаре Анк'Харела (см. главу 4).

М7c: КОРОЛЕВСКАЯ РИТУАЛЬНАЯ ПАЛАТА

Эта затопленная камера была очищена водой и временем.

В первый раз, когда персонажи входят в эту об-



ГАЛЕОКАЭРДА

ласть, один из них (определяется случайным образом) получает телепатическое сообщение от аболета Аликсиана (см. «Отравленные эмоции» ранее в этой главе).

Персонаж, потративший хотя бы 1 минуту обыска местности, может совершить проверку Интеллекта (Расследование) со Сл 14 и в случае успеха обнаружить постоянный круг телепортации. Персонаж, который знает последовательность символов этого круга (которую можно узнать, изучая круг в течение 1 минуты), может телепортироваться к нему, используя заклинание *круга телепортации* [teleportation circle].

М8: ЗАТОПЛЕННАЯ БИБЛИОТЕКА

Разбитые глиняные таблички с письменами лежат среди обломков этой бывшей библиотеки. То, что когда-то было полированными мраморными полками, теперь превратилось в инкрустированные кораллами руины, заросшие водорослями. Разбитые остатки круглого стекла испускают вспышки красноватого света.

В первый раз, когда персонажи входят в эту область, один из них (определяется случайным образом) получает телепатическое сообщение от аболета Аликсиана (см. «Отравленные эмоции» ранее в этой главе).

Надписи на табличках написаны шрифтом, в котором есть элементы, знакомые любому, кто понимает эльфийский или орочий язык. Любой персонаж, потративший не менее 10 минут на поиски в обломках, может совершить проверку Интеллекта (Расследова-



ние) со Сл 13 и при успехе найти среди обломков три неповрежденные таблички.

Три таблички, расположенные рядом в правильном порядке, рассказывают историю о собрании эльфов со всей Эксандрии; благословение Кореллона на их поселение, Каел Морроу; и рождение первых орков. Однако, прежде чем с табличками можно будет манипулировать таким образом, персонажи должны разобраться с преследующими их древними призраками.

Таблички с привидениями. Каждая из трех неразбитых табличек населена законно-нейтральным **призраком [ghost]**, отчаянно нуждающимся в мирном прекращении своих страданий. Когда Гуманойд впервые касается планшета, призрак внутри пытается овладеть существом, используя действие «Одержимость». Если существо сопротивляется этой попытке, призрак появляется в незанятом пространстве в пределах 5 футов от таблички. После того, как один призрак вышел из своей таблички, овладев существом или иным образом, два других призрака появляются рядом с ним.

Два призрака выглядят как мужчины-эльфы, а третий — как женщина-орк. Все трое одеты в элегантные одежды, отделанные тонкой вышивкой. Призраки не враждебны; они пытаются завладеть существами только для того, чтобы поделиться своими историями и, таким образом, обрести покой после смерти, но они защищаются, если на них нападают. Завладев существом, призрак перемещает тело существа как можно дальше от боя и не заставляет существо атаковать.

Любой персонаж, одержимый одним из призраков, переживает видение прошлой жизни призрака: их семьи и друзей, сияющие алебастровые шпили их города в расцвете сил и отчаянные попытки эвакуации, когда Груумш начал штурм. Видение заканчи-

вается сценой, показывающей двух эльфов и орка в великолепной библиотеке, готовых пожертвовать своими жизнями в тщетной попытке сохранить свою историю, чтобы те, кого они любили, не были забыты. Они выглядывают из окна библиотеки и видят соседний храм. Одинокий воин с копьем и щитом — Аликсиан — стоит на вершинздания. На него отбрасывается тень, и стофутровая фигура Груумша нависает над ним и смеется. Когда копье Груумша опускается на храм, видение темнеет. Видению требуется 1 минута, чтобы разыгаться полностью. Когда все кончено, призрак прекращает одержимость.

Разговор с призраками. Персонажи, говорящие на эльфийском или орочьем, могут общаться с призраками, говорящими на древнем диалекте, который составляет основу обоих современных языков. Призраки уважают Аликсиана Апотеона, который, по их мнению, погиб в тщетной попытке бить вызов Груумшу.

Они мало что знают об Аликсиане, кроме его божественной связи с Сеханин, Авандрой и Кореллоном, и они ничего не знают о Незердипе и существовании руидия.

Упокоение мертвых. Призраки обретают покой, если их уверяют, что их и их город будут помнить. Персонаж может попытаться упокоить призраков, говоря им обнадеживающие слова, а затем совершив проверку Харизмы (Убеждение) со Сл 12. Персонаж, одержимый одним из призраков, совершает проверку с преимуществом. При успешной проверке призраки благодарят персонажа, прежде чем исчезнуть в мерцании света. В знак благодарности призраков персонаж получает вдохновение (см. «Книгу игрока»). При неудачной проверке призраки не упокоены, и дальнейшие попытки этого персонажа успокоить призраков автоматически терпят неудачу.

М9: Храм Свод-Сердца

Некогда величественный каменный храм стоит посреди затонувшего двора. Мягко светящиеся алебастровые колонны, окружают открытую площадку. Пульсирующий красный свет исходит из арки, ведущей внутрь храма.

Персонажи с пассивной Мудростью (Восприятие) 15 или выше замечают искажение света, просачивающегося сквозь воду между алебастровыми колоннами и центром храма. Колонны созют вокруг храма невидимый защитный купол божественной магии. Только персонажи, которых сопровождает набожный поклонник Кореллона, могут пройти через этот купол; в противном случае купол нельзя пробить, он невосприимчив ко всем повреждениям и его нельзя расцезать каким-либо образом. Если ни один персонаж в отряде не соответствует этому требованию, призрак одного из жрецов Кореллона можно найти в области M14.

Интерьер храма. Если персонажи перемещаются в положение, из которого они могут видеть сквозь арку в южной стене храма, прочтите:

Внутри храма сухо. Колонны с богатой лепниной украшают внутренние стены, а пол украшен мозаикой из серебра и зеленого стекла, на которой изображены два зеленых полумесяца на вершине четырехконечной звезды. В центре мозаики находится осколок красного кристалла, пульсирующий светом, как биение сердца. От него расходятся алые усики и ползут по каменной кладке. У северной стены стоит статуя Кореллона.

Воздух в храме свежий и слегка пахнет ладаном, хотя источник запаха не очевиден. Божественная магия Кореллона ограждает воду, и барьер остается на месте, пока статуя Кореллона остается нетронутой. У статуи КД 20; 80 хитов; и она обладает иммунитетом к яду, психическому и урону излучением. Если статуя разрушена, божественная защита вокруг храма прекращается, позволяя воде вливаться через вход и позволяя существам войти в храм без сопровождения последователя или жреца Кореллона.

Первое видение. Когда персонажи впервые входят в храм, на них нисходит чувство умиротворения, и видение наполняет их разум:

Вы видите видение. Аликсиан стоит на коленях в этом месте, его голова опущена, а выражение лица осунувшееся. Он выглядит старше своих лет. Он поднимает взгляд на статую Кореллона, его глаза ясны, несмотря на усталость, отражающуюся на его лице.

— Чего бы это ни стоило, — шепчет он, его голос наполняет комнату. «Даже если это будет стоить моей жизни и моей души. Я сделаю все возможное, чтобы защитить их».

Любое существо, подошедшее в пределы 10 футов от пульсирующего красного кристалла в центре храма, должно преуспеть в спасброске Мудрости со Сл 15, иначе испугается его. Этот эффект длится до тех пор, пока существо не покинет храм. Существо, преуспевшее в спасброске, становится невосприимчивым к вызывающему страх эффекту кристалла.

Второе видение. Осколок рудидия, торчащий из мозаики, явно не к месту в храме. Персонаж, впервые вступивший в физический контакт с кристаллом, переживает второе видение:

Волна света поглощает вас, как и ощущение падения на огромной скорости. Вы падаете вниз быстрее, чем вы думали вообще возможно, а острая боль расцветает над вашей грудью. Вы продолжаете падать. Свет уменьшается, а затем гаснет.

Внезапно вы смотрите на Аликсиана, плывущего во тьме. На его лице медленно нарастает ужас. Он протягивает к вам руку, как бы умоляя взять его за руку и спасти.

«Когда вы меня увидите, позвольте мне уйти», — говорит он. «Я не могу сделать это сам. Вы должны. Сделайте это!»

Видение заканчивается, и красный кристалл издает громкое шипение перед тем, как треснуть и взорваться. Существа в храме, не испытывавшие второго видения, видят, как красный кристалл вспыхивает светом, когда он разбивается. На мгновение в центре храма появляется полупрозрачное изображение Аликсиана с суровым и нетерпеливым лицом. Затем он исчезает, и снова все стихает.

Когда кристалл разбивается, персонаж, коснувшийся его, должен совершить спасбросок Харизмы со Сл 16. При провале персонаж получает 33 (6к10) психического урона и получает 1 степень истощения. Если персонаж еще не страдает от рудидиевой порчи, персонаж становится зараженным, когда он терпит неудачу при спасброске. При успешном спасброске персонаж получает половину урона и не подвергается никаким другим эффектам.

Когда персонаж переживает второе видение, аболет Аликсиан теряет способность отравлять эмоции ближайших существ, а *Амулет Трех Молитв* (см. приложение В) трансформируется в свое Возвышенное состояние — оба последствия получения благословения Кореллона Свод-Сердца.

М10: Разрушающееся здание

Похоже, эта структура находится на грани разрушения. Маленькие, безобидные рыбки шныряют туда-сюда из многочисленных трещин в стенах.

В первый раз, когда персонажи входят в эту область, один из них (определяется случайным образом) получает телепатическое сообщение от аболета Аликсиана (см. «Отравленные эмоции» ранее в этой главе).

Если персонажи исследуют внутреннюю часть здания, прочтите:

Стены покрыты выцветшими фресками, на которых изображены орки и дроу, работающие вместе, чтобы построить город в самом сердце зеленых джунглей. На полу разбросаны десятки глиняных табличек.

Четыре **стремительных змеиных пасти** [scuttling serpentmaws] (см. приложение А) прячутся среди обломков и пробираются по полу, чтобы атаковать персонажей, исследующих комнату. Персонажи с пассивным значением Мудрости (Восприятие) 18 или выше замечают змеиные пасти и не удивляются, когда они атакуют.

Глиняные таблички. Персонажи, которые проводят 10 минут, обыскивая пол здания, находят среди других глиняных табличек, описывающих древние молитвы и трудов монахов храма Кореллона, конкретную табличку, которую искала Проницательность (см. «Задание Проницательности» в миссии 4 сюжетной линии Кобальтовой души в главе 4). Эта табличка написана на Небесном. Она гласит:



Я не знаю, кто это прочитает, ибо, если я выживу, читать это будет не нужно, а если я умру, то не останется никого, кто мог бы это сделать. Тем не менее, я чувствую себя обязанным записать свои мысли. Разрушитель и его легионы приближаются к нам. Стены разрушены, превращены в руины одноглазым богом. Тысячи уже погибли, и еще тысячи умрут, если я не наберусь смелости остановить его.

Меня уже в народе зовут «Апотеон». Я не заслуживаю этого титула, но я должен стать им. Если то, что они называют меня полубогом, придаст им смелости сражаться рядом со мной, я буду носить этот титул. И даже если мне суждено погибнуть в грядущие часы, они почтят меня, позволив этой жертве подпитывать их борьбу с Предателями. И пусть память об этом дне никогда не умрет.

М11: ЛЕС ВОДОРΟΣЛЕЙ

Когда-то это был пышный сад, а теперь эта область заполнена водорослями, которые поднимаются на высоту около тридцати футов. Среди зарослей стоят небольшие святилища, построенные из бледного камня. На их поверхности вырезаны изображения лица Кореллона, безмятежного и доброжелательного.

Два **порождения аболета** [**aboleth spawn**] (см. прилагаемый блок статистики) охраняют лес водорослей. Эти существа с щупальцами связаны с аболетом Аликсианом и выполняют его приказы. Их задача — охранять сокровища аболета (см. «Сокровища» ниже).

Лес водорослей — это логово **Аболета Аликсиана** [**Alyxian Aboleth**] (см. приложение А). Если аболеет отступил сюда, чтобы немного отдохнуть, он пытается спрятаться от нарушителей до тех пор, пока его

отдых не закончится, прежде чем атаковать их. Если аболета нет, то он возвращается и обнаруживает, что часть его сокровищ пропала (см. ниже), он обыскивает Каел Морроу в поисках воров, решив уничтожить их.

Сокровище. Любой персонаж, потративший не менее 5 минут на поиски в лесу водорослей, может совершить проверку Интеллекта (Расследование) со Сл 15 и найти сокровища, накопленные аболетом, в случае успеха. Этот клад состоит из мешочка со 156 зм, *руидиевого щита* [*ruidium shield*] (см. приложение В), *руидиевого короткого меча* [*ruidium shortsword*] (см. приложение В) и *броши защиты* [*brooch of shielding*], все еще прикрепленной к одежде раздувшегося от воды человеческого трупа (остатки исследователя Верности Всевидению).

М12: ТРОПА УТЕСА

Узкая извилистая тропинка поднимается по крутому каменистому склону, усеянному каменными глыбами причудливой формы. Путь разделяется на два ответвления, каждое из которых ведет к восьмидесятифутовому пику. То, что осталось от когда-то элегантной виллы, стоит на одной вершине, а рушащаяся сторожевая башня украшает другую.

При ближайшем рассмотрении выясняется, что каменные глыбы имеют форму расчлененных рук, ног, голов и туловищ гуманоидов. У всех глыб в форме головы кричащие лица. Это окаменевшие останки жертв существа, которое поселилось на вилле (см. область М13). Персонаж, преуспевший в проверке Интеллекта (Магия) со Сл 12, распознает признаки окаменения и знает, что тела слишком сломаны, чтобы их можно было вернуть к жизни.

М13: Вилла

Крыша этого здания рухнула, но его двадцатифутовые стены остались практически нетронутыми. Кораллы растут вокруг закрытой каменной двери в основании сооружения.

В этой локации персонажи могут столкнуться со своими соперниками. Соперники, если они есть, собираются перед виллой и обсуждают, войти ли через дверь или через открытую крышу. Используйте следующий текст, чтобы описать, что внутри:

Посреди разрушенной виллы плавает огромное существо, похожее на медузу, с колючими щупальцами. Его верх покрыт решеткой кристаллов, из которой торчит секира с прожилками рудидия, дугообразно поднимающимися по вклинившемуся в него лезвию. Под телом существа потрескивает густая темно-красная масса, которая служит убежищем для косяка крошечных острозубых рыб.

Объятия смерти [death embrace] (см. приложение А) устроило себе логово в руинах этого некогда великолепного места и атакует любого, кто окажется в пределах досягаемости его щупалец. **Рой рыб-печалей [swarm of sorrowfish]** (см. приложение А) прячется среди щупалец объятия смерти, наполовину укрываясь. Когда объятия смерти хватают существо, рой теряет укрытие, и рыбы-печали появляются, чтобы съесть схваченное существо.

Сокровище. В колокол объятия смерти воткнута *рудидиевая секира [ruidium greataxe]* (см. приложение В), так называемый Ключ к Незердип, за которым охотятся Верность Всевидению и Консорциум Алой Мечты (см. главу 4). Секиру можно вынуть из объятия смерти только после того, как существо будет мертво.

Персонаж, который тратит 10 минут на обыск виллы и преуспевает в проверке Интеллекта (Расследование) со Сл 15, находит запертую шкатулку с драгоценностями. Шкатулку с драгоценностями может открыть персонаж, прошедший либо успешную проверку Ловкости со Сл 15 с использованием воровских инструментов, либо успешную проверку Силы (Атлетика) со Сл 15. Внутри находятся два изумрудных кольца (по 1500 зм каждое), нить жемчуга (750 зм) и *кольцо падающих звезд [ring of shooting stars]*.

М14: СТОРОЖЕВАЯ БАШНЯ

Эта сторожевая башня расположена на высокой вершине холма, откуда открывается вид на остальную часть затонувшего города. То, что осталось, примерно тридцати футов в высоту, но раньше она была выше. Часть ее рухнула, оставив зубчатую корону из полуразрушенных камней. В башню ведет единственная каменная дверь на уровне земли.

Персонажи, которые заглядывают в башню либо через открытую дверь, либо подплывая к крыше и глядя вниз, видят следующую сцену:

Ветхая лестница следует вдоль внутренней стены, поднимаясь на балкон на пятнадцатифутовой высоте. Лестница идет вверх, пока не исчезает в нескольких футах от открытого верха башни. Вооруженные призрачные фигуры перемещаются внутри башни, словно готовый к бою гарнизон, который не знает, что война давно закончилась. В нескольких футах над балконом парит бледный призрачный орк.



ПОРОЖДЕНИЕ АБОЛЕТА [ABOLETH SPAWN]

Средняя Аберрация, законно-злая

Класс Доспеха 14 (природный доспех)

Хиты 93 (11к8 + 44)

Скорость 30 фт., плавающая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
19(+4)	11(+0)	18(+4)	7(-2)	12(+1)	9(-1)

Сопrotивление урону психическая энергия

Иммунитет к состоянию испуг, очарование

Навыки Восприятие +4

Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 14

Языки Общий, Глубинная речь, Телепатия 60 фт.

Опасность 5 (1800 опыта)

Бонус мастерства +3

Амфибия. Порождение аboleта может дышать и воздухом и под водой.

Сосуд аboleта. Порождение аboleта обязано подчиняться своему хозяину **аboleту [aboleth]**.

Зависимость от воды. Порождение аboleта получает 6 (1к12) урона кислотой за каждые 10 минут, которые он проводит без воздействия воды.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Порождение аboleта совершает одну атаку Копьём, две атаки Щупальцем и одну атаку Психической плетью.

Копье. *Рукопашная или Дальнебойная атака оружием:* +7 к попаданию, досягаемость 5 футов или дистанция 20/60 футов, одна цель. *Попадание:* 7 (1к6 + 4) колющего урона или 8 (1к8 + 4) колющего урона при использовании двумя руками для рукопашной атаки.

Щупальце. *Рукопашная атака оружием:* +7 к попаданию, досягаемость 10 футов, одно существо. *Попадание:* Цель схвачена (Сл высвобождения 14) и получает 9 (2к8) урона психической энергией в начале каждого хода, пока захват не закончится. У порождения есть четыре щупальца, каждое из которых может схватить одно существо.

Психическая плеть. *Рукопашная атака оружием:* +7 к попаданию, дистанция 120 футов, одна цель. *Попадание:* 18 (4к8) урона психической энергией.

В башне обитают восемь **воинов призраков меча** [sword wraith warrior] под командованием Белтрита, законно-нейтрального **полководца призраков меча** [sword wraith commander]. См. приложение А для блоков характеристик этих существ.

Призраки меча — бывшие защитники Каел Морроу, павшие во время битвы с Груумшем. Они защищают **призрак** Хадарая, нейтрально-доброе орка жреца Кореллона. Хадарай тихий и добросердечный. Много веков назад он дал обет пацифизма, который никогда не нарушал; даже после того, как его лишили смертной формы, он не будет сражаться или использовать Одержимость.

Отыгрыш призраков. Если персонажи входят в башню или иным образом заявляют о своем присутствии, нестройный звук горна пронзает воду, и воины немедленно собираются, чтобы защитить Хадарая и башню.

Прежде чем поднять оружие, Белтрит объясняет, что его воины — последние стражи Затонувшего города, и сообщает персонажам, что любое вторжение нежелательно. Если персонажи объясняют причину своего пребывания в Каел Морроу, Хадарай и Белтрит внимательно слушают. Если заявленная цель персонажей включает в себя помощь Апотеону, что и Хадарай, и Белтрит считают достойной целью, духи становятся дружелюбными по отношению к персонажам.

Хадарай однажды встретил Аликсиана, когда воин молился Кореллону о помощи за несколько часов до того, как Каел Морроу был уничтожен. Хадарай не спешит признать, что Апотеон все еще жив и может быть спасен, но персонаж может убедить его в правдивости этого утверждения, совершив успешную проверку Харизмы (Убеждение) Сл 15. Если персонаж показывает Хадарая *Амулет Трех Молитв*, проверка совершается с преимуществом, поскольку призрак узнает амулет и знает его свойства.

Если начинается бой и хиты Белтрита уменьшаются до 50 или меньше, он сдается и умоляет персонажей не уничтожать его ради Хадарая. Если персонажи проявят милосердие, Хадарай будет благодарен и предложит им помощь, чем сможет. Например, призрак, как жрец Кореллона, может помочь персонажам обойти магическую защиту вокруг храма (область М9) или может предупредить персонажей об аболете, который бродит по городу.

Куда бы ни пошел Хадарай, Белтрит и его призраки меча следуют за ним. Ни один из этих духов не может покинуть Каел Морроу, да и не хочет.

М15: РАЗРУШЕННАЯ СТОРОЖЕВАЯ БАШНЯ

Эта башня опрокинулась, и рухнула внутрь. Вокруг ее фундамента груды обломков.

В первый раз, когда персонажи входят в эту область, один из них (определяется случайным образом) получает телепатическое сообщение от аболета Аликсиана (см. «Отравленные эмоции» ранее в этой главе).

Скрытый символ и люк. Персонаж, который обыскивает руины башни и преуспевает в проверке Интеллекта (Расследование) Сл 15, обнаруживает большой символ Кореллона, начертанный на полу, в основном спрятанный под песком и обломками. При ближайшем рассмотрении обнаруживается круглый каменный люк диаметром 5 футов, замаскированный под символ. Люк закрыт и застрял. Персонаж может действием попытаться поднять его с помощью лома или подобного инструмента, сделав это при успешной проверке Силы (Атлетика) со Сл 17. Заклинание *открытия* [knock] или подобная магия также

может открыть его. Если ничего не помогает, люк (который имеет КД 17, 60 хитов и невосприимчивость к яду и психическому урону) можно разрушить.

Тайная оружейная. Под люком находится круглый арсенал высотой 10 футов и диаметром 20 футов. В камеру спускается ржавая железная лестница.

Персонаж, обыскивающий отверстие в поисках ловушек и преуспевающий в проверке Интеллекта (Расследование) со Сл 17, замечает крошечный глиф, начертанный вдоль края отверстия в месте, которое не видно, пока люк закрыт. Если этот символ рассеять успешным наложением *рассеивания магии* [dispel magic] (Сл 17) или стереть с помощью инструментов каменщика или подобного оборудования, следующая ловушка перестанет действовать.

Ловушка. Если существо входит в оружейную, не помолвившись предварительно Кореллону, в комнате вспыхивает взрыв сияющих вспышек. Каждое существо в оружейной и в пределах 15 футов от люка должно совершить спасбросок Телосложения со Сл 18, получив 33 (бк10) урона излучением при провале или половину этого урона при успехе. Эту ловушку можно активировать только один раз.

Вспышка света из этой ловушки привлекает **скользких бладфинов** [slithering bloodfin] из области М16 и, возможно, **Аболета Аликсиана** [Alyxian Aboleth] (см. приложение А, где указаны их блоки характеристик). Если аболет находится в близлежащем лесу водорослей (область М11), когда ловушка срабатывает, он видит свет и немедленно отправится исследовать его.

Сокровище. Стены оружейной увешаны длинными мечами, короткими мечами, копьями, длинными и короткими луками, стрелами в кожаных колчанах и стальными щитами — все проржавело или сгнило до бесполезности. Среди этих объектов есть два магических предмета, оба из которых могут быть быстро обнаружены с помощью заклинания *обнаружения магии* [detect magic]: *щит часового* [sentinel shield] и *морозный клинок* [frost brand longsword]. В противном случае персонаж должен потратить как минимум 1 минуту на поиск этих магических предметов в оружейной.

М16: ОБРУШЕННЫЕ РУИНЫ

Руины разрушенного дворца разбросаны по дну пещеры. Желто-зеленые водоросли прорастают из щелей между кучами обломков камня, а проржавевшие серебряные и бронзовые шпильки согнуты и сломаны, между ними проплывают косяки радужных рыб.

Если персонажи не убили в области М15, три **скользких бладфина** [slithering bloodfin] (см. приложение А) рыскают по этой области в поисках добычи. Персонажи замечают их — три алых полосы, пронесшиеся сквозь руины. Если персонажи не отойдут от руин немедленно, бладфины подплывают к незваным гостям и атакуют.

М17: РАЗЛОМ В НЕЗЕРДИП

Среди руин затонувшего дворца есть зияющий разлом, пульсирующий болезненно-красным светом. Темная энергия, закручивается маслянистыми цветами, мерцает и шипит внутри разлома. Светящиеся шпильки рудия вырастают из его краев, образуя зазубренный, практически купол вокруг пространства.

Если персонажи еще не победили **Аболета Аликсиана** [Alyxian Aboleth] (см. приложение А), он чувствует их вторжение в эту область и появляется через 1

минуту, атакуя персонажей в ярости.

Разлом, ведущий в Незердип, покрыт и защищен пленкой черной энергии, переливающейся всеми цветами спектра, очень похожей на нефтяное пятно. Вода, жидкости и существа, обитающие в Незердипе, могут проходить через этот барьер в любом направлении, но никакие другие существа или объекты не могут этого делать, если только барьер не пронзен рудидевым оружием (см. ниже).

Открытие Разлома. Чтобы войти в разлом, персонажи должны взломать его, используя один из следующих предметов:

- Рудидевое оружие, такое же, как в области M13. Прикосновение лезвия оружия к барьеру открывает разлом.
- *Амулет Трех Молитв* в своем возвышенном состоянии. Когда существо подносит амулет в пределах 10 футов от разлома, он сияет святым светом, который пронзает барьер, защищающий разлом.

Каждое существо в пределах 60 футов от разлома, когда он открывается, должно совершить спасбросок Харизмы со Сл 18, получая 33 (6к10) психического урона при провале или половину этого урона при успехе.

Когда разлом открыт, персонажи могут использовать этот путь для входа в Незердип. Разлом закрывается через 1 час, но его можно снова открыть.

В Незердип. Разлом в Незердип открывается прямо в область N1 в главе 6. В первый раз, когда они достигают этой области, персонажи могут не проводить полное исследование. Вполне вероятно, что они вернуться в Каел Морроу, а затем на поверхность, особенно если кто-то в группе подвержен воздействию давления воды, как описано в главе 6. Если персонажи медлят с возвращением в Незердип, может потребоваться указание от их фракции, чтобы побудить их выполнить свою миссию до конца.



Искатели приключений попадают в Незердип, подводную область, искаженную чужеродной магией и мучениями Апотеона

НЕЗЕРДИП

Оставив позади суетливые улицы АнкХарела и мрак Каер Морроу, отряд теперь плывет по темным водам Незердипа. Эта потусторонняя гробница, созданная самим Аликсианом, похожа на демиплан или межпространство, связанное с Материальным Планом, но не являющееся его частью. Другими словами, Незердип — это отдельный план существования. Это место, где негативные эмоции Апотеона разлагались, создавая лабиринтные тоннели сожаления, ярости, тоски и отчаяния.

ВЕДЕНИЕ ЭТОЙ ГЛАВЫ

Прежде чем приступить к этой главе, еще раз ознакомьтесь с предысторией Апотеона во введении. Поскольку эта глава ведет к финальной битве с Апотеоном, понимание его прошлого и его настроения имеет решающее значение. Конец приключения зависит от того, смогут ли персонажи помочь ему преодолеть боль и отчаяние.

ОБЗОР НЕЗЕРДИПА

Незердип — это подводное подземелье на дне беспроектной бездны. Заклинания или магические предметы, которые позволяют персонажам дышать под водой, необходимы для исследования Незердипа.

В следующих разделах описываются повторяющиеся особенности Незердипа, Фрагменты Страданий, котооудчить, прежде чем они смогут встретиться с Апотеоном, и основные угрозы, которые персонажи должны преодолеть на пути к тюрьме Апотеона.

ОСОБЕННОСТИ НЕЗЕРДИПА

В следующих разделах кратко описаны важные или повторяющиеся особенности Незердипа.

ПОТОЛКИ И ПОЛЫ

Туннели имеют потолок высотой 10 футов, в то время как комната или грот не имеют потолка, если в их описании не указано иное. Если у области нет потолка, предположим, что ее стены имеют высоту около 100 футов, а за ними находится темная подводная бездна. Существа, которые плывут вверх, никогда не достигают поверхности и могут только вернуться вниз в ту область, которую они покинули.

Если не указано иное, все туннели имеют неровные полы, которые находятся на той же высоте, что и полы комнат, к которым они примыкают.

ФРАГМЕНТЫ СТРАДАНИЙ

Чтобы войти в Сердце Отчаяния, где заточен Апотеон, существо должно поглотить хотя бы один Фрагмент раданий — материальное воплощение эмоции, которую испытывает Апотеон. Девять фрагментов существуют в Незердипе. Фрагмент страдания выглядит как неподвижная пылинка размером с фигу. В таблице «Фрагменты страданий» показаны название и местонахождение фрагментов.

ФРАГМЕНТЫ СТРАДАНИЙ

Название фрагмента	Регион
Фрагмент уныния	N4a
Фрагмент привязанности	N5a
Фрагмент жалости	N7a
Фрагмент злобы	N14a
Фрагмент отвращения	N16a
Фрагмент меланхолии	N18
Фрагмент непримиримости	N22a
Фрагмент обмана	N24a
Фрагмент ненависти	N25

Поглощение фрагмента. В качестве действия существо может прикоснуться к видимому фрагменту и тем самым поглотить этот фрагмент своим телом. Если персонаж поглощает фрагмент, дайте игроку этого персонажа карту, соответствующую фрагменту (см. приложение D). Фрагмент исчезает и становится частью души существа до тех пор, пока существо не умрет, не передаст фрагмент другому согласному существу (см. «Высвобождение фрагмента» ниже) или не войдет в Сердце Отчаяния.

Существо может поглотить до трех Фрагментов страданий. Если существо, несущее три фрагмента, попытается поглотить четвертый, попытка автоматически провалится.

Высвобождение фрагмента. Существо может действием передать один фрагмент, который оно несет, другому существу, коснувшись будущего получателя фрагмента. Когда фрагмент покидает существо, это существо теряет преимущества и недостатки, предоставляемые фрагментом. Если персонаж инициирует передачу, пусть игрок этого персонажа передаст соответствующую карту новому получателю.

Если существо, несущее фрагмент, умирает или входит в Сердце Отчаяния, фрагмент немедленно покидает существо и возвращается в исходное место (отмечено в таблице Фрагментов Страданий).

СВЕТ

Места в Незердипе либо окутаны тьмой, либо тускло освещены отложениями руидия (см. «Руидий» ниже). Все неруидиевые источники света в Незердип излучают вдвое меньше света, чем обычно. Например, заклинание *свем [light]* излучает яркий свет в радиусе 10 футов и тусклый свет еще на 10 футов.

РУИДИЙ

Руидий в изобилии встречается в Незердипе. Кратковременный контакт с алым минералом не опасен, но контакт, продолжающийся более нескольких секунд, может привести к руидиевой порче (см. «Руидиевая порча» во введении). Сл спасброска для сопротивления порче равен 20.

СЕКРЕТНЫЕ ДВЕРИ

Секретные двери в Незердипе сделаны из того же камня с прожилками руидия, что и окружающие их стены. В любом месте, где есть секретная дверь, в



Аликсиан предстает в видениях как молодой человек, пытающийся разобраться в своей судьбе.

тексте объясняется, как ее найти и открыть.

Персонаж, потративший не менее 10 минут на поиск секретных дверей, может пройти проверку Интеллекта (Расследование) со Сл 20 в конце этого поиска. Если проверка успешна и секретная дверь существует, персонаж находит ее. Секретные двери в Незердипе незаперты, если не указано иное, и они легко открываются, несмотря на их большой вес.

Когда персонажи проходят через секретную дверь, она закрывается за ними, если ее не придержать или не заклинить. Персонаж, однажды прошедший через секретную дверь, всегда может найти и снова открыть ее с любой стороны двери.

Секретная дверь имеет КД 17, 50 хитов и невосприимчивость к яду и психическому урону. Любое существо в пределах 10 футов от секретной двери, наносящее ей урон, должно совершить спасбросок Телосложения со Сл 15, получив 22 (4к10) психического урона при провале или половину этого урона при успехе.

ВОДЯНОЕ ДАВЛЕНИЕ

Незердип — это сверхъестественная бездна, и давление воды, которое она оказывает на существ в ней, превосходит все, что может выдержать большинство смертных. Существа, не обитающие в Незердипе, получают 35 (10к6) урона силовым полем в конце каждой минуты, которую они проводят в Незердипе, если только они не носят или несут предмет, наполненным рудидами, или если в их тела не вживлен руйдий. Дополнительную информацию об предметах из руйдия см. в приложении В.

ИСТОРИЯ АПОТЕОНА

В этой главе персонажи переживают мимолетные видения, проливающие свет на прошлое Аликсиана. Персонажи переживают эти видения как группа, независимо от того, насколько они близки друг к

другу. Видения приходят к ним в порядке, указанном в таблице Истории Апотеона.

Видение возникает всякий раз, когда происходит одно из следующих событий:

- Персонажи, как группа, заканчивают короткий или продолжительный отдых в Незердипе.
- Персонаж поглощает Фрагмент страданий.
- Персонаж теряет сознание в Незердипе.
- Какое-то другое событие в Незердипе вызывает видение, как указано в тексте.

После того, как персонажи получают все двадцать видений, они смогут собрать воедино всю историю Апотеона.

ИСТОРИЯ АПОТЕОНА

Порядок Видение

- | | |
|-----|---|
| 1-е | Рождается ребенок, утрашающе молчаливый, и повитуха отказывается его держать. «Смотри. Даже он знает», — хрипит она его матери, которая, дрожа прижимает к себе ребенка. «Его маленькая душа готовится к ужасным предзнаменованиям, которые будут преследовать его всю оставшуюся жизнь». |
| 2-е | Двое родителей кладут ребенка перед священником Пелора и просят благословения. Священник делает жест над головой младенца, затем отшатывается. «Здесь ему не помогут. Не будьте глупцами. От метки красной луны нет лекарства». |
| 3-е | Пекарь прячет растрепанного, грязного мальчика за прилавком в своем магазине, подсовывая ему пирог, когда никто не смотрит. Снаружи дети дразнят и смеются над отмеченным предзнаменованием мальчиком, в то время как посетитель украдкой бормочет пекарю: «Я слышал, он полон крови Предателей». |
| 4-е | Подросток беспокойно спит под ярко-красной луной, ее сияние заливает его слабыми красными тонами. Он не успокаивается до тех пор, пока облако не проплывает перед луной, скрывая ее. |

Порядок Видение

- 5-е Молодой человек стоит на вершине горы и созерцает зеленый жорхасский пейзаж. Он держит пышный букет цветов. Видение меняется, и теперь он смотрит на тот же пейзаж, испорченный Бедствием — зелень сожжена дотла, трупы усеивают склон холма, и он сжимает меч, с которого капает кровь.
- 6-е Женщина-солдат склоняется над своим мертвым командиром на площади, заполненной телами людей и монстров. Груз ответственности давит на нее. «Предвестник!» она плюет в Аликсиана. «Вестник войны! Знамение! Мы приютили тебя!»
- 7-е Гортанный рев вырывается из горла молодого воина, когда он пронзает врагов перед собой. Его быстрое дыхание пугает солдат вокруг него. «Предзнаменование злобы», — шипит один другому. «Лучше не быть на той стороне, что против него».
- 8-е Воин, уже взрослый, преклоняет колени перед алтарем в разрушенном храме Авандры Несущей Перемены. «Сражаться за свободу других», — шепчет он с благоговением. Его рука, покрытая шрамами и дрожа, сжимает рукоять меча. «Удача сопутствует смелым», — решительно говорит он. «Несущая Перемены не благословляет трусов».
- 9-е Воин поднимает руки к небу под укрывающим серебристым сиянием Каты, и капля лунного света падает на его сложенные чашечкой руки. Она превращается в водоворот цветов, а затем принимает форму маленького золотого амулета. Воин, охваченный благоговением, шепчет молитву, прижимая *Амулет Трех Молитв* к груди.
- 10-е Сильно истекая кровью, воин хромает через горящее поле битвы к плачущей девочке. Она кричит, когда видит его; он вздрагивает, но поднимает ее и несет к остаткам цивилизации вдалеке.
- 11-е Дремля, свернувшись калачиком под деревом и закутавшись в потрепанное одеяло, воин проводит пальцем по краю *Амулета Трех Молитв*, находя некоторое утешение в его знакомой форме.
- 12-е Во время грозы воин вопит: «Почему? Авандра, это не те перемены, которые я ищу! Скажи мне, почему я иду по этому пути!» Рев бури — это все, что он слышит в ответ. Он проводит руками по волосам. «Ответы!»
- 13-е Воин преклоняет колени перед двумя залитыми лунным светом могилами с именами его родителей. Он кладет между ними благоволия, ставя их на простую шкатулку, украшенную свадебными колокольчиками. На коробке надпись «Для тех, чья любовь никогда не колебалась». На шее он носит *Амулет Трех Молитв*, который несет благословения Авандры Несущей Перемены и Сеханин Лунной Ткачихи.
- 14-е Меч воина рассекает зверя надвое. Его труп падает на пропитанную кровью землю, присоединяясь к множеству других жертв. Раненый воин стоит над бойней. Из ближайших домов высовываются два человека, затем четверо. Десять. Десятки. Они подбегают к нему и кричат, некоторые всхлипывают. «Апотеон!» «Они сказали, что ты придешь!» «Мы знали это!»
- 15-е Воин преклоняет колени перед эльфийским монархом. «Я слышал о тебе очень любопытную вещь, Аликсиан», — протягивает эльф. «Ты продолжаешь отказываться от титулов, которые я тебе предлагаю. Земля, богатство, слуги». Воин шепчет в ответ: «Сила изменить судьбу. Это все, о чем я когда-либо просил».
- 16-е Теплый и тусклый свет в таверне, где усталый воин слушает песню барда: «Не целуйся под красной луной и не обещай себя красивым глазам! Они слишком рано уйдут в чужой дом или наполнят ваше сердце своей ложью!» Он платит за выпивку и уходит, несмотря на ранний час.

Порядок Видение

- 17-е Воин стоит у двери разрушенного дома и заглядывает внутрь, видя сбившуюся в кучу испуганную семью. Они отшатываются, когда видят его, но он стягивает плащ и накидывает его на дрожащего юношу. «Иди в город», — хрипит он. «Это оплот надежды».
- 18-е Ночной воздух настолько пропитан металлическим запахом крови, что воин может ощутить резню еще до того, как увидит ее. Он взбирается на холм и смотрит на город на юге Маркета, дрожа от предвкушения и страха, когда лунный свет Руидуса заливал тела красным.
- 19-е Стоя перед зеркалом, воин размышляет о плате, которую нанесло ему Бедствие — шрамы, усталость, запечатлевшаяся на его лице, — все это результат бесконечного столкновения между верой и страхом. Он сжимает *Амулет Трех Молитв*, теперь дополненный благословением Кореллона Свод-Сердца. «Три божественных покровителя», — шепчет он. «Освободите нас от этого долга».
- 20-е Воин стоит на вершине храма под высокой фигурой одноглазого титана, как будто намереваясь испытать свое копьё размером с человека против массивного оружия Бога-предателя. «Я окутан лунным светом», — шепчет он, сияя серебристой аурой. «Мое сердце закалено глубокой магией». Ярко-зеленый перемешивается с серебром ауры. Полубог смотрит на апокалиптическое копьё Груумша. «И вооружен силой изменить судьбу!» Золотой свет вспыхивает как раз перед тем, как копьё бога устремляется вниз, и все погружается во тьму.

СОПЕРНИКИ В НЕЗЕРДИПЕ

В этой главе соперники персонажей используют свои блоки характеристик 3-го тира (см. приложение А).

Если они не были разгромлены или убиты ранее, соперники также пытаются добраться до Апотеона. В зависимости от того, как разыгрывались более ранние события, соперники либо опережают персонажей, либо отстают от них. Несмотря на это, вы должны выбрать, когда и где персонажи впервые встретятся с соперниками в Незердипе. Если вы не уверены, где должно произойти это столкновение, выберите один из следующих вариантов:

- Соперники подстерегают персонажей в зоне N1. Их цель — заставить персонажей бежать, предупреждая их никогда не возвращаться.
- Две группы встречаются в зоне N26. Если соперники настроены враждебно по отношению к персонажам, это их последний бой — схватка насмерть. Если соперники дружелюбны или безразличны к персонажам, они сражаются изо всех сил, но готовы отступить, если битва обернется против них.

Если персонажи преследуют соперников, вы можете донести до них мысль о том, что «гонка началась», оставив соперников оставить следы своего недавнего прохождения через территорию. Определите, что они оставили по таблице «Следы соперников». Не используйте эту таблицу более одного раза в какой-либо конкретной области.

СЛЕДЫ СОПЕРНИКОВ**к4 След**

- 1 Трупы одного или нескольких существ Незердипа, убитых соперниками.
- 2 Сломанный кусок брони, скрученный и согнутый.
- 3 Насмешливое сообщение, вырезанное на стене, сообщающее персонажам, что они отстали.
- 4 Потерянное или выброшенное оружие, боеприпас, бутылка с зельем или безделушка.

ГОНКА НА ДНО

Если у персонажей дружественные отношения с соперниками, Апотеон пытается разрушить их дружбу и посорить две группы. Вот несколько способов, которыми может проявляться вмешательство Апотеона:

- Персонажи обнаруживают соперников, лечащих свои раны, после стычки с одним или несколькими существами Незердипа. Айо предупреждает персонажей о возможной угрозе или сокрувище в следующей области, но Апотеон искажает местность, создавая впечатление, что Айо солгала им. (По сути, персонажи перемещаются в другую часть подземелья без их ведома. Если они возвращаются тем же путем, которым пришли, они оказываются в области, которую они ранее посещали, и не перемещаются.)
- Апотеон шепчет Галсариаду, что персонажи знают секреты Незердипа, которыми они отказываются делиться. Галсариад горько обвиняет персонажей в том, что они знают больше, чем показывают, или убеждает своих товарищей, что одного из персонажей следует схватить и допросить.
- Когда персонажи близки к обнаружению Фрагмента страданий, Апотеон воссоздает крики соперничающей группы, чтобы заманить персонежей в другое место, где их поджидает опасность.

Если ваша цель — превратить соперников в ненавистных противников, рассмотрите возможность использования одной или нескольких из следующих тактик:

- После того, как персонажи преодолевают трудности с получением Фрагмента страданий, они обнаруживают, что соперники уже забрали фрагмент и оставили после себя какую-то визитную карточку.
- Когда персонажи прибывают в новое место, они обнаруживают, что соперники покидают его, преследуемые несколькими существами, жадно огрызающимися на них. Айо замечает персонажей, злобно подмигивает им и накладывает *бесследное передвижение* [*pass without trace*] на свою группу, в результате чего монстры теряют из виду свою добычу и обращают внимание на новоприбывших.
- Галсариад использует свое заклинание *телекинеза* [*telekinesis*], чтобы вызвать частичное обрушение туннеля, блокируя путь персонажей, пока они не потратят 10 минут на расчистку завалов.

РЕГИОНЫ НЕЗЕРДИПА

Незердип состоит из трех взаимосвязанных регионов:

Гроты сожаления (Области N1–N9). Персонажи, которые проходят через разлом в Каел Морроу, прибывают в этот регион, который сформирован печалью Апотеона о неудовлетворенной жизни. Воспоминания и сожаления Апотеона проявляются здесь по-разному.

Источники ярости (Области N10–N18). Эта область тускло освещена огненными жерлами, извергающими гнев Апотеона. Он наполнен жестокими существами и осколками личности Апотеона.

Пропась тоски (области N19–N25). Эти извилистые коридоры иллюзий символизируют стремление Апотеона к свободе. Существа и архитектура региона пытаются дезориентировать вторгшихся.

Три региона связаны центральным узлом (область N26), в котором находится Сердце Отчаяния, кокон боли и страданий, который Апотеон построил для себя. Глава 7 более подробно описывает внутреннюю часть его самодельной тюрьмы. Смертные существа могут войти в Сердце Отчаяния, только приняв его

боль в свои души (см. «Фрагменты страданий» ранее в этой главе), таким образом становясь более похожими на Апотеона.

ГРОТЫ СОЖАЛЕНИЯ

Я жил в служении другим, самоотверженно, потому что не знал другого пути. Теперь, забытый, висящий между жизнью и смертью, я не могу думать ни о чем, кроме сожаления о жизни, преследуемой и непрожитой.

—Аликсиан Апотеон

Грубые стены из камня с прожилками руидия прерываются величественными изображениями воинов в фалангах, гордо стоящих против чудовищных орд и высоких титанов. Туманные обрывки воспоминаний мелькают перед резными стенами, теряясь в бесконечных, задумчивых мечтах. Расселины, переходящие в извилистые туннели, соединяют гроты, которые Апотеон использует как сосуды для своих скорбных воспоминаний.

Стены и полы в Гротах сожаления украшены гирляндой листвы, столь же разнообразной по цвету, как кораллы — часто призрачно-белой, но жуткие цвета также пронизывают более мягкий, пышный пейзаж, прерываемый светящимися малиновыми прожилками руидия.

ЖИВЫЕ ВОСПОМИНАНИЯ

Когда персонажи входят в определенные помещения (области N2, N3, N4, N5 и N7), они переносятся в новые места, которые не находятся под водой — места, где они могут взаимодействовать с персонажами и местами из прошлого Аликсиана, фактически не изменяя прошлое. Незердип никогда не бывает полностью изолирован от любого из этих квазиреальных мест. На окраинах этих мест появляются образования руидия, морская трава и белый коралл, а на земле стоят лужи воды — признаки того, что Незердип недалеко.

Подобно живым диорамам, эти сценарии состоят не только из того, что персонажи становятся свидетелями событий жизни Аликсиана, о которых он сожалеет; персонажи переживают эти моменты с точки зрения Аликсиана и получают шанс изменить то, что он сделал или мог бы сделать — не для того, чтобы изменить прошлое, но чтобы помочь Апотеону противостоять сделанному им выбору. Некоторые игроки быстро разберутся в этой ситуации, но другим могут понадобиться дополнительные подсказки. Например, фигуры, одетые в одежду старого стиля и использующие непонятные идиомы, могут подсказать персонажам, что они перенеслись не только в другое место, но и в другое время.

ОТЫГРЫШ АПОТЕОНА

Голос Апотеона сопровождает персонажей, пока они исследуют Гроты сожаления. В гротах тон Апотеона печальный, даже неохотный, но услужливый. Он прожил много лет, погрязнув в этих мучениях и цепляясь

ЭМОЦИОНАЛЬНОЕ МУЧЕНИЕ

Различные эффекты в Незердипе могут исказить и усилить эмоции посетителей, заставляя их действовать иррационально. У них может возникнуть соблазн поддаться своим порокам, признать свои недостатки или страдать так же, как Алисиан. Этот эффект не использует правила безумия; скорее, посетители мучают неразрешенные страдания, и это различие приведет к более благоприятному исходу, если персонажи помогут Аликсиану достичь катарсиса в финальном противостоянии.

за них — они привычное утешение, но в то же время они ранят его.

Апотеон никогда не бывает чем-то большим, чем бестелесным голосом в Гротах сожаления, но он более охотно разговаривает с персонажами в этом регионе, чем где-либо еще в Незердипе. Когда персонажи впервые входят в определенные области, Апотеон вытаскивает их из Незердипа и бросает в сцены, напоминающие о прошлых событиях, которые продолжают преследовать его. Причина, по которой он вовлекает персонажей в эти прискорбные эпизоды, связана с одним или несколькими из следующих мотивов:

- Аликсиан пытается увидеть некоторые из своих путающих воспоминаний глазами других, чтобы получить представление о своем нынешнем заключении.
- Инстинктивно и без злого умысла Аликсиан пытается вызвать сочувствие у группы.
- Аликсиан заиклен на собственной трагедии и не может не вовлекать в нее других.

Вы можете выбрать одну мотивацию для всех областей в Гротах сожаления, а можете выбрать разные варианты для каждой области, но постарайтесь изобразить Апотеона в этом регионе с симпатией.

Места Гротов сожаления

Гроты Сожаления охватывают области с N1 по N9 на карте Незердипа.

N1: Вестибюль

Прочтите или перефразируйте следующее, когда персонажи впервые проходят через разлом в Каел Морроу и входят в Незердип:

Вы вырываетесь из планарного разлома и погружаетесь в глубокую холодную воду.

Персонажи, выходящие из разлома, немедленно подвергаются давлению воды (см. «Давление воды» ранее в этой главе). Опишите их окружение следующим образом:

Вы плывете в десяти футах над полом пещеры, разлом у вас за спиной. Две огромные статуи расположились на морском дне под неправильными углами. У каждой статуи отсутствует голова, а у одной из статуй протянутая рука выглядит так, будто может схватить все, что окажется слишком близко к ней. Кристаллические щупальца, излучающие тусклый, жуткий красный свет, покрывают статуи и цепляются за стены. Из этой затонувшей пещеры ведет туннель высотой десять футов на уровне пола, в котором повсюду растут клочки морской травы.

В темной воде в 20 футах над персонажами (в 30 футах над полом) плавают два **пожирателя света [light devourer]** и **скользящий бладфин [slithering bloodfin]** (их блок характеристик см. в приложении A), которые действуют как стража. Персонажи, уступившие монстрам или неспособные справиться с напором воды, могут отступить через открытый разлом и вернуться к Каел Морроу.

Статуи. Статуи, покрытые рудином, представляют собой изображения Аликсиана Апотеона как благородного воина в расцвете сил, но недостающие головы затрудняют идентификацию. Голов нигде нет, что символизирует потерю Аликсианом себя.

N2: Плач ребенка

Этот заполненный водой грот имеет туннели на юге, северо-востоке и северо-западе. Эти короткие проходы ведут в области N1, N3 и N4 соответственно.

В первый раз, когда персонажи входят в эту область, прочтите:

Вода мерцает, когда вы переноситесь из подводного мрака в детскую комнату. По периметру комнаты разбросаны простые вещи: плюшевый мишка, заросший рудином, люлька с шипами из рудия и лошадка-качалка, по бокам которой ползут усики из рудия. Игрушки разбросаны по полу, еще больше на маленьких деревянных полках. Все они пронизаны рудином.

Солнечный свет проникает в комнату через два маленьких высоких окна. Снаружи доносятся приглушенные голоса, а иногда и глухой стук.

Персонажи переносятся в дом детства Аликсиана, скромное деревянное жилище с тремя комнатами: комната площадью 20 квадратных футов, содержащая кухню и гостиную, с дверями, ведущими в две спальни площадью 10 квадратных футов. Персонажи появляются в спальне Аликсиана. Дверь из кухни ведет наружу.

Игрушки Аликсиана. Персонаж, осматривающий лошадь-качалку, замечает имя «Аликсиан», вырезанное на ее боку на Общем. Персонажи, которые хотят оставить себе одну или несколько игрушек Аликсиана, могут это сделать, и эти игрушки останутся у персонажей после того, как это видение закончится. В первый раз, когда персонаж берет в руки одну из этих игрушек, Апотеон шепчет: «Эта вещь больше не занимает особого места в моем сердце, но для вас она может чего-то стоить». Эти игрушки пригодятся в области N6. Любой персонаж, который берется за игрушку без перчаток или аналогичного защитного снаряжения, по вашему усмотрению может подвергнуться рудиевой порче (см. «Рудий» во введении).

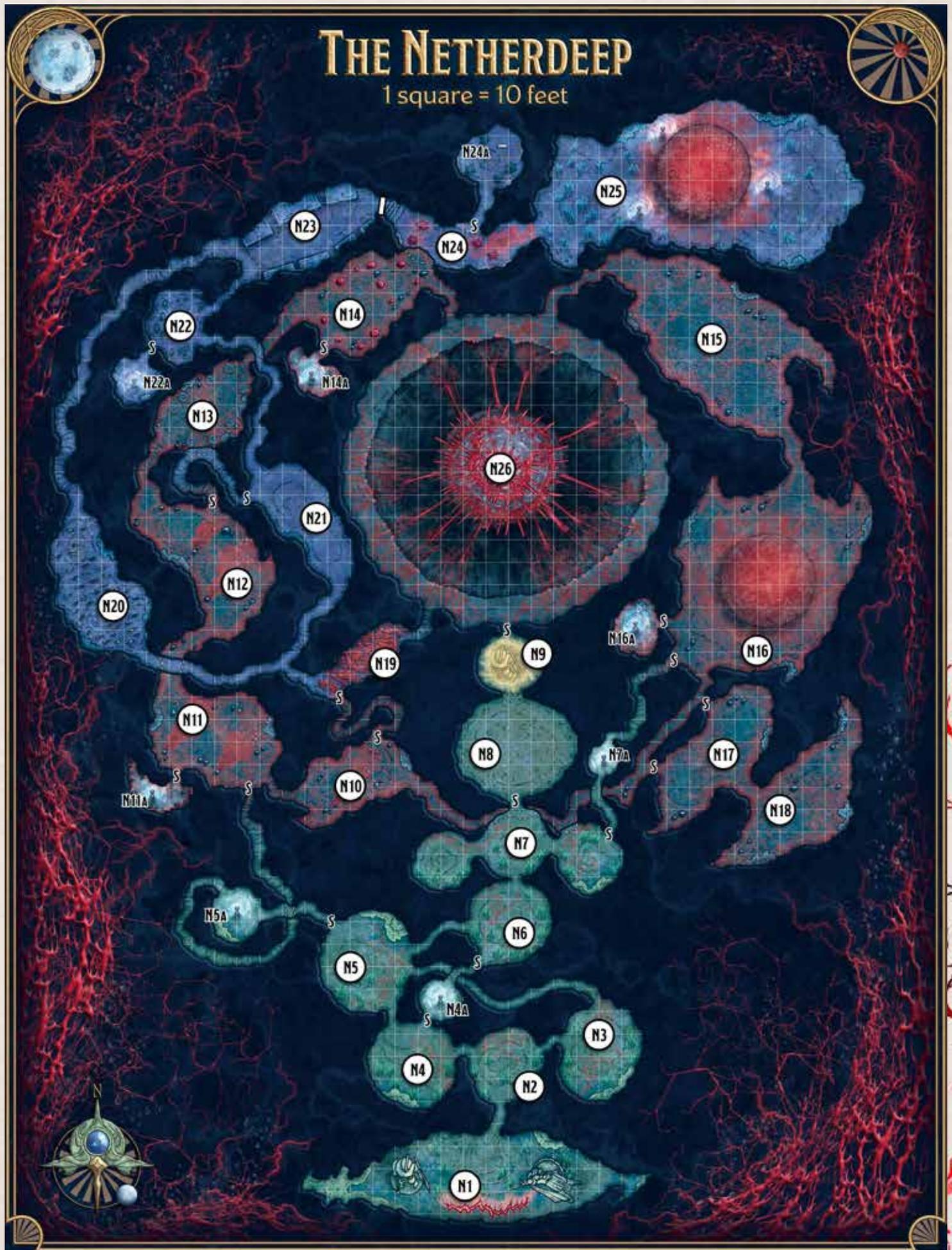
Окна спальни. В спальне Аликсиана потолок высотой 10 футов и два окна. Каждое окно представляет собой проем площадью 2 квадратных фута, нижняя часть которого находится на высоте 7 футов над полом. Персонажу Среднего размера достаточно легко выглянуть в окно, встав на спину лошадки-качалки.

Сцена на открытом воздухе. Любой персонаж, который смотрит в окно или выходит из дома, видит двух человек, на которых нападает банда из шести человек, вооруженных сельскохозяйственными орудиями. Двое людей, на которых нападают — родители Аликсиана. У его отца доброе лицо и густая каштановая борода. У его матери морщинистое, покрытое шрамами лицо. Оба имеют оливковую кожу и носят простую, испачканную грязью одежду, сделанную из цельного куска ткани. Нападавшие на них — призрачные, безликие копии людей, облаченных в изношенную одежду. Красные глаза горят из-под широкополых шляп. Эти призрачные потивники используют блок характеристик **берсерка [berserker]**, них атаки оружием наносят психический урон. Их расплывчатые формы связаны с тем, что память Аликсиана о них поблекла.

Как только один или несколько персонажей видят, что происходит снаружи, голос Аликсиана шепчет им:

THE NETHERDEEP

1 square = 10 feet





«Вы нашли меня, друзья мои. Свидетельствуйте мое самое раннее воспоминание. Боль ребенка, рожденного под злополучным знаком Руидуса. Друзья и родственники обернулись против нас, когда вокруг бушевала война. Многие люди страдали от моего присутствия, мои родители больше всего. Моя история начинается с них. Их история умирает со мной».

С громким треском одна из темных фигур ударяет отца Аликсиана, швыряя его на землю.

Персонажи, выходящие из дома, не только становятся свидетелями разворачивающейся сцены, но и привлекают внимание нападающих. Четверо из них прерываются, чтобы атаковать персонажей, в то время как оставшиеся двое продолжают бить родителей Аликсиана на земле. Эти два нападающих начинают сражаться с персонажами только тогда, когда четверо, атаковавшие персонажей, мертвы.

Если персонажи противостоят безликим нападающим, пусть игроки сделают бросок инициативы для своих персонажей. Сделайте один бросок инициативы для всех нападающих.

Успокоить сожаление Апотеона. Чтобы успокоить это сожаление Аликсиана, персонажи должны попытаться спасти его родителей. Если нападающие не все были побеждены к началу своего четвертого хода, отец Аликсиана умирает от ран, а его мать остается умирать. Магическое исцеление отца отсрочивает его смерть от рук нападающих на 1 раунд.

Когда они атакуют, нападающие шипят оправдания того, почему молодой Аликсиан и его родители должны умереть. Примеры того, что они могут сказать:

- «Вы навлекли на нас эту разруху!»
- «Монстры рожают монстров!»
- «Нет ничего хорошего в том, чтобы приютить дитя Руидуса!»

Если родители Аликсиан спасены, они разговаривают с персонажами так, как если бы разговаривали с Аликсианом:

— Вернись в дом, Аликс. Все в порядке. Они просто не понимают.

Если один или несколько персонажей утешают родителей Аликсиана после спасения их от нападавших, это взаимодействие оказывает положительное влияние на финальную битву против Аликсиана (см. «Эмоциональное исцеление» в главе 7).

Завершение видения. После завершения этого эпизода персонажи переносятся обратно в подвальный грот вместе со всем, что они носят или несут, включая любые игрушки, которые они собрали в спальне Аликсиана. Как только они возвращаются в заполненную водой комнату, Аликсиан шепчет в их разумах следующее:

«С юных лет я понял, что из-за меня они всегда будут страдать».

Последующие визиты. Видение, связанное с домом детства Аликсиана, не повторяется, если персонажи покинут эту область и вернуться позже. Во время будущих посещений этот грот будет темным и пустым, за исключением нескольких участков морской травы.

№3: НЕЗАБЫТОЕ ЗАБЛУЖДЕНИЕ

Этот заполненный водой грот соединен с областью N2 коротким туннелем. Более длинный туннель в северной стене изгибается на запад и проходит под областью N4a на пути к области N5.

В первый раз, когда персонажи входят в эту область, прочтите:

Стены этой комнаты мерцают, когда вы входите в другое воспоминание. В голове всплывают отрывочные воспоминания: вы вспоминаете Аликсиана дерзким подростком, который хотел принять участие в деревенской охоте. В ту ночь ярко светила ярко-красная луна, и вы помните, как Аликсиан говорил себе, что у него достаточно сил, чтобы преодолеть это. Вы помните, как он надел плащ и тайком присоединился к охоте.

Ваше сознание перемещается на поляну в залитом лунным светом лесу. Его красоту нарушает густой запах крови и звук безумных криков.

Персонажи переносятся в лес, где охота только что пошла не по плану. Несчастье, преследовавшее Аликсиана всю его жизнь, теперь обрекло его охотничий отряд. Одна из капитанов охоты, нейтральная **элитный вонтель дроу [drow elite warrior]** по имени Сакири Йэстрана, была растерзан двумя **совомедами [owlbears]** в красном свете луны, а другой охотник мельком увидел молодого Аликсиана, прежде чем расстался с Сакири и бросился в лес.

Когда персонажи появляются на сцене, совомеды убегают, разгоняя при этом стадо оленей, а Сакири истекает кровью. Пока Сакири кашляет кровью, персонажи слышат следующие панические крики охотников:

- «Эти звери собирались провести с нами всю зиму! Теперь нам не хватит мяса!»
- «Аликсиан убежал!»
- «Сакири не выживет! Ей нужна помощь!»

Аликсиан шепчет в разумах персонажей после того, как они осматривают сцену:

«Я рано узнал цену своего эгоизма. Я просто хотел — я просто хотел охотиться среди них, быть с ними». Он вздыхает и жалобно рычит. «Это не имеет значения. Сакири умерла той ночью, и я буду нести это сожаление, пока не присоединюсь к ней».

Успокоить сожаление Апотеона. Чтобы успокоить сожаление Аликсиана, персонажи должны добыть мясо, исцелить Сакири или и то, и другое. Выполнение одного или обоих заданий положительно влияет на финальную битву с Аликсианом (см. «Эмоциональное исцеление» в главе 7).

Добыча мяса. Один или несколько персонажей могут охотиться на совомедов и оленей, чтобы принести мясо в лагерь охотников. По крайней мере, один персонаж должен преуспеть в проверке Мудрости (Выживание) со Сл 16, чтобы выследить совомедов в лесу. Когда они исследуют лес, персонажи видят заросли длинных, плавных водорослей, вырастающих из-за деревьев — намек на то, что Незердип не за горами. Если один или несколько персонажей преуспевают в проверке, они сталкиваются с двумя совомедами. Когда совомед умирает, его тело развзается, и из него вырывается рой **рыб-печалей [swarm of sorrowfish]** (см. приложение А) и атакует. Эти рыбы-печали плавают по воздуху, как если бы это была вода. После того, как рой побежден, персонажи могут взять мясо совомеда — достаточно, чтобы поддержать деревню — обратно в лагерь охотников.

Если ни один из персонажей не преуспевает в проверке, они не сталкиваются с совомедами и находят только туши больных оленей, которые не успевают за остальным стадом. Если эти туши вернут в лагерь, из них получится съедобное мясо — достаточное, чтобы успокоить сожаление Апотеона.

Исцеление Сакири. Четверо охотников (**разведчиков [scout]**) охраняют Сакири. У этих охотников призрачные формы и туманные лица, потому что pamiętać Аликсиана о них несколько потускнела.

Охотники относятся к персонажам с тем же презрением, что и к Аликсиану, крича им: «Проваливай! Ты проклятие для всех нас!» Персонаж может подойти к Сакири, преуспев в проверке Ловкости (Скрытность) со Сл 14, чтобы проскользнуть мимо охранников. Персонаж также может подойти к охранникам и убедить их не атаковать при успешной проверке Харизмы (Убеждение) со Сл 14. Охранники атакуют любого персонажа, не прошедшего ни одну из проверок. Персонажи, пытающиеся прорваться мимо охранников, также подвергаются нападению.

Сакири без сознания и умирает от ран. Если лечение восстанавливает ее хиты до 1 или более, она изо всех сил пытается сесть и говорит следующие слова ближайшему к ней персонажу, как если бы этот персонаж был Аликсианом: «Давай, мальчик. Отнеси одну из туш своей маме. Скажи ей, что ты сегодня хорошо поработал. Я не знаю, действительно ли тебя преследует проклятие, но люди верят, что оно есть, и им этого достаточно».

Затем персонажи слышат, как Аликсиан шепчет следующие слова: «Я видел смерть Сакири тысячу раз. Она никогда не перестанет разрывать мою душу — но теперь я знаю, что она сказала бы, если бы была жива». Он добавляет тише: «Это не то, чего я ожидал после стольких лет».

Завершение видения. Как только эта сцена разыграна, лес исчезает, и персонажи возвращаются в подводный грот. Если они выполнили одну или обе задачи в видении, рядом на полу появляется небольшой незапертый сундук. Он содержит следующие награды в зависимости от того, какие задания выполнили персонажи:

- Если персонажи исцелили Сакири, сундук содержит пятнадцать крошечных рубинов (по 100 зм каждый).
- Если персонажи принесли мясо совомеда обратно в лагерь, в сундуке находятся две фигурки совомеда высотой 6 дюймов из цельного золота (750 зм каждая), одна на четвереньках, а другая на задних лапах. Если вместо этого они вернулись в лагерь с оленьим мясом, в сундуке находится фигурка оленя высотой 3 дюйма, вырезанная из полупрозрачного серовато-голубого халцедона (150 зм).

Последующие визиты. Видение первой охоты Аликсиана не повторяется, если персонажи покинут эту область и позже вернуться. Во время будущих посещений этот грот будет темным и пустым, за исключением нескольких участков морской травы.

N4: Одержимый пепел

В этом заполненном водой гроте есть короткие туннели, ведущие в области N2 и N5. Третий туннель, ведущий в зону N4а, спрятан за секретной дверью.

В первый раз, когда персонажи входят в эту область, прочтите:

Вода в этой пещере скользкая, как масло. Дрожь пробегает по вашему позвоночнику, когда вас и ваших спутников окружают ореолы бледно-красного света. Вы все опускаетесь на дно пещеры и мягко приземляетесь, когда ваши ноги касаются пола.

Вы больше не под водой, а стоите на краю небольшой деревни, окруженной холмами. Схватка вспыхнула примерно в сотне ярдов от вас в центре деревни. Прозрачные солдаты грабят поселение, в то время как жители деревни предпринимают тщетные попытки дать им отпор. Прежде чем вы успеваете что-то сделать, один из этих солдат поднимает меч над головой и воет: «Вы должны целовать землю, по которой мы ходим, бесхребетные тусы!» В мгновение ока он наносит удар деревенскому жителю, чей предсмертный вопль звучит у вас в ушах.

Персонажи были перенесены в разграбленную деревню в далеком прошлом, во времена Бедствия.

Красные ореолы. Ореол, окружающий каждого из персонажей, испускает яркий свет в радиусе 10 футов и тусклый свет в радиусе дополнительных 10 футов. Эти ореолы исчезают, когда персонажи покидают это воспоминание и возвращаются в Незердип.

Персонаж, окруженный красным ореолом, оставляет пятна рудия везде, где его ноги касаются земли. Эти отложения рудия медленно распускают щупальца по земле вслед за персонажем. В этом видении любая успешная атака, которую персонаж совершает оружием ближнего или дальнего боя, причиняет цели дополнительно 11 (2к10) психического урона.

Налетчики. Группа воинов — союзников Аликсиана в битве против Торога — решила, что раз они спасли эту деревню, то и грабить ее им. Четыре **воина призраков меча [sword wraith warriors]** во главе с **полководцем призраков меча [sword wraith commander]** (их блоки характеристик см. в приложении А) принимают теневой облик грубых союзников Аликсиана. Они издеваются над группой из десяти **обывателей [commoner]** посреди деревни. Когда персонажи приближаются, командир, нейтрально-злой человек лет двадцати с небольшим по имени Каготе, смотрит на них так, как будто они Аликсиан, и рычит: «Командир Аликсиан, эти люди отказываются платить нам дань!»

Попросите игроков сделать бросок инициативы для своих персонажей, затем сделайте один бросок инициативы для Калаготе; остальные призраки меча действуют сразу после него в порядке инициативы. Бросьте инициативу один раз для всех простолюдинов, но не тратьте время на разработку тактики для них; в свой ход они прячутся или отступают от солдат.

Персонаж может действием попытаться убедить солдат отступить, сделав это при успешной проверке Харизмы (Запугивание или Убеждение) со Сл 27. Сл падает до 17, если Калаготе мертв, и останется разобраться только с воинами призраков меча. Можно сделать только три таких попытки, после чего призраки меча невосприимчивы к такому принуждению.

Если солдаты не убиты или не вынуждены отступить, они захватывают и убивают простолюдинов.

Успокоить сожаление Апотеона. Если персонажи спасают одного или нескольких жителей деревни, голос Апотеона неуверенно шепчет: «Иногда среди руин есть яркие пятна. Красота. Доброта». Это взаимодействие положительно влияет на финальную битву с Аликсианом (см. «Эмоциональное исцеление» в главе 7).

Завершение видения. Если персонажи спасут хотя бы пятерых из десяти простолюдинов, Апоте-

он шепчет им: «Вы справились с этим лучше, чем я. Хотел бы я видеть их лица, счастливые от облегчения от того, что они спасены, а не полные печали из-за их потерь». После того, как Аликсиан произносит эти слова, видение исчезает, и персонажи возвращаются в подводный грот. Когда персонажи снова появляются в гроте, открывается секретная дверь в северной стене (см. «Секретные двери» ранее в этой главе). За этой дверью находится короткий туннель, ведущий в небольшую комнату (область N4a).

Последующие визиты. Видение деревни не повторяется, если персонажи покидают эту область и позже возвращаются. Во время будущих посещений этот грот темен и пуст, за исключением нескольких участков морской травы, растущих у стен.

N4A: ФРАГМЕНТ УНЫНИЯ

Посреди этой комнаты стоит мраморный пьедестал, над которым парит крупица переливчатого света размером с фигу. Вспышка малиновой энергии время от времени потрескивает на его светящейся поверхности. Под этим светом на пьедестале покоится крошечная серая кукла в форме какого-то четвероногого животного.

Когда персонажи входят в эту область, они слышат горькие слова Апотеона в своих мыслях:

«Да. Надежда покидает тебя, потому что ты знаешь, что ничего никогда не изменится».

Кукла. Кукла на пьедестале похожа на болотника. Она имеет сентиментальную ценность для Аликсиана. Если персонаж поднимает ее, все в комнате слышат шепот Апотеона: «Маэска, мой старый друг». Кукла болотника может оказаться полезной персонажам в области N6.

Фрагмент уныния. Пятнышко света над пьедесталом — это Фрагмент уныния (см. «Фрагменты страданий» ранее в этой главе). Когда персонаж касается пылинки, она исчезает и становится чаю души персонажа. Когда это происходит, все персонажи получают мимолетное видение (см. таблицу Истории Апотеона ранее в этой главе).

Персонаж, несущий Фрагмент уныния, получает следующие преимущества и недостатки и знает о них обоих:

Польза. Вы невосприимчивы к состоянию очарования.

Недостаток. Вы не можете выполнять действие «Помощь».

Отдайте карту «Фрагмент уныния» (см. приложение D) игроку, чей персонаж несет этот фрагмент.

Туннели-выходы. Из этой комнаты ведут два коротких туннеля, один к области N4, а другой к области N6. Каждый туннель заканчивается секретной дверью (см. «Секретные двери» ранее в этой главе). Существо, покидающее это место, автоматически находит любую секретную дверь.

N5: УБЕЖИЩЕ АЛИКСИАНА

В этом заполненном водой гроте есть короткие туннели, ведущие в области N4 и N6. Между ними более длинный туннель ведет восток, проходя под областью N4a на пути к области N3. Четвертый туннель, ведущий в зону N5a, спрятан за секретной дверью.

В первый раз, когда персонажи входят в эту область, прочтите:



Три призрака женщин из прошлого Аликсиана бродят в разрушенном доме

Когда ваше сознание сливается с сознанием Апотеона, вы вспоминаете историю о Бедствии, когда Аликсиан укрылся в доме трех женщин. Той ночью женщины накормили Аликсиана и дали ему постель для сна. Теперь вы стоите возле их дома, возле которого установлены три неприглядных надгробия из зазубренного красного хрусталя.

В своем разуме вы слышите, как Аликсиан говорит: «Они приняли меня в свой дом. Почему я не могу вспомнить их имена или лица? Пожалуйста, помогите мне вспомнить».

Персонажи были перенесены в другое место, которое Аликсиан помнит из своего беспокойного прошлого.

Когда он был молодым человеком, которому суждено было оказаться посреди Бедствия, Аликсиан остался на один вечер в доме семьи, и гибель преследовала его до их порога. Две женщины и их дочь-подросток были убиты, когда деревня была разграблена на следующий день после отъезда Аликсиана. Об их гибели он узнал только через несколько месяцев, когда другой солдат рассказал ему о разрушении деревни. Аликсиан отчаянно пытается вспомнить имена трех жертв, поэтому персонажи были приведены сюда.

Надгробия. Надгробия возле разрушенного дома сделаны из рудия и не имеют надписей. Под ними нет могил, поэтому нет трупов, доступных для изучения или допроса с помощью магии.

Разрушенный дом. Если персонажи исследуют руины дома, прочтите:

Трупы и разбитая мебель разбросаны по всему первому этажу дома, где есть гостиная, кухня и небольшая столовая. Поврежденная лестница ведет в спальню на втором этаже.

Тщательный обыск на первом этаже обнаруживает десять трупов. Они принадлежат трем женщинам, пяти grimlockам и двум людям воинам, одетым в окровавленные кольчуги. Воины, очевидно, были убиты, пытаясь защитить семью от grimlockов. Все эти существа выглядят так, будто умерли несколько дней назад.

Забывтые имена. Чтобы удовлетворить Аликсиана, персонажи должны узнать имена трех женщин: Мариса, Селеста и Мери. Мариса была старшей, Селеста — ее сестрой, а Мери — дочерью-подростком. Их фамилия Зентас. Имя Марисы можно найти на кухне, имя Селесты — в гостиной, а имя Мари — в спальне, как описано ниже:

Кухня. Когда началось нападение, Мариса пекла буханку хлеба. Персонаж, потративший хотя бы 1 минуту на обыск кухни, может совершить проверку Интеллекта (Расследование) со Сл 12. При успешной проверке персонаж находит свернутую записку рядом с разорванным мешочком корицы, забрызганным кровью и перевязанным зеленой лентой. В записке говорится: «Мариса, это для того маленького торта, который тебе так нравится».

Гостиная. Селеста использовала гостиную как место для своего хобби: изготовления благовоний. Травы, бутылки и ароматические палочки разбросаны по рабочему столу и на полу в одном углу комнаты. Любой персонаж, потративший хотя бы 1 минуту на обыск гостиной, может совершить проверку Интеллекта (Расследование) со Сл 12. При успешной проверке персонаж находит книгу под названием «Запахи времен года», лежащую под стулом. На внутренней стороне обложки книги написано имя «Селеста Зентас».

Спальня. Мери, на пороге взрослой жизни, готовилась стать солдатом. Любой персонаж, потративший хотя бы 1 минуту на обыск спальни, может совершить проверку Интеллекта (Расследование) со

Сл 12. При успешной проверке персонаж находит имя «Мери», вырезанное на пустых ножнах короткого меча.

Незабытые призраки. Когда персонажи узнают все три имени, из женских трупов поднимаются три призрака и атакуют незваных гостей до тех пор, пока хотя бы одно из имен призраков не будет произнесено вслух. Призраки напомнят трех женщин, но это не беспокойные духи. Скорее, это проявления гнева и сожаления Аликсиана. Персонажи могут уничтожить этих призраков, уменьшив хиты каждого из них до 0.

Если персонаж обращается к призраку по имени женщины, на которую он похож, отношение этого призрака к группе меняется с враждебного на безразличное, и призрак обращается к каждому из персонажей, как если бы они были Аликсианом. Если персонаж извиняется перед призраком от имени Аликсиана за то, что его не было рядом в трудную минуту, отношение призрака меняется на дружественное.

В следующих разделах описываются три женщины и их поведение как призраков:

Мариса. Призрак Марисы слабо пахнет сахаром и корицей. В свой первый ход в бою она вопит: «Наш дом осквернен!» Если персонаж обращается к призраку Марисы по имени и извиняется перед ней от имени Аликсиана, призрак говорит: «Аликсиан! Когда они пришли за нами, я боялась, что они убьют и тебя. Приятно слышать твой голос. Береги себя и не скорби. Никто больше не может причинить нам вред». Произнеся эти слова, призрак исчезает.

Селеста. Призрак Селесты слабо пахнет ладаном. В свой первый ход в бою она рычит: «Мы приютили его! Мы умерли за него!» Если персонаж обращается к призраку Селесты по имени и извиняется перед ней от имени Аликсиана, лицо призрака смягчается, и она говорит: «Я бы умерла за тебя, проклятая луной и благословенная луной. Тысячу раз, если понадобится». Произнеся эти слова, призрак исчезает.

Мери. У Мери волнистые волосы до плеч, сильные руки и пронизательные глаза. Сходство с Марисой несомненно. Она не говорит, если к ней не обращаются по имени. Если персонаж делает это, а затем извиняется перед Мери от имени Аликсиана, она говорит: «Я умерла солдатом, как и моя мать. В том, что случилось, нет ни нашей, ни твоей вины. Береги себя, Аликсиан». Произнеся эти слова, призрак исчезает.

Аликсиан успокоится, если один или несколько призраков будут упокоены. Произнеся вслух имена призраков, он добавляет: «Орда Ползучего Короля уничтожила их, и меня не было рядом, чтобы помочь. Но они простили меня. Неужели это все, что нужно?»

Каждый призрак, который исчезает сам по себе вместо того, чтобы быть побежденным в бою, оказывает положительное влияние на финальную битву против Аликсиана (см. «Эмоциональное исцеление» в главе 7).

Завершение видения. Когда все три призрака уничтожены или исчезают сами по себе, персонажи возвращаются в подводный грот. Секретная дверь открывается в северо-западной стене, открывая узкий туннель, ведущий в область N5a (см. «Секретные двери» ранее в этой главе).

Последующие визиты. Видение разрушенного дома не повторяется, если персонажи покинут эту область и позже вернуться. При следующих посещениях этот грот пуст, за исключением нескольких участков морской травы.

N5A: ФРАГМЕНТ ПРИВЯЗАННОСТИ

В центре этого грота возвышается мраморный пьедестал, над которым парит тонкая светящаяся частица.

В первый раз, когда один или несколько персонажей входят в эту область, все персонажи слышат, как Аликсиан шепчет в разуме следующие слова:

«Эти сожаления — все, что у меня есть. Единственное, что остается, — это идти по пути, по которому я шел в моей жизни».

Фрагмент привязанности. Частица света над пьедесталом — это Фрагмент привязанности (см. «Фрагменты страданий» ранее в этой главе). Когда персонаж касается пылинки, она исчезает и становится частью души персонажа. Когда это происходит, все персонажи получают мимолетное видение (см. таблицу Истории Апотеона ранее в этой главе).

Персонаж, несущий Фрагмент привязанности, получает следующие преимущества и недостатки и знает об обоих:

Польза. Вы не можете быть испуганы, находясь в пределах 10 футов от союзника. Если вы уже испуганы и находитесь в пределах 10 футов от союзника, состояние испуга заканчивается.

Недостаток. Вы совершаете с помехой спасброски Мудрости и Харизмы, если не находитесь в пределах 10 футов от союзника.

Отдайте карту «Фрагмент привязанности» (см. приложение D) игроку, чей персонаж несет этот фрагмент.

Туннели-выходы. Из этой пещеры ведут два туннеля: один ведет на восток в область N5, а другой по спирали вниз, проходя под восточным туннелем, прежде чем открыться в стене более широкого туннеля, соединяющего области N10 и N11. Каждый туннель заканчивается секретной дверью (см. «Секретные двери» ранее в этой главе). Существо, покидающее это место, автоматически находит любую секретную дверь.

N6: ПОТЕРЯ НЕВИННОСТИ

Эта пещера наполнена крайне красивыми морскими водорослями и призрачно-белыми кораллами. Каменный алтарь посреди комнаты украшен резными изображениями гигантский черепов и хватающих рук.

Барьер из красной энергии закрывает дверной проем в северной стене, за которым вы можете разглядеть еще один подводный грот. Над дверным проемом на Общем высечена следующая надпись:

Апотеон, Апотеон.

Оставь свою тоску по детству позади.

Пришло время надеть доспехи и отправиться на войну.

Алтарь. Персонаж, изучающий алтарь и совершивший успешную проверку Интеллекта (Религия) со Сл 13, распознает изображения как символы богов Груумша и Торога. Размещение определенных предметов на этом алтаре может помочь персонажам обойти дверь красной энергии (см. ниже).

Дверь красной энергии. Этот магический барьер невосприимчив к повреждениям, но может быть нейтрализован успешным *рассеиванием магии* [*dispel magic*] (Сл19). Любое существо, касающееся двери, должно совершить спасбросок Телосложения со Сл 15. При провале спасброска существо получает 35 (10к6) урона силовым полем и отталкивается на 10

Воины призраков преследуют видение древнего прошлого, а Незердип никогда не бывает далеко



футов от двери. При успешном спасброске существо получает половину урона и не отталкивается. Если персонажи не могут рассеять магию двери, они могут положить на алтарь sentimentalный предмет из детства Аликсиана («Оставь тоску по детству позади»), в результате чего предмет исчезнет, а дверь расщелкается на 8 часов. Подходящие предметы включают в себя игрушку, взятую из детской спальни Аликсиана (область N2), и куклу-болотника, найденную в области N4a. Персонаж может заменить их на безделушку или игрушку из своего детства с тем же эффектом. Любой предмет, который исчезает с алтаря, не может быть восстановлен никакими средствами, кроме заклинания желания.

Кроме того, персонаж, надевший доспехи в этой комнате или в области N7, может пройти через дверной проем («Пора надевать доспехи и идти на войну»). Персонаж, вошедший в любую комнату уже в доспехах, должен сначала снять доспехи, а затем снова надеть их, прежде чем он сможет безопасно пройти через дверной проем.

N7: БИТВА НА ПИКЕ ПРЕДАТЕЛЕЙ

Когда персонажи входят в эту область в первый раз, опишите ее следующим образом:

Крыша этой подводной гробницы имеет три естественно сформированных купола, каждый из которых достигает своей вершины примерно в тридцати футах над полом. Прожилки рудия цепляются за стены, образуя решетку, отбрасывающую красный свет на заросли морской травы, растущие по периметру комнаты.

У персонажей есть всего несколько секунд, чтобы осмотреть свое окружение, прежде чем они перенесутся в другое время и место:

Подводный мрак сменяется сценой, показывающей выжженное поле боя под суровым пепельным небом. Вокруг вас призрачные фигуры бьют мечами, а воздух наполняется боевыми криками и барабанами войны.

Знакомые черные башни вдалеке подсказывают, где и когда вы находитесь: у ворот Пика Предателей во время одного из самых жестоких сражений Бедствия. В этом конфликте Аликсиан сразился с ордой Ползучего Короля и одержал с трудом добытую победу. В этой версии сцены кажется, что от вас зависит, будет ли выиграна битва или нет.

Персонажи переживают воспоминания Апотеона об ужасающей битве. Большая часть поля битвы занята сталкивающимися армиями — союзники Аликсиана против чудовищных орд Торога Ползучего Короля. У этих существ призрачные формы и туманные лица, отражающие тот факт, что память Аликсиана о них несколько потускнела, и большинство из них игнорирует персонажей.

Правила боя. Поскольку вокруг них бушует битва, персонажи вот-вот столкнутся с тремя волнами врагов (описанных ниже), и у них нет другого выбора, кроме как защищаться. Пусть игроки назначат одного персонажа в качестве лидера отряда на время битвы. (Это может быть персонаж с самым высоким значением Харизмы или персонаж, который обычно берет на себя роль лидера в группе.) Этот персонаж остается назначенным лидером на протяжении всей битвы, даже если он убит или не может действовать. Как только лидер определен, пусть игроки бросают инициативу для своих персонажей, а вы делаете бросок инициативы для враждебных существ в каждой волне, когда они вступают в бой. Персонажи не перебрасывают инициативу, гда появляются вторая и третья волны. Ни в коем случае во время этой битвы персонажи не могут делать короткий или продолжительный отдых.

Персонажи могут двигаться куда угодно на поле битвы, но персонаж, который отходит дальше 30 футов от лидера отряда или начинает свой ход в таком месте, получает 16 (3к10) психического урона от окружающего его хаоса, даже если лидер мертв или недееспособен. Персонаж может получить этот урон не более одного раза за ход.

Первая волна. Эта волна состоит из одного **воина призраков меча [sword wraith warrior]** (см. приложение А) на персонажа, максимум из пяти. Эти мрачные рыцари представляют собой злых солдат Ползучего Короля. Когда битва начинается, Аликсиан вмешивается:

«После стольких лет их лица растворились в тумане прошлого. Я пытаюсь вспомнить их — не своих врагов, а солдат, которые сражались рядом со мной. Меньше, что я мог сделать, это пробраться в самое сердце битвы, где страдания уже были самыми ужасными, и вобрать все это в себя.»

Слова Аликсиана должны прояснить, что единственный способ положить конец этой битве — побеждать волну за волной врагов.

Вторая волна. После того, как первая волна побеждена, у персонажей есть 2 раунда на лечение и подготовку ко второй волне: **два болотника [moorbounder]** (см. приложение А) в сопровождении пяти **воинов призраков меча [sword wraith warrior]**. Прежде чем персонажи успевают сделать что-либо, чтобы предотвратить это, воины призраков меча сливаются в одно существо — **скользкого бладфина [slithering bloodfin]** (см. приложение А), который плавает в воздухе так же легко, как обычно в воде. На плоти скользкого бладфина видны воющие лица воинов. Скользкий бладфин — это не то, что Апотеон пытался вызвать этот момент; скорее, это представляет собой неспособность Аликсиана удержать Незердип от вторжения в его воспоминания.

Когда вторая волна побеждена, союзники Аликсиана хором ревут, и Аликсиан вмешивается:

«Вы рубите их, без конца, как коса в руках жнеца. Неважно, сколько вы убьете. Вы поливаете земли кровью, а ваши союзники все равно умирают.»

Третья волна. После того, как вторая волна побеждена, у персонажей есть 1 раунд на лечение и подготовку к последней волне: **полководец призраков меча [sword wraith commander]** и четыре **воина призраков меча [sword wraith warrior]** на спине **небосклонной черепахи [horizonback tortoise]** (блоки характеристик этих существ см. в приложении А). Аликсиан делится своими мыслями, пока черепаха неуклюже приближается к отряду:

«Чтобы сломать хребет орде Ползучего Короля, я знал, что должен убить и полководца, и черепаху. Я не помню, кого я убил первым.»

Когда хиты полководца падают до 0, он издает ужасный крик, и все оставшиеся воины призраков меча бегут в свой следующий ход. Когда хиты черепахи опускаются до 0, она падает ничком и в последний раз вздрагивает перед смертью. Персонажи побеждают, когда убить и полководец, и черепаху.

Успокоить сожаление Апотеона. Когда все три волны врагов побеждены, союзники Аликсиана радуются тому, что враг повержен. Окровавленный ветеран хромает к персонажам и говорит: «Ты победил, храбрый Аликсиан. Мои раны горят, но если ты при-

кажешь, я буду следовать за тобой до конца». Аликсиан шепчет ответ, который могут услышать только персонажи: «Это никогда не кончается». Раненый солдат по имени Талмит имеет 1 хит. Если персонаж исцеляет его, это положительно влияет на финальную битву с Аликсианом (см. «Эмоциональное исцеление» в главе 7).

Секретные двери. После завершения битвы и разыгрывания сцены с Талмитом персонажи возвращаются в подводный грот. В то же время в северной стене открываются две секретные двери (см. «Секретные двери» ранее в главе). За одной секретной дверью находится узкий тускло освещенный туннель, ведущий в область N7a; за другим находится область N8.

Последующие визиты. Видение битвы на Пике Предателей не повторяется, если персонажи покинут эту область и позже вернуться. Во время будущих посещений этот грот темен и пуст, за исключением участков морской травы, растущих у стен.

N7A: ФРАГМЕНТ ЖАЛОСТИ

В центре этого грота возвышается мраморный пьедестал, над которым парит маленькая частица света. У подножия пьедестала, наполовину утопающий в песчаном полу, стоит небольшой деревянный сундук.

Фрагмент жалости. Частица света над пьедесталом — это Фрагмент жалости (см. «Фрагменты страданий» ранее в этой главе). Когда персонаж касается пылинки, она исчезает и становится частью души персонажа.

Когда это происходит, все персонажи получают мимолетное видение (см. таблицу Истории Апотеона ранее в этой главе).

Персонаж, несущий Фрагмент жалости, получает следующие преимущества и недостатки и знает об обоих:

Польза. Каждый раз, когда вы тратите Кость Хитов, чтобы восстановить хиты, вы восстанавливаете дополнительные хиты, равные вашему бонусу мастерства.

Недостаток. Вы совершаете с помехой спасброски от смерти.

Отдайте карту «Фрагмент жалости» (см. приложение D) игроку, чей персонаж несет этот фрагмент.

Сокровище. Деревянный сундук закрывается и открывается. Он содержит четыре закупоренных зелья **большого лечения [potion of healing (greater)]** в флаконах из красного хрусталя и полностью заряженная **волшебная палочка секретов [wand of secrets]**. Если соперники доберутся до этой области раньше персонажей, Дермот заберет магические предметы и не закроет сундук после его опустошения.

Туннели-выходы. Из этой комнаты ведут два туннеля, один на север и один на юг. Южный туннель ведет в область N7. Северный туннель длиннее, спускается почти вертикально к области N16 и тускло освещен красным светом, исходящим из этой локации. Каждый туннель заканчивается секретной дверью (см. «Секретные двери» ранее в этой главе). Существо, покидающее это место, автоматически находит любую секретную дверь.

N8: КОПЬЕ РАЗРУШИТЕЛЯ

Когда персонажи заглядывают в грот, кажется, что в нем нет ни обитателей, ни чего-то примечательно. Когда они входят в комнату, секретная дверь в область N7 закрывается за ними, если только ее не

придерживают или не подпирают. В то же время с пола поднимается темная фигура:

Тень поднимается с песчаного пола и принимает гигантскую форму. Его единственный светящийся красный глаз не отрывается от вас, пока он поднимается на полную высоту в сто футов. В его руках зажато огромное призрачное копьё.

Эта комната и ее вызов представляют собой последнюю великую жертву Апотеона. Спектральный колосс — это образ Груумша Разрушителя. С этим образом нельзя сражаться или навредить ему. Прочитайте следующее, когда Бог-Предатель обрушивает свое копьё на персонажей:

Вода кружится вокруг копьё, когда оно устремляется к вам.

Каждый персонаж в гроте и любой персонаж, который входит в грот, пока присутствует проявление Бога-Предателя, падает ничком на пол, и его скорость снижается до 0 силой копьё Бога-Предателя, как будто персонаж пронзен им. Никакая сила, магическая или иная, не может сдвинуть персонажа с места, в котором он падает ничком.

Как только вы узнаете, какие персонажи упали, попросите игроков бросить инициативу. Любой персонаж, начинающий свой ход в гроте, должен преуспеть в спасброске. Попросите каждого игрока описать, как его персонаж пытается сопротивляться давлению копьё Бога-предателя в свой ход, а затем используйте способность, наиболее точно соответствующую этому описанию, для спасброска:

Сила. Персонаж пытается использовать свою физическую силу, чтобы отразить атаку бога.

Ловкость. Персонаж изгибает свое тело, чтобы избежать всей силы атаки бога.

Телосложение. Персонаж борется с болью атаки, пытаясь вынести ее.

Интеллект. Персонаж пытается отрицать нападение как нереальное.

Мудрость. Персонаж пытается бороться с психической силой Незердипа, концентрируясь на своих радостных воспоминаниях.

Харизма. Персонаж пытается использовать чистую силу воли, чтобы противостоять давлению.

Сл спасброска равен 15 в начале и увеличивается на 2 каждый раз, когда счетчик инициативы достигает 0, что со временем усложняет персонажам сопротивление копьё. При провале спасброска персонаж получает 14 (4d6) психического урона, а его разум наполняется голосами потерянных близких, говорящих ему прекратить сопротивляться и вместо этого сдать атаке. При успешном спасброске персонаж получает вдвое меньше урона и слышит голос Аликсиана в своем разуме, размышляя, почему он отдал свою жизнь, чтобы спасти других, когда они не сделали бы того же для него. Эффект оканчивается на любом персонаже, хиты которого либо опускаются до 0 из-за повреждений, либо трижды преуспевают в спасброске. Такой персонаж больше не чувствует копьё и не видит Бога-Предателя, пронзающего его своим могучим копьём (хотя персонаж, у которого хит опустелись до 0, умирает и должен либо стабилизироваться, либо быть исцелен, чтобы избежать смерти).

Аликсиан шепчет в уме первого персонажа, преуспевшего в трех спасбросках: «Возможно, тебя запомнят. А как насчет твоих спутников?» Этот персонаж может предпринять действие «Помощь», чтобы

сказать слова поддержки другим персонажам, все еще захваченным копьём, что дает им преимущество при следующем спасброске, который они совершают, чтобы противостоять ему.

Когда все персонажи, пронзенные копьём Бога-Предателя, прекращают действие эффекта на себе, вызов завершается, и видение заканчивается. Прочитайте:

Вы почувствовали ярость Бога-Предателя, как и Аликсиан. Нависающая над вами тень одноглазого бога исчезла, и комната снова пуста. Часть северной стены обрушивается, образуя неровный проем между этим гротом и другим.

Дверной проем ведет в область N9.

N9: ЗАЛ ПОРТАЛА

Персонажи могут войти в эту комнату, пройдя через открытый дверной проем в южной стене после того, как пережили нападение в области N8. В северной стене спрятана секретная дверь, ведущая в зону N26 (см. «Секретные двери» ранее в этой главе).

Когда персонажи войдут, прочтите:

Посреди комнаты появляется овальный портал со светящимися краями, парящий между руками гигантской статуи, изображающей Аликсиана в доспехах. Портал, висающий вертикально в воде, имеет высоту десять футов и ширину пять футов. Через него вы можете увидеть гигантские статуи, занимающие первую комнату Незердипа, в которую вы вошли.

«Вы выстояли», — шепчет голос Аликсиана. «Воспользуйтесь этой возможностью, чтобы восстановиться и подготовиться к тому, что еще ждет вас впереди».

Портал в этой комнате появляется, только если персонажи входят из области N8. Портал связан с идентичным порталом, который появляется одновременно в области N1, навсегда соединяя эти две области. Смотреть через портал, все равно, что смотреть через открытый дверной проем в другую комнату. Любое существо или объект, проходящий через портал, появляется в другом месте. Ни один из порталов нельзя рассеять, и порталы существуют до тех пор, пока Аликсиан не покинет Незердип.

ИСТОЧНИКИ ЯРОСТИ

Я пожертвовал всем ради них! И теперь они терзают мою плоть, чтобы утолить свою жадность, не думая о своем спасителе. Есть только один способ отплатить за их дурную благодарностью.

—Аликсиан Апотеон

Самые нижние гроты Незердипа называются Источниками ярости из-за пара и жара из трещин в полу. Эти источники являются проявлением гнева Аликсиана, который также вливается в монстров, населяющих этот регион. Эти существа покрыты уродливыми гребнями и прожилками руидия.

ОТЫГРЫШ АПОТЕОНА

В Источниках ярости присутствие Апотеона является жестокой и злонамеренной помехой. Он не ищет понимания; он хочет, чтобы персонажи страдали так же, как и он. Горечь окрашивает его каждое слово.

В первый раз, когда персонаж высказывается против Апотеона в Источниках ярости, голос Апотеона громко гремит: «Ты не будешь говорить обо мне так! После всего, что мы разделили!» Этот голос можно услышать на расстоянии до 100 футов под водой.

Во второй раз, когда персонаж высказывается

против Апотеона в Источниках ярости, вода вокруг персонажа становится кипящей, нанося 21 (6d6) урона огнем персонажу, и голос Апотеона ревет: «Дурак! Ты раскрыл правду своего жадного, смертного сердца».

Если персонаж выступит против Апотеона в третий раз в Источниках ярости, Апотеон проревет: «Да будет так. Ты тоже познаешь страдание предательства». Темный иخور сочится из кожи персонажа и сливается, принимая форму **плащевика [cloaker]**, чье лицо напоминает лицо кого-то, кого персонаж любит или о котором с нежностью думает. Этот плащевик имеет следующие изменения в блоке характеристик:

- Плащевик может дышать воздухом и водой.
- Скорость плавания равна скорости полета.

Плащевик атакует персонажа, игнорируя всех остальных существ. Когда хиты плащевика или его цели опускаются до 0, плащевик исчезает в ярко-красном тумане, который заполняет его пространство и рассеивается через 1 минуту. Область внутри дымки слегка затемнена.

Места Источников ярости

Источники ярости охватывают области с N10 по N18 на карте Незердипа.

Ню: Изрыгающая виселица

Пространство пещеры слегка расширяется и сжимается, как легкие живого дышащего существа. Естественные трещины в полу извергают столбы пара и пузырьков, а вода здесь теплая. Красный свет также исходит из этих источников, освещая камеру и выходы из туннелей, ведущих от нее.

Персонажи с пассивным показателем Мудрости (Восприятие) 17 или выше замечают нечто большее:

В дальнем конце тридцатифутовой пещеры чудовищная рыба с красными прожилками преследует косяк гораздо более мелких рыб.

Расширение и сжатие пещеры — естественное явление, и его нельзя развеять.

Вдалеке **скользкий бладфин [slithering bloodfin]** преследует рой **рыб-печалей [swarm of sorrowfish]** (см. блок характеристик этих существ в приложении А). Персонаж, у которого нет источника света, может передвигаться по затопленной пещере, не привлекая внимания этих существ, если преуспевает в проверке Ловкости (Скрытность) со Сл 14. Если проверка не удалась или персонаж не пытается спрятаться, скользкий бладфин замечает и атакует незваного гостя. Рыб-печалей привлекает кровь, и они нападают на любое раненое существо в пещере, включая бладфина.

Кипящая вода. Пузырящиеся столбы воды, поднимающиеся из источников, горячие, но недостаточно горячие, чтобы повредить существам, которые в них входят. Если бладфина убить, источники в полу вспыхивают ярко-красным светом и извергают поток кипящей воды. Любое существо, которое начинает свой ход в кипящей воде, должно совершить спасбросок Телосложения со Сл 15, получив 21 (6к6) урона огнем при провале спасброска или половину этого урона при успехе. Обжигающий жар длится 1 час, после чего жерла возвращаются к нормальному освещению, а температура воды в пещере снова становится терпимо теплой.



СКОЛЬЗКИЙ БЛАДФИН

Секретная дверь. В северной стене спрятана секретная дверь (см. «Секретные двери» ранее в этой главе). По другую сторону секретной двери находится узкий проход, круто поднимающийся вверх и заканчивающийся другой секретной дверью, ведущей в зону N19. Любая секретная дверь легко находится внутри соединительного прохода.

N11: Пенящаяся лощина

Поток грозит затянуть вас в эту камеру, стены которой усеяны шипами из рудида. В каждом всплеске воды слышно рваное дыхание Апотеона. Термические источники в полу испускают вихрящиеся пузыри, тусклый свет и тепло.

Пожиратель света [light devourer] (см. приложение А) плавает в темной воде на высоте 50 футов над полом пещеры. Он атакует любого персонажа, который принесет в комнату источник света.

Течение. Если персонажи убивают пожирателя света, течение усиливается на 1 час. Пока течение не вернется в нормальное состояние, любое существо, начавшее свой ход в этой комнате, должно преуспеть в спасброске Силы со Сл 14, иначе оно будет отброшено течением к стене и проткнуто шипами из рудида. Существо получает 5 (1к10) колющего урона от шипов и должно преуспеть в спасброске Харизмы со Сл 20 или получить 1 степень истощения. Если существо еще не страдает от рудидевой порчи, оно становится зараженным, когда проваливает спасбросок.

Секретные двери. В южной стене спрятаны две секретные двери (см. «Секретные двери» ранее в этой главе). Одна открывает узкий спиралевидный туннель, который постепенно поднимается к области N5a. Другая ведет в маленькую боковую камеру (область N11a).

Н11А: СПРЯТАННОЕ СОКРОВИЩЕ

Это маленькая пещера высотой пятнадцать футов и песчаным полом, покрытым потускневшими золотыми монетами. Среди монет лежат два любопытных предмета: церемониальный кинжал из нефрита и закупоренный флакон с бурлящей пурпурной жидкостью.

Здесь персонажи могут спокойно отдыхать, если их не беспокоит пребывание под водой.

Сокровище. Персонажи могут найти следующие сокровища на песчаном полу:

- 750 зм (отчеканенные до Бедствия, эти монеты стоят в два раза больше их денежной стоимости для ученых и историков)
- Нефритовый кинжал, рукоять и гарда которого вырезаны в виде двух зеленых змей, обвивающих друг друга (250 зм).
- Зелье, сочетающее в себе полезные эффекты зелья отличного лечения [*potion of healing (superior)*] и зелья героизма [*potion of heroism*].

Н12: ОБЖИГАЮЩАЯ ЯМА

Естественные источники извергают красный свет и струи бурлящей воды в эту теплую продолговатую камеру. Два огромных медузоподобных существа, слабо освещенных светом, исходящим из источников, дрейфуют в воде в противоположных концах камеры, покачивая щупальцами. Каждое находится в пределах досягаемости от одного из туннелей, ведущих в эту камеру.

Существа, плавающие в камере, представляют собой два **объятия смерти** [**death embraces**] (см. приложение А). Они не обращают внимания на то, что происходит вокруг них, и атакуют только в случае нападения или иного беспокойства (см. «Ярость Апотеона» ниже). Передвижение мимо объятий смерти, не касаясь их, их не тревожит.

Сокровище. В середине комнаты, в двух источниках на расстоянии 10 футов друг от друга, находятся *руидиевый двуручный меч* [*ruidium greatsword*] и *руидиевый щит* [*ruidium shield*] (оба описаны в приложении В). Чтобы извлечь любой предмет, персонаж должен опустить руку в кипящую воду, получив 5 (1к10) урона огнем. Заклинание *телекинеза* [*telekinesis*] или подобная магия могут быть использованы для безопасного перемещения этих предметов.

Ярость Апотеона. Если либо *руидиевый двуручный меч*, либо *руидиевый щит* вынуть из места, где он лежал, источники в полу вспыхивают ярко-красным светом и извергают поток кипящей воды, резко повышая температуру воды в камере, но только на высоту 30 футов. (Стены поднимаются на высоту 100 футов; см. «Особенности Незердипа» ранее в этой главе.)

Любое существо, которое начинает свой ход в кипящей воде, должно совершить спасбросок Телосложения со Сл 15, получив 21 (6к6) урона огнем при провале или половину этого урона при успехе. Обжигающий жар длится 1 час, после чего жерла возвращаются к нормальному освещению, а температура воды меняется с кипящей на терпимо теплую.

Объятия смерти, если они еще присутствуют, также получают урон от кипящей воды в начале своего хода. Пробужденные этим, они нападают на любых других существ в гроте, используя свои щупальца, чтобы схватить как можно больше врагов, прежде чем они всплывут вверх, прочь от кипящей воды.

Секретная дверь. Секретная дверь в северной стене прячет за собой узкий извилистый туннель (см. «Секретные двери» ранее в этой главе). Туннель круто поднимается и заканчивается перед другой секретной дверью, за которой находится область N21. Любую секретную дверь легко найти из соединительного туннеля.

Н13: ВОИНЫ ГНЕВА

Руидий покрывает почти каждую поверхность этой пещеры высотой тридцать футов, в некоторых местах образуя кристаллические шипы длиной от одного фута до восьми футов. Каменные статуи воинов в натуральную величину, инкрустированные руидием, торчат из стен, пола и потолка под странными углами, словно острые зубы в пасти.

Статуи в пещере изображают воинов, служивших с Аликсианом. Все вырезаны так, будто они были тяжело ранены, а у некоторых отсутствуют конечности или головы.

Три **стремительных змеиных пасти** [**scuttling serpentmaws**] (см. приложение А) прячутся за статуями и шипами из руидия в центре области. Персонаж, пытающийся пересечь пещеру, должен преуспеть в проверке Мудрости (Восприятие) со Сл 19, чтобы не быть застигнутым врасплох атакой змеиных пастей.

Ярость Апотеона. Когда все три змеиные пасти мертвы, из статуй в пещере появляются десятки щупалец руидия. Щупальца сохраняются в течение 1 минуты, после чего прячутся обратно в статуи.

Пока щупальца присутствуют, любое существо, которое входит в пещеру или начинает там свой ход, должно преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 15, иначе оно будет схвачено щупальцем (Сл высвобождения 15). Схваченное таким образом существо также обездвижено. Одно щупальце может схватить не более чем одно существо. Каждое щупальце — это слизь с КД 15; 10 хитам; имеющая иммунитет ко всем видам урона, кроме рубящего; Сила, Ловкость и Телосложение — 20; а Интеллект, Мудрость и Харизма 1. Щупальце, у которого хиты снижены до 0, распадается в багровом тумане, подобно крови, разбавленной в воде.

При счете инициативы 0 каждое существо, схваченное щупальцем, получает 3 (1к6) колющего урона и 3 (1к6) психического урона, когда оно отбрасывается на один из руидиевых шипов пещеры. Существо остается схваченным после получения этого урона; кроме того, оно должно преуспеть в спасброске Харизмы со Сл 20 или получить 1 степень истощения. Если существо еще не страдает от руидиевой порчи, оно становится зараженным, когда проваливает спасбросок.

Н14: КАРМИНОВАЯ ГРОБНИЦА

Источники в полу приносят свет и тепло в эту жуткую гробницу тридцати футов высотой. Вокруг жерл разбросаны кости крупных рыб, хотя неясно, что их убило.

Руидий, растущий на стенах, кажется, поглотил десятки людей, заперев их в саркофагах из красного хрусталя, словно жуков в янтаре. На лице каждой фигуры выражение страдания.

Фигуры, прикрепленные к стенам и захороненные в саркофагах из руидия, являются иллюзиями. Большинство из них представляют собой изображения незнакомых людей из прошлого Аликсиана, но персонажи, которые внимательно изучают фигуры, могут увидеть людей, которых они встретили, ис-



следуя Гроты сожаления, таких как родители Аликсиана (область N2), Сакири, охотница дроу (область N3), солдаты Калаготе (область N4) и Талмит (область N9) и юная Мери (область N5). Любой персонаж, пытающийся расколоть саркофаг из рудия, чтобы освободить иллюзорную фигуру, должен преуспеть в спасброске Харизмы со Сл 15 или получить 11 (2к10) психического урона. Когда попытка предпринята, иллюзорная фигура, пойманная внутри, умоляет об освобождении, хотя ее голос неразборчив из-за того, что она покрыта рудием.

Каждый саркофаг из рудия является Большим объектом с КД 13, 27 хитами и имеет иммунитет к яду и психическому урону. Снижение хитов саркофага до 0 уничтожает его, а иллюзорная фигура внутри саркофага исчезает.

Один из саркофагов пуст — намек на то, что это на самом деле секретная дверь (см. «Секретная дверь» ниже).

Кости. На полу лежат кости трех скользких бладфинов. Если открыть секретную дверь в область N14a, кости тихо срастутся вместе и нападут на любых других существ в пещере. У этих скелетоподобных существ светящиеся красные глаза, и они используют блок характеристик **скользкого бладфина [slithering bloodfin]** (см. приложение А) со следующими изменениями:

- Скелетоподобные бладфины — нежить.
- Имеют иммунитет к урону ядом; устойчивость к колющему и рубящему урону; и иммунитет к состояниям очарованный, ошеломленный, испуганный, парализованный и отравленный.
- Им не требуется ни есть, ни пить, ни воздуха, ни сна.

Секретная дверь. В юго-западной стене есть секретная дверь, сделанная в виде одного из саркофагов из рудия (см. «Секретные двери» ранее в этой

главе). За секретной дверью находится область N14a.

N14A: ФРАГМЕНТ ЗЛОБЫ

Бледное свечение наполняет эту маленькую тупиковую комнату. Потолок высотой пятнадцать футов, а пол покрыт мелким белым песком. В нише спрятан алтарь из сверкающего кристалла с маленькими ножками. Над ним плавает мерцающая частичка света.

На хрустальном алтаре есть надписи на Небесном языке, в которых говорится, что это святилище посвящено Авандре Несущей Перемены. Персонаж, говорящий на Небесном, может понять, что алтарь посвящен Авандре, если преуспеет в проверке Интеллекта (Религия) со Сл 15. Последователь Авандры совершает эту проверку с преимуществом.

Фрагмент злобы. Частица света над пьедесталом — это Фрагмент злобы (см. «Фрагменты страданий» ранее в этой главе). Когда персонаж касается пылинки, она исчезает и становится частью души персонажа. Когда это происходит, все персонажи получают мимолетное видение (см. таблицу Истории Апотеона ранее в этой главе).

Персонаж, несущий Фрагмент злобы, получает следующие преимущества и недостатки и знает об обоих:

Польза. Когда вы попадаете по существу атакой, вы можете нанести либо дополнительные 2к6 урона психической энергией этому существу, либо 4к6 урона психической энергией каждому существу в пределах 5 футов от него. После того, как вы используете это преимущество, вы должны закончить короткий или продолжительный отдых, прежде чем сможете использовать его снова.

Недостаток. Всякий раз, когда вы не без сознания и проваливаете спасбросок, вы получаете 2к6 психи-



ческого урона.

Дайте карту Фрагмент злости (см. приложение D) игроку, чей персонаж несет этот фрагмент.

N15: КОПЬЕ АПОТЕОНА

В этой пещере нет источников. Пол усеян гуманоидными скелетами, одетыми в ржавую броню, а также костями других существ. Щупальца рудидия вьются по полу боя, словно плющ. Сверкающее копье стоит прямо в центре комнаты, его древко торчит из груды костей и ржавого оружия.

Скелеты воинов, погибших во время Бедствия, смешаны с костями великанов, мастодонтов и болотников. Эти кости — магические фальшивки, которые напоминают Апотеону о бойне, свидетелем которой он был на поле боя.

Сокровище. Персонажи, обыскивающие местность, замечают темное углубление в северо-восточной стене, за которым находится человеческий скелет в ржавой кольчуге. Отростки рудидия обвиваются вокруг останков. В костлявой руке скелета сжат *рудидиевый короткий меч [ruidium shortsword]* (см. приложение В).

Забрать копье. Копье, торчащее из груды костей, является копией копья Аликсиана. На нем нет признаков ржавчины, гниенили рудидиевой порчи, в отличие от другого оружия, найденного в зале. Оно наделено свойствами *оружия предупреждения [weapon of warning]*. Если персонажи уже столкнулись с Аликсианом в Сердце Отчаяния (см. главу 7), копье — просто еще одно из сокровищ, ожидающее, когда его заберут, и для того, кто его заберет, никаких последствий не будет.

Если персонаж вытаскивает копье из груды костей до того, как персонажи столкнутся с Аликсианом в

Сердце Отчаяния, все персонажи получают мимолетное видение (см. таблицу Истории Апотеона ранее в этой главе). После завершения видения в комнате внезапно появляются два существа:

Громкий рык разносится по всей пещере. Когда звук стихает, мягкий мелодичный голос говорит: «Тебе не следовало этого делать». Голос исходит от полупрозрачной бледно-голубой фигуры ребенка, которая, кажется, материализовалась из ниоткуда. Рядом с ним парит стройная скульптура мужчины, вырезанная из рудидия, с мрачным выражением лица.

«Я Тео Натоп, — говорит призрачный мальчик. Он указывает на рудидиевого голема. «Это Аликсиан Охотник. Он пришел, чтобы уничтожить тебя, но он ничего не делает, пока ты со мной. Мы должны уходить, сейчас. Ты хочешь спасти Апотеона и положить конец этому кошмару?»

Тео. Тео Натоп поразительно похож на Аликсиана в детстве. (Один или несколько игроков могут понять, что «Тео Натоп» — это анаграмма «Апотеона».) Этому призраку нельзя причинить вред, изгнать или рассеять его. Если персонажи принимают его предложение вести их, Тео ведет их через область N16, показывает им секретную дверь в область N17 и следует за ними в это место. Там он надеется, что персонажи узнают секреты, которые помогут им искупить Аликсиана. См. врезку «Отыгрыш Тео» для получения дополнительной информации о том, как изобразить призрачного ребенка.

Тео скользит сквозь воду, как привидение, двигаясь со скоростью 30 футов. Он может проходить сквозь твердые объекты и заканчивать свой ход внутри одного из них, и у него есть истинное зрение на расстоянии до 60 футов.



Аликсиан Охотник. Этот голем из рудида напоминает Аликсиана Апотеона. Он остается неподвижным, как статуя, пока персонажи не атакуют его или пока Тео не исчезнет из Незердипа (что происходит в области N18). Любое из этих событий заставляет голема ожить и атаковать персонажей.

Аликсиан Охотник безошибочно выслеживает персонажей и знает расположение всех секретных дверей в Незердипе. Однако голем не может покинуть Незердип и мгновенно уничтожается, если копьё из этой области попадает в Сердце Отчаяния.

Аликсиан Охотник использует блок характеристик **каменного голема [stone golem]** со следующими изменениями:

ОТЫГРЫШ ТЕО

Все в Тео намекает на то, что в нем есть нечто большее, чем кажется. Его слова тщательно подобраны и умны. Он часто делает паузы, прежде чем говорить, и имеет тенденцию давать расплывчатые или загадочные ответы на вопросы. Хотя он может показаться бесполезным, его застенчивость служит цели: он хочет, чтобы персонажи хотели спасти Аликсиана, а не просто следовали инструкциям.

Намерение Тео состоит в том, чтобы оценить моральные качества персонажей. Если он думает, что они могут спасти Аликсиана, исцелив его многовековую травму, а не отпустив его на свободу без задней мысли, Тео пытается привести их к инструментам, которые помогут им в этом. Он пытается сблизиться с чуткими и нежными персонажами, но также проявляет большой интерес к проницательным и умным персонажам и задает им как личные, так и философские вопросы. Только после того, как он сблизится с персонажем, он показывает свою более детскую сторону, иногда проявляя невинное чувство удивления, желание играть в игры и смеяться или потребность в нежности и привязанности.

- Голем Среднего размера. (Его Кость Хитов и хиты остаются прежними.)
- Голем имеет скорость плавания 30 футов.
- В качестве действия голем может призвать магический дротик, сделанный из рудида, и метнуть его в другое существо, которое он может видеть в пределах 120 футов от себя. Дротик безошибочно попадает в цель и исчезает при контакте. Цель должна совершить спасбросок Харизмы со Сл 17. При провале спасброска цель получает 24 (7к6) психического урона и получает 1 степень истощения. Кроме того, если цель еще не страдает от рудиевой порчи, она становится зараженной, когда проваливает спасбросок. При успешном спасброске цель получает половину урона и не подвергается никаким другим эффектам.

Когда хиты Алисиана Охотника опускаются до 0, голем превращается в неподвижную ярко-красную дымку, которую нельзя ни повредить, ни рассеять. Если копьё из этой области попало в Сердце Отчаяния, дымка рассеется, когда голем будет уничтожен. В противном случае дымка сливается и затвердевает в новое тело из рудида через 1 минуту, после чего Аликсиан Охотник восстанавливает все свои хиты и возобновляет охоту.

N16: ПРОКЛЯТИЕ РУИДУСА

В двадцати футах над полом посреди этой пещеры, медленно вращаясь и слегка наклоняясь, плавают рудиевая сфера, испещренная кратероподобными углублениями. Луноподобная сфера диаметром менее пятидесяти футов. Две гигантские акулы, чьи пасти и кожа покрыты рудином, плавают вокруг лунного экватора в противоположных направлениях. Источники в полу нагревают грот и заливают нижнюю полусферу луны красным светом.

Две **оскверненные гигантские акулы [corrupted giant shark]** (см. приложение А) движутся вокруг красной луны. Акулы не нападают до тех пор, пока не будут соблюдены определенные условия (описанные ниже) или пока на них не нападут.

Если Тео с персонажами, он морщит нос и бросает неодобрительный взгляд на луну, а затем говорит: «Руидус был единственным врагом, с которым Аликсиан никогда не мог столкнуться, и в то же время тем, кого он ненавидел больше всего». Тео предостерегает персонажей от нападения на акулу и говорит им не «будить красную луну», касаясь ее, слишком быстро перемещаясь по гроту или произнося заклинание.

Секретные двери. В юго-западной стене спрятаны две секретные двери (см. «Секретные двери» ранее в этой главе). Открытие любой двери не пробуждает красную луну.

Зловещая красная луна. Луна имеет иммунитет ко всем видам урона, на нее нельзя воздействовать магией, и ее нельзя перемещать. Если персонаж в комнате совершает атаку, произносит заклинание, касается луны или перемещается на 15 футов или более за один ход, десятки больших налитых кровью глаз открываются на лице луны и смотрят во всех направлениях. Когда это происходит, происходят сразу три вещи:

- Секретная дверь в зону N16a открывается.
- Если акулы в этой области еще живы, они нападают на персонажа, из-за которого открылись глаза луны.
- Каждый персонаж внутри комнаты, когда глаза открыты, должен преуспеть в спасброске Мудрости со Сл 15, иначе он будет проклят испорченным взглядом луны. Определите эффект проклятия каждого персонажа, бросив кубик по таблице Проклятия Руидуса. Действие на персонажа может быть прекращено любой магией, снимающей проклятие.

Как только глаза луны открываются, они остаются открытыми, наблюдая за существами, которые входят и покидают область, не причиняя им вреда.

Если луна исчезает из-за событий, происходящих в области N25, а акулы все еще живы, они атакуют всех существ, которые входят в эту комнату.

Проклятья Руидуса

к6 Проклятье

- 1 **Агент погибели.** В вашем сознании голос, похожий на голос Аликсиана, говорит: «Те, кого ты любишь, должны умереть радвоего величия, и поверь мне, я чувствую твою боль». Находясь в пределах 30 футов от вас, ваши союзники совершают с помехой спасброски, пока не закончится это проклятие.
- 3-4 **Предвестник злоключения.** В вашем сознании голос, похожий на голос Аликсиана, говорит: «Ваши победы принесут крах тем, кого вы любите, как это произошло со мной». Находясь в пределах 30 футов от вас, ваши союзники совершают броски атаки с помехой, пока не закончится это проклятие.
- 5-6 **Вихрь злобы.** В вашем разуме голос, похожий на голос Аликсиана, говорит: «Прими злобу, которая бурлит глубоко в твоём сердце, как и в моем». Вы не можете выполнить действие «Помощь», а также не можете использовать заклинания, магические предметы или классовые особенности для восстановления хитов или предоставления временных хитов другому существу, пока не закончится это проклятие.

N16A: ФРАГМЕНТ ОТВРАЩЕНИЯ

Эта маленькая комната скрыта за секретной дверью. Если персонажи исследуют эту область, пока Тео с ними, он ждет их снаружи.

В середине этой маленькой комнаты стоит полузакопанная каменная статуя Аликсиана, наклоненная назад под небольшим углом. Кусочки статуи откололись, и из поврежденных мест торчат отростки руидия. Тусклый красный ключ с ручкой в виде полумесяца торчит из отверстия в груди статуи, а в протянутых руках статуя сжимает яркую пылинку света.

Ключ сделан из ржавого железа и безопасен для прикосновения. Он открывает дверь в области N23. Персонажи могут вынуть ключ, осторожно покачивая его. В области N23 ключ светится достаточно ярко, чтобы излучать тусклый свет в радиусе 5 футов.

Фрагмент отвращения. В руках статуи Фрагмент отвращения (см. «Фрагменты страданий» ранее в этой главе). Когда персонаж касается пылинки света, она исчезает и становится частью души персонажа. Когда это происходит, все персонажи получают мимолетное видение (см. таблицу Истории Апотеона ранее в этой главе).

Персонаж, несущий Фрагмент отвращения, получает следующие преимущества и недостатки и знает об обоих:

Польза. Один раз в каждый свой ход, когда вы падаете по существу броском атаки оружием, вы можете заставить цель переместиться на расстояние до 10 футов от вас в выбранном вами направлении. Существо, которое не может быть испугано, имеет иммунитет к этому эффекту.

Недостаток. Если вы начинаете свой ход испуганным, вы получаете 2к6 психического урона.

Отдайте карту Фрагмента отвращения (см. приложение D) игроку, чей персонаж несет этот фрагмент.

N17: СЕРДЦЕ ИСТИНЫ

Эта пещера скрыта за двумя секретными дверями (см. «Секретные двери» ранее в этой главе). Если Тео привел персонажей в это место, он обращает их внимание на самую северную секретную дверь, затем проходит через нее и ждет их на другой стороне.

Когда персонажи входят в эту область, прочтите следующий текст:

Термические источники в полу нагревают и освещают эту продолговатую пещеру тридцати футов высотой. Стенки с прожилками руидия расширяются и сжимаются регулярными импульсами, подобными биению сердца. Арка из руидия в дальней стене ведет в более темную комнату.

Расширение и сжатие пещеры — естественное явление, и его нельзя развеять.

Руидиевая арка. Арка из руидия, которая стоит между этой комнатой и прилегающим гротом (область N18), имеет 10 футов в высоту и 8 футов в ширину. В первый раз, когда персонаж проходит через арку, все персонажи получают мимолетное видение (см. таблицу Истории Апотеона ранее в этой главе).

Тео. Если Тео с персонажами, он делится некоторыми мыслями о том, как они могут помочь Аликсиану:

«Страдания Аликсиана сделали его черствым и эгоистичным, — говорит Тео. «Я знаю, что ему можно напомнить о его доброте».

Человеческий вой разносится эхом по всему гроту. Тьма поглощает пещеру, поглощая вас чернильными объятиями, наполняя разум видениями. Анк'Харела. Дикогорья. О богоподобном гневе, который опустошает мир, пока не останутся только трупы и дымящиеся руины. Видения стихают, и вы возвращаетесь к тому, с чего начали. «Вот что ждет тебя в Сердце Отчаяния», — говорит призрачный ребенок. — Ну вроде как.

Если спросить, что он имеет в виду под «вроде как», Тео торжественно манит персонажей следовать за ним, пока он проходит через руйдиевую арку в область N18.

N18: ФРАГМЕНТ МЕЛАНХОЛИИ

В этом гроте нет термальных источников, а вода здесь холодная и темная. Несколько отростков руйдия цепляются за стены вокруг арки. В темноте вы видите маленький бледно-белый свет, парящий в шести футах над землей в расщелине на севере.

Когда персонаж касается пылинки света (см. «Фрагмент меланхолии» ниже), три **чуула [chuul]**, спрятавшиеся в песчаном полу посреди грота, поднимаются и атакуют. Тео вопит и прячется от чуулов, которые не нападают на него. Чуулы преследуют добычу в зоне N17, но дальше не идут.

Фрагмент меланхолии. Пятнышко света в расщелине на севере — это Фрагмент меланхолии (см. «Фрагменты страданий» ранее в этой главе). Когда персонаж касается пылинки, она исчезает и становится частью души персонажа. Когда это происходит, все персонажи получают мимолетное видение (см. таблицу Истории Апотеона ранее в этой главе).

Персонаж, несущий Фрагмент меланхолии, получает следующие преимущества и недостатки и знает об обоих:

Польза. Когда вы проваливаете спасбросок Мудрости или Харизмы, вы можете перебросить его с преимуществом, потенциально превращая неудачу в успех. После того, как вы используете это преимущество, вы должны закончить продолжительный отдых, прежде чем сможете использовать его снова.

Недостаток. Если вы используете преимущество этого фрагмента, и он не превращает проваленный спасбросок в успех, вы недееспособны до конца вашего следующего хода, охваченные отчаянием.

Отдайте карту «Фрагмент меланхолии» (см. приложение D) игроку, чей персонаж несет этот фрагмент.

Тео. Если Тео находится с персонажами, он делится с ними следующей информацией, прежде чем они покинут грот:

«Вы видели и слышали здешних существ. Их ярость — это ярость Аликсиана. Их скорбь — это его собственная скорбь. Их стремление к бегству — это его стремление к бегству. И когда Аликсиан злится, он проклинает и презирает богов. Но он всегда возвращается к молитве, как бы надеясь получить ответ, почему боги покинули его.

Когда ярость Аликсиана угасает, Незердип становится темным и тихим. В такие моменты я слышу нежный смех, эхом разносящийся по гротам, и чувствую легкость... осмелюсь сказать, зарождающуюся радость. Я думаю, в такие моменты он находит мир.

Часть Апотеона остается незапятнанной сожалением, яростью, тоской и отчаянием, скрытой под всем его гневом.

Когда вы увидите его в его нынешнем виде, обратитесь к этому осколку его души. Пожалуйста, вы не должны просто освободить его. Сделайте все возможное, чтобы по-настоящему спасти его».

Когда персонажи готовы двигаться дальше, Тео добавляет:

«Пожалуйста, не судите его слишком строго. В нем все еще есть добро, похороненное под столькими веками страданий».

При первом шансе, который он получает после того, как поделится этой информацией, Тео исчезает — в тот момент, когда на него никто не смотрит — и никогда не возвращается.

Аликсиан Охотник. Если Алисиан Охотник преследует персонажей, они находят голема, ожидающего их в северном конце туннеля за пределами области N17. См. область N15 для получения дополнительной информации о големе.

ПРОПАСТЬ ТОСКИ

Те, кого я спас, живут. Их радость, их борьба, их амбиции просачиваются в мой дом в глубине, как солнечный свет сквозь воду. Как я жажду снова ощутить это — трепет еще одной живой души.

—Аликсиан Апофеон

Этот регион Незердипа отражает скрытые стремления заключенного в тюрьму разума, жаждущего свободы. И все же не все так, как кажется. Пропать тоски — это область, наполненная ложью и миражами вещей, которые слишком хороши, чтобы быть правдой. Стены этой области, освещенные магией, приобретают глубокий успокаивающий синий цвет, за исключением тех мест, где их прерывают иллюзии или наросты из руйдия.

Стремление Апотеона к свободе и дружбе ощущается здесь сильнее всего, и существа, обитающие в этом регионе Незердипа, кажутся иссохшими, голодными, а иногда и полупрозрачными.

ОТЫГРЫШ АПОТЕОНА

В Пропати тоски присутствие Апотеона проявляется как чистое желание: желание быть увиденным и понятым другими, желание отдыха и желание быть среди героев, знающих значение жертвы. В этом регионе Аликсиан может проявлять формы, которые представляют его одиночество и тоску, появляясь в виде человека, сделанного из песка, блуждающего огонька или воздушного пузыря (см. «Странные события» ниже).

СТРАННЫЕ СОБЫТИЯ

Всякий раз, когда персонажи покидают одно место и перемещаются в другое в Пропати тоски, бросьте кость по таблице Странных событий, чтобы определить, что происходит. Событие может происходить более одного раза.

Проклятья Руидуса

k10 Событие

- 1 Персонажи внезапно оказываются в другой области Пропати тоски вместе со всем своим снаряжением, но не помнят, как они туда попали. Вы выбираете новую локацию, за исключением областей N24 и N25.



ПЕЩЕРА МНОЖЕСТВА РУК ВОПЛОЩАЕТ
СТРЕМЛЕНИЕ АПОТЕОНА ОЩУТИТЬ НЕЖНОЕ
ПРИКОСНОВЕНИЕ ДРУГИХ СУЩЕСТВ

к10 Событие

- 2 Воздушный пузырь диаметром 1 фут летит к группе, мягко двигаясь, избегая существ на своем пути. Если существо прикоснется к нему, пузырь лопнет и издаст раскат грома, который можно услышать на расстоянии 60 футов. Любое существо в пределах 10 футов от лопающегося пузыря получает 5 (1к10) урона звуком. Пузырь следует за одним случайно выбранным персонажем и исчезает, когда этот персонаж покидает Пропасть тоски или когда вы снова делаете бросок поэтой таблице.
- 3 Блуждающий огонек [will-o'-wisp] становится видимым и пытается заманить персонажей в зону N25, а затем становится невидимым, как только появляется там. В случае нападения блуждающий огонек наносит атакует в ответ. В остальном он равнодушен к персонажам и безобиден.
- 4-5 Песок на полу принимает форму смутно похожую на человеческую в незанятом пространстве как можно ближе к персонажам. Эта песчаная форма следует за одним случайно выбранным персонажем. Она безвредна, ее нельзя повредить или рассеять, но она теряет свою форму и превращается в обычный песок, когда персонаж, за которым он следует, покидает Пропасть тоски или когда вы снова совершаете бросок по этой таблице.
- 6-10 Персонажи переживают видение из прошлого Аликсиана (см. таблицу Истории Апотеона ранее в этой главе).

Места Пропасти тоски

Пропасть тоски охватывает области с N19 по N25 на карте Незердипа.

N19: ПЕЩЕРА МНОЖЕСТВА РУК

Это узкая пещера пятидесяти футов в длину, с десятифутовым потолком и выходом в дальнем конце. Пол и стены покрыты волнистым ковром толщиной в пять футов из тонких бледных рук, заканчивающихся ладонями с длинными тонкими пальцами. На первый взгляд эти конечности можно принять за водоросли. В вашем сознании начинают звучать шепчущие голоса, говорящие: «Присоединяйтесь к нам», «Будьте с нами» и «Никогда больше не оставайтесь в одиночестве».

Руки и ладони, растущие из пола и стен, тянутся к проходящим мимо, стараясь прикоснуться к ним. Этот эффект является проявлением страстного желания Апотеона почувствовать прикосновение другого живого существа. Эти конечности не агрессивны — на самом деле, они пугающе нежны, когда пытаются держать персонажей за руки, ласкать их руки и баюкать их головы.

Любой персонаж, пересекающий пещеру, замечает при успешной проверке Мудрост(Восприятие) со Сл 13, что несколько рук держат предметы: коробку, ключ, фляжку с красной жидкостью и свернутый свиток.

Это следующие предметы:

- Запертая коробка украшена свадебными колокольчиками и надписью «Для тех, чья любовь никогда не колебалась». В коробке находится черная жемчужина (500 зм), фиолетовый гранат (100 зм) и пара изящных платиновых колец (по 250 зм каждое).

- Ключ сделан из потускневшего серебра и отпирает коробку. (Без этого ключа персонаж может использовать воровские инструменты, чтобы попытаться взломать замок коробки, сделав это при успешной проверке Ловкости со Сл 14.)
- Во флаге находится *зелье отличного лечения* [*potion of healing (superior)*].
- Свернутый свиток представляет собой *свиток заклинания Отилюков упругий шар* [*Otiluke's resilient sphere*], перевязанной зеленой лентой.

Секретная дверь. В южной стене спрятана секретная дверь, для обнаружения которой требуется успешная проверка Мудрости (Восприятие) со Сл 25 (см. «Секретные двери» ранее в этой главе). Эту дверь трудно заметить из-за тонких и цепких рук, которые растут на ней и вокруг нее. За секретной дверью находится узкий извилистый туннель, круто поднимающийся к области N10.

N20: ПЕЩЕРА МНОГИХ ГЛАЗ

Паутинообразные нити яркого рудидия цепляются за стены этого грота, расходясь от десятков больших налитых кровью глаз, следящих за каждым вашим движением. Эти глаза встроены в стены на высоте между десятью и двадцатью футами от пола.

На песчаном дне растут пять пучков водорослей. Внутри каждого пучка находится овальное зеркало высотой четыре фута и шириной два фута. Водоросли не только удерживают зеркала на месте, но и обрамляют их. В каждом зеркале вы видите то, что кажется важным моментом в жизни Апогеона.

Глаза. Налитые кровью глаза, встроенные в стены, отслеживают движение существ по комнате. Их каменные веки закрываются, если это необходимо, чтобы защитить глаза от приближающихся атак, ослепляющего света или вредоносной магии. Каждый глаз имеет диаметр 1 фут и напоминает налитое кровью человеческое глазное яблоко по внешнему виду и текстуре. Глаза ничего не делают, только смотрят и смотрят.

Зеркала. Заклинание *обнаружения магии* [*detect magic*] определяет ауру магии прорицания вокруг каждого зеркала. Пять зеркал показывают определенные моменты из прошлого Аликсиана, каждое из которых воспроизводит короткую беззвучную сцену, которая повторяется каждые 30 секунд. Если персонажи еще не видели все видения из таблицы знаний об Апотеоне, представленной ранее в этой главе, вы можете заменить любую или все сцены в зеркалах записями из этой таблицы. В противном случае сцены выглядят следующим образом:

Зеркало 1: Рожденный в свете Руидуса. Маленький мальчик поднимает руки в воздух, когда он плачет. Красный свет омывает его. Вместо игрушек, лежащих вокруг него, рядом с тем местом, где он кладет голову, покоятся копьё и кинжал.

Зеркало 2: Бескорыстная душа. Юный Аликсиан, которому не больше десяти лет, протягивает кусок хлеба больному пожилому человеку, который тянется к нему с теплой улыбкой.

Зеркало 3: Начало героя. Эта печальная сцена изображает Аликсиана молодым человеком, держащим меч и смотрящим на него со страдающим выражением лица. Земля вокруг его ног усыяна обломками и телами.

Зеркало 4: Защита слабых. Аликсиан, будучи взрослым, сталкивается с сумрачным охотником, который надвигается на него, в то время как двое детей сбиваются в кучу позади него.

Зеркало 5: Маяк надежды. Аликсиан, источающий решимость, стоит на вершине холма, поднимая копьё в воздух и издавая боевой клич. Солдаты внизу поднимают оружие в знак приветствия.

Персонаж, который смотрит в зеркало, стоя прямо перед ним, видит себя, а не Аликсиана, и изображение в этом зеркале теперь изображает важный или определяющий момент в прошлом персонажа. Попросите игрока описать сцену, которую его персонаж видит в зеркале. Если игрок особенно хорошо описывает сцену из прошлого своего персонажа, наградите его вдохновением; ни один персонаж не может получить вдохновение таким образом более одного раза. Если игрок не придумывает сцену до того, как решит, что персонаж отводит взгляд, персонаж получает 22 (4к10) психического урона и становится недееспособным на 1 минуту.

Каждое зеркало имеет КД 13, 8 хитов и имеет иммунитет к яду и психическому урону. Когда зеркало разрушается или отделено от водорослей, удерживающих его на месте, оно перестает отображать изображения и становится немагическим.

Покидая грот. Любой персонаж, который пытается покинуть грот, не увидев себя хотя бы в одном зеркале, услышит искаженный голос в своем разуме, говорящий: «Не уходи так быстро! Давай посмотрим! Покажи нам момент из твоего прошлого — тот, который определил твоё героическое путешествие». Если он встречает агрессию или молчание, голос продолжает: «О, значит, ты ничего не стоишь? Ты тоже будешь забыт». Если его встречают с замешательством или нежностью, голос отвечает: «Пожалуйста, друг, позволь нам обожать тебя. Дай нам взглянуть на путь, который тебе пришлось пройти, чтобы стать героем, которого мы видим перед собой». Персонаж может свободно игнорировать голос, и как только персонаж покинет эту область, голос перестанет с ним разговаривать (даже если персонаж вернется в эту область позже).

N21: ПЕЩЕРА МНОГИХ МИРНЫХ КОНЦОВ

Когда персонажи впервые заглянут в эту область, но до того, как они войдут в нее, опишите ее следующим образом:

Паутинообразные нити яркого рудидия цепляются за стены этого пустого подводного грота.

Когда один или несколько персонажей впервые входят в эту комнату, добавьте:

Тусклый красный свет появляется над вашей головой и принимает форму короны с зазубренными шипами.

Корона, излучающая тусклый свет в радиусе 5 футов, появляется над головой каждого персонажа, впервые вошедшего в комнату. Когда появляется корона, персонаж, носящий ее, должен совершить спасросок Мудрости со Сл 19. При неудаче персонаж становится недееспособным. Выведенный из строя таки образом, персонаж также очарован и ничего не делает, кроме как пробирается в область N22 самым прямым путем — скорее всего, через северный туннель (если этот путь не заблокирован). Персонаж, который не может быть очарован, все еще может быть недееспособен, но не обязан идти в область N22.

Очарованный короной, персонаж переживает видение прекрасного будущего, в котором персонаж считает, что достиг своих целей, обрел счастье и нашел рай. По сути, корона показывает персонажу

своего рода счастливый кец, который Аликсиан хотел бы, чтобы он пережил. Попросите игрока описать представление своего персонажа об идеальном счастливом конце. Возможно, персонаж влюбляется в Анк'Харел и становится влиятельным человеком в городе, или, возможно, персонаж воображает, что возвращается в Джигау и заводит семью. Если у игрока возникли проблемы с этим запросом, используйте один или несколько из следующих вопросов в качестве подсказок:

- Что могло бы сделать вашего персонажа счастливым?
- Где бы провел лучшие годы своей жизни ваш персонаж?
- С кем бы провел остаток своей жизни ваш персонаж?

Когда персонаж с короной входит в область N22 или становится целью любой магии, снимающей проклятие, корона исчезает, и ее действие на этого персонажа прекращается.

Секретная дверь. В западной стене спрятана секретная дверь (см. «Секретные двери» ранее в этой главе), за которой находится узкий извилистый туннель, круто поднимающийся к области N12. Секретная дверь за пределами области N12 находится автоматически внутри туннеля.

N22: ПЕЩЕРА МНОГИХ МОГИЛ

Каждый персонаж, заглянувший в эту область, видит одно и то же:

Из песчаного дна этого грота выступает дюжина заросших водорослями надгробий. На большинстве камней выгравированы имена людей, которых вы знаете или знали, но на одном из них указано ваше имя. Под вашим именем на камне неглубокая выемка необычной, но знакомой формы.

Заклинание *обнаружения магии* [detect magic] раскрывает ауру магии иллюзий вокруг каждого надгробия, и эта магия является причиной того, что каждый персонаж видит разные надписи на камнях. Надгробие с именем персонажа одинаково для каждого персонажа. Не требуется проверки способности, чтобы понять, что неглубокая выемка под именем идеально соответствует размеру и форме *Амулета Трех Молитв* в его Возвышенном состоянии. Если амулет поместить в углубление, секретная дверь в область N22а откроется.

Могилы. Если персонажи начинают раскапывать могилы, они находят количество безликих трупов, погребенных под песком в неглубоких могилах, равное количеству персонажей в отряде. У этих трупов ничего нет. Удаление трупа из могилы приводит к тому, что все трупы в этой области оживают и атакуют. Каждый труп использует блок характеристик **ревенанта** [revenant] и превращается в рудиевую гальку весом 1 унцию, когда его хиты уменьшаются до 0.

Секретная дверь. Секретная дверь спрятана в юго-западной стене (см. «Секретные двери» ранее в этой главе). В отличие от большинства секретных дверей в Незердипе, эта заперта. Ее можно открыть, только вдавив *Амулет Трех Молитв* в углубление (как описано выше) или используя заклинание *открывание* [knock] или подобную магию.

N22A: ФРАГМЕНТ НЕПРИМИРИМОСТИ

В этом гроте плавает ветхая мебель из спальни: каркас кровати без матраса, стул, стол, комод без ящиков и деревянный сундук, все в пределах вашей досягаемости. Крышка сундука украшена символом Кореллона: четырехконечной звездой, обрамленной парой полумесяцев. Мягкое белое свечение вырывается из многочисленных щелей сундука.

Мебель комнаты разваливается, если с ней грубо обращаться. Сундук открыт и содержит крошечную частичку света — Фрагмент непримиримости (см. «Фрагменты страданий» ранее в этой главе).

Фрагмент непримиримости. Когда персонаж касается пылинки света, она исчезает и становится частью души персонажа. Когда это происходит, все персонажи получают мимолетное видение (см. таблицу Знаний Апотеона ранее в этой главе).

Персонаж, несущий Фрагмент непримиримости, получает следующие преимущества и недостатки и знает об обоих:

Польза. Другое существо не может заставить вас двигаться туда, куда вы не хотите.

Недостаток. Вы не можете выполнить действие «Отход» или «Уклонение».

Отдайте карту «Фрагмент непримиримости» (см. приложение D) игроку, чей персонаж несет этот фрагмент.

N23: ГРОТ МНОГИХ БУДУЩИХ ИСХОДОВ

Следующее описание предполагает, что персонажи прибыли из зоны N20 или N22:

На стенах этого грота тщательно вырезаны изображения магазинов и городских домов. Черты зданий время от времени меняются, как будто невидимая сила меняет один фасад на другой или заменяет один архитектурный орнамент другим. Единственная особенность, которая, кажется, никогда не изменяется, — это деревянная дверь, встроенная в дальнюю стену на уровне пола.

Посреди грота плавает гигантское существо, похожее на медузу, с шестидесятифутовыми щупальцами. Стаи крошечных уродливых рыбок порхают между его полупрозрачными щупальцами.





Эта фальшивая городская улица является проявлением стремления Аликсиана к дому, который может любить, факт, который персонаж может интуитивно понять при успешной проверке Мудрости (Проницательность) со Сл 15.

В центре пещеры находятся **объятия смерти [death embraces]**, вокруг щупалец которых мечется **рой рыбпечалей [swarm of sorrowfish]** (см. блок характеристик этих существ в приложении А). Эти существа игнорируют персонажей, атакуя только в целях самообороны или когда что-то запутывается в щупальцах объятия смерти, что может произойти, если коснуться восточной двери (см. ниже).

Восточная дверь. Дверь в восточной стене напоминает прочную дверь подвала со встроенным замком. При первом прикосновении к двери она испускает вспышку малинового света. Любое существо в пределах 10 футов от двери, когда это происходит, должно преуспеть в спасброске Силы со Сл 18, иначе оно будет отброшено на 20 футов от двери и попадет в щупальца объятия смерти, если это существо все еще живо.

Ключ от двери можно найти в области N16a. Персонаж может действием попытаться взломать замок с помощью воровских инструментов, сделав это при успешной проверке Ловкости со Сл 22. Заклинание *открывания [knock]* или подобная магия также открывает дверь.

После открытия двери персонажи видят, что вода не проходит за ее порог. По другую сторону двери есть пролет сухих ступенек, ведущих вниз к освещенной красным светом пещере (область N24).

N24: ПЕЩЕРА МНОЖЕСТВА ВОДОПАДОВ

Следующий текст предполагает, что персонажи приходят из области N23:

Эта тридцатифутовая пещера не затоплена. В воздухе пахнет затхлостью, коралловые наросты из рудия висят гирляндами на стенах, а пол покрыт мягким слоем сухого песка. Сверкающие водопады стекают по стенам в нескольких местах, но вода исчезает в блестящей пене, когда падает на пол.

В восточном конце пещеры, напротив вас, есть отверстие от пола до потолка, перед которым льется водопад.

Перед этим водопадом стоит синекожая фигура с горящими красными глазами и прожилками рудия на лице и руках. За ее спиной сложена пара перистых белых крыльев.

Ангел с синей кожей — дэв по имени Перигей. Она слуга Лунной Ткачихи, сражавшаяся вместе с Аликсианом в его последней битве. Перигей была уничтожена, но позже воссоздана Лунной Ткачихой. Столетия она искала Аликсиана и, в конце концов, нашла путь в Незердип, где погрязла в отчаянии и была испорчена рудием. На Небесном языке она обвиняет персонажей в нарушении снов Апотеона и нападает на них.

Персонаж может действием попытаться убедить Перигей в том, что отряд хочет спасти Аликсиана. Позвольте игроку отыграть это взаимодействие, затем попросите персонажа совершить проверку Харизмы (Убеждение) Сл 16 с преимуществом, если вы считаете, что игрок хорошо отыграл взаимодействие. При неудачной проверке Перигей не колеблется. При

успешной проверке Перигей ничего не делает в свой следующий ход, обдумывая слова персонажа (если в это время она не подвергается нападению или угрозам). В конце этого хода она хладнокровно замечает, что у любого, кто не может победить ее, мало шансов победить Аликсиана в Сердце Отчаяния. В свой следующий ход она возобновляет атаку. Каждый персонаж может попытаться пройти проверку только один раз.

Поражение Перигей. Если Перигей побеждена, она со вздохом исчезает. Больше не привязанная к Незердипу, дэв возвращается к Лунной Ткачихе, потеряв все следы рудидия. Когда Перигей исчезает, открывается секретная дверь в северной стене (см. «Секретная дверь» ниже).

Умиротворение Апотеона. Если один или несколько персонажей пытались убедить Перигей в добрых намерениях отряда, их попытка повлиять на Перигей оказывает положительное влияние на финальную битву против Аликсиана (см. «Эмоциональное исцеление» в главе 7), независимо от успеха попытки.

N24A: ФРАГМЕНТ ОБМАНА

Эта область, как и область N24, не затоплена.

Здесь пахнет свежестью. Водопады падают по стенам этого залитого лунным светом грота, вода исчезает, когда она касается мягкой почвы, покрывающей пол. Область заполнена листвой джунглей, и капли воды скатываются с листьев на ароматные тропические цветы.

Луч серебристого лунного света падает на изогнутую алебастровую скамью, обращенную к западной стене. На западной стене вырезан фриз, изображающий молодую девушку с волнистыми прядями света на конечностях, сопровождаемую стайей волков. Скульптурные руки девушки торчат из стены и сложены чашечкой.

Если персонажи исследуют скамейку, добавьте:

Надпись, вырезанная на скамье, на Общем гласит: «Присядь здесь в отражении света Лунной Ткачихи».

Водопады, флора и лунный свет — это иллюзии, которые нельзя развеять. Если персонаж сидит на алебастровой скамье и использует зеркало или другую отражающую поверхность, чтобы отразить лунный свет так, чтобы он падал на фриз Лунной Ткачихи, в сложенных чашечками руках скульптуры появляется пятнышко бледно-белого лунного света. Эта частичка света и есть Фрагмент обмана (см. «Фрагменты страданий» ранее в этой главе).

Фрагмент обмана. Когда персонаж касается частички света в сложенных ладонях Лунной Ткачихи, она исчезает и становится частью души персонажа. Когда это происходит, все персонажи получают мимолетное видение (см. таблицу Знаний Апотеона ранее в этой главе).

Персонаж, несущий Фрагмент обмана, получает следующие преимущества и недостатки и знает об обоих:

Польза. Когда вы получаете урон, вы можете реакцией стать невидимым и телепортироваться на расстояние до 60 футов в незанятое пространство, которое вы можете видеть. Вы остаетесь невидимым до начала своего следующего хода или до тех пор, пока не совершите бросок урона или не произнесете заклинание.

Недостаток. Вы совершаете с помехой проверки Мудрости.

Отдайте карту «Фрагмент обмана» (см. приложение D) игроку, чей персонаж несет этот фрагмент.

N25: ФРАГМЕНТ НЕНАВИСТИ

Персонажи, которые проходят через водопад в восточной части области N24, снова погружаются в воду:

В этом огромном затопленном гроте из песчаного дна растут высокие заросли белых водорослей. Над вами маячит красная луна, испещренная кратерами. Вы чувствуете огромную ярость, исходящую от нее.

По периметру луны, покоящейся среди водорослей, расположены три каменных алтаря, на которых вырезаны символы Авандры Несущей Перемены, Кореллона Свод-Сердца и Сеханин Лунной Ткачихи. На вершине каждого алтаря высечена надпись, и к каждому алтарю прислонено рудидиевое копье.

Эта область представляет собой кульминацию мечтаний Аликсиана: мир, в котором Руидус может быть уничтожен. Луна, парящая на высоте 20 футов над полом, называется чучелом Руидуса. Это неподвижный Гигантский объект с КД 17, 200 хитами и имеющий иммунитет к яду и психическому урону. Уменьшение хитов чучела Руидуса до 0 приводит к тому, что оно взрывается рудидиевой пылью, а луна в области N16 также рассыпается в пыль.

Когда существо перемещается в пределы 20 футов от чучела Руидуса или когда чучело получает урон, прочтите:

Цвета начинают кружиться вокруг поверхности луны, образуя три слоя мерцающей энергии: внутренний слой алого цвета, средний слой насыщенного темно-бордового и внешний слой потрескивающего фиолетового.

Когда вокруг чучела Руидуса появится щит, все существа в этой области должны сделать бросок инициативы. На счете инициативы 20 и снова на счете инициативы 10 чучело совершает две атаки Искращения разума (см. ниже), выбирая случайным образом существ в области.

Искажение разума. Атака заклинанием в ближнем или дальнем бою: +9 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дальность 120 фт., одно существо. Попадание: 14 (4к6) психического урона.

Слой щита. Каждый слой щита вокруг чучела Руидуса имеет свое свойство:

Фиолетовый слой. Этот слой излучает магическую энергию, наносящую 14 (4к6) урона электричеством любому существу, которое начинает свой ход в пределах 10 футов от чучела Руидуса.

Бордовый слой. Этот слой испускает импульс некротической энергии каждый раз, когда чучело Руидуса получает урон. Импульс наносит 7 (2к6) урона некротической энергией существам в помещении.

Алый слой. Этот слой увеличивает КД луны с 17 до 22.

Копья и алтари. Рудидиевые копья, прислоненные к алтарям, можно использовать как немагическое оружие. Их основная цель — разрушить слои щита, защищающие чучело Руидуса.

Персонаж, который носит перчатки или латные рукавицы, может безопасно обращаться с любым из рудидиевых копий. Без такой защиты персонаж получает 1 степень истощения в начале каждого своего хода за каждое рудидиевое копье, которое он держит; кроме того, персонаж, еще не страдающий от рудидиевой порчи, становится зараженным, когда таким образом получает 1 или более степеней истощения.

Чтобы разрушить слой щита, персонаж должен действием представить, сжимая копьё, что слой исчез, и использовать копьё, чтобы повредить чучело, или удерживать копьё, произнося заклинание, наносящее урон чучелу. Надписи на алтарях написаны на Небесном языке. Копьё, прислоненное к алтарю, упоминается в надписи на этом алтаре:

Алтарь Авандры (к северо-западу от чучела).

Надпись на этом алтаре гласит: «Возьми это копьё и изгони фиолетовый щит».

Алтарь Кореллона (к юго-западу от чучела). Надпись на этом алтаре гласит: «Возьми это копьё и используй его, чтобы рассеять темно-бордовый щит».

Алтарь Сеханин (к востоку от чучела). Надпись на этом алтаре гласит: «Возьми это копьё и представь красную луну без алого щита».

Фрагмент ненависти. Когда чучело Руидуса уничтожено, Фрагмент ненависти (см. «Фрагменты страданий» ранее в этой главе) в виде крошечной пылинки белого света появляется на его месте и плывет вниз, пока не оказывается на несколько футов выше уровня земли. Когда персонаж касается пылинки света, она исчезает и становится частью души персонажа. Когда это происходит, все персонажи получают мимолетное видение (см. таблицу Истории Апотеона ранее в этой главе).

Персонаж, несущий Фрагмент ненависти, получает следующие преимущества и недостатки и знает об обоих:

Польза. Когда существо наносит вам урон атакой оружием или заклинанием, вы можете сосредоточить свою ненависть на этом существе. До конца вашего следующего хода вы совершаете с преимуществом броски атаки против этого существа. Вы можете сосредоточить свою ненависть только на одном существе за раз.

Недостаток. Вы совершаете с помехой проверки Харизмы.

Отдайте карту «Фрагмент ненависти» (см. приложение D) игроку, чей персонаж несет этот фрагмент.

N26: СВАТИЛИЩЕ ОТЧАЯНИЯ

Эта огромная пещера содержит сферическую черную массу, напоминающую гигантский орган, который почти заполняет все пространство. Его поверхность, имеющая более ста футов в диаметре, покрыта прожилками руидия, покрытыми остроконечными кристаллами, которые вытягиваются и удлиняются по мере того, как сфера пульсирует.

Эта пещера — подходящее место, где персонажи могут столкнуться со своими соперниками (см. «Соперники в Незердипе» ранее в этой главе). Эту сцену можно разыграть тремя способами:

Дружественные соперники. Если соперники стали друзьями или союзниками персонажей, они соглашаются помочь персонажам в финальной битве против Аликсиана, при условии, что все они накопили достаточно Фрагментов страданий, чтобы вместе войти в Сердце Отчаяния. Персонажам, возможно, придется выбирать, кого из соперников принять в это финальное противостояние, а кого оставить позади, в зависимости от того, у кого есть Фрагмент страданий, а у кого нет. Дружественные соперники готовы передать один или несколько своих Фрагментов страданий персонажам, у которых их нет.

Безразличные соперники. И соперники, и персонажи пытаются первыми добраться до сердца. Обе группы в равной степени испытывают глубокую вражду и узы любви или товарищества. Соперники могут захотеть передать приобретенные Фрагменты страданий персонажам, которые, по их мнению, лучше подготовлены к борьбе с Аликсианом. Дермот и Мэгги являются наиболее полезными, а Ирван и Галсариад — наименее полезными. В конце концов, решение принимает Айо.

Враждебные соперники. Руидиевая порча сделала соперников черствыми и эгоистичными. Им по-прежнему нужен один или несколько Фрагментов страданий, чтобы войти в сердце группой, и они требуют, чтобы персонажи отдали все полученные фрагменты. Если персонажи отказываются, соперники нападают на них.

Если один или несколько персонажей входят в Сердце Отчаяния во время этого противостояния, столько соперников преследуют их, сколько могут.

Вход в Сердце. Поверхность Сердца Отчаяния ощущается грязью любому существу, несущему один или несколько Фрагментов страданий. Такое существо может пробиться сквозь внешнюю поверхность и проникнуть внутрь сердца, наполненного воздухом. Другим существам Сердце Отчаяния кажется твердым предметом.

Если персонаж приносит копьё из зоны N15 в Сердце Отчаяния, похожее на голема существо по имени Аликсиан Охотник уничтожается мгновенно и навсегда. Если персонажи до сих пор избегали Аликсиана Охотника, пусть он догонит группу в этой области, чтобы один или несколько персонажей могли стать свидетелями его разрушения, когда копьё будет внесено в Сердце Отчаяния.

Когда один или несколько персонажей входят в Сердце Отчаяния, прочтите:

Фрагменты страданий ограждают вас от вреда, пока вы вытягиваетесь в мясистое, упругое Сердце Отчаяния. Затем фрагменты горят внутри вас еще мгновение, прежде чем они вырываются из вашей души.

Фрагменты страданий исчезают у персонажей, когда они входят в Сердце Отчаяния, из которого они не могут выйти, пока не столкнутся с Апотеоном (как описано в следующей главе).



Вторая форма Апотеона, наделенная ангельским ликом, восстает из убитого трупа своего первого чудовищного воплощения

СЕРДЦЕ ОТЧАЯНИЯ

Сердце Отчаяния — тюрьма, созданная самим Апотеоном. Ничто не удерживает его в Незердипе, кроме его веры в то, что он не заслуживает того, чтобы уйти. Он призвал персонажей к себе, чтобы они сочли его достойным возвращения в мир. К тому времени, когда они будут готовы войти в Незердип, персонажи должны уже достаточно узнать о Апотеоне, чтобы судить о его будущем. Их варианты следующие:

- Позволить Апотеону выйти на свободу, не исцелив предварительно его эмоциональные раны (и сделав это, позволить его порче сеять хаос по всей Эксандрии).
- Посчитать Апотеона не подлежащим прощению и уничтожить его.
- Исцелить эмоциональные раны Апотеона и принести ему мир, прежде чем даровать ему свободу.

ВЕДЕНИЕ ЭТОЙ ГЛАВЫ

Внимательно прочтите эту главу, прежде чем начинать ее, уделяя особое внимание блокам характеристик для форм Аликсиана и разделу «Действия логова», в котором описаны действия, которые Апотеон может предпринять в любой из своих форм.

В СЕРДЦЕ

Персонажи, вошедшие в Сердце Отчаяния, оказываются в центре области, к югу от статуи Аликсиана (область Н1). Опишите окружение следующим образом:

Вы проходите через липкую тьму и падаете на стеклянную поверхность озера, которая кажется твердой под вашими ногами, как любой пол. Из воды возвышаются три скалистых острова, на которых покоятся рушащиеся постройки, похожие на места древних молитв.

Водопады падают с ясного неба, испуская туман, который покрывает местность мерцающим серебром. Прямо перед вами статуя Аликсиана в натуральную величину, вооруженная копьем и щитом, стоит на белом каменном пьедестале, возвышающемся на несколько дюймов над поверхностью воды. Выражение лица статуи безмятежно, как вода.

Внутренняя часть Сердца Отчаяния представляет собой цилиндрическое пространство высотой 200 футов и диаметром более 200 футов. Глубина воды здесь 20 футов.

Каждый посетитель Сердца и каждая из форм Аликсиана по прибытии получают преимущество заклинания *хождения по воде* [water walk]; этот эффект длится 1 час. Существо может прекратить действие эффекта на себе в любой момент (никих действий не требуется), что позволит ему погрузиться под поверхность воды. Как только эффект заканчивается на существе, его нельзя повторно активировать.

ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ С СОПЕРНИКАМИ

Соперники, следующие за персонажами в Сердце Отчаяния, ведут себя одним из двух способов, в зависимости от их отношения к персонажам:

Дружественные или безразличные соперники.

Соперники позволяют персонажам иметь дело с Аликсианом так, как они считают нужным, сражаясь вместе с ними, если это необходимо.

Враждебные соперники. Соперники атакуют персонажей.

МЕСТА В СЕРДЦЕ

Следующие места отмечены на карте Сердце Отчаяния.

Н1: Статуя Аликсиана

Эта статуя из обработанного камня изображает Аликсиана в молодости. См. «Аликсиан говорит» ниже для получения дополнительной информации о статуе.

Н2–Н4: Места молитв

Руины на трех островах — это места молитв, посвященные Авандре Несущей Перемены (область Н2), Кореллону Свод-Сердцу (область Н3) и Сеханин Лунной Ткачихе (область Н4). Апотеон черпает силу из этих руин, когда совершает действия логова, как описано в разделе «Действия логова».

АЛИКСИАН ГОВОРИТ

Прежде чем персонажи начнут исследовать Сердце Отчаяния, прочтите:

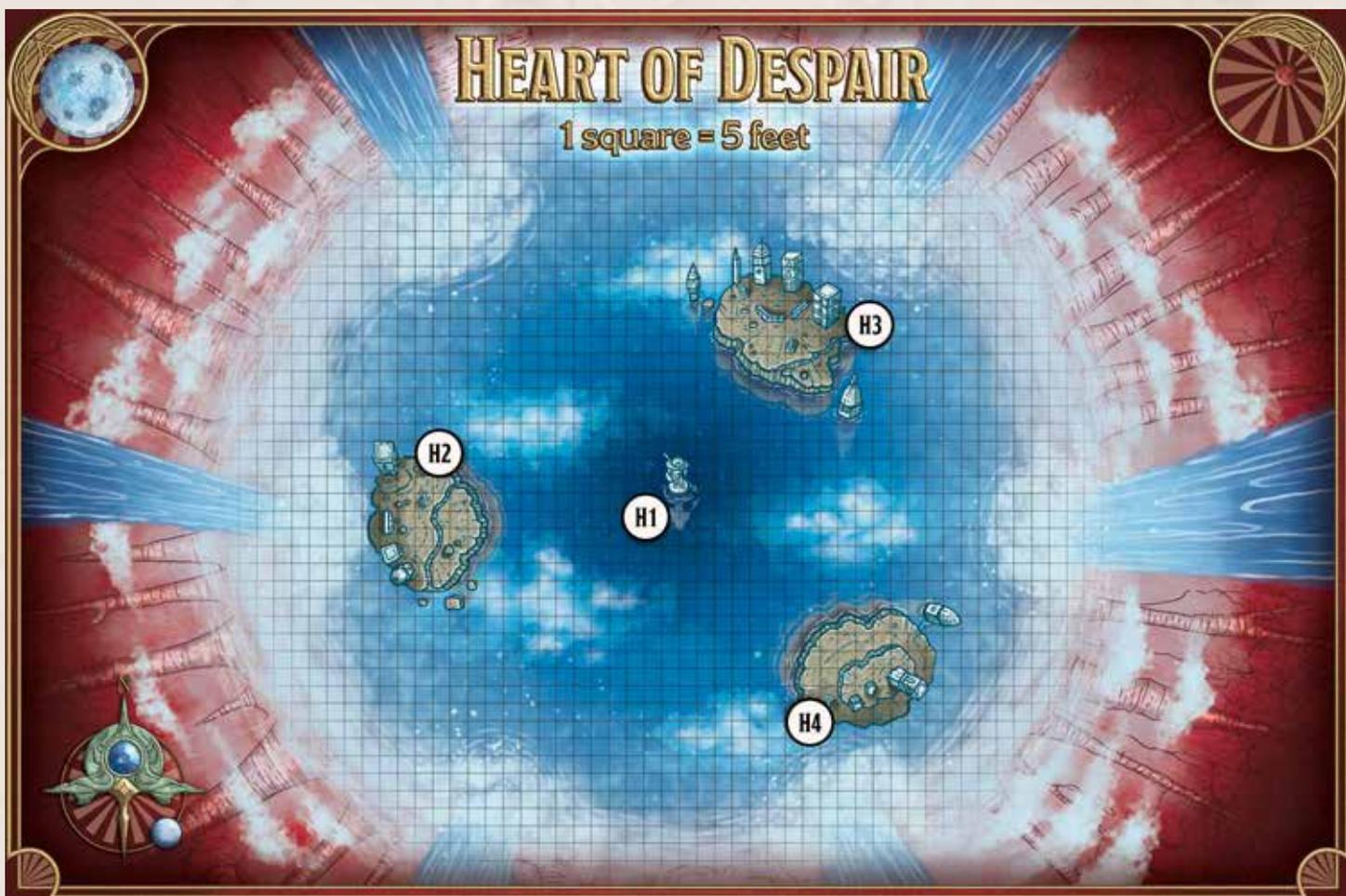
Голос Аликсиана исходит от статуи и говорит: «После стольких лет мы наконец можем говорить друг с другом, и я так рад. Вы видели, что я сделал. Кем я стал. У вас больше, чем у кого бы то ни было, есть представление обо мне, и право судить меня. Могу я покинуть это место?»

Призывные слова Апотеона должны вызвать у персонажей чувство беспокойства и нерешительности. Апотеон считает, что они единственные живые существа, которые понимают его достаточно хорошо, чтобы счесть его достойным возвращения в мир. Каким бы ни было их решение, оно должно быть единогласным (см. «Решая судьбу Аликсиана» ниже).

Статуя содержит дух Аликсиана. Это объект с КД 18, 50 хитами и она имеет иммунитет к яду и психическому урону. Если персонажи уничтожат статую, переходите к разделу «Битва за душу Апотеона».

РЕШАЯ СУДЬБУ АЛИКСИАНА

Если персонажи даруют Апотеону свободу, он удивленно ахает. Это результат, которого он хочет, но его собственная ненависть к себе не подготовила его к такому ответу, так как в глубине души он знает, что не в том состоянии, чтобы уйти. Он спрашивает



персонажей, уверены ли они в своем решении, после чего любой персонаж, преуспевший в проверке Мудрости (Проницательность) со Сл 16, может ощутить сомнения, которые заставили Апотеона усомниться в их решении. Если персонажи решат освободить его в этот момент, переходите к разделу «Худшая концовка: Разрушение».

Аликсиан готов дружески поболтать с персонажами и ответить на любые их вопросы — до определенного момента. Свобода в его поле зрения после зонв страданий. Он нетерпелив, беспокоен и полон решимости покончить с этой главой своего существования. Он поддерживает разговор до тех пор, пока считает, что убеждает персонажей в том, что он хороший человек. Если персонажи не приходят к решению или начинают сомневаться в его утверждениях, в его тон начинает вкрадываться разочарование, а затем гнев.

Если персонажи спрашивают на определенные темы, вы можете прочесть или перефразировать ответы Аликсиана. Всякий раз, когда он дает ответ, персонаж может сделать проверку Мудрости (Проницательность) со Сл 21. При неудачной проверке персонаж считает его искренним, печальным и благодарным. При успешной проверке персонаж может сказать, что Аликсиан находится в глубоком конфликте. При успешной проверке на 5 или более персонаж также может сказать, что Аликсиану не терпится, чтобы персонажи сочли его достойным. Ниже приведены темы и ответы Аликсиана:

Личность Аликсиана. «Я был проклят судьбой.

Какой-то жестокой шуткой космоса. Если мне суждено страдать, разве не правильно было бы позволить своим страданиям уберечь других от той же участи?»

Прошлое Аликсиана. «Я родился, когда Бедствие бушевало вокруг меня. Я вырос, познав страх, и я наблюдал, как Боги-Предатели превратили мой дом в бесплодную пустошь. Я сожалею только о том, что не смог спасти других... и что моей жерт-

вы не было достаточно, чтобы освободить меня от моей судьбы».

Будущее Аликсиана. «Я так долго мечтал о своем будущем, но теперь, когда вы спрашиваете, я обнаружил, что мои мечты покинули меня. Я хочу идти по улицам города, где ни у кого нет причин бояться или ненавидеть меня».

Сожаление Аликсиана. «Вы почувствовали мое раскаяние и стали свидетелями всех воспоминаний, об избавлении от которых я молился. Я благодарен за то, что вы изменили эти воспоминания. Я смотрел их так много раз, что плакал, видя, что они могли бы оказаться счастливыми».

Ярость Аликсиана. «Я переполнен ненавистью. К богу, который обрек меня на этот ад, и к людям, которые терзают мою сущность, чтобы удовлетворить собственную жадность. Тебя пугает?» (Бог, на которого ссылается Аликсиан, — это Груумш. Люди, на которых ссылается Аликсиан, — это фракции, которые хотят взять руидий из Незердипа и использовать его в своих целях.)

Тоска Аликсиана. «Я так долго сидел в заключении, я о многом мечтал. Эти сны давали мне надежду, но — но теперь ты здесь! Они больше не должны быть только фантазиями».

Сердце отчаяния. «Невозможно поверить, что это прекрасное место является источником столько страданий. Не будем больше говорить об этом месте. Я просто хочу освободиться от него».

Руидий. «Не говорите мне об этой гадости. Я скорее убью любого, кто возьмет его из моих владений, чем увижу, как его снова используют. Давайте избавимся от этого злого места, а с руидием разберемся позже».

РАССТРОИТЬ АПОТЕОНА

Если персонаж замечает, что Аликсиан кажется сердитым во время их разговора, он поспешно возражает:

В ЦЕНТРЕ СЕРДЦА ОТЧАЯНИЯ СТОИТ
СТАТУЯ АЛИКСИАНА АПОТЕОНА В ЕГО
САМОЙ ГЕРОИЧЕСКОЙ ФОРМЕ



«Я нетерпелив. Мир наверху поет мне, а вы не судите меня. Каково ваше решение? Могу ли я уйти? Выбирайте!»

Если предлагается какой-либо вариант, кроме безусловного освобождения из его тюрьмы, если персонажи слишком долго принимают решение или если персонажи открыто сомневаются в нем, Апотеон становится враждебным. Прочтите:

Сердце Отчаяния грохочет. Вода бурлит, словно в гневе, и звуки бьющегося стекла и трескающегося камня пронзают пространство, пока Апотеон говорит. «Я молился о свободе. Я умолял об освобождении. Я взывал к безразличному миру и бесстрастным небесам о спасении. Но даже здесь, с вами стоящими передо мной, мне отказано!

Никаких больше ожиданий. Я потребую все, чего ждал эти долгие столетия, и вы будете теми, кого мир забыл».

Перейдите к следующему разделу.

БИТВА ЗА ДУШУ АПОТЕОНА

Если разозлить Апотеона или отказать ему в освобождении, начнется трехэтапная битва, которая начинается следующим образом:

Статуя Аликсиана растворяется в массе пульсирующего черного ихора. Он наполняет ваш нос гнилостным запахом, как смесь железа и гнилого мяса. Гром гремит, багровые грозовые тучи застилают небо. Ярко-красный свет вспыхивает от разрушенных молитвенных мест, которые кишат кристаллами руидия, светящимися зловещей силой. На мгновение над озером повисает тишина.

Затем тишина прерывается. Молочно-белый монстр с десятками рук, слишком большим количеством мигающих глаз и толстой шкурой, увешанной лезвиями, вырывается из чернильной тины. Он отступает назад, затем падает на озеро и воет от жажды мести.

Начинается битва с Апотеоном.

КАК ПРОВОДИТЬ СТОЛКНОВЕНИЕ

В следующих разделах описывается, как ожидается, что будет проходить битва с Апотеоном.

НЕСКОЛЬКО ЭТАПОВ

У Апотеона есть несколько форм, с которыми персонажи сталкиваются последовательно, каждая со своим собственным блоком характеристик. Три из этих форм — Аликсиан Измученный [Alyxian the Tormented], Аликсиан Бессердечный [Alyxian the Callous] и Аликсиан Лишенный [Alyxian the Dispossessed] — враждебны. У Апотеона есть четвертая форма — Аликсиан Освобожденный [Alyxian the Absolved], — которая не представляет угрозы для персонажей и появляется только в том случае, если Апотеон прощен. Последовательность следующая:

- Этап 1.** Битва начинается с появления Аликсиана Измученного. Когда хиты этой формы уменьшаются до 0, она исчезает и заменяется Аликсианом Бессердечным.
- Этап 2.** Когда хиты Аликсиана Бессердечного опускаются до 0, эта форма Апотеона исчезает и заменяется Аликсианом Лишенным.
- Этап 3.** Когда хиты Аликсиана Лишенного опускаются до 0, Апотеон действительно мертв. Если Аликсиана Лишенного искупят, а не убьют, он превратится в Аликсиана Освобожденного. В любом случае битва окончена.

ЭМОЦИОНАЛЬНОЕ ИСЦЕЛЕНИЕ

Хотя в образах Аликсиана Измученного, Аликсиана Бессердечного или Аликсиана Лишенного, Апотеон насмехается над персонажами, глубинная печаль и сожаление намекают на то, что в нем все еще живет что-то человеческое — фрагмент его первоначальной психики, который отчаянно пытается обуздать свои разрушительные наклонности, но он не может освободиться от мучений, которые движут его действиями. Говоря слова сочувствия и сострадания, персонажи могут помочь Аликсиану достичь своего рода катарсиса, ведущего к его прощению.

Пусть Аликсиан часто разговаривает с персонажами, чтобы показать, что это не просто затянувшаяся боевая схватка, а возможность избавить Аликсиана от его порчи. Во время битвы персонажи могут улучшить эмоциональное состояние Аликсиана, говоря ему слова поддержки и преуспев в одной или нескольких проверках Харизмы (Убеждение). С каждой успешной проверкой они ослабляют его нынешнюю форму и подталкивают к принятию менее чудовищной формы. См. различные этапы битвы, описанные ниже, чтобы узнать, как разрешить эти проверки.

Умиротворение Апотеона. Подсчитайте, сколько раз действия персонажей в главе 6 успокаивали Апотеона. Затем поделитесь этим номером с игроками. Это число указывает, сколько раз персонажи могут получить преимущество в своих проверках Харизмы (Убеждение), чтобы улучшить эмоциональное состояние Аликсиана.

ДЕЙСТВИЯ ЛОГОВА

Из озера возвышаются павшие храмы Сеханин Лунной Ткачихи, Авандры Несущей Перемены и Кореллона Свод-Сердце, созданных отчаявшимися и одиноким Апотеоном. Эти сооружения стоят на вершинах скалистых островов высотой 20 футов. Независимо от своего нынешнего облика, Аликсиан может использовать силу этих несчастных руин, чтобы совершать

действия логова. Каждое действие логова связано с определенным местом; когда используется действие логова, соответствующие руины светятся ярким малиновым светом, который сохраняется, пока инициатива не достигнет 20 в следующем раунде.

При счете инициативы 20 (проигрывая при ничьей инициативы) Аликсиан может предпринять одно из следующих действий логова; он не может совершать одно и то же действие логова два раунда подряд:

Хватка Авандры. Аликсиан использует силу разрушенного храма Авандры (область Н2), чтобы создать водяной усик, поднимающийся из озера. Одно существо, которое может видеть Аликсиана, не погруженное в озеро, должно преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 15, иначе оно будет опутано усиком. Усик — Большой объект с КД 10, 15 хитами и имеющий иммунитет к яду и психическому урону. Усик исчезает, когда его хиты опускаются до 0 или в следующий раз, когда Аликсиан совершает действие логова.

Очарование Кореллона. Аликсиан заставляет волшебный огонек света появиться из разрушенного храма Кореллона (область Н3). Огонек проникает в тело одного существа, которое Аликсиан видит, и которое не находится в разрушенном храме Кореллона или на вершине скалистого острова, который его поддерживает. Существо должно преуспеть в спасброске Мудрости со Сл 15, иначе оно будет очаровано Аликсианом, пока инициатива не достигнет 20 в следующем раунде.

Мучения Сеханин. Аликсиан использует силу разрушенного храма Сеханин (область Н4), чтобы создать водную форму в пространстве одного существа, которое либо стоит на озере, либо погружено в него. Водяная форма принимает смутное подобие существа, пространство которого оно занимает, и совершает пнему одну рукопашную атаку оружием (+7 к попаданию). При попадании атака наносит 8 (1к8 + 4) дробящего урона. Попадет ли

Воспоминания Аликсиана о местах молитв богам были осквернены руйдией, что наделило его потусторонними способностями



она или промахивается, водная форма исчезает после совершения атаки.

Молитвы богам. Персонаж может действием помолиться Авандре, Кореллону или Сеханин в месте молитв божеств. Персонаж должен преуспеть в проверке Мудрости (Религия) со Сл 15, и эта проверка имеет преимущество, если персонаж является последователем этого бога. При успешной проверке нечестивые руины на вершине острова тают, и Аликсиан больше не может использовать действие логова, связанное с этим местом молитвы. Кроме того, Аликсиан получает 14 (4к6) психического урона, независимо от его текущей формы.

Этап 1: Аликсиан Измученный

Первая форма Аликсиана гигантская и чудовищная, поскольку представляет собой наиболее испорченную версию Апотеона. Вся боль, терзающая его душу, проявляется на его плоти до такой степени, что затмевает нежную душу внутри. В этой форме он использует сопутствующий блок характеристик **Аликсиана Измученного [Alyxian the Tormented]**.

Эмоциональное состояние

Лишенный практически всех качеств, которые когда-то делали его героем, Аликсиан Измученный нигилистичен, уныл и гневлив. Он придает словам персонажей самое худшее из возможных толкований, считает их своими врагами, отвергает их попытки помочь и насмехается над ними на каждом шагу.

Следующие фрагменты диалога являются примерами того, что он может сказать в этом эмоциональном состоянии:

- «Тебе не понять. Никто не может понять боль бесчисленных лет, проведенных во тьме».
- «Никто не помнит. Всем наплевать. Даже тебе!»
- «Даже тебя забудут. Ты им доверяешь? Своим друзьям? Не доверяй. Не сближайся».

Аликсиан Измученный [ALYXIAN THE TORMENTED]

Огромная Аберрация, законно-злая, именной НИП

Класс Доспеха 16 (природный доспех)

Хиты 150 (12к12 + 72)

Скорость 40 фт., плавающая 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
21 (+5)	18 (+4)	22 (+6)	15 (+2)	16 (+3)	20 (+5)

Иммунитет к состоянию испуг, истощение, окаменение, очарование, ошеломление, паралич

Спасброски Сил +9, Тел +10, Мдр +7

Навыки Восприятие +7, Обман +9, Проницательность +7

Чувства слепое зрение 120 фт., пассивное Восприятие 17

Языки Общий, Небесный, Эльфийский, Телепатия 120 фт.

Опасность 11 (7200 опыта) **Бонус мастерства** +4

Благословенный богами. Аликсиана нельзя заставить врасплох и нельзя превратить в другую форму против его воли.

Легендарное сопротивление (2/день). Если Аликсиан проваливает спасбросок, он может вместо этого сделать спасбросок успешным.

Обновление Апотеона. Когда хиты Аликсиана Измученного опускаются до 0, его тело умирает и раскрывается как кокон. Аликсиан мгновенно появляется из кокона в своей второй форме, **Аликсиана Бессердечного [Alyxian the Callous]**, в пространстве, где погибла его предыдущая форма. Его значение инициативы не меняется.

Действия

Мультиатака. Аликсиан делает две атаки Хватающей рукой.

Хватающая рука. Рукопашная атака оружием: +9 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. **Попадание:** 15 (3к6 + 5) урона силовым полем, если цель - существо Среднего размера или меньше, оно становится схваченным (Сл высвобождения 15). У Аликсиана шесть рук, каждая из которых может схватить одну цель.

Глаза Пустоты (Перезарядка 5-6). Аликсиан нацеливается на двух существ, которых он может видеть в пределах 120 футов. Каждая цель должна совершить спасбросок Телосложения Сл 17, получая 28 (8к6) урона некротической энергией при провале или половину этого урона при успехе.

Легендарные действия

Аликсиан может совершить 3 легендарных действия, выбирая из представленных ниже вариантов. За один раз можно использовать только одно легендарное действие, и только в конце хода другого существа. Аликсиан восстанавливает использованные легендарные действия в начале своего хода.

Атака. Аликсиан совершает одну атаку Хватающей рукой.
Оружие былых времен (стоит 2 действия). Несколько древних оружия, вросших в кожу Аликсиана, отделяется от него и разлетаются в сфере радиусом 10 футов с центром в точке, которую Аликсиан может видеть в пределах 60 футов. Существо получает 18 (4к8) рубящего урона, когда оно впервые входит в эту область в свой ход или начинает там свой ход. Эффект длится до конца следующего хода Аликсиана, когда оружие возвращается к Аликсиану и снова вонзается в его кожу (не нанося ему никакого урона).

УТЕШЕНИЕ АЛИКСИАНА ИЗМУЧЕННОГО

В качестве действия персонаж может поговорить с Аликсианом Измученным с сочувствием и пониманием, после чего персонаж может совершить проверку Харизмы (Убеждение) со Сл 15. При проваленной проверке слова персонажа не резонируют с Аликсианом. При успешной проверке Аликсиан Измученный теряет 20 хитов, пытаясь сбросить свою чудовищную форму, в результате чего куски его тела отслаиваются. Каким бы ужасным это зрелище ни казалось, в результате эмоциональное состояние Аликсиана улучшается. Следующие фрагменты диалога являются примерами того, что он может сказать в ответ на полезные слова персонажей:

- «Как я могу простить им эти страдания?»
- «Конечно, вы можете говорить такие вещи! У вас были семья, друзья, союзники и вы есть друг у друга».
- «Эта чудовищная форма... ты должен уничтожить ее. Я чувствую, как ее ненависть разрывает меня. Пожадуйста! Я чувствую, как мой дух внутри пытается вырваться!»

ЭТАП 2: АЛИКСИААН БЕССЕРДЕЧНЫЙ

Когда хиты Аликсиана Измученного опустятся до 0, прочитайте или перефразируйте следующий текст, когда его вторая форма выбирается из оболочки первой:

Труп раскрывается, как кокон, и из него появляется сияющая фигура с ангельскими крыльями, окутанная ореолом копий. С блестящим копьём в руке он смотрит на вас сверху вниз, словно оценивая. Холодным голосом он говорит:



АЛИКСИААН БЕССЕРДЕЧНЫЙ [ALYXIAN THE CALLOUS]

Большой? Небожитель, законно-злой, именной НИП

Класс Доспеха 17 (полулаты)

Хиты 157 (15к10 + 75)

Скорость 30 фт., летая 90 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
23 (+6)	18 (+4)	21 (+5)	15 (+2)	16 (+3)	20 (+5)

Иммунитет к урону излучение

Иммунитет к состоянию захват, испуг, истощение, окаменение, опутанность, очарование, ошеломление, паралич

Спасброски Сил +10, Тел +9, Мдр +7

Чувства истинное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 17

Языки Общий, Небесный, Эльфийский, Телепатия 120 фт.

Опасность 12 (8400 опыта) **Бонус мастерства** +4

Благословенный богами. Аликсиана нельзя заставить врасплох и нельзя превратить в другую форму против его воли.

Легендарное сопротивление (2/день). Если Аликсиан проваливает спасбросок, он может вместо этого сделать спасбросок успешным.

Обновление Апотеона. Когда хиты Аликсиана Бессердечного опускаются до 0, его тело исчезает и сбрасывает крылья, а сам он поднимается на ноги в своей третьей форме, **Аликсиана Обездоленного [Alyxian the Dispossessed]**. Его значение инициативы не меняется.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Аликсиан совершает две атаки Сияющим копьём. Он может заменить одну из этих атак Ослепляющей телепортацией.

Сияющее копьё. *Рукопашная или Дальнобойная атака оружием:* +10 к попаданию, досягаемость 5 футов или дистанция 120 футов, одна цель. *Попадание:* 15 (2к8 + 6) урона излучением.

Ослепляющая телепортация. Аликсиан телепортируется вместе со всем снаряжением, которое он носит или несёт, в свободное пространство, которое он может видеть в пределах 120 футов. Каждое существо в пределах 5 футов от его нового местоположения должно преуспеть в спасброске Телосложения Сл 17, иначе станет ослепленным до конца своего следующего хода.

Божественное разрушение (1/день). Аликсиан высвобождает божественную энергию в 60-футовом конусе. Каждое существо по его выбору в этой области должно совершить спасбросок Телосложения Сл 17. При провале существо получает 31 (7к8) урона излучением и падает ничком. При успехе существо получает половину этого урона и не падает ничком.

ЛЕГЕНДАРНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Аликсиан может совершить 3 легендарных действия, выбирая из представленных ниже вариантов. За один раз можно использовать только одно легендарное действие, и только в конце хода другого существа. Аликсиан восстанавливает использованные легендарные действия в начале своего хода.

Атака. Аликсиан совершает одну атаку Сияющим копьём.

Небесные цепи. Аликсиан нацеливается на одно существо, которое он может видеть в пределах 120 футов. Цель должна преуспеть в спасброске Силы Сл 17, иначе быть опутана магическими цепями на 1 минуту. Будучи опутанной данным образом, цель ни каким образом не может покинуть это пространство. Существо может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая на себе эффект в случае успеха.

Вспышка (стоит 2 действия). Аликсиан нацеливается на одно существо, которое он может видеть в пределах 30 футов. Вокруг цели вспыхивает свет, нанося ей и существам в пределах 10 футов от неё 17 (5к6) урона излучением.



- Твои слова ничего не значат. Я Апотеон, рожденный по благословию трех богов. Тысячи погибли от моей руки. Ты не будешь исключением.

Чтобы избавиться себя от боли, связанной с чувствами, Аликсиан спрятал свои эмоции под невыразительной маской убийцы. В этой форме он использует блок характеристик **Аликсиана Бессердечного [Alyxian the Callous]**.

ЭМОЦИОНАЛЬНОЕ СОСТОЯНИЕ

Аликсиан Бессердечный холоден и отстранен, он не обращает внимания на слова, которые ему не хочется слышать. Он видит себя совершенным, «святым» существом и считает, что мир должен быть осужден за свои преступления против него.

Следующие фрагменты диалога являются примерами того, что он может сказать в этом эмоциональном состоянии:

- «Какое преступление я совершил, кроме жажды свободы? Почему вы не осуждаете тех, кто оставил меня гнить тут?»
- «Всё так, как я думал: вы несовершенные судьи. Вы не знали моих страданий. Никто не может знать этого; я — мой единственный судья».
- «Я прожил тысячу жизней и испытал миллион печалей. Я судья, которого заслуживает этот мир, и мой приговор будет окончательным».

АЛИКСИАН ЛИШЕННЫЙ [ALYXIAN THE DISPOSSESSED]

Средний Гуманоид (человек), законно-злой, именной НИП

Класс Доспеха 15 (кожаный доспех, щит)

Хиты 153 (18x8 + 72)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
19(+4)	15(+2)	18(+4)	13(+1)	14(+2)	20(+5)

Иммунитет к состоянию испуг, истощение, окаменение, очарование, ошеломление, паралич

Спасброски Сил +9, Тел +9, Мдр +7

Навыки Восприятие +7, Проницательность +7, Убеждение +10

Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 17

Языки Общий, Небесный, Эльфийский, Телепатия 120 фт.

Опасность 13 (10 000 опыта) **Бонус мастерства** +5

Благословенный богами. Аликсиана нельзя заставить врасплох и нельзя превратить в другую форму против его воли.

Легендарное сопротивление (2/день). Если Аликсиан проваливает спасбросок, он может вместо этого сделать спасбросок успешным.

Особое снаряжение. У Аликсиана есть магический кинжал, который он использует для совершения атак Кинжалом каменного сердца. В руках существ, отличных от Аликсиана, кинжал становится немагическим и не обладает никакими особыми свойствами.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Аликсиан совершает две атаки Копьём.

Копьё. Рукопашная или Дальнебойная атака оружием: +9 к попаданию, досягаемость 5 футов или дистанция 20/60 футов, одна цель. Попадание: 7 (1к6 + 4) колющего урона или 8 (1к8 + 4) колющего урона при использовании двумя руками для рукопашной атаки плюс 9 (2к8) урона излучением.

Кинжал каменного сердца. Рукопашная или Дальнебойная атака оружием: +9 к попаданию, досягаемость 5 футов или дистанция 20/60 футов, одна цель. Попадание: 11 (3к4 + 4) урона силовым полем, если цель - существо, оно должно преуспеть в спасброске Телосложения Сл 17, иначе станет окаменевшим, когда кинжал вонзится в тело цели. Пока кинжал находится в цели, никакая магия не может снять с неё окаменение, а Аликсиан не может атаковать Кинжалом каменного сердца. Существо, находящееся в пределах досягаемости окаменевшей цели, может действием попытаться извлечь кинжал, преуспев в проверке Силы Сл 17.

БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Призыв кинжала. Кинжал Каменного сердца Аликсиана телепортируется в его свободную руку, если такая имеется.

РЕАКЦИИ

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

ЛЕГЕНДАРНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Аликсиан может совершить 3 легендарных действия, выбирая из представленных ниже вариантов. За один раз можно использовать только одно легендарное действие, и только в конце хода другого существа. Аликсиан восстанавливает использованные легендарные действия в начале своего хода.

Атака. Аликсиан совершает одну атаку Копьём или Кинжалом каменного сердца.

Походка воина. Аликсиан перемещается на свою скорость. Это перемещение не провоцирует атак.

Осколок рудия (стоит 2 действия). Осколок рудия размером с драгоценный камень появляется в точке, которую Аликсиан может видеть в пределах 120 футов, после чего взрывается. Каждое существо, кроме Аликсиана, находящееся в сфере радиусом 10 футов с центром в этой точке, должно преуспеть в спасброске Харизмы Сл 18, иначе получит 1 степень истощения. Если существо не страдает от рудиевой порчи, то становится подвержено ей, после того, как проваливает этот спасбросок.

УТЕШЕНИЕ АЛИКСИАНА БЕССЕРДЕЧНОГО

В качестве действия персонаж может поговорить с Аликсианом Бессердечным с сочувствием и пониманием, после чего персонаж может совершить проверку Харизмы (Убеждение) со Сл 17. При проваленной проверке слова персонажа не резонируют с Аликсианом. При успешной проверке Аликсиан Бессердечный теряет 25 хитов, поскольку его текущая форма увядает. Каким бы болезненным ни казался этот эффект, в результате эмоциональное состояние Аликсиана улучшается.

Следующие фрагменты диалога являются примерами того, что он может сказать в ответ на полезные слова персонажей:

- «Ты умеешь обращаться со словами, жалкое существо.»
- «Если мир не заплатит за причиненный мне вред, что тогда? Что произойдет?»
- «Как это может быть справедливостью? Как все это допущено судьбой, богами, которые когда-то сражались на моей стороне?»
- «Если в этом мире нет справедливости, то самое меньшее, что ты можешь сделать, это признать свое заслуженное поражение. Вперед! Не будем больше тратить время на слова.»

ЭТАП 3: АЛИКСИАН ЛИШЕННЫЙ

Когда хиты Аликсиана Бессердечного опустятся до 0, прочитайте или перефразируйте следующий текст, когда его третья форма появится из остатков второй:

Ангельская форма Апотеона спадает, ударяясь о землю золотым звездопадом. Его сверкающие перья рассыпаются в пепел, когда Аликсиан снова поднимается. Перед вами, сгорбленный и усталый, старый, изможденный человек. Его седые волосы распущенными прядями падают на лицо, и он рычит, готовя копьё и щит.

Его героический лик разрушен, сияющая форма Аликсиана спала, обнажая старика. В этой форме он использует блок характеристик **Аликсиана Лишенного** [Alyxian the Dispossessed].

ЭМОЦИОНАЛЬНОЕ СОСТОЯНИЕ

Аликсиан Лишенный устал. Усталость, копившаяся в нем веками, начала побеждать его гнев и горечь. Теперь его нужно направить обратно к свету.

Следующие фрагменты диалога являются примерами того, что он может сказать в этом эмоциональном состоянии:

- «Этот мир двигался дальше. В нем нет места такому человеку, как я.»
- «Как могут боги простить меня за то, что я сделал? Я слишком стар для прощения.»
- «Ты наивен. Предзнаменования Руидуса преследуют меня сейчас, как и много лун назад.»

УТЕШЕНИЕ АЛИКСИАНА ЛИШЕННОГО

В качестве действия персонаж может поговорить с Аликсианом Лишенным с сочувствием и пониманием, после чего персонаж может совершить проверку Харизмы (Убеждение) со Сл 19. Если персонаж может придумать другой способ напомнить Аликсиану о том, каким хорошим человеком он все еще мог бы быть, попросите его пройти проверку способности со Сл 19, используя любую способность и навык, которые вы считаете подходящими. При проваленной проверке слова персонажа резонируют с Аликсианом. При успешной проверке годы негативных эмоций,

кажется, улетучиваются из него. После трех успешных проверок Аликсиан Лишенный достигает катарсиса и превращается в **Аликсиана Освобожденного** [Alyxian the Absolved] (см. «Аликсиан прощен» ниже).

Следующие фрагменты диалога являются примерами того, что он мог бы сказать как Аликсиан Освобожденный:

- «Я прожил так долго. Наверняка это было для какой-то цели.»
- «Я слышал отголоски самых прекрасных вещей с поверхности. Смех. Музыка. Радость. Я хочу увидеть их. Узнать их снова.»
- «Что осталось от мира, который я когда-то знал?»

ОКОНЧАНИЕ БИТВЫ

Решающая битва заканчивается победой, поражением или прощением Аликсиана. Эти результаты описаны ниже.

АЛИКСИАН ПОБЕДИЛ

Если Аликсиан побеждает персонажей, он с ликованием исчезает. Его победа приводит к наихудшему исходу, как описано в разделе «Худшая концовка: Разрушение» далее в этой главе.

Когда Аликсиан исчезает, все существа внутри Сердца Отчаяния — живые или мертвые — переносятся в незанятые места в области N26 (см. главу 6), которая теперь представляет собой пустую, затопленную сферическую камеру.

АЛИКСИАН ПОБЕЖДЕН

Если Аликсиан Лишенный умрет, всякая надежда на прощение Апотеона умрет вместе с ним. Прочитайте:

Аликсиан издает долгий, хриплый вздох, когда ихор сочится из его ран. Он кашляет, и из его рта вытекает густок жидкости. Руидиевые вены ползут по его шее, и он грустно улыбается. Он падает на колени, превращаясь в сморщенную, изможденную фигуру, и издает последний всхлип, который, несомненно, является человеческим.

«Мне было так холодно». Свет покидает его глаза. «Так холодно и так одиноко». С этими словами он падает в озеро и тонет в воде.

После того, как Аликсиан умирает, все существа внутри Сердца Отчаяния — живые или мертвые — переносятся в незанятые места в области N26, которая теперь представляет собой пустую, затопленную сферическую камеру. Перейдите к разделу «Нейтральная концовка: Аликсиан в покое».

АЛИКСИАН ПРОЩЕН

Приняв форму **Аликсиана Освобожденного** [Alyxian the Absolved] (см. прилагаемый блок характеристик), Апотеон больше не имеет никакого желания сражаться с персонажами. Прочитайте:

Аликсиан смотрит в небо. Он делает глубокий вдох, затем выдыхает, вздрагивая, когда по его лицу текут слезы. На его лице появляется улыбка облегчения.

«На душе у меня так легко», — шепчет он. Он встречает взгляды каждого из вас, одного за другим, и говорит: «Пожалуйста, давайте покинем это проклятое место.»

Если персонажи единодушно разрешают Аликсиану Освобожденному покинуть созданную им самим тюрьму, переходите к разделу «Лучшая концовка: Мир, который помнит». Если они убьют Аликсиана Освобожденного, история примет направление, описанное в «Нейтральная концовка: Аликсиан в покое».

Избавившись от порчи, поглотившей его на долгие годы, Аликсиан ходит по улицам Анк'Харела как свободный человек



Аликсиан Освобожденный [ALYXIAN THE ABSOLVED]

Средний Гуманоид (человек), законно-добрый, именной НИП

Класс Доспеха 15 (кожаный доспех, щит)

Хиты 161 (19к8 + 76)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
19(+4)	15(+2)	18(+4)	13(+1)	14(+2)	19(+4)

Спасброски Сил +9, Тел +9, Мдр +7

Навыки Атлетика +9, Восприятие +7, Проницательность +7, Убеждение +9

Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 17

Языки Общий, Эльфийский

Опасность 14 (11 500 опыта) **Бонус мастерства** +5

Благословенный богами. Аликсиана нельзя заставить врасплох и нельзя превратить в другую форму против его воли.

Легендарное сопротивление (2/день). Если Аликсиан проваливает спасбросок, он может вместо этого сделать спасбросок успешным.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Аликсиан совершает две атаки Копьём.

Копьё. Рукопашная или Дальнебойная атака оружием: +9 к попаданию, досягаемость 5 футов или дистанция 20/60 футов, одна цель. **Попадание:** 7 (1к6 + 4) колющего урона или 8 (1к8 + 4) колющего урона при использовании двумя руками для рукопашной атаки плюс 9 (2к8) урона излучением.

Силовая волна (1/день). Аликсиан ударяется о землю, создавая взрыв энергии, который распространяется волнами. Каждое существо, выбранное им в пределах сферы радиусом 30 футов, с центром на Аликсиане, должно преуспеть в спасброске Телосложения Сл 17, иначе получит 35 (10к6) урона силовым полем и упадёт ничком. Существо преуспевшее в спасброске, получает половину этого урона и не падает ничком.

Использование заклинаний. Аликсиан может накладывать следующие заклинания, используя Харизму в качестве базовой характеристики (Сл спасброска от заклинания 17): Неограниченно: указание [guidance], свет [light]; 1/день каждое: малое восстановление [lesser restoration], снятие проклятья [remove curse], подводное дыхание [water breathing];

РЕАКЦИИ

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

ЛЕГЕНДАРНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Аликсиан может совершить 3 легендарных действия, выбирая из представленных ниже вариантов. За один раз можно использовать только одно легендарное действие, и только в конце хода другого существа. Аликсиан восстанавливает использованные легендарные действия в начале своего хода.

Удар Небесного Сердца. Аликсиан совершает одну атаку Копьём, и весь урон от этой атаки становится уроном излучением.

Танец Несущей Перемены. Аликсиан перемещается на свою скорость. Это перемещение не провоцирует атак.

Вуаль Лунной Ткачихи (стоит 2 действия). Аликсиан становится невидимым до конца своего следующего хода. Любое снаряжение, которое он несёт или носит с собой, становится невидимым вместе с ним.

НАЗАД В СВЕТ

Концовка этого приключения пытается разрешить все основные вопросы, которые остались, давая объяснения тому, что случилось с Апотеоном, что случилось с соперниками и что случилось с фракциями. Остальные вопросы, включая судьбу персонажей и всех НПС, к которым они привязались, остается решать вам и вашим игрокам.

ВОЗМОЖНЫЕ КОНЦОВКИ

Как закончится эта история, зависит от исхода битвы с Аликсианом.

НЕЙТРАЛЬНАЯ КОНЦОВКА: АЛИКСИАН В ПОКОЕ

Аликсиан терпит поражение вместо того, чтобы быть прощеным.

Эта концовка применяется, если персонажи, отказываясь доверять Апотеону настолько, чтобы дать ему свободу, уничтожают его во время финального противостояния и тем самым лишают Незердип его жизненной сущности.

Конец руидия. После смерти Аликсиана весь руидий в Эксандрии тает, не оставляя следов этого вещества нигде в мире. Существа, страдающие от руидиевой порчи, мгновенно избавляются от нее. Магические предметы, содержащие руидий, трансформируются, как описано в приложении В.

Побег из Незердипа. Без силы Апотеона, поддерживающей его, Незердип начинает разрушаться. У существ есть 30 минут, чтобы сбежать из Незердипа, пока он рушится вокруг них; те, кто не может выбраться, потеряны. Если у персонажей есть свободный путь обратно в область N1 (см. главу 6), сбежать за это время вполне возможно. Если персонажи проходят через одну или несколько областей, содержащих враждебных существ, эти существа (среди которых могут быть соперники) делают все возможное, чтобы задержать персонажей.

Прощальное видение. Персонажи, сбежавшие из Незердипа, получают видение Апотеона. Персонажи видят его повернутым к ним спиной, когда он получает смертельный удар от Груумша. Затем персонажи видят, как они один за другим наносят один и тот же удар. Кровь Апотеона просачивается в песок и исчезает из виду. Проходит время, и песчаные бури бушуют, а затем исчезают, показывая, что цветы начали прорастать из пропитанного кровью песка. Затем начинают появляться здания, образующие город Анк'Харел, в котором теперь царит мир благодаря их действиям.

ХУДШАЯ КОНЦОВКА: ОСВОБОЖДАЯ РАЗРУШЕНИЕ

Аликсиан получает свободу без восстановления страдания.

Если персонажи сжалятся над Апотеоном и даруют ему свободу, не залечивая его эмоциональные раны, прочтите:

Статуя Аликсиана взрывается, разбрызгивая обломки и черный ихор. Места для молитв тоже превращаются в руины, когда Апотеон высасывает из них последние остатки силы. Его голос звучит отовсюду, когда он кричит:

«Никогда больше они не забудут мое имя!» Титаническая масса маслянистой, скользкой тени пронесется мимо вас и прорывает дыру в краю Сердца Отчаяния.

На вас накатывает волна тьмы. Вы стоите задыхаясь, но это наименьшая из ваших забот. Разрушение приближается к Эксандрии.

После побега из Сердца Отчаяния Апотеон мчится через Незердип и извергается в Анк'Хареле. Тьма заполняет небо над городом, словно это безлунная и беззвездная ночь, — и тут внезапно вспыхивает свет Руидуса, заливая чернильное небо багровым гневом.

Размышляя над своим сожалением, яростью, тоской и отчаянием целую вечность, Апотеон осуждает мир, позволивший ему оказаться в тюрьме после бескорыстной жизни. Его месть всепоглощающая, его боль бесконечна. На весь следующий год и еще один день Руидус остается полной луной, сияющей неестественной яркостью. За это время Аликсиан может появиться в любой точке мира в виде маслянистого черного облака, способного превратить города в руины за считанные дни.

Побег из Незердипа. Без силы Апотеона, поддерживающей его, Незердип начинает разрушаться (см. «Нейтральная концовка: Аликсиан в покое» выше). Когда персонажи выходят из Незердипа, они обнаруживают горящий Анк'Харел, а его жители кричат и бегут в поисках безопасности. Голос Аликсиана, искаженный, с ненавистью, гремит: «Скоро все вспомнят!»

Чтобы продолжить кампанию посреди этого опустошения, вы можете придумать способ помешать этому гневному аватару разрушить всю Эксандрию. Это может быть получение персонажами благословений от других Главных Божеств, чтобы противостоять его силе; создание армии Эксандрии, чтобы противостоять ему и оккультным поклонникам, которые стекаются к нему; или, для отчаявшейся или смелой партии, обращение за помощью к Богам-Предателям (см. «Что с Божествами?» ниже).

ЛУЧШАЯ КОНЦОВКА: МИР, КОТОРЫЙ ПОМНИТ

Аликсиану показали доброту и напомнили о любви.

Когда порча Апотеона будет нейтрализована, персонажи смогут поговорить с истинным «я» Аликсиана. Они могут напомнить ему о великих делах, которые он совершил и еще может совершить, а также выразить благодарность за его жертву от имени мира в целом. Когда Аликсиан избавляется от последних остатков своей горечи, боли и ярости, он снова становится скромным человеком. В этой форме он действительно готов вернуться в мир наверху.

Конец руидия. Апотеон, вызвавший распространение руидия, мертв, его заменила версия Апотеона,

ОТЫГРЫШ АЛИКСИАНА ОСВОБОЖДЕННОГО

Если персонажи спасают измученную душу Апотеона, Аликсиан Лишенный исчезает и заменяется Аликсианом Освобожденным. Хотя он уже не тот, каким был до ужасов Незердипа, эта форма Аликсиана избавилась от своего бремени. Он обрел свободу от многолетних страданий и сожалений. Аликсиан Освобожденный не является ни заблудшим монстром, ни божественным мстителем; он, каким и был всегда, человек, ищущий спокойствия.

Аликсиан Освобожденный может помочь персонажам сбежать из Незердипа, когда он рушится, и он может даже прийти на помощь отряду в будущих приключениях — хотя он предпочел бы прожить оставшиеся смертные дни в мире. См. «Лучшая концовка: Мир, который помнит» для получения дополнительной информации.

находящаяся в мире с собой и миром. Уничтожение испорченных форм Аликсиана приводит к тому, что весь руидий по всей Эксандрии тает, не оставляя следов нигде в мире. Существа, страдающие от руидиевой порчи, мгновенно избавляются от нее. Магические предметы, содержащие руидий, трансформируются, как описано в приложении В.

Побег из Незердипа. Незердип бурно реагирует, когда персонажи залечивают шрамы на душе Аптеона. У существ есть 30 минут, чтобы сбежать из Незердипа, пока он рушится вокруг них; те, кто не может выбраться, теряны. Если у персонажей есть свободный путь обратно в область N1 (см. главу 6), и они могут дышать под водой, сбежать за такой промежуток времени — простая задача. Если персонажи проходят через одну или несколько областей, содержащих враждебных существ, эти существа делают все возможное, чтобы задержать персонажей. Аликсиан Освобожденный накладывает *подводное дыхание [water breathing]* и сражается на стороне персонажей в любом таком конфликте. Если среди этих враждебных существ есть соперники, они скорее бегут, чем вступают в бой с Аликсианом.

Наконец свет. Ему больше не мешают его ярость, его воспоминания и пустая тишина Незердипа, Аликсиан в изумлении смотрит на Анк'Харел. Оживленный город, раскинувшийся перед ним, наполнен приятной болтовней, пением птиц и солнечным светом. Он вздрагивает, ошеломленный и чувствует себя не на своем месте в этом новом мире. Персонажи могут либо помочь ему освоиться в новой жизни, либо предоставить его самому себе. Так или иначе, со временем он находит покой и заводит новых друзей.

На ваше усмотрение одно из Главных Божеств, наиболее тесно связанных с Аликсианом (Авандра, Кореллон или Сеханин), может наградить каждого персонажа благословением по вашему выбору (см. «Сверхъестественные дары» в «Руководстве Мастера»).

Что с фракциями?

Характер продолжающихся отношений персонажей с фракциями Анк'Харел зависит от того, что станет с Аликсианом, что произойдет с руидием и что персонажи сделают после выхода из Незердипа.

Персонажей, активно представляющих свою фракцию и предоставляющих ресурсы (руидий или иные) для своей фракции, могут попросить занять руководящие должности. Если сбывается либо нейтральная, либо лучшая концовка истории, весь руидий уничтожается — результат, который восхищает Кобальтовую Душу, раздражает Верность Всевидению и приводит в ярость Консорциум Алой Мечты.

Что с соперниками?

Соперники героев пережили свою долю триумфов, трагедий и испытаний. В следующих разделах описываются вероятные финальные сценарии для соперников в зависимости от их отношения к персонажам.

Дружественные соперники

Если соперники дружелюбны, их действия с этого момента зависят от того, что происходит с Аликсианом:

Аликсиан убит. Соперники помогают героям сбежать из Незердипа. Некоторое время спустя они приглашают персонажей в таверну в Анк'Хареле, чтобы поделиться своими воспоминаниями о Незердипе, а затем пытаются оставить все это позади.

Аликсиан на свободе. Соперники становятся верными союзниками персонажей. Соперники



соглашаются отправиться туда, куда их отправит партия, чтобы помочь предотвратить катастрофу. **Аликсиан прощен.** Соперники, признавая и принимая, что персонажи победили, чувствуют героев во время совместного празднования. Со временем они могут стать верными друзьями персонажей.

Безразличные соперники

Если соперники безразличны, их действия с этого момента зависят от того, что произойдет с Аликсианом:

Аликсиан убит. Соперники сообщают о случившемся лидером их фракций, считая себя не лучше и не хуже персонажей. Они уходят в поисках места, где смогут создать себе новую репутацию.

Аликсиан на свободе. Соперники обвиняют персонажей в катаклизме, с которым столкнулся мир, но понимают, что их единственная надежда на выживание — объединиться против общего врага.

Аликсиан прощен. Соперники благодарят персонажей за то, что они участвовали с ними в «гонке», в которой, похоже, не было победителя. Айо замечает: «В следующий раз, когда вам что-то понадобится, мы будем рядом — может быть просто для того, чтобы стать занозой в вашей заднице». Ее прощальные слова кажутся достаточно теплыми.

Враждебные соперники

Если соперники настроены враждебно, их действия с этого момента зависят от того, что произойдет с Аликсианом:

Аликсиан убит. Соперники сообщают своей фракции, что персонажи уничтожили доступ к руидию и убили легендарного героя. Они саботируют отношения персонажей с их собственной фракцией, насколько это возможно, и стараются, чтобы их считали более опытными авантюристами.

Сеханин Лунная Ткачиха навещает спящих приключенцев, когда они видят сны под светом двух лун Эксандрии



Аликсиан на свободе. Соперники обвиняют персонажей в разрушениях, причиненных Аликсианом. Они усложняют отношения персонажей с политическими лидерами и народами, используя любую возможность, чтобы изобразить персонажей как эгоистичных, ненадежных надоед.

Аликсиан прощен. Соперники, понимая, что их дальнейшие усилия здесь будут бесполезны, отправляются в дальние страны, чтобы найти новый способ оставить свой след в мире.

НЕВОСПЕТЫЕ ГЕРОИ

Если соперники погибли в Незердипе, персонажей преследуют сны о них в течение нескольких недель. В этих снах они могут видеть мрачный, пристальный взгляд Мэгги, когда она говорит, но не в состоянии услышать то, что она пытается сказать. Они могут увидеть Айю, вспыхивающую в порыве гнева, Галсариада, безуспешно пытающегося повернуть время вспять, чтобы изменить судьбу своей группы, Дермота, оплакивающего своих друзей, и Ирвана, задающего вопросом, сделал ли он когда-нибудь что-то великое.

В конце концов, сны утихают, но в последнюю ночь Айю подходит к каждому персонажу по очереди и приветствует. «Не так уж и плохо было, а?» тихо говорит она. «Помните нас. Может быть, памятник в Джигау? Было бы неплохо».

ЧТО С БОЖЕСТВАМИ?

В этом приключении рассказывается об отношениях Аликсиана с тремя Главными Божествами: Авандрой, Кореллоном и Сеханин. К концу приключения персонажи сами по себе становятся героями, и у них есть возможность действовать во имя тех же богов, которых когда-то прославлял Аликсиан. Если Аликсиан угрожает принести миру гибель, эти боги могут послать небесных посланников, чтобы обратиться к

персонажам напрямую:

Авандра Несущая Перемены. Авандра может обращаться к паладинам, друидам, жрецам, волшебникам, авантюристам и смелым. Она призывает своих верных последователей осознать свою судьбу, принять изменения к лучшему и противостоять угрозе, исходящей от Аликсиана. Если персонажам понадобится ее помощь, ее **солары [solar]** и **планетары [planetar]** могут предоставить полезную информацию о местах, которые они надеются посетить, или Авандра может обеспечить случайный поворот судьбы в пользу персонажей.

Кореллон Свод-Сердце. Кореллон может обратиться к эльфам, заклинателям, артистам и умникам. Хотя Кореллон предлагает прямую поддержку реже, чем другие божества, его слуги или странные видения, которые Кореллон дает, часто уговаривают авантюристов искать забытые секреты и заклинания, усиливая этих героев плодами открытий и вдохновения. Чародейские инструменты такого рода могут быть полезны для преодоления любой будущей угрозы.

Сеханин Лунная Ткачиха. Сеханин может обратиться к бардам, плутам, друидам, жрецам и озорникам. Ее детская форма является таким людям во сне. Если персонажам понадобится ее помощь, она может послать дэв Перигей, чтобы предложить им поддержку или убежище. Сеханин Лунная Ткачиха навещает спящих приключенцев, когда они видят сны под светом двух лун Эксандрии

Боги-Предатели. Боги-Предатели могут соблазнить авантюристов (либо ту же группу, которая освободила Аликсиана, либо новую группу героев) сформировать союз против Аликсиана, если Апотеон не может быть покорен другим способом. Ниже перечислены дары, которые боги-предатели могут предложить отряду за определенную плату:

Асмодей может дать легион дьяволов.

Груумш и Бейн могут предоставить армии мародеров и воинов.

Ллос может предложить посеять разногласия среди смертных, которые начали поклоняться Аликсиану, сея хаос, чтобы остановить эту волну.

Тнамат может предложить послать древнего цветного дракона — или пятерых — для помощи в штурме или осаде в критический момент.

Торог может послать орду демонов и пурпурных червей, чтобы атаковать укрепления врагов персонажей.

Векна может предложить ранее запрещенную тайную силу, давая персонажам могущественные магические предметы, которые в конечном итоге испортят их.

Зехир может послать им на помощь убийц или снабдить персонажей ядом, ослабляющим любого, наделенного божественностью.

Хотя любой из этих союзов потенциально выгоден в краткосрочной перспективе, получение любой из этих

выгод потребует от персонажей участия в действиях или ритуалах, укрепляющих Богов-Предателей и их власть над Эксандрией. Затем, как только с Аликсианом будет покончено, их культы смогут начать господство над миром.

Что с нашими героями?

Когда все сказано и сделано, персонажей считают теми, кто принес покой измученной душе, или обвиняют в том, что они выпустили эту душу в ничего не подозревающий мир.

Если персонажи достигают некоторой известности, их репутация опережает их, если они отправляются в дальние страны. К ним подходят нетерпеливые люди с вопросами о том, что находится под Анк'Харелом.

«Расскажите нам о Каел Морроу», скажут они. Со временем персонажи могут стать более известными как «Искупители», «Несущие молитвы», «Приносящие надежду», «Исцелители душ» или любое из сотен других имен, которые напоминают о мифических героях, которые погрузились в Незердип и пережили и триумф, и трагедию.

ПРИЛОЖЕНИЕ А

СУЩЕСТВА

В этом приложении приведены описания и блоки характеристик для нескольких существ, встречающихся в ом приключении. Используйте их в своих собственных приключениях, независимо от того, происходят ли эти истории в мире Эксандрии или где-либо еще в мультивселенной D&D.

Существа расположены в алфавитном порядке. Несколько существ собраны под заголовком группы; например, раздел «Монахи Кобальтовой души» содержит блоки статистики для членов Библиотеки Кобальтовой души, и эти блоки статистики представлены в этом разделе в алфавитном порядке.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ БЛОКА ХАРАКТЕРИСТИК

Если вы не знакомы с форматом блока характеристик монстра, прочитайте введение в Бестиарии, прежде чем продолжить. В этой книге объясняется терминология блока характеристик и приводятся правила для различных характеристик монстров - информация, которая здесь не повторяется.

НЕОБЫЧНЫЕ АТАКИ И МАГИЯ

У некоторых существ есть оружие, наносящее необычные типы урона, и заклинания, действующие нетипичным образом. Такое исключение является особенностью блока характеристик и представляет собой то, как существо использует оружие или произносит заклинания; исключение не влияет на то, как оружие или заклинание функционирует у другого существа.

НЕОБХОДИМЫЕ УСЛОВИЯ ДЛЯ МАГИЧЕСКИХ ПРЕДМЕТОВ

Если в блоке характеристик под именем существа в скобках указано название класса, то существо считается членом этого класса для выполнения необходимых условий для магических предметов.

ПРИКЛЮЧЕНЦЫ СОПЕРНИКИ

Следующие НПС, их личности и мотивы подробно описаны во введении:

Айо Джабе - водная генаси и прирожденная лидер, родившаяся у родителей-орков во время сильной бури на море.

Дермот Вурдер - гоблин жрец, поклоняющийся Люксону, божественному существу света и возрождения.

Галсариад Ардит - дроу маг из Династии Криин, изучающий эзотерическую практику дюнамантии.

Ирван Странник Пустошей - молодой человек, который в прошлой жизни был багбиром в Династии Криин. Он был возрожден как человек-кочевник благодаря силе Люксона.

Мэгги Кинайс - огр воин, обладающая острым интеллектом и тактическим умом, дополняющим ее грубую силу.

ТИРЫ ХАРАКТЕРИСТИК СОПЕРНИКОВ

Как персонажи повышают свой уровень и приобретают новое снаряжение в ходе этого приключения, так и соперники растут в силе. Каждый соперник представлен тремя блоками характеристик.

СОПЕРНИКИ ПЕРВОГО ТИРА

Соперники первого тира — это начинающие авантюристы, которые обрели толику силы благодаря своим личным заслугам до начала этой истории. Они стремятся написать собственную великую историю.

СОПЕРНИКИ ВТОРОГО ТИРА

Соперники второго тира учатся тому, что их приключения приводят их в ужасные места, которые проверяют их на прочность, но они принимают эти испытания с высоко поднятой головой.

СОПЕРНИКИ ТРЕТЬЕГО ТИРА

Путешествие заставило соперников третьего тира принимать решения, иногда из мрачной необходимости, которые они, возможно, не приняли бы раньше. Все пятеро страдают от руидиевой порчи (см. «Руидий» во введении). Когда персонажи столкнутся с ними, считайте, что соперники сняли с себя все уровни истощения с помощью отдыха или магии, но другие эффекты руидиевой порчи остались.

Если вместо этого вы хотите ослабить соперников, чтобы сделать их менее физически опасными или усилить опасность руидиевой порчи, вы можете дать одному или нескольким соперникам по 1к4 степени истощения. В этом случае вам нужно будет отслеживать уровень истощения каждого соперника и соответствующие эффекты состояния (см. «Истощение» в «Книге игрока»).

Полезная магия. Чтобы облегчить их испытания, Галсариад выучил заклинание дыхания под водой. Кроме того, все соперники приобрели руидиевое снаряжение, защищающее их от воздействия подводного давления.

Рука-протез Ирвана. Во время несчастья, произошедшего, когда соперники находились отдельно от персонажей, Ирван Странник Пустошей потерял руку и обрел арканый протез. Этот магический предмет больше ни для кого не работает.

АЙО ДЖАБЕ (ТИР 1) [AYO JABE (TIER 1)]

Средний Гуманоид (Следопыт, Дженази воды), хаотично-добрый, именной НИП

Класс Доспеха 14 (проклёпанный кожаный доспех)
Хиты 65 (10к8 + 20)
Скорость 30 фт., плавающая 30 фт.

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

Спротивление урону кислота
Спасброски Сил +4, Лов +4
Навыки Атлетика +4, Восприятие +3, Выживание +3
Чувства пассивное Восприятие 13
Языки Общий, Гоблинский, Орочий
Опасность 3 (700 опыта) **Бонус мастерства** +2

Амфибия. Айо может дышать и воздухом и под водой.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Айо совершает две атаки Гарпуном или Длинным луком.

Гарпун. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 11 (2к8 + 2) колющего урона.

Длинный лук. Дальнобойная атака оружием: +4 к попаданию, дистанция 150/600 футов, одна цель. *Попадание:* 11 (2к8 + 2) колющего урона.

Использование заклинаний. Айо может накладывать следующие заклинания, используя Мудрость в качестве базовой характеристики (Сл спасброска от заклинания 11):
1/день каждое: *дружба с животными [animal friendship], чудо-ягоды [goodberry];*

ДЕРМОТ ВУРДЕР (ТИР 1) [DERMOT WURDER (TIER 1)]

Маленький Гуманоид (Жрец, Гоблин, Гоблиноид), законно-добрый, именной НИП

Класс Доспеха 17 (кираса, щит)
Хиты 44 (8к6 + 16)
Скорость 30 фт.

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

Спасброски Мдр +5, Хар +2
Навыки Выживание +5, Медицина +5, Религия +2
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 13
Языки Общий, Гоблинский, Орочий
Опасность 3 (700 опыта) **Бонус мастерства** +2

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Дермот совершает одну атаку Боевым молотом и одну атаку Палящим гневом.

Боевой молот. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 7 (1к8 + 3) дробящего урона или 8 (1к10 + 3) дробящего урона, если держит оружие двумя руками.

Палящий гнев. Дальнобойная атака заклинанием: +5 к попаданию, дистанция 60 футов, одно существо. *Попадание:* 9 (2к8) урона излучением и цель ослеплена до конца своего следующего хода.

Использование заклинаний. Дермот может наложить одно из следующих заклинаний, используя Мудрость в качестве базовой характеристики (Сл спасброска от заклинания 13):
Неограниченно: *указание [guidance], свет [light], уход за умирающим [spare the dying];*
1/день каждое: *благословение [bless], лечение ран [cure wounds].*

ГАЛСАРИАД АРДИТ (ТИР 1) [GALSARIAD ARDYTH (TIER 1)]

Средний Гуманоид (Волшебник, Дроу, Эльф), нейтральный, именной НИП

Класс Доспеха 12 (15 с доспехом мага)
Хиты 49 (14к8 - 14)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
8(-1)	14(+2)	8(-1)	16(+3)	15(+2)	12(+1)

Спасброски Инт +5, Мдр +4
Навыки Расследование +5, Магия +5, Природа +5
Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 12
Языки Общий, Драконий, Подземный
Опасность 3 (700 опыта) **Бонус мастерства** +2

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

ДЕЙСТВИЯ

Иссушить потенциал. Рукопашная или Дальнобойная атака заклинанием: +5 к попаданию, досягаемость 5 футов или дистанция 30 футов, одно существо. *Попадание:* 16 (3к10) урона некротической энергией, и Галсариад получает 5 временных хитов.

Гравитационная волна (Перезарядка 5–6). Галсариад вызывает пульсирующую волну магической гравитации, заполняющую сферу радиусом 10 футов с центром в точке, которую он видит в пределах 120 футов. Каждое существо в этой области должно совершить спасбросок Силы Сл 13. При провале существо получает 17 (5к6) урона силовым полем и притягивается на 10 футов к центру сферы. При успехе существо получает половину этого урона и не притягивается.

Использование заклинаний. Галсариад может накладывать следующие заклинания, используя Интеллект в качестве базовой характеристики (Сл спасброска от заклинания 13):
Неограниченно: *доспехи мага [mage armor], волшебная рука [mage hand];*
1/день: *скоороход [longstrider].*

БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Искажение гравитации (1/день). Галсариад нацеливается на себя или на одно согласное существо, которое он может видеть в пределах 60 футов, магическим образом искажая гравитацию вокруг цели. Любое существо в радиусе 5 футов от цели получает 3 (1к6) урона силовым полем. Кроме того, цель может использовать реакцию, чтобы всплыть вверх, на высоту до 20 футов, не провоцируя атак. Когда этот эффект заканчивается в начале следующего хода Галсариада, цель плавно спускается на высоту до 20 футов.



Ирван Странник Пустошей (тир 1) [IRVAN WASTEWALKER (TIER 1)]

Средний Гуманоид (человек), хаотично-нейтральный, именной НИП

Класс Доспеха 13 (кожаный доспех)
Хиты 66 (12к8 + 12)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
8 (-1)	14 (+2)	12 (+1)	12 (+1)	12 (+1)	12 (+1)

Спасброски Лов +4, Тел +3
Навыки Акробатика +4, Выживание +3, Обман +3, Скрытность +6
Чувства пассивное Восприятие 11
Языки Общий, Гоблинский
Опасность 3 (700 опыта) **Бонус мастерства** +2

Стойкость (Перезаряжается после короткого или продолжительного отдыха). Если Ирван получает урон, уменьшающий хиты до 0, он совершает спасбросок Телосложения Сл 5 + полученный урон. При успехе хиты Ирвана опускаются всего лишь до 1.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Ирван совершает две атаки Кинжалом.

Кинжал. Рукопашная или Дальнебойная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 футов или дистанция 20/60 футов, одна цель. **Попадание:** 4 (1к4 + 2) колющего урона плюс 7 (2к6) урона ядом.

Мэгги Кинайс (тир 1) [MAGGIE KEENEYES (TIER 1)]

Большой Великан (огр), законно-нейтральный, именной НИП

Класс Доспеха 13 (кожаный доспех)
Хиты 85 (10к10 + 30)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	14 (+2)	16 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	8 (-1)

Спасброски Сил +6, Тел +5
Навыки Атлетика +6, Восприятие +4, Проницательность +4, Убеждение +3
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 14
Языки Общий, Великаний
Опасность 3 (700 опыта) **Бонус мастерства** +2

Боевая готовность. Мэгги и её союзники находящиеся в пределах 30 футов от неё, совершают броски инициативы с преимуществом, пока Мэгги дееспособна.

ДЕЙСТВИЯ

Гигантский молот. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 10 футов, одна цель. **Попадание:** 13 (2к8 + 4) дробящего урона, если цель - существо, Мэгги может заставить его совершить спасбросок Силы Сл 14; при провале цель отбрасывается на 5 футов от Мэгги и падает ничком.

Бросок молота. Дальнебойная атака оружием: +6 к попаданию, дистанция 20/60 футов, одна цель. **Попадание:** 9 (2к4 + 4) дробящего урона, если цель - существо, Мэгги может заставить его совершить спасбросок Силы Сл 14; при провале цель отбрасывается на 5 футов от Мэгги и падает ничком.

ФРАЗЫ СОПЕРНИКОВ В БОЮ

В таблице «Фразы соперников в бою» приведены примеры того, что соперники могут сказать в бою друг другу или персонажам. Эти диалоги соответствуют их светлым взглядам в начале приключения; вы можете придумывать новые реплики по мере их роста и изменения.

ФРАЗЫ СОПЕРНИКОВ В БОЮ

Соперник Пример цитат

Айо «Хорошо, команда, и выведены из равновесия. Вперед!» «Тебе достаточно?» «Да, просто сдавайтесь. Вам конец.»

Соперник Пример цитат

Дермот «Я здесь, чтобы убедиться, что никто не умрет. Назад!» «Люксон защитит меня.» «Айо, Мэгги, мне нужна помощь!»

Галсариад «Вам еще многому предстоит научиться.» «А я-то думал, что у тебя есть талант.» «Следующим заклинанием я вычеркну из твоего разума любую надежду на победу.»

Ирван «Хех, это был хороший удар, не так ли?». «Давай, давай! Глаза на меня!» «Могу я пригласить вас на танец? Нет?»

Мэгги «Это была большая ошибка.» «Тебе повезло, что я чувствую себя милосердной.» «Сражайся умнее и упорнее.» «Люди не выигрывают бои, сражаясь честно.»

АЙО ДЖАБЕ (ТИР 2)

[AYO JABE (TIER 2)]

Средний Гуманоид (Следопыт, Дженази воды), хаотично-добрый, именной НИП

Класс Доспеха 15 (проклёпанный кожаный доспех)

Хиты 97 (15к8 + 30)

Скорость 30 фт., плавая 30 фт.

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

Сопротивление урону кислота

Спасброски Сил +5, Лов +6

Навыки Атлетика +5, Восприятие +5, Выживание +5

Чувства пассивное Восприятие 15

Языки Общий, Гоблинский, Орочий

Опасность 5 (1800 опыта)

Бонус мастерства +3

Амфибия. Айо может дышать и воздухом и под водой.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Айо совершает три атаки Гарпуном или Длинным луком.

Гарпун. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 11 (2к8 + 2) колющего урона.

Длинный лук. Дальнобойная атака оружием: +6 к попаданию, дистанция 150/600 футов, одна цель. *Попадание:* 12 (2к8 + 3) колющего урона.

Использование заклинаний. Айо может накладывать следующие заклинания, используя Мудрость в качестве базовой характеристики (Сл спасброска от заклинания 13):

1/день каждое: *бесследное передвижение* [pass without trace], *дружба с животными* [animal friendship], *чудо-ягоды* [goodberry];

БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Передислокация. Айо отдает приказ одному союзнику, которого она может видеть в пределах 30 футов. Если он может видеть или слышать Айо, он может использовать свою реакцию, чтобы переместиться на свою скорость. Это перемещение не провоцирует атак.

ГАЛСАРИАД АРДИТ (ТИР 2)

[GALSARIAD ARDYTH (TIER 2)]

Средний Гуманоид (Волшебник, Дроу, Эльф), нейтральный, именной НИП

Класс Доспеха 12 (15 с доспехом мага)

Хиты 67 (15к8)

Скорость 30 фт., летая 30 фт. (парит)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
8(-1)	14(+2)	10(+0)	18(+4)	15(+2)	12(+1)

Спасброски Инт +7, Мдр +5

Навыки Расследование +7, Магия +7, Природа +7

Чувства тёмное зрение 120 фт, пассивное Восприятие 12

Языки Общий, Драконий, Подземный

Опасность 5 (1800 опыта)

Бонус мастерства +3

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

ДЕЙСТВИЯ

Иссушить потенциал. Рукопашная или Дальнобойная атака заклинанием: +7 к попаданию, досягаемость 5 футов или дистанция 60 футов, одно существо. *Попадание:* 22 (4к10) урона некротической энергией, и Галсариад получает 5 временных хитов.

Гравитационная волна (Перезарядка 5–6). Галсариад вызывает пульсирующую волну магической гравитации, заполняющую сферу радиусом 20 футов с центром в точке, которую он видит в пределах 100 футов. Каждое существо в этой области должно совершить спасбросок Силы Сл 15. При провале существо получает 35 (10к6) урона силовым полем, притягивается на 20 футов к центру сферы и падает ничком. При успехе существо получает половину этого урона, не притягивается и не падает ничком.

Использование заклинаний. Галсариад может накладывать следующие заклинания, используя Интеллект в качестве базовой характеристики (Сл спасброска от заклинания 15):

Неограниченно: *доспехи мага* [mage armor], *волшебная рука* [mage hand];

1/день каждое: *скорострел* [longstrider], *наблюдение* [scrying] (*накладывает действию*), *замедление* [slow].

БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Искажение гравитации (1/день). Галсариад нацеливается на себя или на одно согласное существо, которое он может видеть в пределах 60 футов, магическим образом искажая гравитацию вокруг цели. Любое существо в радиусе 5 футов от цели получает 7 (2к6) урона силовым полем. Кроме того, цель может использовать реакцию, чтобы всплыть вверх, на высоту до 20 футов, не провоцируя атак. Когда этот эффект заканчивается в начале следующего хода Галсариада, цель плавно спускается на высоту до 20 футов.

ДЕРМОТ ВУРДЕР (2-ГО УРОВНЯ) [DERMOT WURDER (TIER 2)]

Маленький Гуманоид (Жрец, Гоблин, Гоблиноид), законно-добрый, именной НИП

Класс Доспеха 19 (наборный доспех, щит)

Хиты 82 (15к6 + 30)

Скорость 30 фт.

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

Спасброски Мдр +7, Хар +3

Навыки Выживание +7, Медицина +7, Религия +3

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 14

Языки Общий, Гоблинский, Орочий

Опасность 5 (1800 опыта) **Бонус мастерства** +3

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Дермот совершает одну атаку Боевым молотом и одну атаку Палящим гневом.

Боевой молот. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. **Попадание:** 8 (1к8 + 4) дробящего урона или 9 (1к10 + 4) дробящего урона, если держит оружие двумя руками.

Палящий гнев. Дальнебойная атака заклинанием: +7 к попаданию, дистанция 60 футов, одно существо. **Попадание:** 18 (4к8) урона излучением и цель ослеплена до конца своего следующего хода.

Использование заклинаний. Дермот может наложить одно из следующих заклинаний, используя Мудрость в качестве базовой характеристики (Сл спасброска от заклинания 15):

Неограниченно: указание [guidance], свет [light], уход за умирающим [spare the dying];

2/день каждое: благословение [bless] (вариант 2-го уровня), лечение ран [cure wounds] (вариант 3-го уровня);

1/день: возрождение [revivify].

ИРВАН СТРАННИК ПУСТОШЕЙ (ТИР 2) [IRVAN WASTEWALKER (TIER 2)]

Средний Гуманоид (человек), хаотично-нейтральный, именной НИП

Класс Доспеха 15 (кожаный доспех)

Хиты 99 (18к8 + 18)

Скорость 40 фт.

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

Спасброски Лов +6, Тел +4

Навыки Акробатика +6, Выживание +5, Обман +5, Скрытность +9

Чувства пассивное Восприятие 12

Языки Общий, Гоблинский

Опасность 5 (1800 опыта) **Бонус мастерства** +3

Стойкость (Перезаряжается после короткого или продолжительного отдыха). Если Ирван получает урон, уменьшающий хиты до 0, он совершает спасбросок Телосложения Сл 5 + полученный урон. При успехе хиты Ирвана опускаются всего лишь до 1.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Ирван совершает две атаки Кинжалом.

Кинжал. Рукопашная или Дальнебойная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 футов или дистанция 20/60 футов, одна цель. **Попадание:** 6 (1к4 + 3) колющего урона плюс 14 (4к6) урона ядом.

«Я НИКОГДА НЕ ДУМАЛА, ЧТО В МИРЕ МОГУТ БЫТЬ МЕСТА, НАСТОЛЬКО ОТЛИЧАЮЩИЕСЯ ОТ ДЖИГАУ. ТАКИЕ КРАСИВЫЕ ГОРОДА, КАК АНК'ХАРЕЛ. МЕСТА, КОТОРЫЕ ЗАСТАВЛЯЮТ МОЕ СЕРДЦЕ БОЛЕТЬ ТАК ЖЕ СИЛЬНО, КАК БАЗЗОАН.»

АЙО ДЖАБЕ

МЭГГИ КИНАЙС (ТИР 2) [MAGGIE KEENEYES (TIER 2)]

Большой Великан (огр), законно-нейтральный, именной НИП

Класс Доспеха 15 (кольчужная рубаха)

Хиты 114 (12к10 + 48)

Скорость 30 фт., плавающая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18(+4)	14(+2)	18(+4)	14(+2)	16(+3)	8(-1)

Иммунитет к состоянию испуг

Спасброски Сил +7, Тел +7

Навыки Атлетика +7, Восприятие +6, Проницательность +6, Убеждение +5

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 16

Языки Общий, Великаний

Опасность 5 (1800 опыта) **Бонус мастерства** +3

Боевая готовность. Мэгги и её союзники находящиеся в пределах 30 футов от неё, совершают броски инициативы с преимуществом, пока Мэгги дееспособна.

Толчок. Один раз во время каждого своего хода, после попадания по существу атакой, Мэгги может заставить существо совершить спасбросок Силы Сл 15; при провале отбрасывая его на 10 футов от Мэгги по горизонтали и сбивая его с ног.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Мэгги совершает две атаки Гигантским молотом или Броском молота.

Гигантский молот. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 10 футов, одна цель. **Попадание:** 13 (2к8 + 4) дробящего урона.

Бросок молота. Дальнебойная атака оружием: +7 к попаданию, дистанция 20/60 футов, одна цель. **Попадание:** 9 (2к4 + 4) дробящего урона.

БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Воодушевление (1/день). Мэгги нацеливается на одно существо, которое она видит в пределах 30 футов, и подбадривает его словами поддержки. Цель получает 15 временных хитов, если она может видеть или слышать Мэгги.

СОПЕРНИКИ ТРЕТЬЕГО ТИРА (СЛЕВА НАПРАВО): АЙО ДЖАБЕ, ДЕРМОТ ВУРДЕР, МЭГГИ КИНАЙС, ИРВАН СТРАННИК ПУСТОШЕЙ И ГАЛСАРИАД АРДИТ



АЙО ДЖАБЕ (ТИР 3) [AYO JABE (TIER 3)]

Средний Гуманоид (Следопыт, Дженази воды), хаотично-добрый, именной НИП

Класс Доспеха 17 (проклёпанный кожаный доспех)

Хиты 150 (20к8 + 60)

Скорость 30 фт., плавая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16(+3)	20(+5)	16(+3)	10(+0)	16(+3)	14(+2)

Сопротивление урону кислота

Иммунитет к состоянию испуг

Спасброски Сил +6, Лов +8

Навыки Атлетика +6, Восприятие +6, Выживание +6

Чувства пассивное Восприятие 16

Языки Общий, Гоблинский, Орочий

Опасность 8 (3900 опыта)

Бонус мастерства +3

Амфибия. Айо может дышать и воздухом и под водой.

Особое снаряжение. Айо сражается *руидиевым гарпуном*. Если Айо выбрасывает 1 при броске атаки, совершаемой с помощью этого оружия, она должна совершить спасбросок Харизмы Сл 20, при провале получая 1 степень истощения.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Айо совершает три атаки Гарпуном или Длинным луком.

Гарпун. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 12 (2к8 + 2) колющего урона плюс 7 (2к6) урона психической энергией.

Длинный лук. *Дальнобойная атака оружием:* +8 к попаданию, дистанция 150/600 футов, одна цель. *Попадание:* 18 (3к8 + 5) колющего урона.

Использование заклинаний. Айо может накладывать следующие заклинания, используя Мудрость в качестве базовой характеристики (Сл спасброска от заклинания 14):
1/день каждое: *бесследное передвижение* [pass without trace], *дружба с животными* [animal friendship], *защита от энергии* [protection from energy], *свобода перемещения* [freedom of movement], *чудо-ягоды* [goodberry];

БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Передислокация. Айо отдает приказ одному союзнику, которого она может видеть в пределах 30 футов. Если он может видеть или слышать Айо, он может использовать свою реакцию, чтобы переместиться на свою скорость. Это перемещение не провоцирует атак.

ДЕРМОТ ВУРДЕР (ТИР 3) [DERMOT WURDER (TIER 3)]

Маленький Гуманоид (Жрец, Гоблин, Гоблиноид), законно-добрый, именной НИП

Класс Доспеха 20 (латы, щит)

Хиты 93 (17к6 + 34)

Скорость 30 фт., плавая 30 фт. (доспех моряка)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18(+4)	12(+1)	14(+2)	10(+0)	20(+5)	10(+0)

Спасброски Мдр +8, Хар +3

Навыки Выживание +8, Медицина +8, Религия +3

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 15

Языки Общий, Гоблинский, Орочий

Опасность 8 (3900 опыта) **Бонус мастерства** +3

Особое снаряжение. Дермот носит доспех моряка [mariner's armor] и орудует рундиевым боевым молотом. Если Дермот выбрасывает 1 при броске атаки, совершаемой с помощью этого оружия, он должен совершить спасбросок Харизмы Сл 20, при провале получая 1 степень истощения.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Дермот совершает одну атаку Боевым молотом и одну атаку Палящим гневом.

Рундиевый боевой молот. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: 8 (1к8 + 4) дробящего урона или 9 (1к10 + 4) дробящего урона, если держит оружие двумя руками, плюс 7 (2к6) урона психической энергией.

Палящий гнев. Дальнобойная атака заклинанием: +8 к попаданию, дистанция 60 футов, одно существо. Попадание: 22 (5к8) урона излучением и цель ослеплена до конца своего следующего хода.

Использование заклинаний. Дермот может наложить одно из следующих заклинаний, используя Мудрость в качестве базовой характеристики (Сл спасброска от заклинания 16):

Неограниченно: указание [guidance], свет [light], уход за умирающим [spare the dying];

2/день каждое: благословение [bless] (вариант 3-го уровня), лечение ран [cure wounds] (вариант 3-го уровня);

1/день: возрождение [revivify].

ГАЛСАРИАД АРДИТ (ТИР 3) [GALSARIAD ARDYTH (TIER 3)]

Средний Гуманоид (Волшебник, Дроу, Эльф), нейтральный, именной НИП

Класс Доспеха 17 (преломление)

Хиты 123 (19к8 + 38)

Скорость 30 фт., плавая 40 фт. (кольцо плавания), летая 30 фт. (парит)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
8(-1)	14(+2)	10(+0)	20(+5)	15(+2)	12(+1)

Спасброски Инт +8, Мдр +5

Навыки Расследование +8, Магия +8, Природа +8

Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 12

Языки Общий, Драконий, Подземный

Опасность 8 (3900 опыта) **Бонус мастерства** +3

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

Преломление. Галсариад искажает гравитацию вокруг себя, чтобы магически отражать входящие атаки. Пока Галсариад не облачен в доспех и дееспособен, он добавляет свой модификатор Интеллекта к КД (включено в статистику).

Особое снаряжение. Галсариад носит кольцо плавания [ring of swimming] и сражается рундиевым кинжалом. Если Галсариад выбрасывает 1 при броске атаки, совершаемой с помощью этого оружия, он должен совершить спасбросок Харизмы Сл 20, при провале получая 1 степень истощения..

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Галсариад использует одно Истощение сил и совершает одну атаку Рундиевым кинжалом.

Иссушить потенциал. Рукопашная или Дальнобойная атака заклинанием: +8 к попаданию, досягаемость 5 футов или дистанция 120 футов, одно существо. Попадание: 22 (4к10) урона некротической энергией, и Галсариад получает 10 временных хитов.

Рундиевый кинжал. Рукопашная или Дальнобойная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 футов или дистанция 20/60 футов, одна цель. Попадание: 4 (1к4 + 2) колющего урона плюс 7 (2к6) урона психической энергией.

Гравитационная волна (Перезарядка 5–6). Галсариад вызывает пульсирующую волну магической гравитации, заполняющую сферу радиусом 30 футов с центром в точке, которую он видит в пределах 100 футов. Каждое существо в этой области должно совершить спасбросок Силы Сл 16. При провале существо получает 42 (12к6) урона силовым полем и становится опутанным на 1 минуту. При успехе существо получает половину этого урона и не опутывается. Опутанное существо может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая на себе эффект в случае успеха.

Использование заклинаний. Галсариад может накладывать следующие заклинания, используя Интеллект в качестве базовой характеристики (Сл спасброска от заклинания 16):

Неограниченно: волшебная рука [mage hand];
1/день каждое: скоростной шаг [longstrider], наблюдение [scrying] (накладывает действием), замедление [slow], телекинез [telekinesis], подводное дыхание [water breathing].

БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Искажение гравитации (1/день). Галсариад нацеливается на себя или на одно согласное существо, которое он может видеть в пределах 60 футов, магическим образом искажая гравитацию вокруг цели. Любое существо в радиусе 5 футов от цели получает 14 (4к6) урона силовым полем. Кроме того, цель может использовать реакцию, чтобы всплыть вверх, на высоту до 20 футов, не провоцируя атак. Когда этот эффект заканчивается в начале следующего хода Галсариада, цель плавно спускается на высоту до 20 футов.

«Я ДАЛЕКО ОТ ДОМА, ДАЛЕКО ОТ МАЯКОВ
ЛЮКСОНА, ДАЛЕКО ОТ ПЕРЕРОЖДЕНИЯ,
ЗДЕСЬ НЕТ МЕСТА ДЛЯ ОШИБОК, БОЛЬШЕ
НЕТ.»

ИРВАН СТРАННИК ПУСТОШЕЙ

ИРВАН СТРАННИК ПУСТОШЕЙ (ТИР 3) [IRVAN WASTEWALKER (TIER 3)]

Средний Гуманоид (человек), хаотично-нейтральный, именной НИП

Класс Доспеха 17 (проклёпанный доспех)

Хиты 123 (19к8 + 38)

Скорость 40 фт., плавающая 40 фт. (см. особое снаряжение)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10(+0)	20(+5)	14(+2)	16(+3)	16(+3)	16(+3)

Спасброски Лов +8, Тел +5

Навыки Акробатика +8, Выживание +6, Обман +9, Скрытность +11

Чувства пассивное Восприятие 13

Языки Общий, Гоблинский, Орочий

Опасность 8 (3900 опыта)

Бонус мастерства +3

Стойкость (Перезаряжается после короткого или продолжительного отдыха). Если Ирван получает урон, уменьшающий хиты до 0, он совершает спасбросок Телосложения Сл 5 + полученный урон. При успехе хиты Ирвана опускаются всего лишь до 1.

Особое снаряжение. Ирван носит *перчатки плавания и лазания [gloves of swimming and climbing]* и сражается *коротким рундиевым мечом*. Если Ирван выбрасывает 1 при броске атаки, совершаемой с помощью этого оружия, он должен совершить спасбросок Харизмы Сл 20, при провале получая 1 степень истощения.

Кроме того, одна рука Ирвана является магическим протезом. Пока он прикреплен к нему, он функционирует так же, как и часть тела, которую он заменяет. Ирван может действием прикрепить или отсоединить руку, и никто другой не может ее отсоединить.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Ирван совершает одну атаку Кинжалом и две атаки Коротким рундиевым мечом.

Кинжал. *Рукопашная или Дальнобойная атака оружием:* +8 к попаданию, досягаемость 5 футов или дистанция 20/60 футов, одна цель. *Попадание:* 7 (1к4 + 5) колющего урона плюс 17 (5к6) урона ядом.

Короткий рундиевый меч. *Рукопашная атака оружием:* +8 к попаданию, досягаемость 5 футов или дистанция 20/60 футов, одна цель. *Попадание:* 8 (1к6 + 5) колющего урона плюс 7 (2к6) урона психической энергией.

МЭГГИ КИНАЙС (ТИР 3) [MAGGIE KEENEYES (TIER 3)]

Большой Великан (огр), законно-нейтральный, именной НИП

Класс Доспеха 18 (латы)

Хиты 142 (15к10 + 60)

Скорость 30 фт., плавающая 30 фт. (*рундиевый доспех*)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
20(+5)	14(+2)	18(+4)	14(+2)	14(+2)	8(-1)

Сопротивление урону психическая энергия

Иммунитет к состоянию испуг, очарование

Спасброски Сил +8, Тел +7

Навыки Атлетика +8, Восприятие +5, Проницательность +5, Убеждение +5

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 16

Языки Общий, Великаний

Опасность 8 (3900 опыта)

Бонус мастерства +3

Толчок. Один раз во время каждого своего хода, после попадания по существу атакой, Мэгги может заставить существо совершить спасбросок Силы Сл 16; при провале отбрасывая его на 15 футов от Мэгги по горизонтали и сбивая его с ног.

Особое снаряжение. Мэгги облачена в *рундиевый доспех*. Если Мэгги выбросит 1 на спасброске, будучи облаченной в этот доспех, Мэгги должна совершить спасбросок Харизмы Сл 20, при провале получая 1 степень истощения.

Боевая готовность. Мэгги и её союзники находящиеся в пределах 30 футов от неё, совершают броски инициативы с преимуществом, пока Мэгги дееспособна.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Мэгги совершает две атаки Тяжёлой секирой или Броском молота.

Тяжёлая секира. *Рукопашная атака оружием:* +8 к попаданию, досягаемость 10 футов, одна цель. *Попадание:* 16 (2к12 + 5) рубящего урона.

Бросок молота. *Дальнобойная атака оружием:* +8 к попаданию, дистанция 20/60 футов, одна цель. *Попадание:* 15 (4к4 + 5) дробящего урона.

БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Воодушевление (1/день). Мэгги нацеливается на одно существо, которое она видит в пределах 60 футов, и подбадривает его словами поддержки. Цель получает 30 временных хитов, если она может видеть или слышать Мэгги.

АБОЛЕТ АЛИКСИАН [ALUXIAN AVOLETH]

Аболет Аликсиан – уникальное существо, которое верит, что несёт в своем теле душу Апотеона, заключенную в этой аберрации в качестве божественного наказания за его неспособность спасти мир во время Бедствия. Жилы рудия пронизывают тело аболета, а на его бледно-зеленой шкуре появилось второе лицо. Второе лицо — это мутация, которая никак не влияет на игровые характеристики существа.

АБОЛЕТ АЛИКСИАН [ALUXIAN AVOLETH]

Большая Аберрация, законно-злая, именной НИП

Класс Доспеха 17 (природный доспех)
Хиты 135 (18к10 + 36)
Скорость 10 фт., плавающая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
21 (+5)	9 (-1)	15 (+2)	18 (+4)	18 (+4)	18 (+4)

Спасброски Тел +6, Инт +8, Мдр +8
Навыки Восприятие +12, История +12
Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 22
Языки Глубинная речь, Телепатия 120 фт.
Опасность 12 (8400 опыта) **Бонус мастерства** +4

Амфибия. Аболет может дышать и воздухом и под водой.

Слизистое облако. Находясь под водой, аболет окружен слизью. Существа, которые касаются аболета или попадают по нему рукопашной атакой, находясь в пределах 5 футов от него, должны преуспеть в спасброске Силы Сл 14, иначе станут опутаны до конца следующего хода аболета.

Зондирующая телепатия. Если существо общается телепатически с аболетом, и аболет при этом видит это существо, он может узнать самые потаенные желания существа.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Аболет совершает две атаки Щупальцем.

Щупальце. Рукопашная атака оружием: +9 к попаданию, досягаемость 10 футов, одна цель. **Попадание:** 12 (2к6 + 5) дробящего урона плюс 3 (1к6) урона психической энергией.

Хвост. Рукопашная атака оружием: +9 к попаданию, досягаемость 10 футов одна цель. **Попадание:** 14 (2к8 + 5) дробящего урона.

БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Порабощение (Перезарядка 4–6). Аболет нацеливается на одно существо, которое видит в пределах 30 футов от себя. Цель должна преуспеть в спасброске Мудрости Сл 14, иначе она станет магическим образом очарованной. Эффект оканчивается со смертью аболета, либо когда он перестанет быть на одном с целью плане. Очарованная цель находится под контролем аболета, и не может совершать реакции. Цель и аболет могут общаться телепатически на любой дистанции.

Каждый раз, когда очарованная цель получает урон, она может повторить спасбросок. В случае успеха эффект заканчивается. Не более чем один раз в 24 часа цель может также повторить спасбросок, но при этом она должна находиться как минимум в 1 миле от аболета.

ЛЕГЕНДАРНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Аболет может совершить 3 легендарных действия, выбирая из представленных ниже вариантов. За один раз можно использовать только одно легендарное действие, и только в конце хода другого существа. Аболет восстанавливает использованные легендарные действия в начале своего хода.

Удар хвостом. Аболет совершает одну атаку Хвостом.

Психическое истощение (стоит 2 действия). Одно очарованное аболетом существо получает 10 (3к6) урона психической энергией, и аболет восстанавливает хиты, равные урону, который получило существо.



ОСКВЕРНЕННАЯ ГИГАНТСКАЯ АКУЛА [CORRUPTED GIANT SHARK]

Помимо злобного укуса, эта гигантская акула излучает психическую ауру, которая вызывает болезненные психические страдания у других существ, находящихся поблизости. Кристаллы, которыми покрыто тело акулы, позволяют ей регенерировать, и только излучение или особо разрушительные атаки могут преодолеть эту неестественную защиту.

ОСКВЕРНЁННАЯ ГИГАНТСКАЯ АКУЛА [CORRUPTED GIANT SHARK]

Огромная Аберрация, без мировоззрения

Класс Доспеха 13 (природный доспех)

Хиты 126 (11к12 + 55)

Скорость 0 фт., плавающая 50 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
23 (+6)	11 (+0)	21 (+5)	1 (-5)	10 (+0)	5 (-3)

Навыки Восприятие +4

Чувства слепое зрение 60 фт., пассивное Восприятие 14

Опасность 9 (5000 опыта)

Бонус мастерства +4

Психический водоворот. Любое существо, которое начинает

свой ход в пределах 15 футов от акулы, должно совершить спасбросок Мудрости Сл 17, иначе получит 11 (2к10) урона психической энергией.

Регенерация. Акула восстанавливает 10 хитов в начале своего хода. Если акула получает урон излучением или урон от критического попадания, эта особенность не действует в начале следующего хода акулы. Акула умирает только если начинает свой ход с 0 хитов и не может регенерировать.

Подводное дыхание. Акула может дышать только под водой.

ДЕЙСТВИЯ

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +10 к попаданию (с преимуществом, если целью является существо, у которого хиты ниже максимума), досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 22 (3к10 + 6) колющего урона, и если целью является существо, оно должно преуспеть в спасброске Харизмы Сл 17, иначе получит 1 степень истощения.



ОБЪЯТИЯ СМЕРТИ [DEATH EMBRACE]

Дрейфуя в темных водах Незердипа, объятия смерти представляют собой зловещее зрелище. Под его колоколом висит кружевная, усиковая масса, от которой веет магией, окруженная шестью колючими щупальцами длиной 60 футов. Объятия смерти использует эти щупальца, чтобы схватить и заставить окаменеть свою жертву.

Несмотря на свое устрашающее название, объятия смерти не слишком агрессивное существо. Оно предпочитает тянуть время, используя существ, которых поймало в свои щупальца, в качестве щитов для отражения атак.

ОБЪЯТИЯ СМЕРТИ [DEATH EMBRACE]

Огромная Аберрация, хаотично-злая

Класс Доспеха 13 (природный доспех)

Хиты 147 (14к12 + 56)

Скорость 0 фт., плавающая 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
23 (+6)	15 (+2)	19 (+4)	6 (-2)	9 (-1)	4 (-3)

Иммунитет к состоянию истощение, окаменение, паралич, сбивание с ног

Спасброски Сил +10, Мдр +3

Чувства слепое зрение 60 фт. (слеп за его пределами), пассивное Восприятие 9

Языки —

Опасность 11 (7200 опыта)

Бонус мастерства +4

Окаменяющие жгутики. Любое существо, которое начинает свой ход в пространстве объятия смерти, должно совершить спасбросок Телосложения 16. При провале существо становится опутанным. Существо, опутанное таким образом, должно повторять спасбросок в конце каждого своего следующего

хода, окаменевая при провале или оканчивая на себе эффект в случае успеха. Состояние окаменения длится до тех пор, пока эффект не будет окончен заклинанием *высшее восстановление* [greater restoration] или подобной магией.

Скручивание. В начале каждого своего хода объятия смерти может подтянуть к себе каждое схваченное существо, на расстояние до 20 футов (никаких действий не требуется).

Подводное дыхание. Объятия смерти может дышать только под водой.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Объятия смерти совершает две атаки Щупальцем.

Щупальце. *Рукопашная атака оружием:* +10 к попаданию, досягаемость 60 футов, одна цель. *Попадание:* 13 (2к6 + 6) колющего урона плюс 11 (2к10) урона психической энергией. Если цель Большого размера или меньше, она становится схваченной (Сл высвобождения 16). Объятия смерти имеет шесть щупалец, каждое из которых может схватить одну цель.

РЕАКЦИИ

Щит из тел. Когда по объятиям смерти попадают атакой, одно схваченное объятием смерти существо (выбранное объятием смерти), получает урон вместо него.



СУМРАЧНЫЙ ОХОТНИК [GLOOMSTALKER]

Сумрачный охотник — это ужасающий крылатый хищник, напоминающий виверну, состоящую из извивающихся теней, со светящимися глазами и похожими на кинжалы зубами.

Родом из проклятых земель Царства Теней, эти ужасные существа охотятся в пустошах этого пустынного мира, обездвигивая добычу на своем пути своими горестными криками, прежде чем поднять её в небо своими когтями, после чего разорвать на части и пожрать.

Склонность сумрачного охотника к темноте делает его чрезвычайно опасным в ночи или в сильно затененных местах, где он может сливаться с их затененным окружением, но более опасным, чем одинокий охотник, является стая сумрачных охотников. Обычно встречаются небольшие стаи от трех до шести особей. Большие стаи из десяти или более особей, называемые остервенелыми, часто являются предвестниками грядущего большего зла.

Сумрачные охотники использовались арканистами и последователями Богов-Предателей в качестве скакунов в древних битвах Бедствия. Приличное количество сумрачных охотников, теперь освободившихся от своего бремени, все еще держат скрытые логова, разбросанные по пустошам Жорхаса.

СУМРАЧНЫЙ ОХОТНИК [GLOOMSTALKER]

Большой Монстр, нейтрально-злой

Класс Доспеха 15 (природный доспех)

Хиты 90 (12к10 + 24)

Скорость 40 фт., летая 80 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
22 (+6)	16 (+3)	14 (+2)	5 (-3)	17 (+3)	14 (+2)

Уязвимость к урону излучение

Спасброски Сил +9, Лов +6

Навыки Атлетика +9, Восприятие +6, Запугивание +5, Скрытность +6

Чувства тёмное зрение 240 фт., пассивное Восприятие 16

Языки понимает Общий, но не говорит на нём

Опасность 6 (2300 опыта)

Бонус мастерства +3

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

Теневой шаг. Сумрачный охотник бонусным действием может телепортироваться на расстояние до 40 фт. в свободное пространство, которое он может видеть.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Сумрачный охотник совершает две атаки: одну Укусом и одну Когтями.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +9 к попаданию, досягаемость 5 футов, одно существо. *Попадание:* 15 (2к8 + 6) колющего урона плюс 7 (2к6) урона некротической энергией.

Когти. *Рукопашная атака оружием:* +9 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 13 (2к6 + 6) рубящего урона плюс 7 (2к6) урона некротической энергией.

Захват. *Рукопашная атака оружием:* +9 к попаданию, досягаемость 5 футов, одно существо Среднего размера или меньше. *Попадание:* 13 (2к6 + 6) рубящего урона плюс 7 (2к6) урона некротической энергией, и цель схвачена (Сл высвобождения 17). Пока цель схвачена таким образом она опутана.

Вопль (Перезарядка 6). Сумрачный охотник издает ужасающий вопль. Каждый противник в пределах 60 футов от сумрачного охотника, который может его слышать, должен совершить спасбросок Телосложения Сл 13, иначе станет парализованным до конца своего следующего хода.



НЕБОСКЛОННАЯ ЧЕРЕПАХА [HORIZONBACK TORTOISE]

Пустынные бесплодные земли и сырые болота являются домом для древних и массивных небосклонных черепах Восточного Винандира. Почти пятьдесят футов от носа до хвоста, и с привычкой оставаться неподвижной в течение длительного времени, небосклонную черепаху легко принять за невысокий холм из далека. Но когда эти впечатляющие существа поднимаются, чтобы начать своё передвижение, это

зрелище внушает страх и благоговейный трепет в равной степени. Будучи всеядными существами невероятных размеров, эти падальщики предпочитают питаться мертвой растительностью, но используют все съедобные вещества, которые им попадаются.

Гоблины востока называют этих величественных и медлительных зверей «кинеспаджи». Они уже давно поддерживают симбиотические отношения с обитателями Хорхаса. Небосклонные черепахи несут на себе мобильные поселения и могут выступать в качестве осадных орудий во время опасностей.

НЕБОСКЛОННАЯ ЧЕРЕПАХА [HORIZONBACK TORTOISE]

Громадный Монстр, без мировоззрения

Класс Доспеха 17 (природный доспех, 22 находясь в панцире)

Хиты 227 (13к20 + 91)

Скорость 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
28 (+9)	3 (-4)	25 (+7)	4 (-3)	10 (+0)	5 (-3)

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состоянию отравление

Спасброски Сил +12, Тел +10

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 10

Языки понимает Гоблинский, но не говорит

Опасность 8 (3900 опыта)

Бонус мастерства +3

Амфибия. Черепаха может дышать и воздухом и под водой.

Массивная опора. Черепаха может нести на своем панцире до 20 000 фунтов веса, но перемещается с половинной скоростью, если вес превышает 10 000 фунтов. Существа Среднего размера или меньше, могут перемещаться под черепахой, пока она не лежит ничком.

Любое существо под черепахой, когда она падает ничком, становится схваченным (Сл высвобождения 18). Пока захват не закончится, существо сбито с ног и опутано.

ДЕЙСТВИЯ

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +12 к попаданию, досягаемость 10 футов, одна цель. *Попадание:* 28 (3к12 + 9) дробящего урона.

Панцирная защита (перезарядка 5-6). Черепаха прячется в свой панцирь, падает ничком и получает бонус +5 к КД. Пока черепаха находится в своем панцире, её скорость становится равной 0 и не может быть увеличена. Действием черепаха может вылезти из своего панциря, после чего она перестаёт быть сбитой с ног.

ПОЖИРАТЕЛЬ СВЕТА [LIGHT DEVOURER]

Пожиратель света получил свое название из-за своей способности поглощать яркий свет, будь то естественный или магический, в непосредственной близости от него. После этого существо начинает светиться, шипы, на его спине, и многочисленные иглообразные зубы в его пасти ярко горят, поскольку оно преобразует украденный свет в обжигающую энергию, которая разрывает его добычу.

Когда он не освещен, пожиратель света скрывается в темноте, исследуя океанские глубины в поисках добычи.



ПОЖИРАТЕЛЬ СВЕТА [LIGHT DEVOURER]

Средняя Аберрация, без мировоззрения

Класс Доспеха 14
Хиты 119 (14к8 + 56)
Скорость 0 фт., плавающая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18(+4)	18(+4)	18(+4)	2(-4)	10(+0)	3(-4)

Иммунитет к урону излучение
Навыки Восприятие +3, Скрытность +10
Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 13
Опасность 6 (2300 опыта) **Бонус мастерства** +3

Поглощение света. Если пожиратель света проводит какую-либо часть своего хода в области яркого света или получает урон излучением, он излучает тусклый свет в пределах 10 футов в течение 1 часа.

Подводное дыхание. Пожиратель может дышать только под водой.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Пожиратель света совершает две атаки Укусом.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +7 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 21 (5к6 + 4) колющего урона или урона излучением, если пожиратель света излучает свет (см. Поглощение света).

Бонусные действия

Сияющий разряд. Если пожиратель света излучает свет (см. Поглощение света), он высвобождает свет, хранящийся в его теле, в сфере радиусом 20 футов с центром на себе, после чего перестает излучать свет. Каждое существо в этой области должно совершить спасбросок Телосложения Сл 15, получая 24 (7к6) урона излучением при провале или половину этого урона при успехе.

МОНАХИ КОБАЛЬТОВОЙ ДУШИ

Ученые, жрецы и аскеты, которых привлекло дело истины и знания, проводят свою жизнь в поддержке Библиотеки Кобальтовой Души, объединенные учениями Айюн - Знающей Наставницы. Кобальтовая душа руководствуется главным убеждением, что истинная сила приходит от понимания окружающего мира. Помимо поиска знаний, каждая ветвь Кобальтовой души стремится разоблачать ложь, раскрывать пропаганду и бороться с коррупцией в обществе, домом которого является их отделение, называемое архивом.

Штаб-квартира Библиотеки Кобальтовой души находится в Рексендуме, столице Двендалийской империи на континенте Дикогорье. У организации есть архивы по всей Эксандрии. Анк'харельское отделение «Кобальтовой души» базируется в Храме Наставницы. Как и многие другие архивы, Храм Наставницы является одновременно обширной библиотекой и святилищем Айюн. Этот маркетский архив возглавляет верховный куратор Джамиль А'алития.

ВЕРХОВНЫЙ КУРАТОР МОНАСТЫРЯ [MONASTIC HIGH CURATOR]

Высшие кураторы собирают знания и распространяют истину. Они разгадывают загадки и шпионят за представителями других структур власти, чтобы манипулировать ими или дестабилизировать их, а также предоставляют угнетенным возможность избежать тяжелой участи. Высшие кураторы посвящены в самые сокровенные тайны своих организаций и деятельность менее значимых агентов. Их опыт позволяет им манипулировать энергией, чтобы защитить себя и лишить врагов возможности действовать.



ВЕРХОВНЫЙ КУРАТОР МОНАСТЫРЯ [MONASTIC HIGH CURATOR]

Маленький или Средний Гуманоид (Монах, Волшебник), любое мировоззрение

Класс Доспеха 19 (защита без доспехов)

Хиты 130 (20к8 + 40)

Скорость 60 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
12 (+1)	16 (+3)	14 (+2)	18 (+4)	22 (+6)	17 (+3)

Сопротивление урону психическая энергия

Иммунитет к состоянию очарование

Спасброски Лов +7, Мдр +10

Навыки Расследование +8, Восприятие +10, История +8, Магия +8

Чувства слепое зрение 30 фт., пассивное Восприятие 20

Языки Общий и ещё четыре языка

Опасность 10 (5900 опыта)

Бонус мастерства +4

Защита без доспехов. Пока верховный куратор не носит ни доспехи, ни щит, к КД прибавляется его модификатор Мудрости.

ДЕЙСТВИЯ

Мультитатака. Верховный куратор совершает три атаки Силовым ударом и использует Перегрев мозга (если доступно).

Силовой удар. *Рукопашная или Дальнобойная атака заклинанием:* +10 к попаданию, досягаемость 5 футов или дистанция 10 футов, одна цель. *Попадание:* 17 (2к10 + 6) урона силовым полем.

Ожог мозга (Перезарядка 4-6). Верховный куратор нацеливается на двух существ, которых он может видеть в пределах 30 футов. Каждая цель должна совершить спасбросок Телосложения Сл 18. При провале цель получает 28 (8к6) урона психической энергией и не может совершать реакции до начала следующего хода. При успехе цель получает половину этого урона и не страдает от иных эффектов.

Использование заклинаний. Верховный куратор может накладывать следующие заклинания, используя Мудрость в качестве базовой характеристики (Сл спасброска от заклинания 18): Неограниченно: *обнаружение магии [detect magic];* 2/день каждое: *обнаружение мыслей [detect thoughts], опознание [identify] (накладывается действием), наблюдение [scrying] (накладывается действием).*

МОНАХ ЛАЗУТЧИК [MONASTIC INFILTRATOR]

Лазутчики действуют как шпионы, диверсанты и занимаются другой тайной деятельностью. Они изучают магические техники, которые повышают их мастерство в бою и помогают им выполнять задания.

МОНАХ ОПЕРАТИВНИК [MONASTIC OPERATIVE]

Оперативники — это агенты организаций, которые занимаются шпионажем. Лучшие из них часто рассматриваются для замещения вакантных высших должностей.



МОНАХ ЛАЗУТЧИК [MONASTIC INFILTRATOR]

Маленький или Средний Гуманоид (Монах), любое мировоззрение

Класс Доспеха 18 (защита без доспехов)
Хиты 112 (15к8 + 45)
Скорость 50 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13 (+1)	20 (+5)	16 (+3)	15 (+2)	17 (+3)	16 (+3)

Сопrotивление урону психическая энергия
Иммунитет к состоянию очарование
Спасброски Лов +8, Мдр +6
Навыки Акробатика +8, Восприятие +6, Обман +9, Скрытность +11
Чувства пассивное Восприятие 16
Языки Общий и ещё три языка
Опасность 6 (2300 опыта) **Бонус мастерства** +3

Защита без доспехов. Пока лазутчик не носит ни доспехи, ни щит, к КД прибавляется его модификатор Мудрости.

Защищённый разум. Заклинания и другие эффекты не позволяют другим существам читать мысли лазутчика или определять, лжёт ли он. Существа могут телепатически общаться с лазутчиком только если он позволяет это.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Лазутчик совершает три безоружных удара.

Безоружный удар. *Рукопашная атака оружием:* +8 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 10 (1к10 + 5) урона силовым полем.

Использование заклинаний. Лазутчик может накладывать следующие заклинания, используя Мудрость в качестве базовой характеристики (Сл спасброска от заклинания 14):
 Неограниченно: *маскировка* [disguise self];
 2/день каждое: *обнаружение мыслей* [detect thoughts], *невидимость* [invisibility];
 1/день каждое: *переносящая дверь* [dimension door], *область истины* [zone of truth].

БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Хитрое действие. Лазутчик совершает действие Рывок или Отход.

РЕАКЦИИ

Ответный удар. Когда существо в пределах 5 футов от лазутчика попадает или промахивается по лазутчику рукопашной атакой, лазутчик наносит один безоружный удар по атакующему.

МОНАХ ОПЕРАТИВНИК [MONASTIC OPERATIVE]

Маленький или Средний Гуманоид (Монах), любое мировоззрение

Класс Доспеха 17 (защита без доспехов)
Хиты 84 (13к8 + 26)
Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13 (+1)	18 (+4)	14 (+2)	14 (+2)	17 (+3)	11 (+0)

Иммунитет к состоянию очарование
Спасброски Лов +7, Мдр +6
Навыки Акробатика +7, Расследование +8, Проницательность +6, Скрытность +7
Чувства пассивное Восприятие 13
Языки Общий и ещё два языка
Опасность 5 (1800 опыта) **Бонус мастерства** +3

Защита без доспехов. Пока лазутчик не носит ни доспехи, ни щит, к КД прибавляется его модификатор Мудрости.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Оперативник совершает три безоружных удара, три атаки Кобальтовым дротиком или любую комбинацию из вышеперечисленного.

Безоружный удар. *Рукопашная атака оружием:* +7 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 9 (1к10 + 4) дробящего урона.

Кобальтовый дротик. *Дальнобойная атака оружием:* +7 к попаданию, дистанция 20/60 футов, одна цель. *Попадание:* 6 (1к4 + 4) колющего урона плюс 3 (1к6) урона силовым полем.

РЕАКЦИИ

Ответный удар. Когда существо в пределах 5 футов от лазутчика попадает или промахивается по лазутчику рукопашной атакой, лазутчик наносит один безоружный удар по атакующему.

Болотник [MOORBOUNDER]

Один из многочисленных хищников, обитающих в болотах и болотистых предгорьях Жорхаса, болотник известен как опасный убийца для тех, кто старается избегать его в своих путешествиях, и как ценное животное для тех, кто готов его поймать и обучить. Хотя процесс приручения болотника чреват опасностями, эти существа могут стать излюбленными спутниками на охоте и мощными боевыми скакунами.

Болотники охотятся с помощью удлиненных клыков и втягивающихся когтей. Их мускулистые тела, имеющие смутное сходство с крупными охотничьими кошками, созданы для боя, что дает им невероятное мастерство в прыжках и скорость бега, которая делает их доминирующими хищниками.

Щетинистый болотник [BRISTLED MOORBOUNDER]

Странное и смертоносное отпрыски болотника имеет ряды длинных, похожих на лезвия щетинок, покрывающих их гладкое тело. Существо использует эти лезвия в качестве оружия, используя их, чтобы разрубать ближайших существ на куски. Однако эти лезвия делают щетинистых болотников менее подходящим в качестве скакунов.



Болотник [MOORBOUNDER]

Большой Зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 13 (природный доспех)
Хиты 30 (4к10 + 8)
Скорость 70 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18(+4)	14(+2)	14(+2)	2(-4)	13(+1)	5(-3)

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 11
Опасность 1 (200 опыта) **Бонус мастерства** +2

Прыжок с места. Болотник совершает прыжки в длину на расстояние до 40 фт. и прыжки в высоту на расстояние до 20 фт., хоть с разбегом, хоть без него.

ДЕЙСТВИЯ

Когти. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 14 (4к4 + 4) рубящего урона.

Щетинистый болотник [BRISTLED MOORBOUNDER]

Большой Зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 15 (природный доспех)
Хиты 52 (7к10 + 14)
Скорость 70 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18(+4)	14(+2)	14(+2)	2(-4)	13(+1)	5(-3)

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 11
Опасность 3 (700 опыта) **Бонус мастерства** +2

Заострённая шкура. В начале каждого своего хода болотник наносит 5 (2к4) колющего урона всем схватившим его существам.

Прыжок с места. Болотник совершает прыжки в длину на расстояние до 40 фт. и прыжки в высоту на расстояние до 20 фт., хоть с разбегом, хоть без него.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Болотник совершает две атаки: одну Лезвием и вторую Когтями.

Лезвие. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 11 (2к6 + 4) рубящего урона.

Когти. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 14 (4к4 + 4) рубящего урона.

Оккультисты Алой Мечты

Консорциум Алой Мечты считается эзотерическим, нацеленным на получение прибыли, но в конечном итоге безобидным объединением охотников за привидениями и распространителей городских легенд. Это мнение не является ошибочным, но руководство консорциума одержимо одним видом легенд, в частности, теми, которые связаны с Луной Дурных Предзнаменований, Руидусом, и древними фигурами, проклятыми в результате воздействия ее чужеродного влияния.

Жесточайшие желания и пристрастия самых одержимых агентов Консорциума усилились после контакта с предметами, зараженными руидием.

РАСПРОСТРАНТЕЛЬ ОККУЛЬТИЗМА [OCCULT EXTOLLANT]

Распространители оккультизма погружаются в древние легенды и пытаются разгадать тайны, которые привели других исследователей к гибели, движимые неутолимой жаждой познания неизвестного.

Оккультист послушник [OCCULT INITIATE]

Оккультисты послушники — это самые новые члены организации и члены организации, с которыми чаще всего сталкиваются посторонние.

Оккультный златоуст [OCCULT SILVERTONGUE]

Оккультные златоусты - харизматичные лидеры. Чужеродные тайны, которым они подвергают себя, могут вызвать у них чувство беспокойства, паранойи и подозрительности. Они начинают видеть то, чего нет, и воображать заговоры, вызванные страхом, что другие пытаются их вытеснить.



РАСПРОСТРАНТЕЛЬ ОККУЛЬТИЗМА [OCCULT EXTOLLANT]

Маленький или Средний Гуманоид (Чародей), любое мировоззрение

Класс Доспеха 12 (15 с доспехом мага)
Хиты 91 (14к8 + 28)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
12(+1)	15(+2)	14(+2)	16(+3)	15(+2)	18(+4)

Сопrotивление урону психическая энергия
Спасброски Мдр +5, Хар +7
Навыки Восприятие +5, История +9, Магия +6, Обман +7, Скрытность +8
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 15
Языки Общий и ещё два языка
Опасность 6 (2300 опыта)

Бонус мастерства +3

Действия

Мультиатака. Распространитель совершает две атаки Багровым снарядам.

Багровый снаряд. Рукопашная или Дальнобойная атака заклинанием: +7 к попаданию, досягаемость 5 футов или дистанция 60 футов, одно существо. *Попадание:* 20 (3к10 + 4) урона психической энергией.

Использование заклинаний. Распространитель оккультизма может накладывать следующие заклинания, используя Харизму в качестве базовой характеристики (Сл спасброска от заклинания 15):
Неограниченно: *малая иллюзия* [minor illusion];
1/день каждое: *доспехи мага* [mage armor], *образ* [major image], *воображаемая сила* [phantasmal force].

РЕАКЦИИ

Отражение страданий. Когда распространитель получает урон от существа находящегося в пределах 60 футов, существо должно совершить спасбросок Мудрости Сл 15, получая 16 (3к10) урона психической энергией в случае провала или половину этого урона при успехе.



Оккультист послушник

Оккультист послушник [OCCULT INITIATE]

Маленький или Средний Гуманоид (Чародей), любое мировоззрение

Класс Доспеха 12 (15 с доспехом мага)

Хиты 66 (12к8 + 12)

Скорость 30 фт.

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

Навыки Восприятие +2, История +4, Магия +6, Обман +5

Чувства пассивное Восприятие 12

Языки Общий и ещё один язык

Опасность 2 (450 опыта)

Бонус мастерства +2

ДЕЙСТВИЯ

Короткий меч. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 5 (1к6 + 2) колющего урона плюс 7 (2к6) урона психической энергией.

Магический заряд (Перезарядка 5–6). Послушник создает взрыв магической силы в сфере радиусом 20 футов с центром в точке, которую он может видеть в пределах 120 футов. Каждое существо в этой области должно совершить спасбросок Ловкости Сл 13. При провале существо получает 10 (3к6) урона силовым полем и отбрасывается на 10 футов от центра зоны. При успехе он получает половину этого урона и не отбрасывается.

Использование заклинаний. Послушник может накладывать следующие заклинания, используя Харизму в качестве базовой характеристики (Сл спасброска от заклинания 13): Неограниченно: *свет* [light], *волшебная рука* [mage hand]; 1/день каждое: *обнаружение магии* [detect magic], *левитация* [levitate].

Оккультист златоуст [OCCULT SILVERTONGUE]

Маленький или Средний Гуманоид (Чародей), законно-злой

Класс Доспеха 13 (16 с доспехом мага)

Хиты 127 (17к8 + 51)

Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13 (+1)	16 (+3)	16 (+3)	15 (+2)	17 (+3)	20 (+5)

Спротивление урону психическая энергия

Спасброски Мдр +6, Хар +8

Навыки Восприятие +6, История +5, Магия +8, Обман +11

Чувства истинное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 16

Языки Общий, любые три языка, Телепатия 60 фт.

Опасность 8 (3900 опыта)

Бонус мастерства +3

Чужеродный разум. Если существо пытается прочитать мысли златоуста или наносит ему урон психической энергией, это существо должно преуспеть в спасброске Интеллекта Сл 16, иначе станет ошеломлённым до начала своего следующего хода.

Спротивление магии. Златоуст совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

ДЕЙСТВИЯ

Багровый снаряд. Рукопашная или Дальнебойная атака заклинанием: +8 к попаданию, досягаемость 5 футов или дистанция 60 футов, одно существо. *Попадание:* 27 (4к10 + 5) урона психической энергией.

Использование заклинаний. Златоуст может накладывать следующие заклинания, используя Харизму в качестве базовой характеристики (Сл спасброска от заклинания 16): 2/день каждое: *очарование личности* [charm person], *доспехи мага* [mage armor], *послание* [sending]; 1/день: переносщая дверь [dimension door].

БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Стихийный слуга (1/день). Златоуст магическим образом призывает *земляного элементаля* [earth elemental], который появляется в свободном пространстве, которое златоуст может видеть в пределах 60 футов. Ход земляного элементаля начинается сразу после златоуста, по той же инициативе и подчиняется командам златоуста. Земляной элементаль исчезает через 1 минуту или когда он или златоуст умирают.

НАУЧНЫЕ АГЕНТЫ ВСЕВИДЕНИЯ

Верность Всевидению — это научная фракция, действующая в основном в маркетском метрополисе Анк'Харел. Хотя большинство членов фракции - академики, не знакомые с боем, полевые агенты фракции - опытные археологи, которые также обучены противостоять и преодолевать угрозы, таящиеся в глубинах Александрии.

НАУЧНЫЙ АГЕНТ [SCHOLARLY AGENT]

Научные агенты — это низкоранговые члены академической организации. Они знают несколько трюков, которые помогают им избежать опасности, и изучают магию, позволяющую им расшифровывать секреты прошлого и определять магические реликвии.

НАУЧНЫЙ АГЕНТ [SCHOLARLY AGENT]

Маленький или Средний Гуманоид (Волшебник), любое мировоззрение

Класс Доспеха 11 (14 с доспехом мага)
Хиты 22 (4к8 + 4)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10(+0)	12(+1)	12(+1)	16(+3)	12(+1)	10(+0)

Спасброски Инт +5
Навыки Расследование +5, История +5, Магия +5
Чувства пассивное Восприятие 11
Языки Общий и ещё один язык
Опасность 1 (200 опыта) **Бонус мастерства** +2

ДЕЙСТВИЯ

Разряд магии. *Рукопашная или Дальнобойная атака заклинанием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 футов или дистанция 30 футов, одна цель. *Попадание:* 14 (2к10 + 3) урона электричеством. Если целью является существо, оно не может использовать реакции до начала своего следующего хода.

Использование заклинаний. Агент может накладывать следующие заклинания, используя Интеллект в качестве базовой характеристики:
Неограниченно: *пляшущие огоньки* [dancing lights], *волшебная рука* [mage hand];
1/день каждое: *понимание языков* [comprehend languages], *опознание* [identify] (накладывается действом), *доспехи мага* [mage armor].

РЕАКЦИИ

Защитный символ. Агент добавляет 2 к своему КД против одной атаки, которая попала бы по нему. Для этого агент должен видеть атакующего и иметь свободную руку.

УЧЕНЫЙ-АРХЕОЛОГ [SCHOLARLY EXCAVATOR]

Полевые исследования — это часто опасная работа, особенно если она связана с древней магией и кишашими монстрами руинами. Ученые-археологи обучены справляться с этими опасностями, умеют защищать своих союзников и устранять препятствия на своем пути.

УЧЕНЫЙ-ГЕНИЙ [SCHOLARLY MASTERMIND]

Ученые-гении — это грозные руководители академических исследовательских организаций, ответственные за планирование и проведение операций, направленных на раскрытие секретов прошлого. Некоторые ученые-гении являются руководителями академий или университетов. Другие действуют индивидуально и тайно, преследуя цели, которые могут сильно расходиться с планами остальных членов организации.

УЧЕНЫЙ-АРХЕОЛОГ [SCHOLARLY EXCAVATOR]

Маленький или Средний Гуманоид, любое мировоззрение

Класс Доспеха 16 (кираса)
Хиты 67 (9к8 + 27)
Скорость 30 фт.

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

Спасброски Тел +5, Инт +4
Навыки Атлетика +4, История +4, Магия +4
Чувства пассивное Восприятие 12
Языки Общий и ещё два языка
Опасность 3 (700 опыта) **Бонус мастерства** +2

Эксперт по осаде. Археолог наносит двойной урон объектам и сооружениям.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Археолог совершает три атаки Громовым боевым молотом.

Громовой боевой молот. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 7 (1к10 + 2) урона звуком.

БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Телекинетический бросок (Перезарядка 5-6). Археолог нацеливается на одно существо Среднего размера или меньше или на предмет весом 300 фунтов или меньше, который никто не несёт или носит. Цель, находящаяся в пределах 30 футов от археолога и видимая для него, магическим образом перемещается на 20 футов по горизонтали в направлении, выбранном археологом. Если целью является существо, оно может совершить спасбросок Силы Сл 13, чтобы противостоять эффекту, и не переместиться в случае успеха.

Слева направо: Научный агент, Ученый-археолог и Ученый-гений



УЧЕНЫЙ-ГЕНИЙ [SCHOLARLY MASTERMIND]

Маленький или Средний Гуманоид (Волшебник), любое мировоззрение

Класс Доспеха 12 (15 с доспехом мага)

Хиты 82 (15к8 + 15)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	14 (+2)	13 (+1)	18 (+4)	16 (+3)	14 (+2)

Спасброски Инт +7, Мдр +6

Навыки Восприятие +6, История +7, Магия +7, Проницательность +6

Чувства пассивное Восприятие 16

Языки Общий и ещё три языка

Опасность 5 (1800 опыта)

Бонус мастерства +3

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Ученый-гений совершает две атаки Разрядом магии или Кинжалом Отравленного Разума.

Разряд магии. Рукопашная или Дальнобойная атака заклинанием: +7 к попаданию, досягаемость 5 футов или дистанция 60 футов, одна цель. **Попадание:** 26 (4к10 + 4) урона электричеством. Если целью является существо, оно не может использовать реакции до начала своего следующего хода.

Кинжал Отравленного Разума. Рукопашная или Дальнобойная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 футов или дистанция 20/60 футов, одна цель. **Попадание:** 6 (1к4 + 4) колющего урона плюс 10 (3к6) урона психической энергией. Если целью является существо, оно должно преуспеть в спасброске Мудрости Сл 15, иначе станет испуганным до конца своего следующего хода.

Использование заклинаний. Ученый-гений может накладывать следующие заклинания, используя Интеллект в качестве базовой характеристики (Сл спасброска от заклинания 15): Неограниченно: смена обличья [alter self], свет [light], волшебная рука [mage hand]; 1/день каждое: понимание языков [comprehend languages], доспехи мага [mage armor], область истины [zone of truth].



СТРЕМИТЕЛЬНАЯ ЗМЕИНАЯ ПАСТЬ [SCUTTLING SERPENTMAWS]

Стремительная змеиная пасть похожа на необычайно большого краба с гладким черным панцирем. Он скрывается в расщелинах и глубоких подводных каньонах. Заметив добычу, краб приближается к ней и показывает свою самую грозную особенность: бронированную пасть, спрятанную на задней части панциря. Этот змеевидный отросток может выдвигаться из раковины и разрывать добычу.

Хотя стремительные змеиные пасти обитают в воде, они не умеют плавать. Они передвигаются по морскому дну небольшими группами, работая сообща и разрывая на части более крупных существ, которые им попадают.

СТРЕМИТЕЛЬНАЯ ЗМЕИНАЯ ПАСТЬ [SCUTTLING SERPENTMAW]

Маленькая Аберрация, без мировоззрения

Класс Доспеха 17 (природный доспех)

Хиты 65 (10к6 + 30)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16(+3)	14(+2)	16(+3)	3(-4)	11(+0)	3(-4)

Навыки Скрытность +6

Чувства слепое зрение 60 фт. (слеп за его пределами),
пассивное Восприятие 10

Опасность 4 (1100 опыта)

Бонус мастерства +2

Амфибия. Змеиная пасть может дышать и воздухом и под водой.

Тактика стаи. Змеиная пасть совершает с преимуществом броски атаки по существу, если как минимум один союзник змеиной пасти находится в пределах 5 футов от этого существа, и этот союзник дееспособен.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Змеиная пасть совершает одну атаку Укусом и две атаки Когтями.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 15 футов, одна цель. *Попадание:* 10 (2к6 + 3) колющего урона или 17 (4к6 + 3) колющего урона, если змеиная пасть совершила бросок атаки с преимуществом.

Коготь. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 7 (1к8 + 3) рубящего урона.



СКОЛЬЗКИЙ БЛАДФИН [SLITHERING BLOODFIN]

Покрытый зловещими багровыми шипами и гладкой чешуей, скользкий бладфин мелькает в беспросветных водах Незердипа. Когда он подплывает ближе, становится видна его зубастая пасть - как раз перед тем, как он разжимает челюсти, набрасывается на добычу и проглатывает ее целиком.

Скользкий бладфин похож на гигантского угря с головой, как у акулы. Он магически вытягивает жизненную энергию из проглоченной добычи и использует ее для восстановления повреждений собственного тела.

Когда скользкий бладфин умирает, его тело лопается. Образовавшаяся жижа ядовита и угрожает отравить ближайших существ, пока ее не развеет течением.

СКОЛЬЗКИЙ БЛАДФИН [SLITHERING BLOODFIN]

Большая Аберрация, без мировоззрения

Класс Доспеха 16 (природный доспех)

Хиты 93 (11к10 + 33)

Скорость 5 фт., плавая 50 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
20 (+5)	14 (+2)	16 (+3)	2 (-4)	10 (+0)	3 (-4)

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состоянию отравление

Навыки Восприятие +4

Чувства слепое зрение 100 фт. (слеп за его пределами), пассивное Восприятие 14

Опасность 9 (5000 опыта)

Бонус мастерства +4

Предсмертная вспышка. Когда бладфин умирает, он взрывается облаком ядовитой крови. Каждое существо в пределах 10 футов от взрывающегося бладфина должно совершить спасбросок телосложения Сл 15, иначе получит 10 (3к6) урона ядом. Существо находящееся внутри бладфина, когда он взрывается, падает ничком в пространство, ранее занимаемое бладфином и больше не ослеплено и не опутано им.

Подводное дыхание. Бладфин может дышать только под водой.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Бладфин совершает одну атаку Укусом и одну атаку Хвостом.

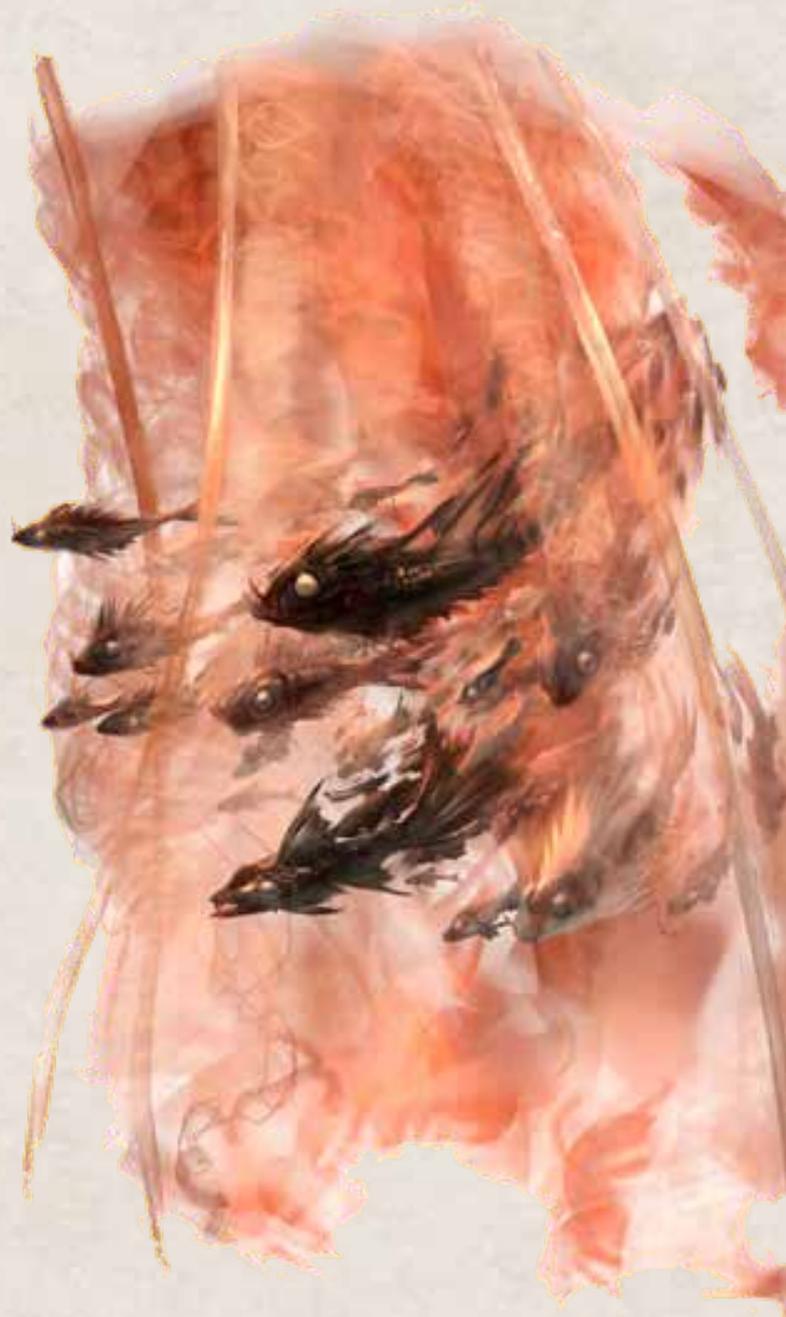
Укус. *Рукопашная атака оружием:* +9 к попаданию (с преимуществом, если целью является существо, у которого хиты ниже максимума), досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 14 (2к8 + 5) колющего урона, и если целью является существо, оно становится схваченным (Сл высвобождения 15). Пока этот захват не закончится, существо опутано, и бладфин не может укусить другую цель.

Хвост. *Рукопашная атака оружием:* +9 к попаданию (с преимуществом, если целью является существо, у которого хиты ниже максимума), досягаемость 10 футов, одна цель. *Попадание:* 19 (4к6 + 5) дробящего урона.

БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Проглатывание. *Рукопашная атака оружием:* +9 к попаданию, досягаемость 5 футов, одно существо Среднего размера или меньше, схваченное бладфином. *Попадание:* Бладфин проглатывает цель. Проглоченное существо становится проглоченным и перестает быть схваченным. Будучи проглоченным, существо ослеплено и опутано, и обладает полным укрытием от атак и прочих эффектов, исходящих снаружи бладфина, и получает 14 (4к6) урон некротической энергией в начале каждого хода бладфина и бладфин восстанавливает количество хитов, равное нанесенному урону некротической энергией. Бладфин может проглотить только одно существо одновременно.

Если бладфин получает за один ход 30 или больше урона от проглоченного существа, бладфин должен в конце этого хода преуспеть в спасброске Телосложения Сл 15, иначе отпрыгнет существо, которое падает ничком в пространстве в пределах 5 футов от бладфина и перестает быть опутанным и ослепленным.



РЫБА-ПЕЧАЛЬ

Рыбы-печали обитают в глубоких подводных впадинах и поэтому редко попадают на глаза существам, живущим на поверхности. Некоторые говорят, что рыба-печаль получила свое название благодаря своему вкусу, который достаточно неприятен, чтобы вызвать у существ, питающихся ею, мрачное настроение. Настоящая печаль для других существ наступает, когда рыба-печаль собирается в стаи. Злобные сущности, скрывающиеся в пучинах океана, оказывают свое воздействие на этих рыб, превращая их стаи в злобные полчища.

Рыба-печаль использует блок характеристик **квиппера [quipper]** (см. *Бестиарий*), но является аберрацией и имеет иммунитет к психическому урону.

РОЙ РЫБ-ПЕЧАЛЕЙ [SWARM OF SORROWFISH]

Рой рыб-печалей нападает из-за голода. Несмотря на отсутствие чувства страха, рыбы-печали часто применяют тактику укрытия среди окаменяющих усиков объятия смерти (описан ранее в данном приложении), используя усики для защиты от других хищников.

РОЙ РЫБ-ПЕЧАЛЕЙ [SWARM OF SORROWFISH]

Средний рой крошечной Аберраций, без мировоззрения

Класс Доспеха 14
Хиты 104 (16к8 + 32)
Скорость 0 фт., плавающая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	19 (+4)	14 (+2)	1 (-5)	11 (+0)	3 (-4)

Сопротивление урону дробящий, колющий, рубящий

Иммунитет к урону психическая энергия

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

Чувства слепое зрение 60 фт. (слеп за его пределами), пассивное Восприятие 10

Опасность 6 (2300 опыта)

Бонус мастерства +3

Рой. Рой может занимать пространство другого существа, и наоборот, и рой может перемещаться через любой проход, достаточный для Крохотных скорбных рыб. Рой не может восстанавливать хиты и получать временные хиты.

Заразная скорбь. Каждый раз, когда рой получает урон, любое существо в пределах 5 футов от него должно совершить спасбросок Мудрости Сл 13. При провале существо страдает от следующих эффектов до конца своего следующего хода: оно совершает с помехой броски атаки, оно не может совершать реакции и его скорость уменьшается вдвое.

Подводное дыхание. Рой может дышать только под водой.

ДЕЙСТВИЯ

Рой укусов. *Рукопашная атака оружием:* +8 к попаданию, досягаемость 0 футов, одно существо в пространстве роя. *Попадание:* 21 (6к6) колющего урона или 10 (3к6) колющего урона, если у роя половина хитов или меньше.

Опустошающее истощение (Перезарядка 5–6). Каждое существо в пространстве роя должно совершить спасбросок Мудрости Сл 13. При провале существо получает 24 (7к6) урона психической энергией и ошеломляется до конца своего следующего хода. Эффект заканчивается для существа, если рой выходит из пространства существа или если другое существо находящееся в пределах 5 футов от роя использует действие для совершения проверки Силы Сл 14, вытаскивая пострадавшее существо из роя в случае успеха. При успехе существо получает половину этого урона и не страдает от других эффектов.

ПРИЗРАКИ МЕЧА

Когда воин, одержимый славой, без почтения погибает в битве, его доблестный дух может превратиться в призрак меча, что обитает в полях битвы.

ПОЛКОВОДЕЦ ПРИЗРАКОВ МЕЧА [SWORD WRAITH COMMANDER]

Командиры призраков мечей бродят по полям сражений, нападая на любого, кто сомневается в их доблести, но доброжелательно взирая на тех, кто поёт им дифирамбы.

ПОЛКОВОДЕЦ ПРИЗРАКОВ МЕЧА [SWORD WRAITH COMMANDER]

Средняя Нежить, обычно законно-злая

Класс Доспеха 18 (кираса, щит)

Хиты 127 (15к8 + 60)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18(+4)	14(+2)	18(+4)	11(+0)	12(+1)	14(+2)

Спротивление урону некротическая энергия; дробящий, колющий, рубящий от немагических атак

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состоянию отравление, испуг, истощение, бессознательность

Навыки Восприятие +4

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 14

Языки все, известные при жизни

Опасность 8 (3900 опыта) **Бонус мастерства** +3

Изгоняющее неповиновение. Полководец призраков меча, и все прочие призраки меча в 30 футов от него, совершают с преимуществом спасброски против эфффектов, изгоняющих Нежить.

Необычная природа. Призрак меча не нуждается в воздухе, пище, питье и сне.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Призрак меча совершает две атаки Длинным мечом или Длинным луком.

Длинный меч. *Рукопашная атака оружием:* +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 8 (1к8 + 4) рубящего урона, или 9 (1к10 + 4) рубящего урона, если используется двумя руками.

Длинный лук. *Дальнобойная атака оружием:* +5 к попаданию, дистанция 150/600 фт., одна цель. *Попадание:* 6 (1к8+2) колющего урона.

Призыв к чести (1/день). Если призрак меча получает урон в бою, он получает преимущество на броски атак до конца его следующего хода, и в свободном пространстве в пределах 30 футов от него появляются 1к4+1 **воинов призраков меча**. Воины существуют пока не опустятся до 0 хитов, и они немедленно начинают ходить согласно своей инициативе после хода полководца, используя его значение инициативы.

БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Смертельная ярость. Командир может совершить одну атаку Длинным мечом или Длинным луком, дополнительно наносящую 9 (2к8) урона некротической энергией в случае попадания и все броски атак против этого существа будут совершаться с преимуществом до начала его следующего хода.



ВОИН ПРИЗРАКОВ МЕЧА [SWORD WRAITH WARRIOR]

Воинов-призраков мечей чаще всего можно встретить на древних полях сражений, где солдаты были окружены и беспощадно убиты.

ВОИН ПРИЗРАКОВ МЕЧА [SWORD WRAITH WARRIOR]

Средняя Нежить, обычно законно-злая

Класс Доспеха 16 (кольчужная рубаха, щит)

Хиты 45 (6к8 + 18)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18(+4)	12(+1)	17(+3)	6(-2)	9(-1)	10(+0)

Спротивление урону некротическая энергия; дробящий, колющий, рубящий от немагических атак

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состоянию отравление, испуг, истощение, бессознательность

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 9

Языки Все, известные при жизни

Опасность 3 (700 опыта) **Бонус мастерства** +2

Необычная природа. Призрак меча не нуждается в воздухе, пище, питье и сне.

ДЕЙСТВИЯ

Боевой топор. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 8 (1к8 + 4) рубящего урона, или 9 (1к10 + 4) рубящего урона, если используется двумя руками.

Длинный лук. *Дальнобойная атака оружием:* +3 к попаданию, дистанция 150/600 футов, одна цель. *Попадание:* 5 (1к8+1) колющего урона.

БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Смертельная ярость. Воин может совершить одну атаку Боевым топором или Длинным луком и все броски атак против этого существа будут совершаться с преимуществом до начала его следующего хода.

ПРИЛОЖЕНИЕ Б

МАГИЧЕСКИЕ ВЕЩИ

Нредметы, наделенные магией, - предмет песен и легенд по всей Эксандрии. Многие магические предметы, которые персонажи могут найти в этом приключении, описаны в этом приложении. Некоторые из этих предметов являются медалями, которые персонажи могут получить во время Фестиваля заслуг (см. главу 1), другие можно получить, только присоединившись к фракции (см. главу 4).

РУИДИЕВЫЕ ПРЕДМЕТЫ

Руидий связан с Апотеоном, передавая не только искаженные эмоции Аликсиана, но и проклятие несчастья, наложенное на него луной Руидус. Хотя руидий является источником магической силы, он портит все, к чему прикасается. Даже магические предметы могут быть испорчены руидием, и использование таких предметов сопряжено с риском.

Оружие и доспехи можно превратить в руидиевые предметы, пропитав их порошком руидия, который придает этим предметам ржаво-красный цвет. Другие предметы могут превратиться в руидий после длительного контакта с минералом; в такие предметы вкраплены кристаллы руидия или сквозь них проступают жилы руидия.

ОПИСАНИЯ МАГИЧЕСКИХ ПРЕДМЕТОВ

Магические предметы в этом разделе представлены в алфавитном порядке. Правила, касающиеся магических предметов, см. в *Руководстве Мастера*.

ОТГОЛОСКИ РАСХОЖДЕНИЯ (VESTIGES OF DIVERGENCE)

Когда по Эксандрии прокатились великие войны Бедствия, герои божественности принимали легендарные реликвии от своих покровителей и богов. В то же время маги вплетали опасную волшебную силу в предметы, обладающие огромной магической мощью. Когда война закончилась, большинство этих магических предметов были погребены вместе со своими владельцами под пеплом и пылью. Те предметы, которые остались доступны, передавались по наследству. Эти остатки утраченной эпохи известны как Отголоски Расхождения.

Каждый Отголосок Расхождения — это магический предмет, сила которого возрастает со временем. Когда предмет встречается впервые, он обычно находится в Дремлющем состоянии. Либо сам по себе, либо в ответ на подвиги своего носителя, Отголосок Расхождения может перейти в Пробужденное состояние. Со временем он может раскрыть свой потенциал и перейти в Возвышенное состояние, обычно в ответ на знаменательное событие или героическое достижение его носителя. Свойства, полученные в каждом новом состоянии, суммируются со свойствами предыдущего состояния, если не указано иное.



СЕРЬГА СООБЩЕНИЯ

ДЫХАТЕЛЬНЫЙ ПУЗЫРЬ [BREATHING BUBBLE]

Чудесный предмет, обычный

Эта полупрозрачная, похожая на пузырь сфера имеет слегка липкую внешнюю поверхность, и вы получаете преимущества предмета только тогда, когда носите его на голове, как шлем.

Пузырь содержит пригодный для дыхания воздух, которым вы можете дышать в течении 1 часа. Пузырь ежедневно на рассвете восстанавливает весь израсходованный воздух.

СЕРЬГА СООБЩЕНИЯ [EARRING OF MESSAGE]

Чудесный предмет, обычный

Голубой кристалл этой серьги обмотан тонкой медной проволокой. Серьга имеет 5 зарядов. Пока она надета на вас, вы можете действием израсходовать 1 заряд и наложить заклинание *сообщение* [message].

Серьга восстанавливает 1к4 + 1 израсходованных зарядов ежедневно на рассвете.

АМУЛЕТ ТРЁХ МОЛИТВ [JEWEL OF THREE PRAYERS]

Чудесный предмет, легендарный (требуется настройка)

Амулет трёх молитв — это Отголосок Расхождения (см. Отголоски Расхождения). В древние времена Аликсиан Апотеон носил этот амулет как символ своего союза с тремя Главными Божествами: Сеханин Лунной Ткачихой, Авандрой Несущей Перемены и Кореллоном Свод-Сердцем.

Когда амулет обнаружен, то только сила Сеханин пульсирует в его дремлющем сердце. Сила двух других божеств ждёт, чтобы ее пробудил герой — или герои — которые могут пойти по стопам Аликсиана.

Дремлющий. В данном состоянии амулет трёх молитв представляет собой сверкающий золотой диск, прикрепленный к тонкой золотой цепочке. Цепочка волшебным образом изменяет свой размер, чтобы стать ожерельем для существа, которое ее носит.

В Дремлющем состоянии амулет обладает следующими свойствами:

- Вы получаете бонус +1 к КД, пока носите амулет;
- Пока вы носите или держите амулет, вы можете действием заставить его излучать яркий свет в радиусе 15 футов и тусклый свет еще на 15 футов. Свет горит до тех пор, пока вы его не погасите (никаких действий не требуется);
- Амулет имеет 3 заряда и восстанавливает все израсходованные заряды ежедневно на рассвете.

Держа драгоценный камень, вы можете израсходовать 1 заряд, чтобы наложить заклинание *невидимость* [invisibility].

Пробуждённый. В этом состоянии драгоценность получает благословение Авандры Несущей Перемены. Из центра амулета, как бутоны цветов, раскрывающихся весной, появляются три изящных шпилья. Три лазуритовых камня покоятся на этих шпильях, как капли росы.

Улучшаются следующие свойства амулета:

- Бонус, который амулет даёт вашему КД, увеличивается до +2;
- Количество его зарядов увеличивается до 5.

Амулет приобретает следующие дополнительные свойства, которые вы можете использовать, когда носите или держите его в руках:

- Вы можете израсходовать 1 заряд амулета (никаких действий не требуется), чтобы окончить на себе одно из следующих состояний: схваченный, парализованный или опутанный;
- Когда другое существо, которое вы видите в пределах 60 футов, проваливает спасбросок, вы можете реакцией израсходовать 1 заряд амулета, чтобы позволить этому существу повторить спасбросок, потенциально превратив неудачу в успех. Существо должно использовать результат нового броска.

Возвышенный. В этом состоянии амулет получает благословение Кореллона Свод-Сердца. На амулете появляется сверкающий изумруд, окруженный золотым ореолом.

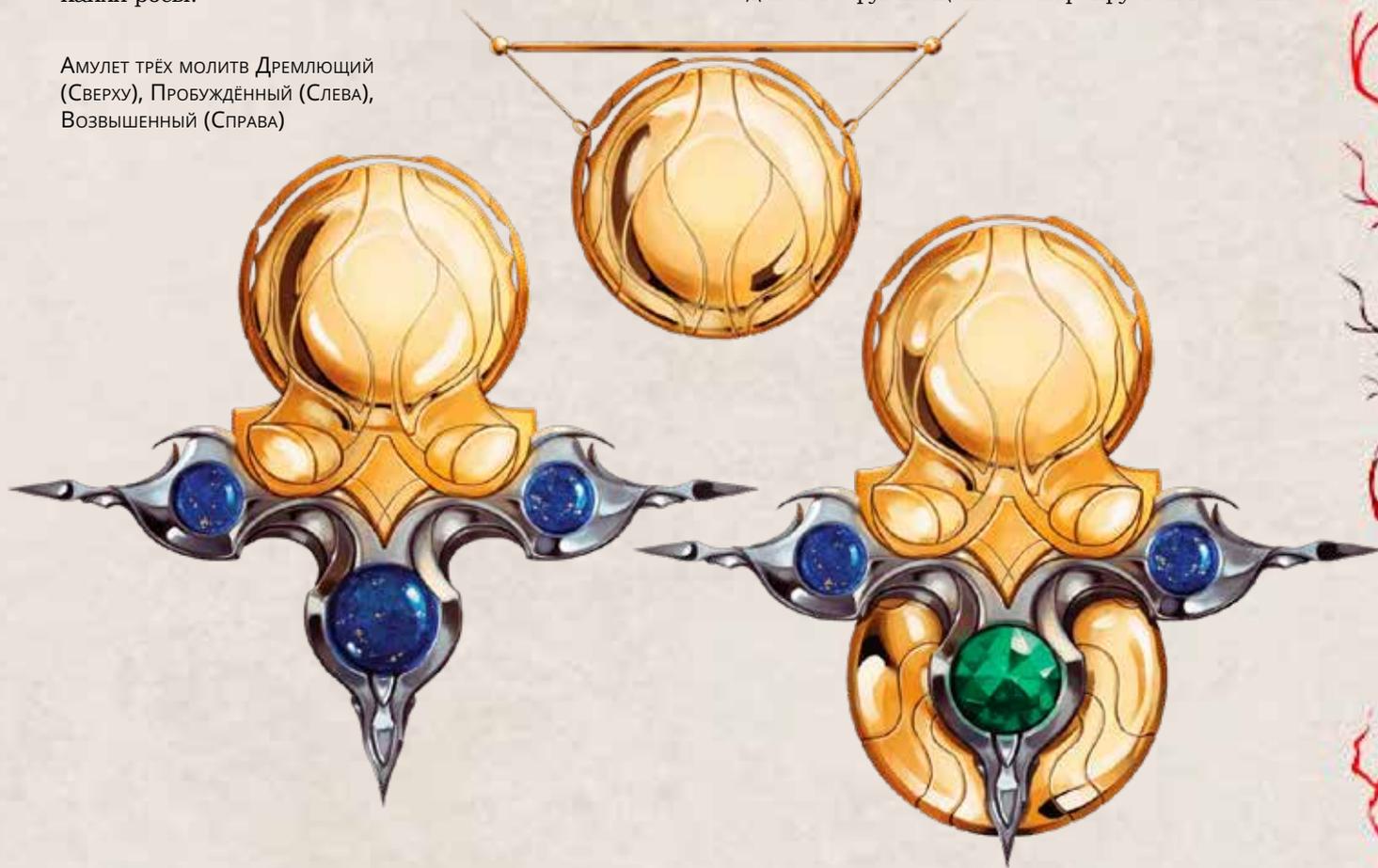
Улучшаются следующие свойства амулета:

- Бонус, который амулет даёт вашему КД, увеличивается до +3;
- Количество его зарядов увеличивается до 7.

Амулет приобретает следующие дополнительные свойства, которые вы можете использовать, когда носите или держите его в руках:

- Вы обретаете способность дышать под водой и получаете скорость плавания, равную вашей скорости ходьбы;
- Каждый из ваших союзников в пределах 30 футов от вас получает способность дышать под водой и получает скорость плавания, равную его скорости ходьбы;
- Бонусным действием вы можете потратить 1 заряд амулета, чтобы нацелиться на себя или на одно согласное существо, которое вы можете видеть в пределах 15 футов. Цель телепортируется в незанятое

АМУЛЕТ ТРЁХ МОЛИТВ ДРЕМЛЮЩИЙ (СВЕРХУ), ПРОБУЖДЁННЫЙ (СЛЕВА), ВОЗВЫШЕННЫЙ (СПРАВА)



пространство по вашему выбору в пределах 15 футов от вас вместе с любым снаряжением, которое она носит или несёт. Цель появляется во вспышке золотого сияния, и каждое выбранное вами существо в пределах 5 футов от нового местоположения цели должно совершить спасбросок Телосложения Сл 18. При провале существо получает 4к10 урона излучением и становится ослеплённым до начала вашего следующего хода. В случае успеха существо получает половину этого урона и не ослепляется.

МЕДАЛЬ МУСКУЛОВ [MEDAL OF MUSCLE]

Чудесный предмет, обычный

Действием вы можете крепко сжать эту медаль в ладони. Это даёт вам преимущество на проверки и спасброски Силы в течение 1 часа. Как только это свойство было использовано, его нельзя использовать снова, и медаль становится немагической.

МЕДАЛЬ В ВИДЕ РАКУШКИ [MEDAL OF THE CONCH]

Чудесный предмет, обычный

Действием вы можете потерять эту медаль. На 1 час вы получаете скорость плавания, равную вашей скорости ходьбы. Как только это свойство было использовано, его нельзя использовать снова, и медаль становится немагической.

МЕДАЛЬ НЕБОСКЛОНА [MEDAL OF THE HORIZONBACK]

Чудесный предмет, обычный

Когда по вам попадают атакой, вы можете реакцией увеличить свой КД на 5 до начала вашего следующего хода, в том числе и против вызвавшей срабатывание атаки. Вы должны носить медаль и видеть существо, которое совершило атаку, чтобы использовать это свойство. Как только это свойство было использовано, его нельзя использовать снова, и медаль становится немагической.

МЕДАЛЬ ЛАБИРИНТА [MEDAL OF THE MAZE]

Чудесный предмет, обычный

Действием вы можете проследить путь по лабиринту, изображённому на медали. На 1 час вы получаете преимущество на проверки Мудрости и узнаете самый быстрый маршрут до конца любого немагического пути или лабиринта. Как только это свойство было использовано, его нельзя использовать снова, и медаль становится немагической.

МЕДАЛЬ МЯСНОГО ПИРОГА [MEDAL OF THE MEAT PIE]

Чудесный предмет, обычный

Действием вы можете прижать эту медаль ко рту. Вы получаете 2к4+2 временных хитов. Как только это свойство было использовано, его нельзя использовать снова, и медаль становится немагической.

Несмотря на магию, эта медаль слегка теплая на ощупь (как будто она только что из духовки) и слегка пахнет запечённой корочкой пирога.

МЕДАЛЬ БОЛОТ [MEDAL OF THE WETLANDS]

Чудесный предмет, обычный

Действием вы можете изучить края медали. На 1 час труднопроходимая местность не будет стоять вам дополнительного передвижения. Как только это свойство было использовано, его нельзя использовать снова, и медаль становится немагической.

МЕДАЛЬ ОСТРОУМИЯ [MEDAL OF WIT]

Чудесный предмет, обычный

Действием вы можете прижать эту медаль к своему виску. На 1 час вы получаете преимущество на проверки и спасброски Интеллекта. Как только это свойство было использовано, его нельзя использовать снова, и медаль становится немагической.

КОЛЬЦО КРАСНОЙ ЯРОСТИ [RING OF RED FURY]

Кольцо, очень редкое (требуется настройка)

По всему кольцу проходит полоса руидия. Надев кольцо, вы получаете следующие преимущества:

- Вы можете дышать под водой;
- Вы получаете скорость плавания, равную вашей скорости ходьбы.

Руидиевая ярость. Бонусным действием вы можете использовать кольцо, чтобы получить следующие преимущества, которые действуют в течение 1 минуты или до тех пор, пока вы не станете недееспособны:

- Вы получаете преимущество на проверки и спасброски Силы;
- Когда вы попадаете атакой, вы можете добавить свой бонус мастерства к броску урона;
- Труднопроходимая местность не требует от вас дополнительных затрат перемещения, и вы невосприимчивы к состояниям парализованный и опутанный.

Вы не можете использовать это свойство кольца снова, пока не закончите продолжительный отдых.

Руидиевая порча. Когда вы используете свойство кольца «Руидиевая ярость», вы должны совершить спасбросок Харизмы Сл 20. При провале вы получаете 1 степень истощения. Если вы ещё не страдаете от руидиевой порчи, вы становитесь подвержены ей после того, как проваливаете этот спасбросок.

Если руидий уничтожен. Если Апотеон убит или прощен, весь руидий в Эксандрии мгновенно уничтожается, а *кольцо красной ярости* становится *кольцом свободных действий* [ring of free action].

РУИДИЕВЫЙ ДОСПЕХ [RUIDIUM ARMOR]

Доспех (средний или тяжёлый, кроме шкурного), очень редкий (требуется настройка)

Этот магический доспех имеет мутно ржавый цвет или прожилки руидия, пронизывающие его. Пока вы облачены в этот доспех, вы получаете следующие преимущества:

- Вы получаете сопротивление урону психической энергией;
- Вы можете дышать под водой;
- Вы получаете скорость плавания, равную вашей скорости ходьбы.

Руидиевая порча. Когда вы выбрасываете «1» на спасброске, будучи облачённым в этот доспех, вы должны совершить спасбросок Харизмы Сл 15. При провале вы получаете 1 степень истощения. Если вы ещё не страдаете от руидиевой порчи, вы становитесь подвержены ей после того, как проваливаете этот спасбросок.

Если руидий уничтожен. Если Апотеон убит или прощен, весь руидий в Эксандрии мгновенно уничтожается, а *руидиевый доспех* становится *доспехом +1*.

РУИДИЕВЫЙ ЩИТ [RUIDIUM SHIELD]

Доспех (щит), очень редкий (требуется настройка)

Отростки руидия тянутся по металлической поверхности этого щита. Пока этот щит на вас, вы получаете следующие преимущества:



Слева направо: Руидиевый топор, Руидиевый щит, Кольцо красной ярости

- Вы получаете сопротивление урону психической энергией;
- Вы можете дышать под водой;
- Вы получаете скорость плавания, равную вашей скорости ходьбы.

Психическое отражение. Когда вы получаете урон психической энергией, держа щит, вы можете использовать свою реакцию, чтобы выбрать другое существо, которое вы можете видеть в пределах 30 футов. Это существо получает урон психической энергией, который получили бы вы.

Руидиевая порча. Когда вы используете свойство щита Психическое отражение, вы должны совершить спасбросок Харизмы Сл 20. При провале вы получаете 1 степень истощения. Если вы ещё не страдаете от руидиевой порчи, вы становитесь подвержены ей после того, как проваливаете этот спасбросок.

Если руидий уничтожен. Если Апотеон убит или прощен, весь руидий в Эксандрии мгновенно уничтожается, а *руидиевый щит* становится *щитом* +2.

РУИДИЕВОЕ ОРУЖИЕ [RUIDIUM WEAPON]

Оружие (любое), очень редкое (требуется настройка)

Это магическое оружие имеет мутно ржавый цвет или прожилки руидия, пронизывающие его. Пока это оружие находится при вас, вы получаете следующие преимущества:

- Вы можете дышать под водой;
- Вы получаете скорость плавания, равную вашей скорости ходьбы.

Руидиевый удар. Существо, по которому вы попадаете атакой этим оружием, дополнительно получает 2кб урона психической энергией.

Руидиевая порча. Когда вы выбрасываете «1» при броске атаки, совершаемой с помощью этого оружия, вы должны совершить спасбросок Харизмы Сл 20.

При провале вы получаете 1 степень истощения. Если вы ещё не страдаете от руидиевой порчи, вы становитесь подвержены ей после того, как проваливаете этот спасбросок.

Если руидий уничтожен. Если Апотеон убит или прощен, весь руидий в Эксандрии мгновенно уничтожается, а *руидиевое оружие* становится *оружием* +2.

ТАБЛИЧКА ТЕЛЕПОРТАЦИИ [TELEPORTATION TABLET]

Чудесный предмет, редкий

Эта глиняная табличка восьми дюймов в длину, четыре дюйма в ширину и полдюйма в толщину. На ней начертана последовательность символов для постоянного круга телепортации.

Существо, которое изучает данную последовательность в течение 10 минут, может совершить проверку Интеллекта (Магия) Сл 21, узнавая расположение круга в случае успеха.

Действием вы можете разломить табличку пополам, превращая её в пыль. Если табличка разламывается, находясь на том же плане существования, что и круг телепортации, последовательность символов которого была выгравирована на нём, на земле в выбранном вами незанятом пространстве, в пределах 30 футов от вас появляется круг телепортации диаметром 10 футов, светящийся синим светом. Этот круг телепортации обладает характеристиками круга, созданного с помощью заклинания *круг телепортации* [teleportation circle], за исключением того, что он соединяется с кругом телепортации, последовательность символов которого отображается на табличке.

Круг телепортации, созданный табличкой, исчезает в конце вашего следующего хода.

Можно ли изменить судьбу?

Жадность смертных пробудила могущественную сущность, которая долгое время считалась уничтоженной. Веками этот могучий защитник богов находился в заключении в темнейших глубинах Эксандрии. Его имя забыто, как и его подвиги. Изнывая от отчаяния, он взывает к новым героям, чтобы спасти его.

Это приключение, вдохновленное кампаниями популярного сериала «Critical Role», начинается в Пустошах Кхорхаса и ведет к мерцающему городу-оазису АнкХарел на континенте Маркет, а оттуда в затонувшее царство мрака, разложения и печали, известное как Незердип. Над всем этим, красная луна Руидуса наблюдает, искажая судьбы тех, кто может определять ход истории.

Critical Role: Call of the Netherdeep содержит семь глав захватывающих приключений, новых существ и магические предметы, а также плакатную карту АнкХарела.

Приключение DUNGEONS & DRAGONS
для персонажей 3-12 уровней

Для использования с пятым изданием
Книги Игрока, Бестиария и Книги
Мастера.



[DUNGEONSANDDRAGONS.COM](https://www.dungeonsanddragons.com)

