

ADVENTURE BOOK TWO



# PYRAMID OF SHADOWS™

©2008 Wizards of the Coast, Inc.



# СЦЕНА VI: ВХОДНАЯ ЯМА

Уровень сцены 7 (1 714 опыта)

## ОБСТАНОВКА

2 ползущих падальщика (С)

Гуррак, эттин, охотник за головами (G)

3 гниющих зомби

**Зона 1:** Все существа, попадающие в Пирамиду Теней, оказываются во Входной Яме. Искатели приключений оказываются здесь после сцены A1 (смотрите на странице 6 *Первой книги приключения*). Эта яма заполнена телами тех, кто умер от попыток Каравакоса создать своё королевство. В яме покоятся тела павших солдат с обеих сторон сражений, невинные жертвы войны, жертвы деспотического правления Каравакоса и множество друзей и советников, которым он перестал доверять и казнил. Это часть наказания Каравакоса.

Все они здесь, в яме, и они никуда не исчезают. Иногда один или несколько трупов оживают и становятся зомби, продолжающими сражаться в неоконченных боях или пытающимися пройти к Храму Света чтобы напомнить Каравакосу о его грехах.

Здесь находится существо, попавшее сюда во время пребывания пирамиды в мире природы. Это Гуррак, эттин, сделавший Входную Яму своими личными охотничьими угодьями. Он собрал головы с трупов, наполнявших яму, но из-за пирамиды они вернулись на свои места. Теперь Гуррак предпочитает охотиться за новопривычными. Он очень гордится своей коллекцией голов.

Когда искатели приключений окажутся в яме, покажите игрокам «Вид Входной Ямы» с 23 страницы *Первой книги приключения* и прочтите: *Вы внезапно оказываетесь на груди мёртвых тел, и в нос ударяет запах смерти и крови. Люди, дварфы, эльфы, полурослики и прочие существа убиты явно недавно, но на всех них одежда и доспехи из прошлых веков. Груды тел понемногу движется, как если бы под ней что-то двигалось. Над собой, на вершине груды вы видите омерзительного двухголового великана — он с алчным блеском в глазах обеих голов трёт друг о друга два тесака.*

### Проверка Внимательности

**Сл 16:** Ты замечаешь, что среди останков под ногами движется что-то большое, имеющее зелёный цвет. Возможно это огромная змея или червь.

**2 Ползущих падальщика (С)** Контроллер 7 уровня  
Большой искажённый зверь Опыт 300 каждый

**Инициатива** +6 **Чувства** Внимательность +5; тёмное зрение  
**Хиты** 81; **Ранен** 40  
**КД** 20; **Стойкость** 19, **Реакция** 18, **Воля** 17  
**Скорость** 6, лаза 6 (паучье лазание)

⚡ **Щупальца** (стандартное; неограниченный) ♦ **Яд**

Достижимость 2; +10 против Стойкости; урон 1d4 + 5, цель получает продолжительный урон ядом 5 и становится замедленной (спасение оканчивает и то и другое). *Первый проваленный спасбросок:* Цель становится не замедленной, а обездвиженной (спасение оканчивает). *Второй проваленный спасбросок:* Цель становится не обездвиженной, а ошеломлённой (спасение оканчивает). Спасброски, совершаемые от парализующих щупалец ползущего падальщика получают штраф -2.

⚡ **Укус** (стандартное; неограниченный)

+12 против КД; урон 1d10 + 5.

**Мировоззрение** Без мировоззрения **Языки** —  
**Сил** 20 (+8) **Лов** 16 (+6) **Мдр** 14 (+5)  
**Тел** 17 (+6) **Инт** 2 (-1) **Хар** 16 (+6)

**Гуррак, эттин, охотник за головами (G)** Элитный солдат 10 уровня  
Большой природный гуманоид (великан) Опыт 1 000

**Инициатива** +8; см. также *двойные действия*  
**Чувства** Внимательность +12  
**Хиты** 222; **Ранен** 111  
**КД** 28; **Стойкость** 26, **Реакция** 18, **Воля** 19  
**Спасброски** +2  
**Скорость** 6  
**Единицы действия** 1

⚡ **Тесак** (стандартное; неограниченный) ♦ **Оружие**

Достижимость 2; +15 против КД; урон 1к6 + 9 и цель толкается на 1 клетку.

⚡ **Сильный удар** (немедленный ответ, когда враг перемещается в позицию, откуда окружает эттина; неограниченный)

Эттин ударяет одно из окружающих существ: +13 против Стойкости; цель толкается на 3 клетки.

### Двойные действия

Эттин совершает две проверки инициативы, получает два хода в раунд, и каждый ход получает полный набор действий (стандартное, движение, малое). Каждый набор действий принадлежит своей голове. Способность совершать немедленные действия перезаряжается в каждый из ходов эттина.

### Две головы

В конце своего хода эттин автоматически спасается от эффектов изумления, ошеломления и очаровывания, которые оканчиваются при спасении.

**Мировоззрение** Хаотично-злое **Языки** Великий  
**Сил** 28 (+14) **Лов** 12 (+6) **Мдр** 15 (+7)  
**Тел** 23 (+11) **Инт** 8 (+4) **Хар** 9 (+4)

**Снаряжение** доспех из шкуры, 2 тесака

**3 Гниющих зомби** Миньон 3 уровня  
Средний природный оживлённый (нежить) Опыт 38 каждый

**Инициатива** -2 **Чувства** Внимательность -1; тёмное зрение  
**Хиты** 1; промахнувшаяся атака никогда не наносит миньону урон.  
**КД** 13; **Стойкость** 13, **Реакция** 9, **Воля** 10  
**Иммунитет** болезни, яд  
**Скорость** 4

⚡ **Удар** (стандартное; неограниченный)

+6 против КД; урон 5.

**Мировоззрение** Без мировоззрения **Языки** —  
**Сил** 14 (+2) **Лов** 6 (-2) **Мдр** 8 (-1)  
**Тел** 10 (+0) **Инт** 1 (-5) **Хар** 3 (-4)



## ТАКТИКА

Гуррак сражается, стоя наверху, используя свои толкающие таланты для того, чтобы персонажи оставались как можно дольше на дне ямы. Его досягаемость позволяет бить ИП издалека. Если он сможет убить одного из искателей приключений, он тут же пытается оттащить его к выставочной стене, чтобы подготовить его голову к отделению от тела.

Ползущие падальщики остаются в яме и сосредотачивают атаки на тех персонажах, которые хотят отойти и избежать атак эттина. Если персонажи выбираются из ямы, падальщики следуют за ними. Став ранеными, они убегают в яму.

Во втором раунде сражения три тела из ямы оживают и нападают на искателей приключений. Это бывшие солдаты, сражавшиеся за Каравакоса. Теперь это зомби, восставшие для продолжения сражения и искатели приключений для них — враги. Зомби на карте не отмечены; они встают из тел, наполняющих яму в свой ход согласно инициативе.

## ОТЫГРЫШ ГУРРАКА

Гуррак считает всех новоприбывших лишь предметами для своей коллекции. Искатели приключений для него — лишь переносчики голов, которые он хочет добавить в свою коллекцию. Персонажей он считает «вещами» и постоянно повторяет «вот этой головы мне и не хватало», «она нужна мне» и «вот что мне нужно для полной коллекции».

## ОСОБЕННОСТИ МЕСТНОСТИ

**Освещение:** Тусклый свет.

**Яма:** Груда тел находится на глубине 3 метров (10 футов) от края ямы, а тела возвышаются на 6 метров (20 футов) от дна ямы. Клетки в яме являются труднопроходимой местностью. Для того чтобы залезть на стену ямы требуется проверка Атлетики со Сл 20.

Проверка Истории со Сл 22 откроет, что доспехи, оружие и одежда трупов в яме по времени относится к концу эпохи Нерат, то есть им примерно 300 лет.

Доспехи и оружие, взятые из ямы, исчезают, если их вынести за пределы этой зоны. Они возвращаются в яму благодаря магии пирамиды.

**Ниша:** В северо-восточной нише на колышках висят четыре отрубленные головы (Н). Это головы шадар-кая, орка, а также человеческие мужская и женская головы. Все головы выглядят так, будто их отделили от тел минуту назад.

На пятом колышке висит мешок. Он примерно такого же размера как головы, и видно, что в нём находится шарообразный предмет. В мешке находится артефакт *Голова Виреллис*, шар, содержащий душу эладринской принцессы Виреллис.

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Когда искатели приключений победят эттина, из ниши их позовёт *Голова*. Прочтите:

*«Эй, вы! Мы можем помочь друг другу, я уверена», — слышится женский голос из ниши.*

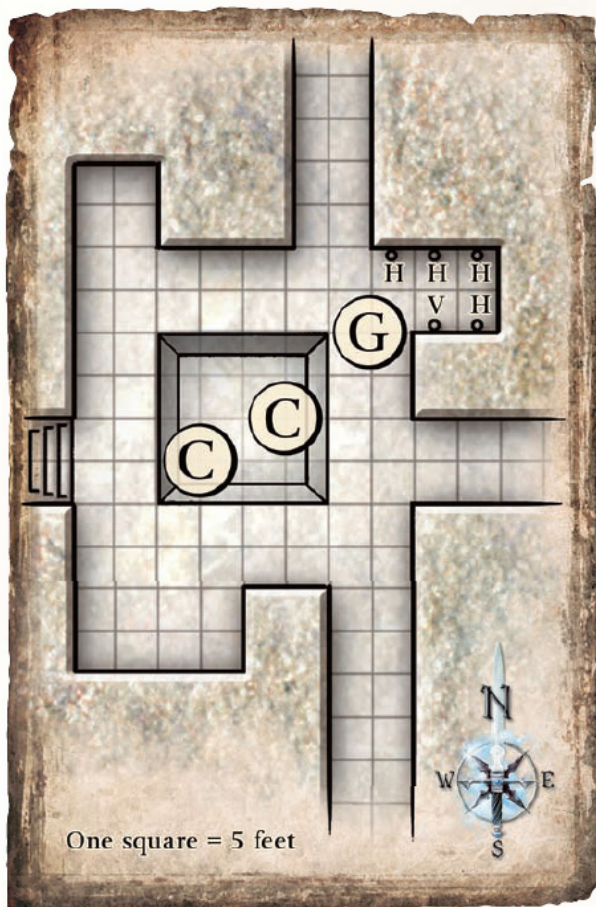
Виреллис зовёт их, пока кто-нибудь из персонажей не снимет мешок и не обнаружит внутри лишь обсидиановый шар. Если в отряде есть эладрин или эльф, Виреллис обращается с просьбой именно к нему, по крайней мере до тех пор, пока один из искателей приключений не возьмёт себе шар и не станет её владельцем.

«Вас заманил в эту тюрьму её самый знаменитый заключённый, Каравакос, желавший стать королём и завоевателем», — объясняет Виреллис. «Есть один способ бежать — надо уничтожить этого мерзкого волшебника. Но для этого таким существам как вы понадобится моя помощь».

Виреллис рассказывает основы истории Каравакоса. Виреллис пока не говорит, что по пирамиде ходят несколько разновидностей Каравакоса и не описывает до конца свою ситуацию. Однако она изо всех сил пытается убедить искателей приключений помочь ей, чтобы она могла помочь им.

Когда отношение *Головы* достигнет 12, она предлагает искателям приключений задание по сбору осколков её жизненной силы. Это основное задание, выполнение которого принесёт 2 000 опыта.

Описание *Головы Виреллис* находится на 22 странице *Первой книги приключения*.





## СЦЕНА В2: КРЫСИНЫЙ ЗАЛ

Уровень сцены 7 (1 500 опыта)

### ОБСТАНОВКА

16 могильных крыс (R)  
опасность «костепад»

**Зона 2:** Пирамида Теней кишит могильными крысами — паразитами, служащими Могильному Лорду (смотрите сцену В4 на 6 странице). Эти крысы ползают по полу и стенам пирамиды, питаются плотью умерших от несчастных случаев или насилия, а также некротической энергией, наполняющей пирамиду, особенно в зонах 27—29. Этот зал служит им гнездом.

Когда искатели приключений откроют дверь, прочтите:

*Из открытой двери вырывается холодный воздух, несущий запах пыли и свежей грязи. Пол покрыт мелким белым порошком, которого нет лишь в дальнем углу, где из костей навален огромный курган.*

### Проверка Внимательности

**Сл 20:** Ты замечаешь в порошке следы маленьких лапок и хвостов.

**Сл 25:** Возле двери, находящейся в северной стене, видна большая трещина, через которую сможет протиснуться небольшое животное. Такие трещины есть в стенах обеих комнат.

В этой комнате находятся 16 могильных крыс, скрывающихся в гряде костей, пока добыча не подойдёт поближе. Они выбегают когда все искатели приключений войдут в комнату и пройдут мимо двери, ведущей в кладовку.

16 Могильных крыс (R)

Маленький природный зверь

Миньон 7 уровня

Опыт 75 за каждую

**Инициатива** +8 **Чувства** Внимательность +4; сумеречное зрение  
**Аура гниения** аура 1; враг, начинающий ход в соседней с могильной крысой клетке, получает урон 2.

**Хиты** 1; промахнувшаяся атака никогда не наносит миньону урон.

**КД** 21; **Стойкость** 18, **Реакция** 21, **Воля** 20

**Скорость** 6, лазая 3

⚡ **Укус** (стандартное; неограниченный) ♦ **Оружие**

+12 против КД; урон 5.

**Мировоззрение** Злое

**Языки** —

**Навыки** Скрытность +13

**Сил** 15 (+5)

**Лов** 20 (+8)

**Мдр** 13 (+4)

**Тел** 15 (+5)

**Инт** 4 (+0)

**Хар** 6 (+1)

### ТАКТИКА

Могильные крысы нападают, окружая врагов. Тактика у них одна — окружить врагов как можно большим количеством своих сородичей. В бой они входят по частям — 4 крысы появляются в первом раунде, потом ещё 8, а в третьем снова 4. Так они не попадут под один зональный удар.

### ОСОБЕННОСТИ МЕСТНОСТИ

**Освещение:** Тусклый свет.

**Груды костей:** Груды костей в углах комнаты являются пересечённой местностью.

**Кладовка:** Северная комната забита костями и отбросами. Крысы бегают между этими комнатами через трещину в косяке и туннель в потолке (ведущий в зону 27). Если искатели приключений откроют дверь, они активируют опасность «костепад».

**Костепад**  
Опасность

**Соглядатай 7 уровня**  
Опыт 300

Выпяченная дверь распахивается, выпуская гряду костей.

**Опасность:** Когда открывается дверь, из кладовки вываливается множество костей.

Внимательность

♦ Сл 28: Персонаж замечает, что дверь выпячена наружу.

**Дополнительный навык:** Подземелья

Персонаж, совершивший проверку Подземелий со Сл 24 при исследовании двери замечает, что за ней что-то находится под большим давлением, и он догадывается о затаившейся опасности.

Триггер

Открытие двери немедленно спускает костепад.

Атака

**Стандартное действие**

**Ближняя волна 2**

**Цели:** Существа в волне

**Атака:** +11 против Реакции

**Попадание:** урон 2к8+5 и цель становится обездвиженной (спасение оканчивает)

**Промех:** Половина урона

**Поддержание стандартным:** Костепад длится четыре раунда. Во время действия опасности и после него местность считается труднопроходимой.





# СЦЕНА В3: МОСТ

Уровень сцены 7 (1 600 опыта)

## ОБСТАНОВКА

2 гарпии (Н)

3 сахуагина налётчика (S)

сахуагин жрица (Р)

Зона 3. Покажите игрокам «Вид моста» с 23 страницы *Первой книги приключения* и прочтите:

*Вы стоите на балконе, который возвышается над тёмной водой. Верёвочный мост круто спускается к деревянной платформе, находящейся чуть-чуть над уровнем воды. Два других моста соединяют эту платформу с другими балконами. Все балконы находятся в 3 метрах над водой.*

**2 Гарпии (Н)** Контроллер 6 уровня  
Средний фейский гуманоид Опыт 250 каждая

Инициатива +5 Чувства Внимательность +5  
Хиты 71; Ранен 35  
КД 20; Стойкость 17, Реакция 17, Воля 19  
Сопrotивляемость 10 звук  
Скорость 6, летая 8 (неуклюже)

☙ Коготь (стандартное; неограниченный)

+11 против КД; урон 1d8 + 2.

↩ Чарующая песня (стандартное; поддержание малым; неограниченный) ♦ Очарование

Ближняя вспышка 10; глухие существа обладают иммунитетом; +12 против Воли; цель подтягивается на 3 клетки и становится обездвиженной (спасение оканчивает). Когда гарпия поддерживает талант, все цели, не спасшиеся от этого эффекта, подтягиваются на 3 клетки и становятся обездвиженными (спасение оканчивает).

↩ Смертельный визг (стандартное; перезарядка [иконка]) ♦ Звук

Ближняя вспышка 4; +12 против Стойкости; урон звуком 1d6 + 4 и цель становится изумлённой (спасение оканчивает).

Мировоззрение Злое Языки Общий  
Навыки Скрытность +10  
Сил 15 (+5) Лов 15 (+5) Мдр 14 (+5)  
Тел 15 (+5) Инт 10 (+3) Хар 19 (+7)

**3 Сахуагина налётчика (S)** Солдат 6 уровня  
Средний природный гуманоид (водный) Опыт 250 каждый

Инициатива +7 Чувства Внимательность +4; сумеречное зрение  
Хиты 70; Ранен 35  
КД 20; Стойкость 19, Реакция 16, Воля 15  
Скорость 6, плавая 6

☙ Трезубец (стандартное; неограниченный) ♦ Оружие

+11 против КД; урон 1d8 + 5 и цель становится отмеченной до конца следующего хода сахуагина налётчика; смотрите также *бешенство от ранения*.

↗ Трезубец (стандартное; неограниченный) ♦ Оружие

Дальнобойный 3/6; +11 против КД; урон 1d8 + 5. Сахуагин налётчик должен вновь взять трезубец в руки, прежде чем сможет снова метнуть его.

**Бешенство от ранения**

Сахуагин получает бонус +1 к броскам атаки и бонус +2 к броскам урона по раненым врагам.

Мировоззрение Хаотично-злое Языки Бездны  
Сил 20 (+8) Лов 14 (+5) Мдр 12 (+4)  
Тел 14 (+5) Инт 10 (+3) Хар 10 (+3)

Снаряжение трезубец

**Сахуагин жрица (Р)** Артиллерия 8 уровня  
Средний природный гуманоид (водный) Опыт 350

Инициатива +8 Чувства Внимательность +9; сумеречное зрение  
Хиты 70; Ранен 35  
КД 22; Стойкость 19, Реакция 20, Воля 21  
Скорость 6, плавая 8

☙ Трезубец (стандартное; неограниченный) ♦ Оружие

+12 против КД; урон 1d8 + 3; смотрите также *бешенство от ранения*.

↗ Трезубец (стандартное; неограниченный) ♦ Оружие

Дальнобойный 3/6; +12 против КД; урон 1d8 + 3. Сахуагин жрец должен вновь взять трезубец в руки, прежде чем сможет снова метнуть его.

↗ Снаряд из воды (стандартное; неограниченный)

Дальнобойный 20 (10 вне воды); +14 против КД; урон 2d8 + 5 (1d8 + 5 вне воды); смотрите также *бешенство от ранения*.

**Бешенство от ранения**

Сахуагин получает бонус +1 к броскам атаки и бонус +2 к броскам урона по раненым врагам.

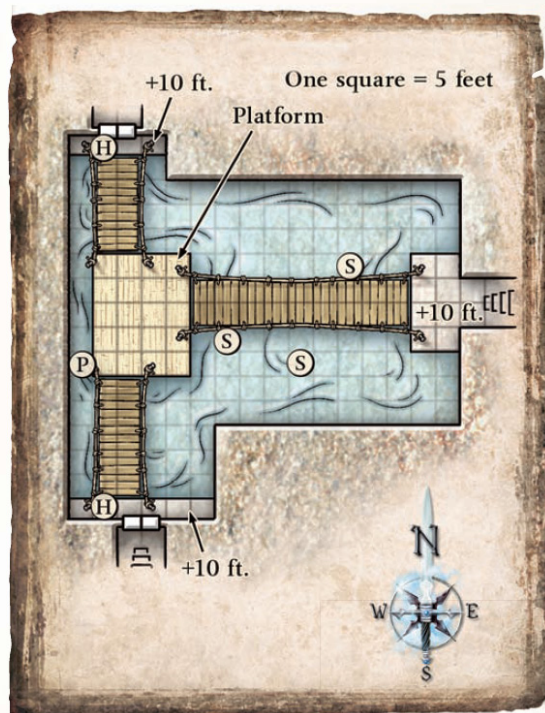
Мировоззрение Хаотично-злое Языки Бездны, Общий  
Навыки Запугивание +12  
Сил 16 (+7) Лов 18 (+8) Мдр 20 (+9)  
Тел 16 (+7) Инт 12 (+5) Хар 16 (+7)

Снаряжение трезубец, символ веры, мантия из водорослей

## ТАКТИКА

Гарпии используют *чарующую песню* для затягивания персонажей в воду. Сахуагины знают, что песня не действует на них, если они сидят под водой.

Сахуагин жрица сосредотачивает атаки на персонаже, несущем *Голову Виреллис*. Она хочет использовать её для высвобождения. Налётчикам она приказывает делать то же самое, хотя они и нападают на всех, кто окажется в воде.



Прим. переводчика - для более подробной статистики монстров Сахуагинов смотри Бестиарий



## СЦЕНА В4: ЗВЕРЬ В ЯМЕ

Уровень сцены 8 (1 750 опыта)

### ОБСТАНОВКА

Могильный Лорд (С)

6 могильных крыс

Ловушка «поворачивающийся пол со стеной» (Т)

**Зона 4:** Когда искатели приключений входят в эту местность, она выглядит как ровный коридор или зал 6 метров в ширину и 6 метров в высоту, с дверями и статуями в обоих концах и лестницей на северо-востоке. Не рисуйте и не выкладывайте на столе спуск в яму, пока ловушку не активируют.

Когда искатели приключений входят в коридор, прочтите:

*Статуя одетой в мантию фигуры смотрит через весь коридор на свою точную копию, находящуюся в противоположном конце.*

Когда искатели приключений активируют ловушку, прочтите:

*Внезапно пол под вами начинает подниматься, а стена на юге наоборот, падает. Они поворачиваются, а вас швыряет в наклонную шахту. Вы катитесь туда, а навстречу несётся вонь гнили и разложения.*

### ОСОБЕННОСТИ МЕСТНОСТИ

**Освещение:** Тусклый свет.

**Крутой склон:** Стена, которая становится полом, гладкая и скользкая, так же как и короткий крутой склон за ней. Персонаж может подняться по склону с уменьшенной вдвое скоростью с проверкой Атлетики со Сл 23. Если идти рядом со стенкой, держась за неё, это предоставит бонус +2 к проверке.

**Яма:** Яма, которой оканчивается склон, имеет глубину 3 метра и заполнена отбросами, являясь отличным домом для Могильного Лорда. Персонажи, упавшие в яму, получают урон 1к10. Клетки на дне ямы являются труднопроходимой местностью. Для того чтобы вылезти из ямы нужно совершить проверку Атлетики со Сл 28.

**Ловушка:** Ловушка может не только скинуть персонажей по склону к Могильному Лорду, но и запереть их в пространстве под склоном. Каждый раз, когда ловушка срабатывает, пол и стены меняются местами, заталкивая персонажей под склон и выпуская в коридор могильных крыс. Ловушку можно активировать только один раз за свой ход. Таким образом, если ловушка активирована персонажем, он не сможет активировать её до начала своего следующего хода.

Если в момент срабатывания ловушки в четырёх верхних клетках склона кто-нибудь стоял, то он оказывается в пространстве под полом. Это причиняет 1к10 единиц урона всем попавшимся персонажам.

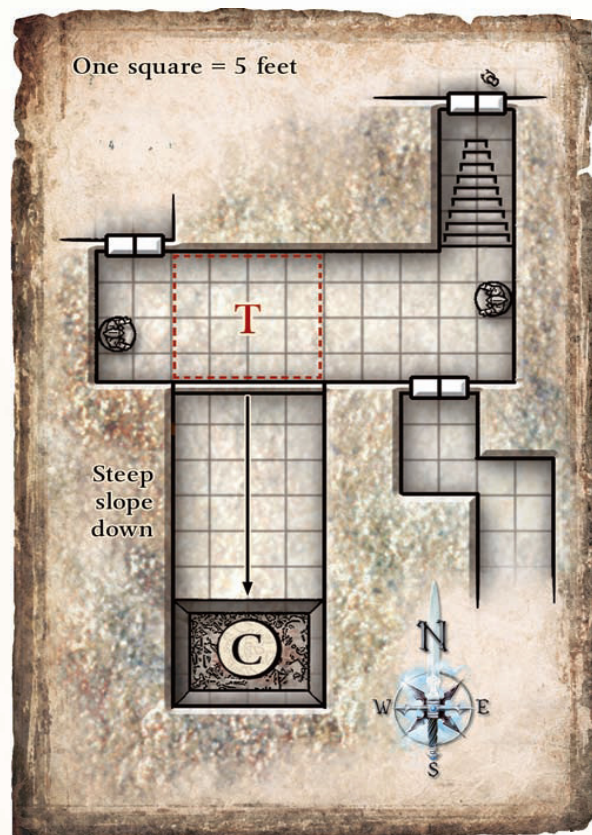
Кроме того, каждый раунд, пока персонаж находится в непроглядной темноте под полом, бросайте 1к6 в начале хода этого персонажа. Результат покажет число могильных крыс, оказавшихся в соседней с ним клетке в начале его хода (смотрите *аура гниения* в статистике могильных крыс).

Если ловушку активировать третий раз, персонажей толкнёт ещё дальше в темноту. Следующий поворот вытолкнет их в коридор. Таким образом, если ловушку активировать каждый раунд, персонажи проведут два хода под полом среди крыс, получая урон от аур.

### ТАКТИКА

Могильный Лорд сосредоточивает атаки на персонажах, находящихся в яме. Если в яме не оказывается ни одного персонажа, он атакует того, кто находится ближе всех к яме.

Могильные крысы пытаются сгрудиться как можно большим количеством вокруг персонажей. Крысы, вытолкнутые ловушкой, вымещают страх и злость на ближайших искателях приключений. Они сражаются до смерти (обратите внимание, что крысы, находящиеся под полом, не нападают на ИП, но ауры их по-прежнему действуют).





<b>Поворачивающийся пол со стеной (Т)</b> Ловушка	<b>Препятствие 7 уровня</b> Опыт 300
<p><b>Ловушка:</b> Пол поднимается, а соседняя стена опускается, толкая персонажей из коридора в яму по крутому склону. Стена становится частью склона, а пол становится стеной, не дающей убежать. По существу вся эта конструкция вращается, пол становится стеной, и его сменяет новый пол.</p>	
<p><b>Внимательность</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Сл 25: Персонаж замечает швы между полом и южной стеной, а также царапины на северной стене, что намекает на принцип действия ловушки.</li> <li>Сл 28: Персонаж также замечает, что южная стена необычайно гладкая и отполированная.</li> </ul>	
<p><b>Триггер</b></p> <p>Когда персонаж пересекает отмеченные клетки и достигает последнего ряда, ловушка активируется. Вся конструкция поворачивается на 90 градусов, и стена становится склоном, пол становится стеной, а снизу появляется новый пол. Эту ловушку можно активировать только раз в ход.</p>	
<p><b>Атака</b></p> <p><b>Немедленное прерывание</b>      <b>Ближняя волна 4</b>  <b>Цели:</b> Существа в волне (отмечена на карте)  <b>Эффект:</b> Конструкция очень быстро проворачивается, кидая персонажей с пола на гладкую стену и вниз по склону, причиняя урон 1к10. Проверка Атлетики со Сл 25 останавливает спуск в одном из двух последних рядов перед ямой, иначе персонаж падает в 3-метровую яму и получает ещё 1к10 единиц урона. Когда снизу приходит новый пол, на нём находится 6 могильных крыс, захваченных из пространства под полом.  <b>Особое:</b> Ловушка активируется как описано выше, каждый раз, когда персонаж пересекает отмеченные клетки.</p>	

## После срабатывания ловушки

В зависимости от того, как искатели приключений шли, некоторые могут оказаться возле ямы или даже в ней, а некоторые останутся в коридоре.

Оставшиеся в коридоре персонажи должны будут разобраться с могильными крысами; поместите шесть крыс в любых клетках ловушки. Если в бою будет больше крыс, увеличьте награду опытом.

Персонажи, оказавшиеся за стеной, должны будут сразиться с Могильным Лордом.

Определите инициативу чудовищ и пусть начнётся сражение!

<b>6 Могильных крыс</b> Маленький природный зверь	<b>Миньон 7 уровня</b> Опыт 75 за каждую
<p><b>Инициатива +8</b>      <b>Чувства</b> Внимательность +4; сумеречное зрение  <b>Аура гниения</b> аура 1; враг, начинающий ход в соседней с могильной крысой клетке, получает урон 2.  <b>Хиты</b> 1; промахнувшаяся атака никогда не наносит миньону урон.  <b>КД</b> 21; <b>Стойкость</b> 18, <b>Реакция</b> 21, <b>Воля</b> 20  <b>Скорость</b> 6, лазая 3</p>	
<p>⚔ <b>Укус</b> (стандартное; неограниченный) ♦ <b>Оружие</b>  +12 против КД; урон 5.</p>	
<p><b>Мировоззрение</b> Злое      <b>Языки</b> —  <b>Навыки</b> Скрытность +13  <b>Сил</b> 15 (+5)      <b>Лов</b> 20 (+8)      <b>Мдр</b> 13 (+4)  <b>Тел</b> 15 (+5)      <b>Инт</b> 4 (+0)      <b>Хар</b> 6 (+1)</p>	

<b>Могильный Лорд (уникальный отидж)</b> Большой природный зверь	<b>Элитный солдат 10 уровня</b> Опыт 1 000
<p><b>Инициатива +7</b>      <b>Чувства</b> Внимательность +13; тёмное зрение  <b>Вонь отиджа</b> аура 1; враги в ауре получают штраф -2 к броскам атаки.  <b>Хиты</b> 212; <b>Ранен</b> 106  <b>КД</b> 26; <b>Стойкость</b> 27, <b>Реакция</b> 21, <b>Воля</b> 24  <b>Иммунитет</b> болезни      <b>Сопrotивляемость</b> некротической энергии 5  <b>Спасброски</b> +2  <b>Скорость</b> 5, плавая 5  <b>Единицы действий</b> 1</p>	
<p>⚔ <b>Могильный кнут</b> (стандартное; неограниченный) ♦  <b>Некротическая энергия</b></p> <p>Достижимость 3; +17 против КД; урон 1к8 + 6 и продолжительный урон некротической энергией 5 (спасение оканчивает).</p>	
<p>⚔ <b>Вытягивание жизни</b> (стандартное; неограниченный) ♦  <b>Некротическая энергия</b></p> <p>Достижимость 3; +17 против КД; цель подтягивается на 2 клетки и становится захваченной (пока не высвободится). В начале хода захваченной цели она получает урон некротической энергией 5, а Могильный Лорд восстанавливает 5 хитов.</p>	
<p>⚔ <b>Могильное бешенство</b> (стандартное; неограниченный) ♦  <b>Некротическая энергия</b></p> <p>Ближняя вспышка 3; +17 против КД; урон 1к8 + 6 и продолжительный урон некротической энергией 5 (спасение оканчивает).</p>	
<p>⚔ <b>Гнойный укус</b> (стандартное; неограниченный) ♦ <b>Некротическая энергия</b></p> <p>+15 против КД; урон некротической энергией 2к6 + 6 и продолжительный урон некротической энергией 5 (спасение оканчивает).</p>	
<p><b>Мировоззрение</b> Злое      <b>Языки</b> —  <b>Навыки</b> Скрытность +10  <b>Сил</b> 22 (+11)      <b>Лов</b> 11 (+5)      <b>Мдр</b> 16 (+8)  <b>Тел</b> 18 (+9)      <b>Инт</b> 6 (+3)      <b>Хар</b> 5 (+2)</p>	

## Высвобождение из ловушки

Если в коридоре остаются персонажи, они могут обойти опасные клетки и активировать ловушку, находясь в безопасном месте. Так можно переместить пойманных товарищей обратно в коридор, пусть даже и через тёмный лаз, полный могильных крыс.

Если за стену попадут сразу все персонажи, их положение станет значительно сложнее. Конструкцию невозможно повернуть в обратную сторону (против часовой стрелки), и единственный способ активировать ловушку изнутри — это подняться по гладкому полу и встать напротив клеток, вызвавших срабатывание ловушки.

Самое трудное будет в пространстве под полом. Персонажи не только столкнутся в полной темноте с аурой могильных крыс, им придётся ещё и узнать, как повернуть пол из такого неудобного положения. Находясь под полом, нужна проверка Внимательности со Сл 24 чтобы найти спусковой механизм и проверка Воровства со Сл 21, чтобы активировать его. Если у персонажей есть источник света, проверки получают бонус +2. Стены и пол создают под полом две камеры, и в каждой нужно будет провести описанную выше процедуру.

1(прим. переводчика) Обычный отидж действует только на живых...



## СЦЕНА В5: ЗАТОПЛЕННЫЙ ЗАЛ

Уровень сцены 8 (1 750 опыта)

### ОБСТАНОВКА

- 2 людоящера черношкурых здоровяка (В)
- 1 людоящер зеленошкурый болотный мистик (М)
- 2 людоящера зеленошкурых элитных охотника (Н)
- Ловушка «водопроводные трубы» (Т)

Зона 5: Глубина воды в этой комнате — 1,2 метра.

Когда искатели приключений войдут в комнату, прочтите:

*Лестница уходит в тёмную воду, покрывающую пол этого странного зала. Из воды выходят ещё три лестницы, а у восточной стены на плаву держится большая платформа. В стене у платформы находится массивная дверь. В центре комнаты из воды торчат две огромные рептилии, а вокруг них плавают тела поменьше размером.*

Проверка Внимательности:

Сл 23: Вода не стоит на месте. По ней идёт рябь и у лестниц она покрыта пеной.

### ТАКТИКА

Черношкурые людоящеры сосредотачивают атаки на одном из защитников отряда. Они держатся возле труб и сталкивают палицами всех остальных врагов кроме избранного в трубу, чтобы с ними разбирались другие людоящеры.

Болотный мистик занимает позицию, чтобы как можно больше союзников получило преимущество от его ауры *болотное благословение*. Как только черношкурые здоровяки вступят в рукопашный бой с персонажами, мистик использует *болотную хватку* в том месте, где сражаются здоровяки и персонажи, не боясь задеть союзников. После этого он как можно чаще использует *болотное облако*, чтобы изумить за раз как можно больше врагов, хотя он не откажется вывести из строя и лишь одного контроллера или атакующего ИП. Столкнувшись с серьёзной угрозой, он отступает рядом с водопроводной трубой, используя Атлетику для уклонения от ловушки, и совершает проверку Скрытности, чтобы скрыться под водой у другой трубы. Он прячется до тех пор, пока искатели приключений его не найдут или не уйдут из комнаты.

Охотники нападают на тех, кто отделился от союзников, используя *обходящую атаку* для кружения вокруг врага, а затем отступают, используя шаг.

2 Черношкурых здоровяка (В)		Громила 6 уровня
Большой природный гуманоид (рептилия)		Опыт 250 каждый
Инициатива +6	Чувства Внимательность +9	
Хиты 86; Ранен 43		
КД 18; Стойкость 19, Реакция 16, Воля 14		
Скорость 8 (хождение по болоту)		
⚔ Палица (стандартное; неограниченный) ♦ Оружие		
Достигаемость 2; +9 против КД; урон 1d10 + 6 и цель толкается на 1 клетку.		
⚡ Удар хвостом (стандартное; неограниченный)		
+7 против Реакции; урон 1d8 + 6 и цель сбивается с ног.		
Мировоззрение Без мировоззрения	Языки Драканий	
Навыки Атлетика +14		
Сил 22 (+9)	Лов 16 (+6)	Мдр 12 (+4)
Тел 16 (+6)	Инт 5 (+0)	Хар 6 (+1)
Снаряжение палица		

2 Зеленошкурых охотника (Н)		Налётчик 4 уровня
Средний природный гуманоид (рептилия)		Опыт 175 каждый
Инициатива +6	Чувства Внимательность +8	
Хиты 54; Ранен 27		
КД 17; Стойкость 15, Реакция 14, Воля 13		
Скорость 6 (хождение по болоту)		
⚔ Копьё (стандартное; неограниченный) ♦ Оружие		
+9 против КД; урон 1d8 + 3.		
⚡ Обходящая атака (стандартное; неограниченный) ♦ Оружие		
Людоящер совершает шаг и рукопашную стандартную атаку.		
Мировоззрение Без мировоззрения	Языки Драканий	
Навыки Атлетика +10, Природа +8		
Сил 17 (+5)	Лов 15 (+4)	Мдр 12 (+3)
Тел 14 (+4)	Инт 8 (+1)	Хар 8 (+1)
Снаряжение копьё, лёгкий щит		

Зеленошкурый болотный мистик(М) Контроллер (лидер) 6 уровня		Средний природный гуманоид (рептилия)
		Опыт 250
Инициатива +4	Чувства Внимательность +7	
<b>Болотное благословение (Исцеление)</b> аура 5; союзники, начинающие ход в ауре, восстанавливают 3 хита.		
Хиты 70; Ранен 35		
КД 19; Стойкость 15, Реакция 14, Воля 19		
Скорость 6 (хождение по болоту)		
⚔ Копьё (стандартное; неограниченный) ♦ Оружие		
+7 против КД; урон 1d8 + 2.		
✳ Болотная хватка (стандартное; на сцену) ♦ Зона		
Зональная вспышка 2 в пределах 10; +9 против Реакции; цель становится обездвиженной (спасение оканчивает). До конца сцены зона становится болотной труднопроходимой местностью.		
✳ Болотное облако (стандартное; перезарядка ⏏ ⏏) ♦ Яд		
Зональная вспышка 2 в пределах 10; +9 против Стойкости; урон ядом 2d8 + 4 и цель становится изумлённой до конца следующего хода болотного мистика.		
Мировоззрение Без мировоззрения	Языки Драканий	
Навыки Атлетика +10, Природа +12		
Сил 15 (+5)	Лов 13 (+4)	Мдр 19 (+7)
Тел 14 (+5)	Инт 10 (+3)	Хар 12 (+4)
Снаряжение копьё, костяная нагрудник		



## ОСОБЕННОСТИ МЕСТНОСТИ

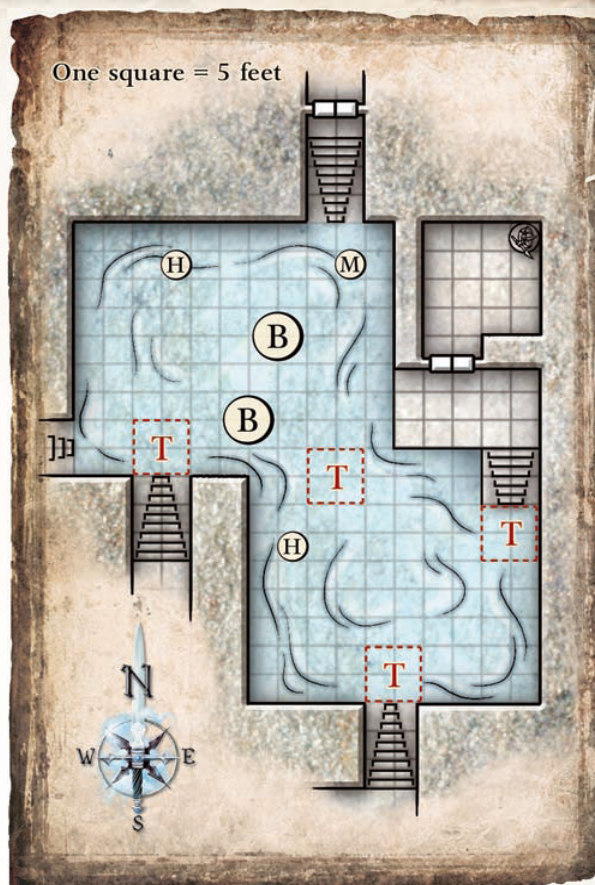
**Освещение:** Тусклый свет.

**Вода:** Глубина воды примерно 120 сантиметров. Персонаж Среднего размера может идти по дну, считая местность труднопроходимой. Персонажи Маленького размера должны совершать проверки Атлетики и плыть. Способность людоящеров *хождение по болоту* позволяет им перемещаться (и совершать шаг) в воде как обычно.

Плывущее существо обладает покровом от атак. На практике это означает, что зеленошкурые людоящер, Маленькие персонажи, а также Средние персонажи, решившие плыть, а не идти вброд, получают покров во время перемещения, что может помочь избежать спровоцированных атак. Этот покров можно использовать и для того, чтобы спрятаться.

**Трубы-ловушки:** В четырёх отмеченных на карте местах находятся трубы, засасывающие воду (и существ) и выплёвывающие их обратно, перемещая под водой случайным образом. Людоящеры знают об этих трубах и либо избегают их, либо используют себе на пользу.

**Платформа:** Платформа скользкая от воды и водорослей, поэтому по ней трудно идти. Проверка Акробатики со Сл 18 позволяет персонажу



Водопроводная труба (Т) Ловушка	Препятствие 7 уровня Опыт 300
<i>Внезапно тебя что-то затягивает под воду. После этого ты так же неожиданно появляешься на поверхности в потоке быстротекущей воды.</i>	
<b>Ловушка:</b> Трубы, встроенные в пол, постоянно всасывают воду и выталкивают её в других местах, чтобы вода не застаивалась.	
<b>Внимательность</b>	
♦ Сл 23: Персонаж замечает, что вода не стоит на месте. У основания лестниц она колышется и покрыта пеной.	
<b>Триггер</b>	
Если персонаж входит в пространство ловушки или начинает ход в соседних с ловушкой клетках, ловушка срабатывает.	
<b>Атака</b>	
<b>Немедленное прерывание</b>	<b>Рукопашная</b>
<b>Цели:</b> Существа, вошедшие в пространство ловушки или начавшие ход в соседних с ней клетках.	
<b>Атака:</b> +9 против Стойкости	
<b>Попадание:</b> Урон 1к10 + 4 и цель становится изумлённой (спасение оканчивается). Цель затягивается в трубу и тут же выбрасывается из случайным образом определённой трубы (совершите бросок 1к4). Цель может сама выбрать, в какой клетке ловушки ей появиться.	
<b>Противодействие</b>	
♦ Существо может намеренно плыть над трубой. Совершите проверку Атлетики со Сл 17, чтобы избежать атаки. Неудачная проверка означает, что происходит обычная атака ловушки.	
♦ Персонаж может при успешной проверке Внимательности со Сл 23 найти механизм под платформой у восточной стены. Этот механизм, являющийся комбинацией магии и механики, управляет работой труб. Успешная проверка Магии или Воровства со Сл 25 отключает одну из труб (определите случайным образом). Неудачная проверка заставляет все трубы совершить немедленную атаку всех существ, находящихся в пространстве ловушек и соседних клеток. После третьей успешной проверки отключаются все трубы.	

перемещаться по платформе с уменьшенной вдвое скоростью. Проваливший проверку персонаж падает с ног.

Платформа держится на больших деревянных сваях так, что находится как раз над уровнем воды

Под ней находится механизм, управляющий трубами (смотрите выше «противодействие» ловушки). Там, под платформой, очень тесно, поэтому чтобы добраться до механизма, персонаж должен задержать дыхание, а персонаж Среднего размера должен ещё и протискиваться. Протискивающийся персонаж получает штраф -5 к броскам атаки и предоставляет всем врагам боевое превосходство.

**Дверь:** Дверь, находящаяся у платформы, заперта (проверка Воровства со Сл 24 чтобы открыть).

**Комната:** За дверью находится небольшая комната, в которой тепло и сухо. Когда искатели приключений войдут в комнату, прочтите:

*В дальнем углу комнаты стоит статуя изящного рыцаря-эладрина с копьём. Во лбу статуи находится плоский камень, украшенный блестящим лунным камнем. «Ты должен взять для меня этот лунный камень», — говорит Голова Виреллис персонажу, несущему её.*

Этот лунный камень — один из осколков жизненной силы Виреллис. Камень вынимается проверкой Воровства со Сл 19. Если персонаж, несущий *Голову Виреллис*, получает этот камень, отношение *Головы* увеличивается на 3.



# СЦЕНА Ц: РАСТИТЕЛЬНЫЙ ЛАБИРИНТ

Уровень сцены 7 (1 450 опыта)

## ОБСТАНОВКА

2 древесника жнеца (R)  
Древесник наблюдатель (W)  
Воюющая карга (H)  
Жуткий кабан (B)

**Зона 6:** В этом зале находится пышно растущий, тщательно ухоженный лабиринт из живой изгороди. В отличие от остальной части этого этажа, пол здесь покрыт толстым плодородным дёрном. Потолок тоже покрыт толстым слоем грязи, и кое-где из него торчат корни. В этой части пирамиды обитает небольшая колония древесников, попавших в пирамиду несколько лет тому назад, а также их фейские союзники. Они используют эту зону, а также защитные растения из зоны 10 для защиты своего логова.

В лабиринте держат патруль несколько древесников, воюющая карга и жуткий кабан.

Когда искатели приключений войдут в этот зал, покажите игрокам «вид растительного лабиринта» с 24 страницы *Первой книги приключения* и прочтите следующее:

*Войдя в этот зал, вы замечаете, что пол, потолок и стены покрыты толстым слоем плодородной земли. Вы видите густые заросли, идущие от пола до потолка и создающие таким образом стену. Зал заполняет жёлтое тусклое свечение. Заросли такие густые, что блокируют обзор, а стебли покрыты длинными острыми шипами*

Древесник наблюдатель (W)		Соглядатай 7 уровня
Средний природный гуманоид (растение)		Опыт 300
Инициатива +10	Чувства Внимательность +10	
Хиты 65; Ранен 32		
КД 21; Стойкость 19, Реакция 20, Воля 18		
Уязвимость огню 5 (толкается на 1 клетку, когда получает урон огнём)		
Скорость 7		
⚔ Короткий меч (стандартное; неограниченный) ♦ Оружие		
+12 против КД; урон 2к6 + 4.		
⚔ Мешающая лоза (стандартное; на сцену)		
Ближняя вспышка 2; +10 против Реакции; урон 1к6 + 4 и цель становится обездвиженной (спасение оканчивает).		
<b>Боевое превосходство</b>		
Если у древесника наблюдателя есть боевое превосходство над врагом, его рукопашные атаки при попадании причиняют дополнительно 2к6 урона.		
Древесный покров (малое; неограниченный) ♦ Иллюзия		
Если в пределах 3 клеток нет врагов, то древесник наблюдатель становится невидимым до конца своего следующего хода.		
Мировоззрение Злое	Языки Общий, Эльфийский	
Навыки Атлетика +10, Скрытность +11		
Сил 14 (+5)	Лов 17 (+6)	Мдр 15 (+5)
Тел 17 (+6)	Инт 11 (+3)	Хар 12 (+4)
Снаряжение мантия, короткий меч		

2 Древесника жнеца (R)		Солдат 7 уровня
Средний природный гуманоид (растение)		Опыт 300 каждый
Инициатива +6	Чувства Внимательность +5	
Хиты 81; Ранен 40		
КД 23; Стойкость 20, Реакция 18, Воля 19		
Уязвимость огню 5 (толкается на 1 клетку, когда получает урон огнём)		
Скорость 6		
⚔ Коса (стандартное; неограниченный) ♦ Оружие		
+14 против КД; урон 1к10 + 5 и цель становится помеченной до конца следующего хода древесника жнеца.		
⚔ Град иголок (стандартное; на сцену) ♦ Яд		
Ближняя волна 3; +12 против Стойкости; урон 2к6 + 4 и цель становится замедленной (спасение оканчивает).		
Мировоззрение Злое	Языки Общий, Эльфийский	
Навыки Природа +10		
Сил 15 (+5)	Лов 13 (+4)	Мдр 14 (+5)
Тел 17 (+6)	Инт 9 (+2)	Хар 11 (+3)
Снаряжение испачканная в крови мантия, коса		

## ТАКТИКА

Древесники используют тактику нападений и отступлений, являясь как бы молотом, тогда как жуткий кабан будет наковальней.

Жуткий кабан, находящийся под управлением древесников, всю буйствует. При каждом удобном случае он атакует в броске врагов, и если он толкнёт существо в заросли, это существо получает урон 1к10 и его вынужденное перемещение тут же оканчивается. Кабан пытается загнать искателей приключений в заросли или столкнуть их в пруд с водой, находящийся в центре лабиринта. После атаки в броске он пытается отступить, чтобы вновь броситься в стремительную атаку.

Оба древесника жнеца начинают сцену в тайных комнатах в восточной части зала. Они пытаются проскользнуть незамеченными и напасть с тыла, разделившись и атакуя с разных сторон. Несколько первых раундов они не вступают в рукопашный бой, делая круг по залу, чтобы напасть с тыла. Они сосредотачивают атаки на волшебниках, колдунах и жрецах, а кабан насаждает на воинов и паладинов.

Древесник наблюдатель каждый раунд использует *древесный покров*, чтобы становиться невидимым и подкрадываться к искателям приключений. Когда нападает кабан, наблюдатель пытается проскользнуть между теми, кто сражаются с кабаном и остальной частью отряда, что позволяет ему или окружить бойцов на передовой или ударить по слабозащищённой части отряда при помощи жнецов.

Воюющая карга использует *вой*, чтобы толкать искателей приключений в окружение и другие опасные места. Она начинает сражение с того, что использует *смену облика* и превращается в молодую эльфийку. Если искатели приключений столкнутся с ней до стычки с другими охранниками этого зала, она пытается отвлечь их, а кабан и древесники будут ждать в засаде. Хотя карга и находится в союзе с древесниками, она заденет их атаками, если при этом попадёт более чем по одному искателю приключений.

Существа в этой комнате сражаются до смерти. Они крайне преданы своему племени и древеснику оратору, Камнору (смотрите зону 9 и сцену Ц4).



**Воющая карга (Н)** Контроллер 7 уровня  
Средний фейский гуманоид Опыт 300

**Инициатива** +7 **Чувства** Внимательность +10; сумеречное зрение  
**Пагубный шёпот** (Психическая энергия) аура 5; враги, оканчивающие ход в ауре, получают урон психической энергией 1d6.

**Хиты** 83; **Ранен** 41; смотрите также *крик от боли*

**КД** 21; **Стойкость** 20, **Реакция** 19, **Воля** 18

**Сопротивляемость** 10 звук

**Скорость** 6; смотрите также *шаг фей*

⚡ **Посох** (стандартное; неограниченный) ♦ **Оружие**

+9 против КД; уро 1d8 + 4.

⚡ **Вой** (стандартное; неограниченный) ♦ **Звук**

Ближняя волна 5; +10 против Стойкости; урон звуком 1d6 + 4 и цель толкается на 3 клетки.

⚡ **Крик от боли** (стандартное; перезаряжается когда впервые станет раненой) ♦ **Звук**

Ближняя волна 5; +8 против Стойкости; урон звуком 3d6 + 4 или 3d6 + 9 если воющая карга ранена. *Промех:* Половина урона.

**Смена облика** (малое; неограниченный) ♦ **Превращение**

Воющая карга может изменять своё физическое тело, чтобы принять облик старухи любой гуманоидной расы Среднего размера (смотрите «смена облика» на странице 280).

**Шаг фей** (движение; на сцену) ♦ **Телепортация**

Воющая карга может телепортироваться на 10 клеток.

**Мировоззрение** Злое

**Языки** Общий, Эльфийский

**Навыки** Запугивание +11, Обман +11, Природа +10, Проницательность +10

**Сил** 18 (+7)

**Лов** 18 (+7)

**Мдр** 15 (+5)

**Тел** 19 (+7)

**Инт** 12 (+4)

**Хар** 16 (+6)

**Снаряжение** посох

**Жуткий кабан (В)** Громила 6 уровня  
Большой природный зверь (скаун) Опыт 250

**Инициатива** +3 **Чувства** Внимательность +2

**Хиты** 85; **Ранен** 42; смотрите также *предсмертный удар*

**КД** 17; **Стойкость** 21, **Реакция** 17, **Воля** 16

**Скорость** 8

⚡ **Клыки** (стандартное; неограниченный)

+9 против КД; урон 1d10 + 4 или 1d10 + 9 лежащей цели.

⚡ **Предсмертный удар** (когда хиты уменьшены до 0)

Жуткий кабан совершает атаку клыками.

⚡ **Бешеный бросок** (когда на кабана едет дружественный всадник не ниже 6 уровня; неограниченный) ♦ **Скаун**

При атаке в броске кроме атаки в броске всадника жуткий кабан совершает атаку клыками; смотрите также *яростный бросок*.

**Яростный бросок**

Когда жуткий кабан совершает атаку в броске, его атака клыками при попадании причиняет дополнительно 5 урона, толкает цель на 2 клетки и сбивает цель с ног.

**Мировоззрение** Без мировоззрения

**Языки** —

**Сил** 19 (+7)

**Лов** 10 (+3)

**Мдр** 9 (+2)

**Тел** 15 (+5)

**Инт** 2 (-1)

**Хар** 8 (+2)



## ОСОБЕННОСТИ МЕСТНОСТИ

Это место создано специально для обороны от чужаков. Поэтому местность прямо таки благоволит древесникам и их кабану.

**Освещение:** Тусклый свет.

**Заросли:** Заросли посажены так, чтобы создать лабиринт, вынуждая чужаков ходить кругами, а стражи этого места могут обходить их с фланга и атаковать. Если персонаж входит в заросли, его перемещение тут же оканчивается и он получает 1k10 единиц урона. Заросли блокируют линию обзора. У одной клетки зарослей 30 хитов и уязвимость огню 10. Если такую клетку уничтожить, она станет чистой местностью.

**Пруд:** Пруд в центре зала предоставляет чистую питьевую воду. Глубина пруда — 3 метра (10 футов), и попавший туда персонаж должен будет плыть.

**Труднопроходимая местность:** В некоторых частях этого зала толстые корни и неровная земля формируют труднопроходимую местность. Древесники и жуткий кабан игнорируют здесь всю труднопроходимую местность. Им эта комната хорошо знакома и они на полной скорости перемещаются среди всех этих корней.

**Потайные двери:** Потайные двери в этом зале состоят из деревянных панелей, вплетённых в ветки зарослей. Они скрывают засады, в которых древесники жнецы поджидают чужаков. Для обнаружения потайной двери требуется проверка Внимательности со Сл 28. Обнаруженную тайную дверь можно легко открыть действием движения. Находящееся за дверью существо видит через дверь, но снаружи его не видно.



## СЦЕНА Ц2: КОЛОДЕЦ

Уровень сцены 7 (1 850 опыта)

### ОБСТАНОВКА

Древесник жнец (R)  
3 блуждающих насыпи (M)  
Сатир дудочник (S)

**Зона 7:** Древесники поклоняются духам предков. Они считают, что когда древесник умирает, его душа поселяется в священных садах, о которых заботится всё племя. В трудной ситуации, например, при нападении врага, древесники вызывают к этим духам, чтобы они ожили в растительных ужасах, являющих собой массу корней, побегов, грязи и камней. Племя древесников, запертых в Пирамиде Теней, создало небольшой сад (смотрите зону 8 и сцену Ц3) и полагаются в защите на растительного ужаса. Здесь скрываются три блуждающих насыпи.

В этой зале в полу присутствует глубокая яма, выкопанная древесниками в надежде бежать из пирамиды. В яме скрываются блуждающие насыпи. На почётной страже дежурит древесник жнец и сатир дудочник, помогая блуждающим насыпям отражать чужаков.

Когда искатели приключений входят в эту комнату, прочтите или перескажите следующее:

*Пол в этой комнате покрыт толстым слоем суглинистой почвы. Кто-то или что-то выкопало в этой комнате глубокую яму с отвесными склонами, занимающую большую часть комнаты. На дне ямы и её стенках видны сплетения стеблей, камней и почвы, спрессованные в трёхметровые кучи. На той стороне ямы стоит существо с козлиными рогами, держащее свирель. На его плече висит длинный лук.*

Древесник жнец (R)		Солдат 7 уровня	
Средний природный гуманоид (растение)		Опыт 300	
Инициатива +6	Чувства	Внимательность +5	
Хиты 81; Ранен 40			
КД 23; Стойкость 20, Реакция 18, Воля 19			
Уязвимость огню 5 (толкается на 1 клетку, когда получает урон огнём)			
Скорость 6			
⚔ Коса (стандартное; неограниченный) ♦ Оружие			
+14 против КД; урон 1к10 + 5 и цель становится помеченной до конца следующего хода древесника жнеца.			
❄ Град иголок (стандартное; на сцену) ♦ Яд			
Ближняя волна 3; +12 против Стойкости; урон 2к6 + 4 и цель становится замедленной (спасение оканчивает).			
Мировоззрение Злое	Языки Общий, Эльфийский		
Навыки Природа +10			
Сил 15 (+5)	Лов 13 (+4)	Мдр 14 (+5)	
Тел 17 (+6)	Инт 9 (+2)	Хар 11 (+3)	
Снаряжение испачканная в крови мантия, коса			

3 Блуждающих насыпи (M)		Громила 9 уровня	
Большой природный оживлённый (растение)		Опыт 400 за каждую	
Инициатива +5	Чувства	Внимательность +4; тёмное зрение	
Хиты 120; Ранен 60			
Регенерация 5			
КД 21; Стойкость 23, Реакция 18, Воля 17			
Иммунитет электричество; смотрите также <i>тяга к электричеству</i>			
Скорость 4 (хождение по болоту)			
⚡ Усики (стандартное; неограниченный)			
Досыгаемость 2; +12 против КД; урон 1к8 + 6.			
⚡ Двойная опутывающая атака (стандартное; неограниченный)			
♦ Исцеление			
Блуждающая насыпь совершает две стандартные атаки. Если обе атаки попадают по одной цели, не превышающей Средний размер, блуждающая насыпь совершает по цели вторичную атаку. <b>Вторичная атака:</b> +12 против Стойкости; цель подтягивается в пространство блуждающей насыпи и становится удерживаемой (спасение оканчивает). Пока цель удерживается, все существа теряют до него линию обзора и линию воздействия. Каждый раз в начале хода блуждающей насыпи опутанная цель получает урон 10, а блуждающая насыпь восстанавливает 10 хитов. Блуждающая насыпь может окутать до 2 существ. Когда цель спасается, она появляется в соседней с блуждающей насыпью клетке по своему выбору.			
Тяга к электричеству (немедленный ответ, когда ударена атакой электричеством; неограниченный) ♦ Исцеление			
Блуждающая насыпь восстанавливает 10 хитов.			
Мировоззрение Без мировоззрения	Языки —		
Навыки Скрытность +10			
Сил 22 (+10)	Лов 12 (+5)	Мдр 10 (+4)	
Тел 20 (+9)	Инт 5 (+1)	Хар 10 (+4)	

Сатир дудочник (S)		Контроллер (лидер) 8 уровня	
Средний фейский гуманоид		Опыт 350	
Инициатива +8	Чувства	Внимательность +10; сумеречное зрение	
Хиты 86; Ранен 43			
КД 22; Стойкость 18, Реакция 20, Воля 21			
Скорость 6			
⚡ Рога (стандартное; неограниченный)			
+11 против КД; урон 1д8 и цель сбивается с ног.			
🏹 Длинный лук (стандартное; неограниченный) ♦ Оружие			
Дальнобойный 20/40; +12 против КД; урон 1д10 + 4.			
🎵 Свирель (стандартное; поддержание стандартным; неограниченный)			
Ближняя вспышка 5; глухие существа обладают иммунитетом; сатир дудочник играет одну из нижеописанных мелодий.			
<b>Изумляющая мелодия (Очарование):</b> Нацеливается на врагов; +11 против Воли; цель становится изумлённой до конца следующего хода сатира дудочника. Для поддержания эффекта сатир должен совершить новые броски атаки.			
<b>Дикая увертюра:</b> Союзники во вспышке получают бонус +1 к броскам атаки и бонус +2 к броскам урона до конца следующего хода сатира.			
<b>Танец прыгающего оленя:</b> Союзники во вспышке могут немедленным действием совершить шаг на 2 клетки.			
<b>Песнь свободы:</b> Союзники во вспышке могут свободным действием совершить по одному спасброску от эффекта, оканчивающегося при спасении.			
Мировоззрение Без мировоззрения	Языки Эльфийский		
Навыки Обман +14, Природа +10, Скрытность +13			
Сил 10 (+4)	Лов 18 (+8)	Мдр 13 (+5)	
Тел 14 (+6)	Инт 13 (+5)	Хар 20 (+9)	
Снаряжение длинный лук, колчан и 30 стрел, свирель			



## ТАКТИКА

Блуждающие насыпи пытаются затащить чужаков к себе в яму, а жнец и сатир помогают им, загоняя искателей приключений в яму и не давая бежать из этой комнаты.

Блуждающие насыпи устремляются к ближайшему чужаку, надеясь полакомиться его плотью. Они пытаются оставаться в яме, используя досягаемость для затягивания искателей приключений на грязные склоны (смотрите ниже «особенности местности»).

Древесник жнец начинает сцену, находясь в пустой комнате на востоке. При первых признаках сражения он выбегает, чтобы помочь блуждающим насыпям. Он использует *град иголок* для замедления персонажей, оказавшихся в яме, что очень мешает персонажам, пытающимся выбраться по склону. После этого он вступает в рукопашное сражение, нападая на лучшего воина чужаков, чтобы тот, став отмеченным, хуже сражался с блуждающими насыпями.

Сатир дудочник сотрудничает с древесниками из чувства самосохранения. Его зовут Андаран, и он оказался в Пирамиде Теней вследствие ужасной неудачи. Это аморальное и эгоистичное существо стреляет из лука и мешает искателям приключений игрой на свирели. Он изумляет персонажей, находящихся в яме, не давая им бежать, и стреляет в тех врагов, что могут атаковать на расстоянии. Смотрите дополнительную информацию об Андаране во врезке на этой странице.



## ОСОБЕННОСТИ МЕСТНОСТИ

**Освещение:** Тусклый свет.

**Яма:** Основная особенность этой комнаты — большая яма. У ямы отвесные склоны, спускающиеся на 4,5 метра (15 футов) к ровному дну 3 x 3 метра (10x10 футов). Спуск в яму не так страшен как падение с высоты 4,5 метров. Существа, съехавшие на дно, получают половину урона от падения (бросьте 1к10 и разделите результат пополам, с минимальным уроном в 1 единицу).

Подъём по склону стоит 3 клетки перемещения за 1 клетку. Спуск гораздо проще: Существо, начавшее ход на склоне, сдвигается на 1 клетку по направлению ко дну.

Идущее по склону существо не может защищаться от спровоцированных атак. Такие атаки получают бонус +2 к попаданию, так как существо вынуждено концентрироваться на другом, и не может нормально перемещаться.

Блуждающие насыпи, а также все существа как минимум Большого размера игнорируют эффекты склона, но на сатира и древесника они действуют. Поэтому сатир и древесник из всех сил противятся падению в яму.

## САТИР

Если будут убиты две блуждающие насыпи, Андаран отступает на запад (зона 8, сцена Ц3). Там он снова будет помогать защитникам логова, хоть и будет держаться за спиной эттеркапов и древесников.

Если Андаран остался последним в живых защитником логова, он сдаётся и предлагает помощь искателям приключений. Если отряд примет сатира, он будет помогать им в боях музыкой, но в рукопашный бой никогда не пойдёт. На первом же продолжительном отдыхе он попытается украсть у отряда всё золото и зелья и бежать в уже очищенную область пирамиды. Он также может вступить в союз с другой группой чудовищ из пирамиды.

Андаран хвастлив и криклив. Он о многом болтает, но когда доходит до дела, он ни на что не годе. Им руководит трусость, смешанная с самосохранением, и он предпочитает вступать в союз с фракциями, обеспечивающими его безопасность и при этом не требующие от него тяжёлой работы. Если искатели приключений повторно встретятся с ним, он будет сражаться до смерти.



## СЦЕНА ЦЗ: ЧЁРНЫЙ ЛУГ

Уровень сцены 5 (975 опыта)

### ОБСТАНОВКА

2 древесника наблюдателя (W)  
Эттеркап клыкастый страж (F)  
Эттеркап прядущий паутину (E)

**Зона 8:** Этот зал превращён в тёмный луг, место, в котором древесники ухаживают за растениями, которые содержат духи их предков. Древесники обитают в пирамиде достаточно долго, чтобы восстановить здесь свою культуру (какой бы она ни была).

Это священное место, и древесники надеются на то, что охранники из других зон не впустят сюда чужаков. Как сказано в зоне 9 (сцена Ц4), древесники устроят здесь последнюю линию обороны только если окажутся в тяжёлом положении. Если искатели приключений войдут сюда до посещения зоны 9, сражение будет относительно простым.

Благодаря иллюзиям древесников, комната выглядит находящейся на открытом воздухе, хотя на самом деле она по-прежнему в пирамиде.

Когда искатели приключений войдут сюда, прочтите следующее:

*Дверь ведёт на открытый воздух. Вы выходите к кольцу деревьев и вас встречает лёгкий ветерок. Вы видите, как лес уходит к самому горизонту. Вы находитесь на возвышающемся холме, с которого открывается отличный вид на окружающий вас лес. Когда ваши глаза привыкают к яркому свету полуденного солнца, вы замечаете несколько каменных постаментов и рунный круг, находящийся в центре кольца деревьев.*

**2 Древесника наблюдателя (W)** **Соглядатай 7 уровня**  
Средний природный гуманоид (растение) Опыт 300 каждый

**Инициатива +10 Чувства Внимательность +10**  
**Хиты 65; Ранен 32**  
**КД 21; Стойкость 19, Реакция 20, Воля 18**  
**Уязвимость** огню 5 (толкается на 1 клетку, когда получает урон огнём)  
**Скорость 7**

⬇ **Короткий меч** (стандартное; неограниченный) ♦ **Оружие**

+12 против КД; урон 2кб + 4.

↩ **Мешающая лоза** (стандартное; на сцену)

Ближняя вспышка 2; +10 против Реакции; урон 1кб + 4 и цель становится обездвиженной (спасение оканчивает).

**Боевое превосходство**

Если у древесника наблюдателя есть боевое превосходство над врагом, его рукопашные атаки при попадании причиняют дополнительно 2кб урона.

**Древесный покров** (малое; неограниченный) ♦ **Иллюзия**

Если в пределах 3 клеток нет врагов, то древесник наблюдатель становится невидимым до конца следующего хода.

**Мировоззрение** Злое **Языки** Общий, Эльфийский  
**Навыки** Атлетика +10, Скрытность +11  
**Сил 14 (+5) Лов 17 (+6) Мдр 15 (+5)**  
**Тел 17 (+6) Инт 11 (+3) Хар 12 (+4)**

**Снаряжение** мантия, короткий меч

**Эттеркап клыкастый страж (F)** **Солдат 4 уровня**  
Средний природный гуманоид (паук) Опыт 175

**Инициатива +6 Чувства Внимательность +3**  
**Хиты 56; Ранен 28**  
**КД 20; Стойкость 17, Реакция 16, Воля 15**  
**Сопrotивляемость 10 яд**  
**Скорость 5**, лазая 5 (паучье лазание); смотрите также *хождение по паутине*

⬇ **Секира** (стандартное; неограниченный) ♦ **Оружие**

+9 против КД; урон 1d12 + 5 (критический 1d12 + 17).

⬇ **Укус паука** (стандартное; неограниченный) ♦ **Яд**

Требуется боевое превосходство; +9 против КД; урон 1d6 + 4. Если атака попадает, то эттеркап совершает вторичную атаку по той же самой цели. *Вторичная атака*: +7 против Стойкости; цель становится ошеломлённой до конца следующего хода эттеркапа и получает продолжительный урон ядом 5 (спасение оканчивает).

⬇ **Опутать паутиной** (стандартное; неограниченный)

+7 против Реакции; цель становится обездвиженной (спасение оканчивает).

**Паутиный охотник**

Эттеркап клыкастый страж получает бонус +2 к броскам атаки и причиняет на 2 единицы больше урона удерживаемым или обездвиженным существам.

**Хождение по паутине**

Эттеркап игнорирует эффекты на перемещение, оказываемые паутиной пауков и труднопроходимой местностью, связанной с роём пауков.

**Мировоззрение** Без мировоззрения **Языки** —  
**Навыки** Скрытность +9  
**Сил 16 (+5) Лов 14 (+4) Мдр 13 (+3)**  
**Тел 16 (+5) Инт 5 (-1) Хар 11 (+2)**

**Снаряжение** кожаный доспех, секира

**Эттеркап прядущий паутину (E)** **Контроллер 5 уровня**  
Средний природный гуманоид (паук) Опыт 200

**Инициатива +4 Чувства Внимательность +9**  
**Хиты 64; Ранен 32**  
**КД 18; Стойкость 17, Реакция 16, Воля 16**  
**Сопrotивляемость 10 яд**  
**Скорость 5**, лазая 5 (паучье лазание); смотрите также *хождение по паутине*

⬇ **Длинное копьё** (стандартное; неограниченный) ♦ **Оружие**

Достигаемость 2, +10 против КД; урон 1d10 + 3.

⬇ **Укус паука** (стандартное; неограниченный) ♦ **Яд**

Требуется боевое превосходство; +10 против КД; урон 1d6 + 3 и эттеркап совершает вторичную атаку по той же самой цели. *Вторичная атака*: +8 против Стойкости; продолжительный урон ядом 5 (спасение оканчивает).

✂ **Сеть из паутины** (малое 1/раунд; неограниченный)

Дальнебойный 5; +9 против Реакции; цель становится удерживаемой (спасение оканчивает).

✂ **Опутанная местность** (стандартное; перезарядка ⏏) ♦ **Зона**

Зональная вспышка 2 в пределах 10; +9 против Реакции; цель становится обездвиженной (спасение оканчивает). Зона заполняется паучьей паутиной и считается труднопроходимой местностью до конца сцены.

**Хождение по паутине**

Эттеркап игнорирует эффекты на перемещение, оказываемые паутиной пауков и труднопроходимой местностью, связанной с роём пауков.

**Мировоззрение** Без мировоззрения **Языки** —  
**Навыки** Скрытность +9  
**Сил 16 (+5) Лов 14 (+4) Мдр 15 (+4)**  
**Тел 16 (+5) Инт 5 (-1) Хар 13 (+3)**

**Снаряжение** кожаный доспех, длинное копьё



## ТАКТИКА

Существа в этом зале начинают сцену в укрытии. Они используют покров от деревьев, чтобы оставаться незамеченными до самой атаки. Чудовища скорее всего нападут, когда отряд войдёт в кольцо деревьев, чтобы наблюдатели могли напасть с разных сторон.

Эттеркапы из этой комнаты пытаются сдерживать, чужаков, чтобы древесники могли нанести дополнительный урон от боевого превосходства. Так же как и сатир из зоны 7 (сцена Ц2), эттеркапы сотрудничают с древесниками из чувства самосохранения.

Прядущий эттеркап пытается захватить *опутанной местностью* как можно больше врагов сразу. После этого он уходит на край сражения, держась в 5 клетках от искателей приключений, продолжая выстреливать в них *сеть из паутины*. К рукопашному сражению он прибегает только если его загонят в угол или все искатели приключений будут обездвижены.

Клыкастый страж использует *опутывание паутиной* для обездвиживания персонажей, после чего вступает в рукопашный бой, нанося дополнительный урон. Будучи единственным солдатом в группе, он пытается сдерживать персонажей. Его задача состоит в сдерживании врагов паутинными талантами, позволяя древесникам причинять основную часть урона. Таким образом он предпочитает обездвигивать, а не совершать рукопашные атаки, если только все персонажи уже не обездвижены.

Наблюдатели начинают сцену невидимыми, благодаря *древесному покрову*. Они надеются, что эттеркапы замедлят и обездвигают чужаков. Они нападают на обездвиженных персонажей, атакуя в броске под покровом невидимости, после чего снова прячутся среди деревьев действием движения<sup>1</sup>. Если искатели приключений погонятся за наблюдателями, древесники будут бегать по комнате, надеясь, что эттеркапы замедлят преследователей, что позволит им снова спрятаться.

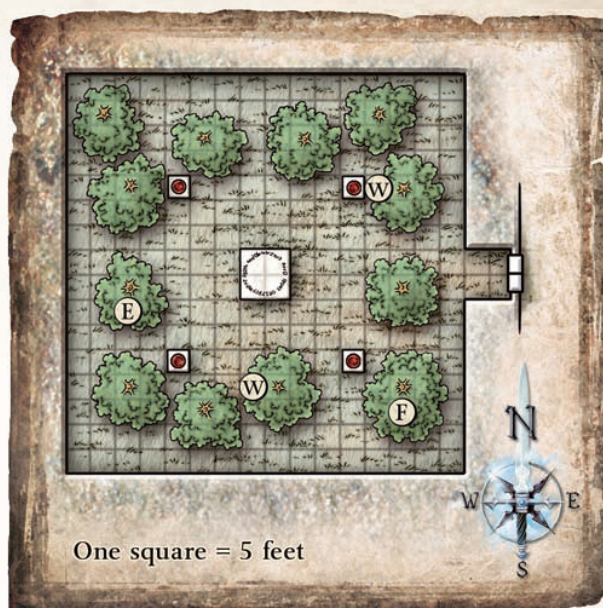
## ОСОБЕННОСТИ МЕСТНОСТИ

**Освещение:** Иллюзорное солнце освещает эту комнату ярким светом.

**Постаменты:** Постаменты из этой комнаты служат лишь для украшения, но они предоставляют укрытие и блокируют перемещение. Они стоят здесь как знаки того, что место священо. Никакими магическими свойствами они не обладают.

**Деревья:** У всех деревьев густой подлесок, предоставляющий покров всем, кто стоит в клетке дерева. Ствол дерева, указанный на карте, считается труднопроходимой местностью и предоставляет укрытие.

**Руны:** Рунный круг наполнен первобытной магией, используемой древесниками. Любое существо, нарушившее святость луга, потерпит наказание. Это существо, даже если это древесник или другое чудище, наступившее на руны, получает



урон некротической энергией 1к10, толкается на 4 клетки и сбивается с ног.

Духи рощи древесников не прощают никого.

**Иллюзорный лес:** Настоящий размер комнаты показан на карте. Здесь сменяется день и ночь, а солнце движется по небосклону. Искатели приключений могут разбить лагерь здесь, если в прочих местах пирамиды их будет мучить клаустрофобия. Если искатели приключений отправятся изучать лес, они упрутся в стену. В бою персонажи, пытающиеся пройти через стену, тут же оканчивают перемещение. Местные существа могут использовать это, заманивая искателей приключений ближе к стенам.

<sup>1</sup> Вообще-то это противоречит правилам, ибо после атаки в броске нельзя двигаться.



## СЦЕНА Ц4: ХРАМ ЗЕЛЁНОЙ ЯРОСТИ

Уровень сцены 9 (2 200 опыта)

### ОБСТАНОВКА

Древесник оратор (S)  
Пещерный медведь (B)  
Древесник растительный ужас (T)

**Зона 9:** Храм странного культа древесников появился здесь под управлением их лидера, оратора по имени Камнор. Камнор — это яростный воин, сражающийся бок о бок со своим пещерным медведем и живым воплощением божества древесников, растительным ужасом.

Когда искатели приключений войдут в этот зал, покажите игрокам «вид храма» с 24 страницы *Первой книги приключения* и прочитайте следующее:

*Войдя, вы видите огромный хорошо освещённый зал, являющийся чем-то вроде храма. Пол покрыт толстым мягким переносом. Здесь растут большие деревья. У дальнего края комнаты стоит каменный алтарь и несколько монолитов. В юго-восточном углу находится пруд с водой. Рядом с алтарём стоят три существа: странное чудовище, похожее на растение, огромный медведь и ещё один растительный гуманоид, похожий на тех, с которыми вы уже сражались.*

**Древесник растительный ужас (T)** Элитный громила 11 уровня  
Большой природный оживлённый (растение) Опыт 1 200

**Инициатива +7** **Чувства** Внимательность +9  
**Кривые корни** Соседняя с растительным ужасом местность считается труднопроходимой.  
**Хиты 286; Ранен 143**  
**КД 23; Стойкость 25, Реакция 21, Воля 23**  
**Уязвимость** огню 5 (толкается на 1 клетку, когда получает урон огнём)  
**Скорость 5**

⬇ **Лоза** (стандартное; неограниченный)

Достижимость 2; +14 против КД; урон 2к8 + 6 и цель сдвигается на 1 клетку.

⬇ **Шквал ударов** (стандартное; неограниченный)

Растительный ужас совершает две стандартные атаки, каждую по своей цели.

Пожиратель крови

Когда растительный ужас причиняет раненому врагу урон рукопашной атакой, он восстанавливает 10 хитов.

Злобный оппортунист

Растительный ужас получает бонус +2 к броскам атаки и бонус +5 к урону, когда совершает провоцированные атаки.

Угрожающая досягаемость

Растительный ужас может совершать провоцированные атаки по всем врагам, находящимся в пределах его досягаемости (2 клетки).

**Мировоззрение** Злое **Языки** —  
**Сил 22 (+11)** **Лов 14 (+7)** **Мдр 18 (+9)**  
**Тел 23 (+11)** **Инт 11 (+5)** **Хар 19 (+9)**

**Древесник оратор (S)** **Контроллер (лидер) 10 уровня**  
Средний природный гуманоид (растение) Опыт 500

**Инициатива +8** **Чувства** Внимательность +5  
**Ядовитые споры (Яд)** аура 5; враги, входящие в ауру или начинающие в ней ход, получают урон ядом 5.

**Хиты 109; Ранен 54**

**КД 24; Стойкость 23, Реакция 21, Воля 23**

**Уязвимость** огню 5 (толкается на 1 клетку, когда получает урон огнём)

**Скорость 6**

⬇ **Коса** (стандартное; неограниченный) ⬆ **Оружие, Яд**

+15 против КД; урон 1к10 + 2, продолжительный урон ядом 5 и цель становится замедленной (спасение оканчивает и то и другое).

⬇ **Укрепляющие споры** (стандартное; неограниченный)

Ближняя вспышка 5; союзники в зоне действия восстанавливают 5 хитов и немедленным действием совершают шаг на 3 клетки.

⬇ **Удушающие споры** (стандартное; перезарядка ⬇ ⬇ ⬇) ⬆ **Яд**

Ближняя вспышка 5; +14 против Стойкости; враги в зоне действия получают урон ядом 2к4 + 4, становятся изумлёнными и получают продолжительный урон ядом 5 (спасение оканчивает и то и другое).

**Мировоззрение** Злое **Языки** Общий, Эльфийский  
**Навыки** Переговоры +13, Природа +15, Проницательность +15  
**Сил 16 (+8)** **Лов 17 (+8)** **Мдр 20 (+10)**  
**Тел 21 (+10)** **Инт 14 (+7)** **Хар 17 (+8)**

**Снаряжение** мантия, коса

**Пещерный медведь (B)** **Элитный громила 6 уровня**  
Средний природный зверь Опыт 500

**Инициатива +4** **Чувства** Внимательность +5; тёмное зрение  
**Хиты 170; Ранен 85**  
**КД 20; Стойкость 21, Реакция 17, Воля 18**  
**Спасброски +2**  
**Скорость 8**  
**Единицы действия 1**

⬇ **Коготь** (стандартное; неограниченный)

+10 против КД; урон 2к8 + 5.

⬇ **Бешенство пещерного медведя** (стандартное; перезарядка ⬇ ⬇ ⬇)

Ближняя вспышка 1; нацеливается на врагов; +10 против КД; урон 2к8 + 5.

**Мировоззрение** Без мировоззрения **Языки** —  
**Сил 20 (+8)** **Лов 13 (+4)** **Мдр 14 (+5)**  
**Тел 15 (+5)** **Инт 2 (-1)** **Хар 12 (+4)**

### ТАКТИКА

Древесники из этой комнаты яростно защищаются, так как в их культуре не принято сдаваться врагу. Если у них нет другого выхода, они отступают в зону 8 (сцена Ц3).

Растения и идолы из этой залы восстанут против чужаков. Обязательно просмотрите все эффекты из раздела «особенности местности».

У Камнора, древесника оратора, есть несколько способностей, действующих на расстоянии, поэтому он предпочитает в рукопашный бой не вступать. Он вредит искателям приключений своей аурой, используя *удушающие споры* только если сможет попасть более чем по одному персонажу. В противном случае он использует эту атаку только если его изолируют в стороне.



В этом случае он пытается изумить врагов и вырваться из окружения, уходя за пределы дальности вражеской атаки в броске.

Камнор избегает рукопашного сражения за исключением тех случаев, когда он может напасть на раненого персонажа. В последнем случае он подходит и добивает раненого. Всё остальное время он использует *укрепляющие споры* для помощи союзникам. Благодаря этому союзники оратора окружают врагов, не провоцируя атак.

Камнор тесно связан с пещерным медведем. Оратор получает бонус +2 к броскам атаки по персонажу, который нанёс урон медведю. Если медведь убит, то Камнор получает этот бонус ко всем атакам. Этот бонус длится до конца сцены.

Находясь под управлением Камнора, медведь пытается зайти по краю комнаты в тыл искателям приключений и напасть на них сзади. Он пытается окружить их с помощью растительного ужаса, но он с радостью догонит и нападёт на слабо защищённого персонажа, которого посчитает лёгкой добычей. Служа хозяину, он сражается до смерти.

У растительного ужаса простая тактика. Он устремляется вперёд, нападая на чужаков. Он достаточно умён для того, чтобы заманивать персонажей в комнату и заготавливать атаку в броске вместо того чтобы уходить вперёд и оставлять медведя с Камнором далеко позади. Самое важное то, что растительный ужас может хватать монолиты и деревья. Он так зол на искателей приключений, что для их уничтожения готов поломать храм.

## ОСОБЕННОСТИ МЕСТНОСТИ

**Освещение:** Яркий свет.

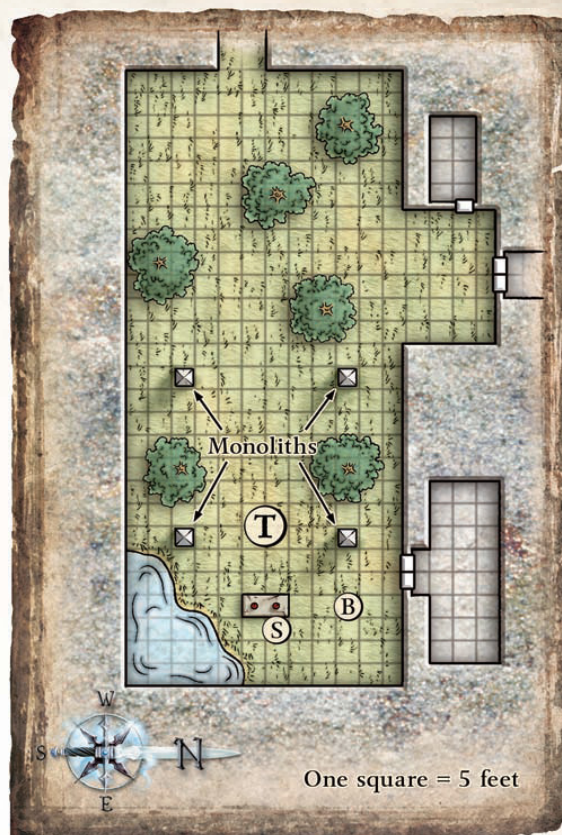
**Деревья:** Местность, покрытая ветками деревьев, предоставляет покров. Стволы блокируют перемещение и предоставляют укрытие тем, кто стоит в соседних с ними клетках.

Деревья в этом зале пропитаны злой божественной магией. Любой ИП, начавший ход в клетке, покрытой деревом, или в соседней с такой клеткой клетке, подвергается атаке +14 против КД. При попадании эта атака причиняет урон 1к6 + 3. Так деревья бьют ветками чужаков. Этот эффект прекращается, когда хиты Камнора опускаются ниже 1.

## ОСОБЫЕ АТАКИ

Растительный ужас может стандартным действием схватить и вырвать дерево. Персонажи, находящиеся в пределах 2 клеток от ствола дерева, подвергаются атаке +14 против Стойкости. При попадании атака сбивает персонажа с ног.

Растительный ужас может также хватать и метать монолиты. Это атака с дальностью 10; совершите атаку +14 против Реакции. При попадании цель получает урон 2к6 + 7; при промахе атака причиняет половину урона. Кроме того, 1 клетка, занимаемая персонажем, и все соседние с ней клетки становятся труднопроходимой местностью из-за осколков монолита.



**Алтарь и монолиты:** Эти грубые каменные предметы предоставляют укрытие и блокируют перемещение. Кроме того, Камнор наделил их дурной божественной магией. Во время сражения алтарь и монолиты светятся зелёной аурой. Когда Камнор использует таланты с ближней вспышкой, он может выбрать центром эффекта себя или один из монолитов. Кроме того, искатели приключений, начинающие ход в соседних с алтарём клетках, становятся замедленными до конца своего хода, так как трава вокруг алтаря хватается за ноги.

Если растительный ужас использует монолит в качестве оружия, монолит вдрызг разбивается и зелёная аура исчезает. После этого Камнор не сможет использовать этот монолит в качестве исходной точки ближних талантов.

**Вода:** Глубина водоёма около метра у берега и 3 метра (10 футов) в других клетках. Персонажи, вошедшие в пруд, должны плыть. Кроме того, магия древесников сделала воду ядовитой для врагов. ИП, входящий в воду, подвергается атаке +10 против Стойкости. При попадании он получает продолжительный урон ядом 5 (спасение оканчивает).

**Сокровище:** Если искатели приключений обыщут небольшую комнатку на северо-востоке, разобрав завалы почвы, куски деревьев и груды камней, они найдут *щит хранителя* (героический этап). Для этого требуется 10 минут поисков и проверка Внимательности со Сл 21. Описание этого магического предмета смотрите в *Книге игрока*.



# СЦЕНА Ц5: ЗАРОСЛИ СМЕРТИ

Уровень сцены 8 (1 700 опыта)

## ОБСТАНОВКА

2 квиклинга бегуна (Q)  
Древесник наблюдатель (W)  
2 древесника жнеца (R)

**Зона 10:** Этот зал так же как и зона 6 (сцена Ц1) является живым барьером, состоящим из растений, выращенных древесниками для защиты от чужаков. За этим местом наблюдают три древесника и пара квиклингов. Обратите внимание на то, что это не лабиринт из зарослей кустов, а толстые заросли лоз, свисающих с потолка.

Когда искатели приключений войдут в эту комнату, прочтите:

*В этом тускло освещённом зале гораздо жарче чем в предыдущих комнатах и влажность здесь гораздо выше. С потолка до самого пола свисают толстые зелёные плети, формируя завесу, через которую ничего не видно. Из-за этой лозы комната превращена в какой-то лабиринт. Пол и потолок этой комнаты состоят из спрессованной растрескавшейся почвы.*

Древесник наблюдатель (W)		Соглядатай 7 уровня
Средний природный гуманоид (растение)		Опыт 300
Инициатива +10	Чувства Внимательность +10	
Хиты 65; Ранен 32		
КД 21; Стойкость 19, Реакция 20, Воля 18		
Уязвимость огню 5 (толкается на 1 клетку, когда получает урон огнём)		
Скорость 7		
⚔ Короткий меч (стандартное; неограниченный) ♦ Оружие		
+12 против КД; урон 2к6 + 4.		
↩ Мешающая лоза (стандартное; на сцену)		
Ближняя вспышка 2; +10 против Реакции; урон 1к6 + 4 и цель становится обездвиженной (спасение оканчивает).		
<b>Боевое превосходство</b>		
Если у древесника наблюдателя есть боевое превосходство над врагом, его рукопашные атаки при попадании причиняют дополнительно 2к6 урона.		
<b>Древесный покров</b> (малое; неограниченный) ♦ Иллюзия		
Если в пределах 3 клеток нет врагов, то древесник наблюдатель становится невидимым до конца своего следующего хода.		
Мировоззрение Злое	Языки Общий, Эльфийский	
Навыки Атлетика +10, Скрытность +11		
Сил 14 (+5)	Лов 17 (+6)	Мдр 15 (+5)
Тел 17 (+6)	Инт 11 (+3)	Хар 12 (+4)
Снаряжение мантия, короткий меч		

Когда квиклинги атакуют, прочтите:

*Из завесы лозы появляется небольшое серебристо-серое размытое пятно. Оно хихикает и, судя по интонации, выкрикивает что-то обидное, после чего режет вас коротким мечом. Вы ещё не успели отреагировать, а оно вновь скрывается в зарослях лозы.*

2 Древесника жнеца (R)		Солдат 7 уровня
Средний природный гуманоид (растение)		Опыт 300 каждый
Инициатива +6	Чувства Внимательность +5	
Хиты 81; Ранен 40		
КД 23; Стойкость 20, Реакция 18, Воля 19		
Уязвимость огню 5 (толкается на 1 клетку, когда получает урон огнём)		
Скорость 6		
⚔ Коса (стандартное; неограниченный) ♦ Оружие		
+14 против КД; урон 1к10 + 5 и цель становится помеченной до конца следующего хода древесника жнеца.		
↩ Град иголок (стандартное; на сцену) ♦ Яд		
Ближняя волна 3; +12 против Стойкости; урон 2к6 + 4 и цель становится замедленной (спасение оканчивает).		
Мировоззрение Злое	Языки Общий, Эльфийский	
Навыки Природа +10		
Сил 15 (+5)	Лов 13 (+4)	Мдр 14 (+5)
Тел 17 (+6)	Инт 9 (+2)	Хар 11 (+3)
Снаряжение испачканная в крови мантия, коса		

2 Квиклинга бегуна (Q)		Налётчик 9 уровня
Маленький фейский гуманоид		Опыт 400 каждый
Инициатива +13	Чувства Внимательность +7; сумеречное зрение	
Хиты 96; Ранен 48		
КД 24 (28 для провоцированных атак); Стойкость 20, Реакция 24, Воля 20		
Скорость 12, лазая 6; смотрите также <i>фейская уловка</i> и быстрые удары		
⚔ Короткий меч (стандартное; неограниченный) ♦ Оружие		
+14 против КД; урон 1к6 + 7.		
⚔ Быстрые удары (стандартное; неограниченный) ♦ Оружие		
Квиклинг перемещается с обычной скоростью. В двух точках этого перемещения квиклинг совершает рукопашные стандартные атаки со штрафом -2. Квиклинг не может использовать этот талант будучи обездвиженным или замедленным.		
<b>Фейская уловка</b> (стандартное; на сцену)		
Квиклинг бегун совершает шаг на 10 клеток.		
<b>Сохранение подвижности</b> (малое; перезарядка ⚬⚬⚬⚬)		
Обездвиженный квиклинг бегун больше не считается обездвиженным.		
Мировоззрение Злое	Языки Эльфийский	
Навыки Акробатика +21, Обман +9, Скрытность +16		
Сил 9 (+3)	Лов 24 (+11)	Мдр 17 (+7)
Тел 16 (+7)	Инт 14 (+6)	Хар 10 (+4)
Снаряжение короткий меч		



## ТАКТИКА

Древесники жнецы пытаются замедлить искателей приключений, а два квиклинга постоянно набегают, наносят удары и вновь отходят. Тем временем древесник наблюдатель держится в стороне от рукопашного сражения, выжидая момент, когда можно будет нанести последний, добивающий удар.

Густые заросли лозы очень мешают искателям приключений, хотя обитатели этой комнаты могут относительно легко перемещаться через них. Подробнее это описано в «особенностях местности».

Жнецы патрулируют проходы между зарослями, присматривая во время обхода за обоими входами в комнату. Если они заметят чужаков, они позовут подмогу и накинута на врага. Сражение они начинают с *града иглок*, не давая чужакам обойти их и проникнуть в другие комнаты.

Жнецы сражаются до смерти. Вступив в бой, они сражаются даже если искатели приключений попробуют отступить. Они останавливают преследование только если чужаки покинут захваченную древесниками часть пирамиды.

Если жнецы узнали о присутствии чужаков, а персонажи пока ни о чём не подозревают, то древесники пытаются напасть на отряд, перемещаясь через лозу (смотрите ниже). Так они смогут напасть на слабого искателя приключений или смогут окружить воина или паладина.

Наблюдатель пару первых раундов не вступает в рукопашный бой. Выждав удачный момент, он, будучи невидимым, проникает в центр отряда и использует либо *мешающую лозу* для захвата персонажей или наносит смертельный удар мечом, получив боевое превосходство над раненым или слабо защищённым персонажем.

Вступив в схватку, наблюдатель пытается окружать врагов. Если он станет раненым, или окружать уже не получится, он соглашается на спровоцированные атаки, лишь бы бежать и вновь использовать *древесный покров*.

Мелкие мерзкие квиклинги никогда не стоят на месте, и скорее всего это именно они первыми нападут на искателей приключений. Они проносятся мимо отряда, раз за разом используя *быстрые удары*. Квиклинги достаточно самонадеянны чтобы не обращать внимания на спровоцированные атаки. Даже если по ним попадут, они списывают это на неудачу, а не на боевые навыки чужаков. Однако квиклинги избегают персонажей, которые могут их остановить, например, воинов, которые останавливают врага, по которому попали спровоцированной атакой.

Квиклинги дразнятся и пытаются заманить чужаков в невыгодное положение, например, в окружение жнецов или в такое место, откуда невидимый наблюдатель сможет ударить раненого или слабо защищённого.

Квиклингам нравится нападать на замедленных и обездвиженных. Они даже могут тратить время, кружась вокруг таких врагов, просто чтобы показать

своё превосходство. Они перемещаются через заросли (смотрите ниже) и нападают на искателей приключений, превращая свою потрясающую скорость в огромное превосходство, ведь персонажам потребуется потратить несколько раундов на перемещение через лозу или проход между зарослями.

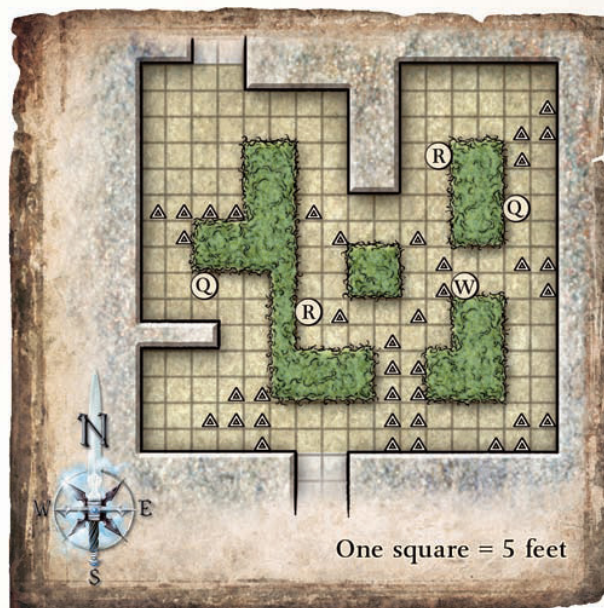
## ОСОБЕННОСТИ МЕСТНОСТИ

У труднопроходимой местности и зарослей этой комнаты есть особые правила.

**Освещение:** Тусклый свет.

**Труднопроходимая местность:** Клетки, помеченные как труднопроходимая местность, представляют собой места, в которых почва особенно сильно потрескалась. Через эти клетки следует двигаться с большими предосторожностями, особенно тем, кто не знаком с этим местом. Обитателям этого места знакома каждая трещинка, так что они с лёгкостью ходят по этим клеткам, игнорируя труднопроходимую местность. Искатели приключений так не могут.

**Заросли лозы:** Свисающая с потолка лоза формирует густой занавес, через который трудно ходить. Искатель приключений считается замедленным, когда он проходит через клетки с лозой; он может переместиться не более чем на 2 клетки, после чего его перемещение оканчивается. Чудовища из этой комнаты, благодаря тесным связям с растениями, считают лозу просто труднопроходимой местностью. Они могут перемещаться через неё, пусть даже и чуть медленнее чем обычно, и получать преимущество, описанное в разделе тактики. Стоящее в лозе существо получает укрытие. Лоза блокирует линию обзора.





## СЦЕНА С1: КОМНАТА СТРАЖИ

Уровень сцены 9 (2 000 опыта)

### ОБСТАНОВКА

3 человека преступника (О)

2 человека арбалетчика (А)

Ловушка «огненная комната/телепортация» (Т)

**Зона 11:** Банда преступников, возглавляемая драконорождённым Гарашем Вреном, попала в Пирамиду Теней совсем недавно, и они захватили себе эту часть пирамиды (зоны 11—13). Преступники постоянно опасаются нападений людоящеров из зоны 5 и других чужаков. Звуки сражения из зоны 5 приводят стражей на баррикадах в состояние готовности, но даже без этого в пределах 5 клеток от баррикады всегда находится как минимум один страж. Гараш в пирамиде совершенно не чувствует себя как дома, и он ввёл своих людей в состояние параноидального безумия, так что они всегда готовы к опасностям.

**Если искатели приключений входят сюда из зоны 5, прочтите:**

*Комнату делит на две части гряда обломков — тут ящики и бочки, сломанное оружие, щиты, брёвна и многие другие вещи. В восточной стене рядом с баррикадой стоит толстая дверь. За баррикадой стоят пять фигур, очевидно, ожидающих вас.*

**Если искатели приключений входят сюда из зоны 13, прочтите:**

*В этой пустой комнате находятся лишь две двери в противоположной стороне и необычная бронзовая панель слева. Из панели торчат несколько рычагов, расположенных под посеребрённым зеркалом, расположенным на уровне человеческих глаз.*

3 Человека преступника (О) Солдат 8 уровня  
Средний природный гуманоид Опыт 350 за каждого

Инициатива +8 Чувства Внимательность +4  
Хиты 87; Ранен 43  
КД 24; Стойкость 21, Реакция 20, Воля 19  
Скорость 5

⚔ Алеббарда (стандартное; неограниченный) ♦ Оружие

Досигаемость 2; +15 против КД; урон 1к10 + 7 и цель становится помеченной до конца следующего хода преступника.

⚡ Отталкивающий удар (стандартное; перезарядка 4) ♦ Оружие

Требуется алебарда; досигаемость 2; +15 против КД; урон 1к10 +10, цель толкается на 1 клетку и сбивается с ног.

🏹 Арбалет (стандартное; неограниченный) ♦ Оружие

Дальноточный 15/30; +11 против КД; урон 1к8 + 4.

Мировоззрение Без мировоззрения Языки Общий  
Сил 16 (+7) Лов 14 (+6) Мдр 11 (+4)  
Тел 15 (+6) Инт 10 (+4) Хар 12 (+5)

Снаряжение кольчуга, алебарда, арбалет, колчан и 20 болтов

2 Человека арбалетчика (А) Артиллерия 7 уровня  
Средний природный гуманоид Опыт 300 за каждого

Инициатива +6 Чувства Внимательность +4  
Хиты 62; Ранен 31  
КД 19; Стойкость 18, Реакция 19, Воля 17  
Скорость 6

⚔ Дубинка (стандартное; неограниченный) ♦ Оружие

+12 против КД; урон 1к6 + 2.

🏹 Арбалет (стандартное; неограниченный) ♦ Оружие

Дальноточный 15/30; +14 против КД; урон 2к8 + 3.

🏹 Меткий выстрел (стандартное; перезарядка 4) ♦ Оружие

Дальноточный 15/30; +14 против КД; урон 3к8 + 3 и цель становится изумлённой (спасение оканчивает).

Мировоззрение Без мировоззрения Языки Общий  
Сил 14 (+5) Лов 16 (+6) Мдр 12 (+4)  
Тел 14 (+5) Инт 12 (+4) Хар 13 (+4)

Снаряжение дубинка, арбалет, 20 болтов

### ТАКТИКА

Этим пяти разбойникам приказали защищать проход любой ценой. Они знают как работают местные ловушки, и в бою они будут использовать их в свою пользу.

Услышав любой звук от чужаков, разбойники встают за баррикадой. Преступники атакуют алебардами прямо через баррикаду, отталкивая персонажей до того как они перелезут через завал. Арбалетчики используют укрытие и стреляют по тем, кто залез на баррикаду или отошёл к противоположной стене.

Как только кто-нибудь из ИП попытается открыть дверь, ведущую в огненную комнату, один из арбалетчиков побежит к панели управления. Для этого ему понадобится 1 раунд (стражи держат двери открытыми). Во втором раунде арбалетчик использует стандартное действие и тянет рычаг, если в огненной комнате всё ещё находится враг. Если персонаж уже прошёл опасную часть огненной комнаты, арбалетчик зовёт на помощь и к нему приходит один из преступников. Преступник будет толкать персонажа обратно в огненную комнату, чтобы арбалетчик мог активировать ловушку.

Пока арбалетчик находится у панели управления, он каждый раунд заготавливает действие на то, чтобы потянуть оба рычага, когда персонаж войдёт в огненную комнату или комнату телепортации (подробности смотрите ниже).

Когда через баррикаду перелезут один или несколько персонажей, оба арбалетчика убегут в восточную комнату и займут позиции у панели управления. Один заготавливает действие для работы с рычагами, а второй заготавливает арбалетные атаки (включая *меткий выстрел*) чтобы атаковать тех, кто войдёт в комнату.



Если персонажи приходят из зоны 13, то стражи будут менее подготовлены. Они попытаются отступить в западную комнату, увлекая персонажей за собой, оставив при этом у панели управления хотя бы одного своего человека.

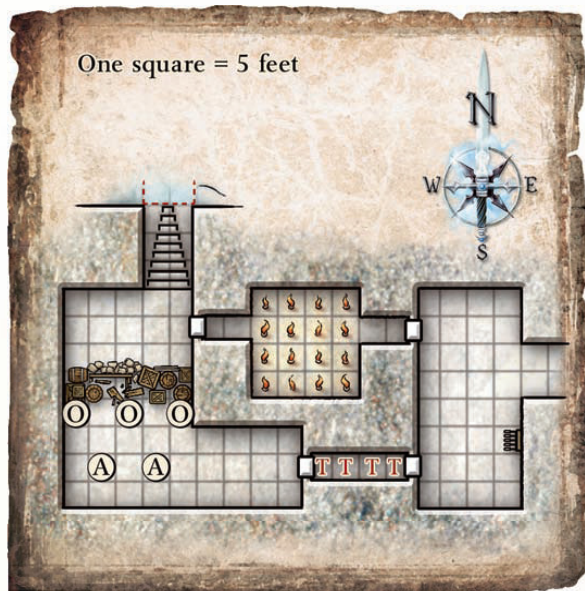
## ОСОБЕННОСТИ МЕСТНОСТИ

**Освещение:** Тусклый свет.

**Баррикада:** Разбойники воздвигли в западной комнате баррикаду, используя сломанную мебель, ящики, бочки и прочий мусор. Высота баррикады — 1,2 метра. Соседствующий с баррикадой персонаж получает укрытие от всех атак, совершаемых через неё. Персонаж может перелезть через баррикаду (перемещаясь с уменьшенной вдвое скоростью) проверкой Атлетики со Сл 19, но неудача означает, что он упал, запутавшись в обломках, и он становится удерживаемым, пока не совершит успешную проверку ещё одним действием движения.

**Двери:** Двери, ведущие в огненную комнату, заклинены, и для их открытия (стандартное действие) требуется проверка Силы со Сл 21. Двери, ведущие в комнату телепортации, открываются легко.

**Огненная комната и комната телепортации:** Два прохода, соединяющие восточную и западную комнаты, являются частью сложной ловушки, панель управления от которой находится в восточной комнате. Один рычаг на панели активирует магию южного прохода, мгновенно телепортируя всех существ из этого прохода в случайным образом выбранные клетки северного прохода. Второй рычаг создаёт в северном проходе (огненной комнате) бушующее пламя (дополнительные рычаги



### Огненная комната/телепортация Ловушка

Разрушитель 8 уровня  
Опыт 350

*Вокруг вспыхивает свет, и ты переносишься из узкого прохода в просторную комнату. После этого отовсюду вырывается пламя и комната становится настоящим адом.*

**Ловушка:** Один рычаг заполняет северный проход огнём. Другой рычаг телепортирует всех существ из южного прохода в огненную комнату.

#### Внимательность

- ♦ Сл 20: Персонаж в огненной комнате замечает на полу, потолке и стенах форсунки, а также чувствует едкий запах серы.
- ♦ Сл 23: Персонаж в южном проходе замечает странное искажение в воздухе, как если бы он смотрел через толстое стекло.

#### Триггер

Ловушка атакует когда кто-нибудь тянет рычаг на панели управления, находящейся в восточной комнате. Можно тянуть один или оба рычага одним стандартным действием.

#### Атака (огненная комната)

**Стандартное действие** Зона 4 на 4 клетки (весь центр)  
**Цель:** Все существа в зоне  
**Атака:** +10 против Реакции  
**Попадание:** Урон огнём 4к8 + 5.

#### Атака (проход телепортации)

**Стандартное действие** Зона 4 клетки (весь проход)  
**Цель:** Все существа в зоне  
**Эффект:** Цель телепортируется в случайным образом выбранную клетку огненной комнаты.

#### Противодействие

- ♦ Персонаж может атаковать панель управления (КД 18, Защ 16; хиты 70; сопротивляемость 5 всему). Уничтожение панели управления отключает обе ловушки.
- ♦ Персонаж может использовать Воровство для обезвреживания панели управления тремя успешными проверками (Сл 28).

управляют силой огня и могут отключать огонь в определённых клетках, но в ходе этой сцены разбойники не используют их).

Персонаж может стандартным действием потянуть один или два рычага. Обычно разбойники заготавливают действие для того чтобы тянуть оба рычага, телепортируя персонажей в огненную комнату и тут же создавая в ней пламя.

**Панель управления:** Панель управления представляет собой бронзовую плиту с двенадцатью рычагами. Две зеркальные панели над рычагами показывают вид огненной комнаты и комнаты телепортации, что позволяет тянуть рычаги, когда враги окажутся именно там.

Если ИП пытается активировать ловушку, пусть игрок кинет 1к12. При результате «1» персонаж активирует проход телепортации. При результате «12» персонаж активирует огненную комнату. При любом другом результате урон огнём от ловушки в одной из клеток огненной комнаты уменьшается в 2 раза.



## СЦЕНА С2: ЗАЛ ДВЕРЕЙ

Уровень сцены 12 (3 450 опыта) или 2 отдельные сцены 8 уровня (1 700 и 1 750 опыта)

### ОБСТАНОВКА

Гараш Врен, драконорождённый восначальник (G)  
2 человека арбалетчика (A)  
8 человек прислужников (L)  
Бешеный оборотень волк (W)

**Зона 12:** Это место служит жилищем банде разбойников, которую возглавляет Гараш Врен. Двойные тяжёлые двери между колонным залом и зоной 5 блокируют звуки сражения в затопленном зале. Гараш и его банда надеются, что тяжёлые двери замедлят чужаков, прошедших через людоящеров.

Если искатели приключений приходят из зоны 5, пройдя через двойные двери, прочтите:

*В зале стоят пять массивных колонн. Из комнаты уводят три двустворчатых двери и два узких прохода. Ещё одна двустворчатая дверь почти полностью завалена камнями и обломками. В зале стоят несколько людей, готовых к сражению. В следующую секунду открывается дверь в центре комнаты и в дверном проёме появляется впечатляющий драконорождённый. «Ба, да у нас гости!» — ухмыляется он.*

Если искатели приключений приходят из зоны 13, прочтите:

*Четыре человека, стоящих в этой пустой комнате, не ожидали вас увидеть. Они вынимают оружие, а один из них кричит: «Гараш! У нас гости!»*

2 Человека арбалетчика (A)		Артиллерия 7 уровня
Средний природный гуманоид		Опыт 300 за каждого
Инициатива +6	Чувства Внимательность +4	
Хиты 62; Ранен 31		
КД 19; Стойкость 18, Реакция 19, Воля 17		
Скорость 6		
⚔ Дубинка (стандартное; неограниченный) ♦ Оружие		
+12 против КД; урон 1к6 + 2.		
⚡ Арбалет (стандартное; неограниченный) ♦ Оружие		
Дальнобойный 15/30; +14 против КД; урон 2к8 + 3.		
🔫 Меткий выстрел (стандартное; перезарядка ☐ ☐ ☐)		
Дальнобойный 15/30; +14 против КД; урон 3к8 + 3 и цель становится изумлённой (спасение оканчивает).		
Мировоззрение Без мировоззрения	Языки Общий	
Сил 14 (+5)	Лов 16 (+6)	Мдр 12 (+4)
Тел 14 (+5)	Инт 12 (+4)	Хар 13 (+4)
Снаряжение дубинка, арбалет, 20 болтов		

Гараш Врен (G)		Солдат 10 уровня
Средний природный гуманоид, драконорождённый		Опыт 500
Инициатива +7	Чувства Внимательность +5	
Хиты 101; Ранен 50; смотрите также ярость драконорождённого		
КД 27; Стойкость 22, Реакция 19, Воля 22		
Скорость 5		
⚔ Полуторный меч (стандартное; неограниченный) ♦ Оружие		
+17 против КД (+18 в раненом состоянии); урон 1к10 + 8.		
⚡ Удар гадюки (стандартное; неограниченный) ♦ Оружие		
+17 против КД (+18 в раненом состоянии); урон 1к10 + 8. Если цель совершает шаг до конца следующего хода Гараша Врена, она провоцирует атаку от любого союзника на выбор Врена.		
⚔ Разрушение доспеха (стандартное; на сцену) ♦ Оружие		
+17 против КД (+18 в раненом состоянии); урон 2к10 + 8. До конца следующего хода Гараша Врена все броски атаки по цели могут совершить критическое попадание при результате на кубике «18—20».		
🗨 Воодушевляющая речь (малое; два раза за сцену) ♦ Исцеление		
Ближняя вспышка 5; Гараш Врен или один союзник во вспышке; цель использует исцеление и восстанавливает дополнительно 2к6 хитов.		
🔥 Дыхание дракона (малое; на сцену) ♦ Огонь		
Ближняя волна 3; +12 против Реакции (+13 в раненом состоянии); урон электричеством 1к6 + 4.		
Ярость драконорождённого (только в раненом состоянии)		
Драконорождённый получает расовый бонус +1 к броскам атаки.		
Доспехи dwarфов (свободное; на день) ♦ Исцеление		
Гараш Врен восстанавливает 25 хитов.		
Мировоззрение Без мировоззрения	Языки Дракониый, Общий	
Навыки Атлетика +15, Запугивание +15, История +7		
Сил 20 (+10)	Лов 10 (+5)	Мдр 11 (+5)
Тел 13 (+6)	Инт 12 (+6)	Хар 18 (+9)
Снаряжение кольчуга dwarфов +3, полуторный меч, лёгкий щит		

8 Человек прислужников (L)		Миньон 7 уровня
Средний природный гуманоид		Опыт 75 за каждого
Инициатива +3	Чувства Внимательность +4	
Хиты 1; промахнувшаяся атака никогда не наносит миньону урон.		
КД 19; Стойкость 17, Реакция 14, Воля 15; смотрите также закон толпы		
Скорость 6		
⚔ Дубинка (стандартное; неограниченный) ♦ Оружие		
+12 против КД; урон 6.		
Закон толпы		
Человек прислужник получает бонус таланта +2 ко всем защитам, пока в пределах 5 клеток от него есть по крайней мере 2 других человека прислужника.		
Мировоззрение Любое	Языки Общий	
Сил 16 (+6)	Лов 11 (+3)	Мдр 12 (+4)
Тел 14 (+5)	Инт 10 (+3)	Хар 13 (+4)
Снаряжение кожаный доспех, дубинка		

### ТАКТИКА

Три прислужника начинают сцену в западной части зала. Два арбалетчика и ещё один прислужник приходят из северо-западной комнаты во втором раунде сражения. В третьем раунде ещё четыре прислужника приходят из юго-восточной комнаты.

Арбалетчики укрываются за колоннами и стреляют во врагов. Прислужники держатся рассредоточено, но на расстоянии не более 5 клеток друг от друга, чтобы и закон толпы помогал им, и зональные атаки не причинили большого вреда.



Гараш Врен и 2—3 прислужника нападают на паладина или воина, а оставшиеся прислужники сосредотачиваются на 1—2 других целях. Гараш Врен использует лечащее свойство *доспехов дварфов* как только потеряет 17 хитов, и использует *воодушевляющую речь* на себе, а не на союзниках.

Если в живых останется всего один разбойник (или два, но один из них — прислужник), то выживший подбегает к дверям заваленной комнаты (в дальнем восточном углу комнаты) стучит в дверь (малое действие), после чего начинает разгребать камни (стандартное действие). В этот момент определите инициативу бешеного оборотня волка. В свой ход он совершает проверки Силы, чтобы выломать дверь. Сл равна 30, но уменьшается на 5 за каждое действие, направленное на разгребание завала (минимум 15).

**Бешеный оборотень-волк (W)** Одиночный громила 8 уровня  
Средний природный гуманоид (изменяющий форму) Опыт 1750

**Инициатива** +7 **Чувства** Внимательность +6; сумеречное зрение

**Хиты** 450; **Ранен** 225

**Регенерация** 5 (если оборотень получает урон от серебряного оружия, то в следующий ход его регенерация не будет действовать)

**КД** 22; **Стойкость** 24, **Реакция** 22, **Воля** 21

**Иммунитет** лунное бешенство (смотрите ниже)

**Скорость** 6 (8 в форме волка)

**Единицы действия** 2

Ⓢ **Когти** (стандартное; неограниченный)

2 цели; +12 против КД; урон 2к6 + 5; смотрите также *кровавая ярость*.

Ⓢ **Укус** (стандартное; неограниченный) ♦ **Болезнь**

+12 против КД; урон 1к6 + 5 и цель получает продолжительный урон 5 (спасение оканчивает) и заражается лунным бешенством (смотрите ниже); смотрите также *кровавая ярость*.

**Кровавая ярость**

Рукопашные атаки оборотня причиняют раненым целям дополнительно 4 единицы урона.

**Кровожадное бешенство**

Оборотень получает 1 единицу действия если уменьшает хиты врага до 0.

**Жестокая кара** (немедленный ответ, когда по нему попадает рукопашная атака; неограниченный)

Оборотень совершает атаку укусом.

**Смена облика** (малое; неограниченный) ♦ **Превращение**

Оборотень волк может изменять своё физическое тело, чтобы принять облик серого волка или уникального человека (смотрите «смена облика» на 280 странице *Бестиария*). В человеческом облике он теряет атаку укусом, а в облике волка не может совершать атаки когтями.

**Мировоззрение** Злое

**Языки** Общий

**Навыки** Запугивание +9, Обман +9, Природа +11, Проницательность +11

**Сил** 21 (+9)

**Лов** 16 (+7)

**Мдр** 14 (+6)

**Тел** 18 (+8)

**Инт** 10 (+4)

**Хар** 11 (+4)

## ОСОБЕННОСТИ МЕСТНОСТИ

**Освещение:** Тусклый свет.

**Двери:** Оба комплекта двойных дверей, ведущих из зоны 5, требуют для открытия проверку Силы со Сл 20.

**Колонны:** Колонны в зале предоставляют укрытие.

**Кровати:** В трёх комнатах есть расшатанные деревянные койки, на которых спят разбойники. Существа Среднего размера должны протискиваться, чтобы войти в эти клетки.

**Сокровище:** Кроме волшебного доспеха у Гараша Врена есть ещё сокровища, хранящиеся в запертом сундуке его комнаты (средняя северная комната). Для того чтобы вскрыть сундук требуется проверка Воровства со Сл 25. Внутри находится шесть лунных камней, стоящих 100 зм каждый, и одна чёрная жемчужина, стоящая 500 зм.

## ЗАВАЛЕННАЯ КОМНАТА

В северо-восточной комнате разбойники заперли своего человека, который начал меняться. Ференс стал оборотнем, а несколько дней заточения практически свели его с ума.

Стены и пол этой пустой комнаты покрыты следами безумия Ференса — они расцарапаны острыми когтями в попытке вырваться на свободу.

Если двери, ведущие в эту комнату открыть, то оборотень нападёт на ближайшее существо, будь то игровой персонаж или бывший спутник Ференса. Ференс нападает без стратегии и причин, нападая на соседнего раненого врага, соседнее существо, которое в прошлый ход ударило его, или просто ближайшее существо, именно в таком порядке.



**Лунное бешенство**

**Болезнь** 8 уровня

**Выносливость** улучшение Сл 19, **поддержание** Сл 14, **ухудшение** Сл 13 и ниже

Цель выздоравливает.

◀ **Первичный эффект:** ◀ Цель получает штраф -2 к Воле.

В раненом состоянии цель должна в конце каждого хода совершать спасбросок. После провала спасброска в следующем ходу жертва совершает рукопашную атаку по случайным образом выбранной цели, находящейся в пределах 5 клеток от него. Если в пределах 5 клеток нет целей, жертва ничего не делает, а просто идёт в случайным образом выбранным направлении.

▶ **Конечное состояние:** Цель нападает на ближайшее существо, находящееся в пределах линии обзора. Если она не видит других существ, то ничего не делает, а просто идёт в случайным образом выбранным направлении.



## СЦЕНА СЗ: ВНУТРЕННИЕ КОМНАТЫ

Уровень цены 9 (2 000 опыт)

### ОБСТАНОВКА

Суккуб демагог (S)

Легионные дьяволы стражи ада (D)

**Зона 13:** Разбойники, устроившие своё логово в этой части пирамиды, избегают внутренних комнат, перебегая между зонами 11 и 12 с максимальной скоростью, закрыв глаза и заткнув уши, когда они пробегают между статуями северной комнаты. Они избегают молельню, зная, что там их ждёт судьба, которая хуже чем смерть.

Если искатели приключений придут с юга (зона 11) и зайдут сразу в молельню, они столкнутся с суккубом. Если они минуют молельню и пойдут на север в комнату со статуями или придут с севера (зона 12) и окажутся в комнате со статуями, они столкнутся с поющими статуями, которые попытаются заманить их в молельню.

Суккуб в молельне — это дьявол, который заключал сделку с Каравакосом. Теперь она, так же как и тифлинг волшебник заперта в этой комнате, которая выглядит как обычная молельня.

### Поющие статуи

Когда искатели приключений входят в эту комнату, прочтите:

*Здесь стоят четыре статуи, изображающие героев в доспехах, стоящих в позах, демонстрирующих их силу и удал. Когда вы подходите, они начинают песнопение, которое похоже на духовный ритуал или религиозную службу.*

#### Проверка Религии

**Сл 20:** В песнопении слышны слова традиционной оды, восхваляющей богов Горы Селестия — Бахамута, Корда и Морадина.

Если персонаж вступает в соседнюю со статуей клетку, статуя прекращает петь и произносит:

*«Дьяволы заперли мою службу в молельне. Освободи её!»*

Если персонаж касается статуи, на него действует воля суккуба. Она совершает атаку: +12 против Воли. При попадании существо становится очарованным, как если бы на него действовал *чарующий поцелуй* суккуба (смотрите ниже), но персонаж не знает о действии этой атаки. При промахе атаки персонаж лишь поймёт, что отразил что-то действующее на волю.

Этот эффект, так же как и *чарующий поцелуй*, может действовать только на одну цель одновременно. Если персонаж очарован статуей, суккуб не может использовать *чарующий поцелуй* на другом персонаже.

### МОЛЕЛЬНЯ

Когда искатели приключений войдут в молельню, покажите игрокам «вид внутренних комнат» с 25 страницы *Первой книги приключения* и прочтите следующее:

*В комнате витает почти осязаемая духовная магия, смешанная с гневной угрозой. Перед алтарём со свечами на коленях стоит женщина, но она оборачивается, услышав, что дверь открылась, и в глазах её читается испуг. В этот же момент Голова Виреллис шепчет: «Он где-то здесь — я чувствую это».*

#### Проверка Проницательности

**Сл 25:** Эта женщина — не просто невинная пленница — здесь что-то не так.

Женщина умоляет искателей приключений освободить её от дьяволов, удерживающих её в молельне. Тем временем *Голова Виреллис* убеждает владельца искать один из осколков жизненной силы Виреллис, который, как она чувствует, находится где-то недалеко (он находится в тайной комнате на севере).

После входа в молельню, как только кто-нибудь из персонажей двинется к выходу, в месте, показанном на карте, появится пара легионных дьяволов.

<b>Суккуб (S)</b> Средний бессмертный гуманоид (дьявол, изменяющий форму) Опыт 400	<b>Контроллер 9 уровня</b> Опыт 400
<b>Инициатива +8 Чувства</b> Внимательность +8; тёмное зрение Хиты 90; Ранен 45 КД 23; Стойкость 17, Реакция 21, Воля 23 Соппротивляемость 20 огонь Скорость 6, летая 6	
⬇ <b>Порочное касание</b> (стандартное; неограниченный) +14 против КД; урон 1к6 + 6.	
⬇ <b>Чарующий поцелуй</b> (стандартное; неограниченный) ⬆ <b>Очарование</b> +14 против КД; при попадании суккуб совершает вторичную атаку по той же самой цели. <i>Вторичная атака:</i> +12 против Воли; цель не может атаковать суккуба, и если цель находится в клетке, смежной с суккубом, а суккуб при этом становится целью рукопашной или дальнбойной атаки, то цель прикрывает собой суккуба и сама становится целью атаки. Эффект длится до тех пор, пока суккуб или один из её союзников не атакует цель или до смерти суккуба. Если цель находится под эффектом этого таланта в конце сцены, то суккуб может неограниченно долго поддерживать эффект, целуя жертву один раз в день. У суккуба может быть только одна цель <i>чарующего поцелуя</i> .	
✂ <b>Доминирование</b> (стандартное; неограниченный) ⬆ <b>Очарование</b> Дальнбойный 5; +12 против Воли; цель становится доминируемой до конца следующего хода суккуба.	
<b>Смена облика</b> (малое; неограниченный) ⬆ <b>Превращение</b> Суккуб может изменять своё физическое тело, чтобы принять облик любого Среднего гуманоида, включая уникальных индивидуумов (смотрите «смена облика» на странице 280).	
<b>Мировоззрение</b> Злое <b>Языки</b> Небесный, Общий <b>Навыки</b> Обман +15, Переговоры +15, Проницательность +13 <b>Сил</b> 11 (+4) <b>Лов</b> 18 (+8) <b>Мдр</b> 19 (+8) <b>Тел</b> 10 (+4) <b>Инт</b> 15 (+6) <b>Хар</b> 22 (+10)	



## История суккуб

Суккуб выдаёт себя за человеческую женщину по имени Данна. Она говорит, что её схватили разбойники, но она бежала от них и примерно неделю назад она нашла приют в этой молельне. Теперь она не может выйти — когда она подходит к дверям, появляется пара дьяволов, запрещающих ей это. Она не знает почему её удерживают, поэтому она целыми днями молится Бахамуту, прося помощи. Она уверена, что приход персонажей это ответ на её молитвы.

## Высвобождение

Персонажи могут использовать свои навыки, чтобы помочь освободиться «Дане». Это испытание навыков 9 уровня со сложностью 3, что требует 8 успехов до накопления 4 провалов. При каждом провале у дверного проёма появляется пара легионных дьяволов стражей ада, которые тут же нападают на персонажей.

**Основные навыки:** Магия, Религия, Внимательность.

**Магия (Сл 23):** Персонаж может использовать знания магии для ощущения присутствия магии и понимания характера замка, запирающего эту комнату. Первый успех даёт понять, что фокус магии находится в дверях, и над ними можно совершать проверки Воровства и Силы. Последующие успехи означают взламывание защиты магическими средствами.

**Религия (Сл 23):** Персонаж может использовать Религию и обследовать алтарь и свечи, поняв, что свечи являются магической фокусировкой защитного поля комнаты. Последующие успехи означают взламывание защиты духовными средствами.

**Воровство (Сл 24):** После первого успеха в Магии персонаж может использовать Воровство для взламывания защиты на дверях.

**Сила (Сл 19):** После первого успеха в Магии персонаж может совершать проверки Силы для получения одного успеха во взломе защиты на дверях. Последующие проверки Силы ничем не помогают.

**Внимательность (Сл 20):** Персонаж может использовать Внимательность, чтобы руководить проверками Воровства и Силы. Использование этого навыка не считается ни успехом, ни провалом, а лишь предоставляет либо бонус +2, либо штраф -2 к следующей проверке Воровства или Силы.

**Успех:** Суккуб может выйти из комнаты, что она тут же и делает. Она тут же исчезает, так как перестаёт быть связанной с пирамидой.

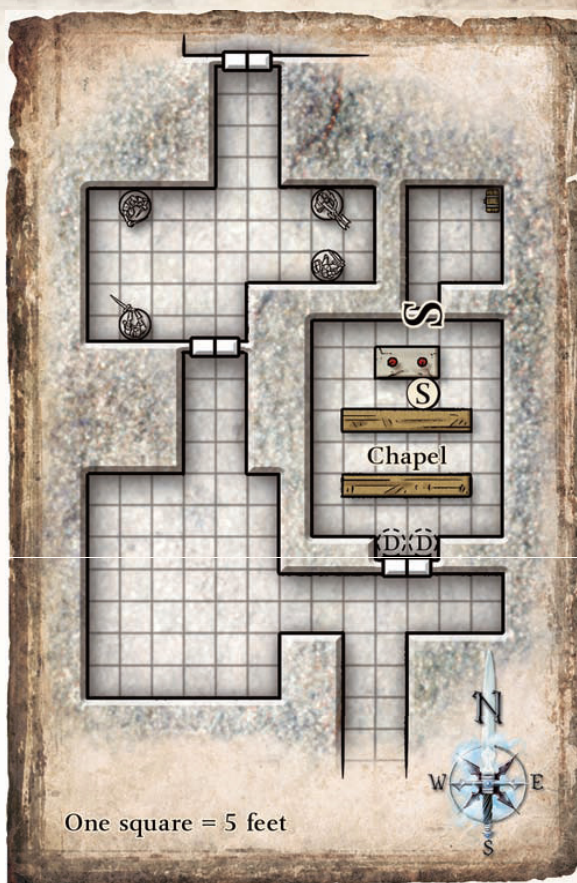
**Провал:** Появляется последняя пара дьяволов, и они совместно с суккуб нападают на ИП.

## Особенности местности

**Освещение:** Тусклый свет.

**Меблировка:** В молельне есть две простые скамьи (без спинок и подлокотников) и ровный алтарь, на котором стоят две тонкие красные свечи.

**Потайная дверь:** Проверка Внимательности со Сл 28 позволяет найти потайную дверь в северной стене молельни. Рычаг на задней части алтаря



открывает дверь, ведущую в небольшой тёмный альков.

**Скровище:** Запертый сундук (проверка Воровства со Сл 25) в потайной комнате хранит жреческое одеяние. Белая мантия, составляющая основу облачения, является *тканевым доспехом* +3. Кроме того, большой гранат, лежащий в сундуке — это один из осколков жизненной силы Виреллис. Если персонаж, несущий *Голову Виреллис*, получит этот камень, отношение *Головы* увеличится на 3.

Легионный дьявол страж ада		Миньон 11 уровня
Средний бессмертный гуманоид (дьявол)		Опыт 150
<b>Инициатива</b> +6 <b>Чувства</b> Внимательность +6; тёмное зрение <b>Хиты</b> 1; промахнувшаяся атака никогда не наносит миньону урон. <b>КД</b> 27; <b>Стойкость</b> 23, <b>Реакция</b> 22, <b>Воля</b> 22; смотрите также <i>командная оборона</i> <b>Сопrotивляемость</b> 10 огонь <b>Скорость</b> 6, телепортация 3		
⚔ <b>Длинный меч</b> (стандартное; неограниченный) ♦ <b>Оружие</b>		
+16 против КД; урон 6.		
<b>Командная оборона</b>		
Легионный дьявол страж ада получает бонус +2 ко всем защитам если в соседних клетках находится хотя бы один другой легионный дьявол.		
<b>Мировоззрение</b> Злое	<b>Языки</b> Небесный	
<b>Сил</b> 14 (+7)	<b>Лов</b> 12 (+6)	<b>Мдр</b> 12 (+6)
<b>Тел</b> 14 (+7)	<b>Инт</b> 10 (+5)	<b>Хар</b> 12 (+6)
<b>Снаряжение</b> латный доспех, длинный меч, тяжёлый щит		



# СЦЕНА Э1: БИБЛИОТЕКА ШЁПОТОВ

Уровень сцены 8 (1 800 опыта)

## ОБСТАНОВКА

- 2 поедателя знаний клинка пустоты (V)
- 2 поедателя знаний мыслелука (Т)
- Поедатель знаний мыслебой (М)

**Зона 14:** Эта библиотека является проявлением знаний, которыми обладал Каравакос и все прочие пленники, побывавшие в Пирамиде Теней. Это ценное хранилище привлекло внимание пятерых поедателей знаний, живых воплощений жажды тайн бога Векны.

Когда искатели приключений войдут в эту комнату, покажите игрокам «вид библиотеки» с 25 страницы *Первой книги приключения* и прочтите следующее: «Библиотека!» — воскликнула Голова Виреллис, а затем понизила голос. «Не обращайтесь внимания на шёпот».

Полки с книгами стоят вдоль стен и просто ровными рядами. Между полками и потолком примерно 3 метра. В центре квадратный газон с травой окружает величественную статую элдринской принцессы.

Сначала в комнате абсолютно тихо. Потом вы начинаете слышать тихий шёпот. Постепенно голоса становятся всё громче, и они уже действуют на ваш разум — неразборчивые слова на самых разных языках произносятся одновременно тысячей голосов.

Когда искатели приключений встретят поедателей знаний, покажите игрокам «вид поедателя знаний» с 26 страницы *Первой книги приключения*.

**2 Поедателя знаний клинка пустоты (V)** **Солдат 6 уровня**  
Средний бессмертный гуманоид Опыт 250 каждый

**Инициатива +7 Чувства** Внимательность +7; сумеречное зрение  
Хиты 70; Ранен 35  
КД 22; Стойкость 17, Реакция 19, Воля 18  
Сопротивляемость психической энергии 5  
Скорость 5

⚔ Скимитар (стандартное; неограниченный) ♦ Оружие, Психическая энергия

+13 против КД; урон психической энергией 1к8 + 5 и цель становится помеченной до конца следующего хода клинка пустоты. Помеченная цель получает урон психической энергией 5, если совершает атаку, не включающую клинка пустоты в качестве цели.

↔ Психический крик (стандартное; перезарядка 1) ♦ Психическая энергия

Ближняя вспышка 1; +11 против Воли; урон психической энергией 1к8 + 5 и цель становится обездвиженной до конца следующего хода клинка пустоты.

**Мировоззрение** Злое **Языки** Небесный  
**Навыки** История +13, Магия +13, Подземелья +12, Природа +12, Религия +13  
**Сил** 16 (+5) **Лов** 14 (+5) **Мдр** 18 (+7)  
**Тел** 14 (+5) **Инт** 20 (+8) **Хар** 14 (+5)

Снаряжение скимитар

**2 Поедателя знаний мыслелука (Т)** **Артиллерия 7 уровня**  
Средний бессмертный гуманоид Опыт 300 каждый

**Инициатива +6 Чувства** Внимательность +12; сумеречное зрение  
Хиты 64; Ранен 32  
КД 19; Стойкость 18, Реакция 20, Воля 19  
Сопротивляемость психической энергии 5  
Скорость 7

⚔ Скимитар (стандартное; неограниченный) ♦ Оружие, Психическая энергия

+13 против КД; урон психической энергией 1к8 + 4.

🏹 Длинный лук (стандартное; неограниченный) ♦ Оружие, Психическая энергия

Дальний выстрел 20/40; +14 против КД; урон психической энергией 1к10 + 5.

🔥 Град стрел (стандартное; перезарядка 1) ♦ Оружие, Психическая энергия

Требуется длинный лук; зональная вспышка 1 в пределах 20 клеток; +10 против Воли; урон психической энергией 1к10 + 5 и цель становится изумлённой (спасение оканчивает).

**Мировоззрение** Злое **Языки** Небесный  
**Навыки** История +13, Магия +13, Подземелья +12, Природа +12, Религия +13  
**Сил** 14 (+5) **Лов** 16 (+6) **Мдр** 19 (+7)  
**Тел** 16 (+6) **Инт** 21 (+8) **Хар** 14 (+5)

Снаряжение скимитар, длинный лук, колчан и 20 стрел

**Поедатель знаний мыслебой (М)** **Элитный контроллер 8 уровня**  
Средний бессмертный гуманоид Опыт 700

**Инициатива +7 Чувства** Внимательность +9; сумеречное зрение  
**Поле разума (Психическая энергия)** аура 3; враги, входящие в ауру или начинающие в ней ход, получают урон психической энергией 5 и штраф -2 к Воле.  
Хиты 174; Ранен 87  
КД 23; Стойкость 21, Реакция 23, Воля 22  
Спасброски +2  
Сопротивляемость психической энергии 5  
Скорость 6  
Единицы действий 1

⚔ Скимитар (стандартное; неограниченный) ♦ Оружие, Психическая энергия

+13 против КД; урон психической энергией 1к8 + 6.

↔ Единое сознание (стандартное; неограниченный)

Ближняя вспышка 10; все союзники в зоне действия могут совершить стандартную атаку.

⚔ Крах сознания (стандартное; перезарядка 1) ♦ Оружие, Психическая энергия

Требуется скимитар; +13 против КД; урон психической энергией 2к8 + 6 и цель после этого может совершать только стандартные атаки (спасение оканчивает).

↔ Вой разума (стандартное; перезарядка 1) ♦ Психическая энергия

Ближняя вспышка 2; +12 против Воли; урон психической энергией 2к8 + 6 и цель становится изумлённой (спасение оканчивает).

**Мировоззрение** Злое **Языки** Небесный  
**Навыки** История +15, Магия +15, Подземелья +14, Природа +14, Проницательность +14, Религия +15  
**Сил** 19 (+8) **Лов** 16 (+7) **Мдр** 21 (+9)  
**Тел** 15 (+6) **Инт** 23 (+10) **Хар** 16 (+7)

Снаряжение скимитар



## ТАКТИКА

Два мыслелука стоят на полках, что стоят вдоль стен комнаты, стреляя в цели, ходящие по полу. Они перемещаются по периметру, чтобы была возможность попасть в персонажа, пытающегося укрыться среди полок.

Клинки пустоты вступают в рукопашный бой, пытаясь держаться в 2 или 3 клетках от мыслебоя, чтобы его аура действовала на врагов. Они используют *психический крик*, а также метящую рукопашную атаку, чтобы внимание искателей приключений было приковано к ним, и враги не могли напасть на лучников.

Мыслебой держится среди клинков пустоты, сосредотачивая атаки на самом опасном с виду враге. Он не использует *вой разума*, если во вспышку попадают союзники. *Единое сознание* он использует только если в его досягаемости нет врагов.

## ОСОБЕННОСТИ МЕСТНОСТИ

**Освещение:** Тусклый свет.

**Шёпот:** Шёпот, который слышат персонажи в своём сознании, исходит из книг и свитков, лежащих на полках. От книг также исходит какое-то странное очарование, не отпускающее от себя существ. Переход из клетки, смежной с полкой, в клетку, не смежную с полкой, стоит 1 дополнительную клетку перемещения.

**Полки:** Полки с книгами и свитками блокируют перемещение, как и стены. Их высота 3 метра и они крепко скреплены с полом. На полку можно залезть проверкой Атлетики со Сл 20. Потолок находится в 6 метрах от пола.

Книги и свитки, лежащие на полках, содержат знания всех существ, когда-либо побывавших в пирамиде. Самые старые тома уже испорчены поедателями знаний (смотрите ниже).

**Лестницы:** На верхнюю часть полок, стоящих по периметру, ведут две лестницы. По лестнице можно подняться наверх, потратив 2 клетки перемещения (проверка Атлетики не требуется).

**Статуя:** В центре библиотеки стоит величественная статуя Виреллис с короной на голове. Она выглядит царственной и великодушной. Сущность принцессы, заключённой в шар, который несёт один из ИП, говорит, что именно так она и выглядела при жизни.

Виреллис ожидала найти на статуе осколок своей жизненной силы, но его здесь нет (теперь это часть сокровищ дракона из зоны 26). Из-за пропажи осколка Виреллис становится взволнованной и испуганной. Когда она успокоится (а произойдёт это



далеко не сразу), она начнёт чувствовать направление к пропавшему осколку. Персонаж, несущий *Голову*, может совершить проверку Переговоров со Сл 20, чтобы помочь Виреллис успокоиться; успех увеличивает отношение на 1.

**Дверь:** Дверь в северной стене, ведущая в зону 15, находится на уровне верха полок.

**Сокровище:** На полках библиотеки хранятся два свитка: свиток Поднять Мёртвого в костяном цилиндре и свиток Консультация Мистического Мудреца, завернутый в кожу. Маленький стеклянный сосуд, лежащий в свитке Поднятия Мёртвого содержит ресидуум на 500 зм стоимости — этого хватит для одного использования свитка. Персонаж с тренированным навыком Магия может использовать этот навык для поиска свитка среди других вещей на полках (Сл 24). На это требуется 10 минут концентрации и поисков.

Многие книги и свитки на полках пусты, так как поедателей знаний провели здесь немало лет. Книги, оставшиеся целыми, могут стоить от 5 до 10 зм за штуку, если продать их заинтересованному покупателю. Если персонаж забудёт *удобную сумку* одними лишь книгами, их можно будет продать за 500 зм.



## СЦЕНА Э2: ЭРМИТАЖ

Уровень сцены 9 (2 050 опыта)

### ОБСТАНОВКА

Арат Каравакос, тифлинг волшебник (К)  
3 поедателя знаний клинка пустоты (V)  
Ловушка «знак Йоун»

**Зона 15:** В этой части эрмитажа за библиотекой скрывается один из трёх осколков жизненной силы Каравакоса. Из-за поедателей знаний память его затуманена, и он плохо помнит связь с настоящим Каравакосом. Это всё ещё сильный волшебник, но его личность совершенно не похожа на истинного Каравакоса.

Когда искатели приключений войдут в комнату, прочтите:

*На украшенном пьедестале стоит каменный ангел с крыльями, окутывающими тело. В его руках находится мерцающий символ Йоун, а глаза его смотрят прямо на вас. У противоположной стены стоит стол в форме буквы «Г» и массивный шкаф, а между ними, а также в стене слева находятся закрытые двери.*

#### Проверка Внимательности

Сл 24: На символе Йоун есть какие-то дополнительные письмена, возможно, имеющие магический эффект.

Когда искатели приключений входят в эту комнату, покажите игрокам «вид Эрмитажа» с 26 страницы Первой книги приключения и когда они увидят Каравакоса, прочтите следующее:

«Вот он!» — кричит Голова Виреллис. «Это осколок Каравакоса! Уничтожьте его и найдите ключ!»

3 Поедателя знаний клинка пустоты (V)

Средний бессмертный гуманоид

Солдат 6 уровня

Опыт 250 каждый

Инициатива +7 Чувства Внимательность +7; сумеречное зрение  
Хиты 70; Ранен 35  
КД 22; Стойкость 17, Реакция 19, Воля 18  
Сопротивляемость психической энергии 5  
Скорость 5

⚔ Скимитар (стандартное; неограниченный) ♦ Оружие, Психическая энергия

+13 против КД; урон психической энергией 1к8 + 5 и цель становится помеченной до конца следующего хода клинка пустоты. Помеченная цель получает урон психической энергией 5, если совершает атаку, не включающую клинка пустоты в качестве цели.

⚡ Психический крик (стандартное; перезарядка 4) ♦ Психическая энергия

Ближняя вспышка 1; +11 против Воли; урон психической энергией 1к8 + 5 и цель становится обездвиженной до конца следующего хода клинка пустоты.

Мировоззрение Злое Языки Небесный  
Навыки История +13, Магия +13, Подземелья +12, Природа +12, Религия +13  
Сил 16 (+6) Лов 14 (+5) Мдр 18 (+7)  
Тел 14 (+5) Инт 20 (+8) Хар 14 (+5)

Снаряжение скимитар

Арат Каравакос (К)

Элитная артиллерия 10 уровня

Средний природный гуманоид, тифлинг

Опыт 1 000

Инициатива +7 Чувства Внимательность +7; сумеречное зрение  
Хиты 156; Ранен 78; смотрите также второе дыхание  
КД 22; Стойкость 20, Реакция 24, Воля 21  
Спасброски +2  
Сопротивляемость огню 10  
Скорость 6  
Единицы действия 1

Дверь измерений (движение; перезарядка 4) ♦

Телепортация на 10 клеток.

⚡ Магическая стрела (стандартное; неограниченный) ♦  
Инструмент, Силовое поле

Дальнобойный 20; +14 против Реакции; урон силовым полем 2к4 + 9.

⚡ Волна грома (стандартное; неограниченный) ♦ Инструмент

Ближняя волна 3; +14 против Стойкости; урон 1к6 + 9 и цель толкается на 2 клетки.

⚡ Разряд молнии (стандартное; перезарядка 4) ♦  
Инструмент, Электричество

Дальнобойный 10; нацеливается на 1 первичное существо в пределах дальности и 2 вторичные цели, находящиеся в пределах 10 клеток от первичной цели; +14 против Реакции; урон электричеством 2к6 + 9 первичной цели и урон электричеством 1к6 + 9 вторичным целям.

⚡ Меч Морденкайнена (стандартное; на день) ♦ Инструмент, Силовое поле, Созидание

Дальнобойный 10; +14 против Реакции; урон силовым полем 1к10 + 9. Поддержание малым: меч снова атакует. Действие движения: перемещает цель к новой цели, находящейся в пределах дальности таланта.

Дьявольская ярость (малое; на сцену)

Следующая атака тифлинга по цели, попавшей по нему с его последнего хода, получает бонус таланта +1 к броску урона и при попадании толкает цель на 1 клетку.

Кровавая охота

Тифлинг получает расовый бонус +1 к броскам атаки по раненым врагам.

Второе дыхание (стандартное; на сцену) ♦ Исцеление

Арат Каравакос тратит исцеление и восстанавливает 39 хитов. Он получает бонус +2 ко всем защитам до начала своего следующего хода.

Посох штормов (свободное; на день) ♦ Звук, Электричество

После использования таланта с ключевым словом «звук» или «электричество» посох причиняет урон звуком и электричеством 1к8 всем существам в ближней волне 3.

Мировоззрение Без мировоззрения Языки Драконов, Общий  
Навыки Магия +15, Обман +9, Скрытность +9  
Сил 10 (+5) Лов 14 (+7) Мдр 14 (+7)  
Тел 12 (+6) Инт 20 (+10) Хар 14 (+7)

Снаряжение посох штормов +2

### ТАКТИКА

Статуя ангела защищена охранным символом, предупреждающим местных обитателей о приходе чужаков. Когда персонаж оказывается в соседней со статуей клетке, срабатывает ловушка. В этот момент проверьте инициативу. В свой ход из комнат появятся поедатели знаний.

В свой первый ход Арат Каравакос переходит из северо-западной области в юго-западную комнату и пускает магическую стрелу в персонажа, которого увидит через открытую дверь. Если персонажи погонятся за Каравакосом в юго-западную комнату,



он использует занавес, переносится в северо-восточную комнату, и заходит со спины через юго-восточную комнату.

Знак Йоун Ловушка	Охранник 7 уровня Опыт 300
Из статуи ангела исходят волны психической энергии.	
<b>Ловушка:</b> Статуя ангела со знаком Йоун знает, кто здесь чужак.	
Внимательность	
Сл 24: Персонаж замечает ловушку на символе.	
<b>Дополнительный навык:</b> Магия	
Сл 24: Отряд получает бонус +2 к проверкам Воровства при обезвреживании знака.	
Триггер	
Если в соседнюю со статуей клетку входит кто-нибудь кроме Арата Каравакоса и поедателя знаний, знак активируется.	
Атака	
<b>Немедленный ответ Ближняя вспышка 1</b>	
<b>Цели:</b> Существа во вспышке	
<b>Атака:</b> +10 против Реакции	
<b>Попадание:</b> Урон психической энергией 2к6 + 2 и цель становится изумлённой (спасение оканчивает).	
<b>Эффект:</b> Вспышка создаёт ауру вокруг статуи. Существа, входящие в ауру или начинающие в ней ход, подвергаются атаке. Каждый раунд размер ауры увеличивается на 1 клетку (во втором раунде это ближняя вспышка 2, в третьем раунде это ближняя вспышка 3 и так далее).	
Противодействие	
Находящийся в соседней клетке персонаж может обезвредить знак и отключить ауру проверкой Воровства со Сл 28.	

## ОСОБЕННОСТИ МЕСТНОСТИ

**Освещение:** Тусклый свет.

**Статуя:** Статуя полностью заполняет клетки и предоставляет укрытие. На ней находится ловушка со знаком Йоун.

**Занавес:** Два занавеса, отделяющие северо-западную комнату от соседних комнат, наделены магией. Произнеся определённое слово, Арат Каравакос может проходить через занавес, не тратя действий, появляясь или с другой стороны, как если бы он шёл по обычной местности или телепортируясь на другую сторону другого занавеса. Другим существам перемещаться через занавес гораздо труднее. Чтобы отодвинуть занавес в сторону нужно малое действие, но идущий персонаж подвергается атаке захватом: +10 против Реакции. При попадании персонаж становится обездвиженным в клетке на той стороне занавеса, пока не высвободится успешной проверкой Атлетики или Акробатики со Сл 20.

На обоих занавесах изображено травяное поле под звёздным небом с полной луной, восходящей над горизонтом.

**Купол звёзд:** Четыре толстые колонны в юго-западной комнате поддерживают небольшой купол, находящийся в 3 метрах от пола и 3 метрах от потолка. Купол выглядит как звёздное ночное небо с точками яркого света, светящимися на его тёмной каменной поверхности. На полу под куполом выгравированы слабо светящиеся руны, расположенные кругом. Здесь на Драконе́м языке написано «Ключ знания сияет среди кольца святых звёзд» (звёзды на куполе не формируют кольцо).

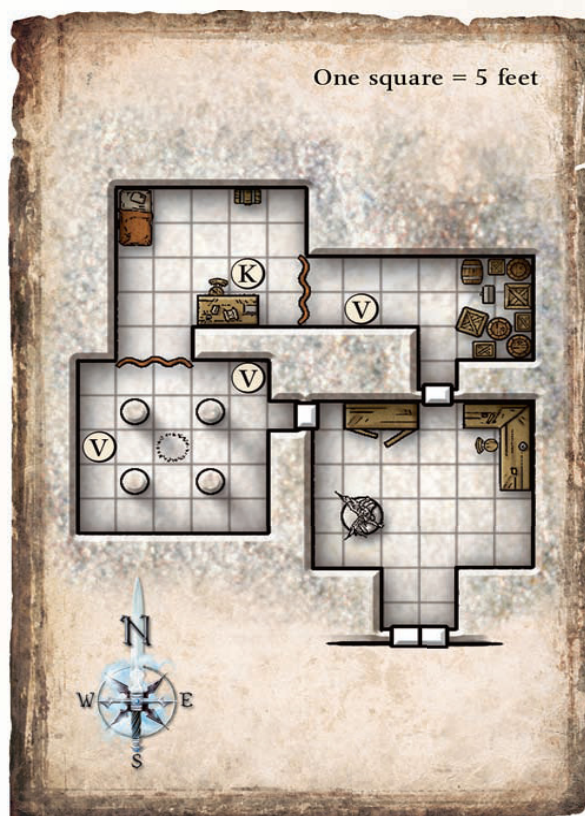
Существо, стоящее в рунном круге, обладает сопротивляемостью некротической энергии и излучению 5.

**Мебель:** Стол в юго-восточной комнате пустой, но на столе в северо-западной комнате высятся груды книг и свитков — все они пусты. Шкаф заперт (для открытия совершите проверку Воровства со Сл 24), но все его четыре полки заполнены пыльными книгами без единого символа.

**Кладовка:** Северо-восточная комната служит кладовкой, заполненной ящиками и бочками. В них находится солёное мясо, старое пиво, сухофрукты, чёрствый хлеб и несколько рулонов материи.

**Сокровище:** Сундук в северо-западной комнате заперт (проверка Воровства со Сл 26). В нём находится статуэтка ангела из слоновой кости (копия статуи из первой комнаты, стоящая 250 зм), серебряное ожерелье, ранее принадлежавшее Виреллис (стоит тоже 250 зм), четыре драгоценных камня, стоимостью 100 зм каждый и 800 зм.

У Арата Каравакоса есть ещё два сокровища: его *посох штормов* +2 и алмастиновый ключ знания, один из трёх ключей, отпирающих Храм Света. Покажите игрокам часть иллюстрации с 32 страницы *Первой книги приключения*, изображающей алмастиновый ключ. Надпись на ключе (на Драконе́м языке) гласит: «Первый по прочности, но не по месту». Информация по открыванию Храма Света есть на 13 странице *Первой книги приключения*.





# СЦЕНА 1: ЛЕДЯНОЙ ЗАЛ

Уровень сцены 8 (1 750 опыта)

## ОБСТАНОВКА

4 хладных зомби (Z)  
Меззодемон (M)  
Опасность «ледяная аура»

**Зона 16:** В этой части пирамиды обитает опасный меззодемон по имени Траткул Зорн. Когда-то Траткул был важной личностью в пирамиде. У него в подчинении находилась банда орков, затянутых в это место. Когда в пирамиду пришли древесники, они вытеснили его и заняли то место, что сейчас принадлежит им. Меззодемон оказался в ледяном склепе, став жертвой смертельно опасной ловушки.

Когда искатели приключений войдут в местность, обозначенную на карте как «зал», Виреллис произносит:

*«О, это место я помню. Где-то здесь хранилось множество магического оружия. Посмотрите вон за той дверью, покрытой инеем. Там может оказаться что-то полезное. Остерегайтесь стражников, что могут там оказаться».*

Виреллис хочет, чтобы искатели приключений вошли туда, из-за старой ненависти к Траткулу. Она считала, что меззодемон может победить Каравакоса, но он оказался для этого слишком трусливым. Она желает его смерти, но тщательно скрывает это. Она убеждает искателей приключений исследовать комнату, но боится тем, что предупреждает об опасности. Если искатели приключений не найдут сокровищ, Виреллис просто заявит, что кто-то их уже унёс. Она умело скрывает ненависть к Траткулу, а вот меззодемон не может похвастаться тем же. Подробности смотрите ниже.

Когда искатели приключений войдут в комнату, находящуюся за дверью, покрытой инеем, покажите игрокам «вид ледяного зала» с 27 страницы *Первой книги приключения* и прочтите следующее:

*Вы открываете дверь, и оттуда вырывается поток ледяного воздуха. За дверью вы видите комнату, покрытую льдом. Лёд покрывает пол, стены и даже потолок. От пола до потолка тянутся четыре большие ледяные колонны. На юге видно металлическую дверь, покрытую инеем.*



Когда искатели приключений открывают дверь во внешнюю комнату, примените эффекты от ледяной ауры ко всем, кто находится в зале, внешней комнате и внутренней комнате. Если закрыть дверь между залом и внешней комнатой, аура перестаёт действовать на зал.

Когда искатели приключений открывают дверь, запомните результат инициативы ледяной ауры.

## Проверка Внимательности

**Сл 25:** Ты замечаешь в ледяных колоннах размытые гуманоидные тела.

4 Хладных зомби (Z)		Солдат 6 уровня	
Средний природный оживлённый (нежить, холод)		Опыт 250 каждый	
Инициатива +5		Чувства Внимательность +3; тёмное зрение	
Хладная аура (Холод) аура 2; все существа, входящие в ауру или начинающие в ней ход, получают урон холодом 5. Многочисленные хладные ауры причиняют совокупный урон.			
Хиты 71; Ранен 35; смотрите также предсмертная вспышка КД 22; Стойкость 20, Реакция 16, Воля 16			
Иммунитет болезни, яд; Сопrotивляемость 10 некротическая энергия, 10 холод; Уязвимость 5 излучение, 5 огонь			
Скорость 4			
⚡ Удар (стандартное; неограниченный) ♦ Холод			
+11 против КД; урон 1к6 + 4, цель становится обездвиженной до конца следующего хода хладного зомби и получает продолжительный урон холодом 5 (спасение оканчивает); смотрите также ледяной жнец.			
⚡ Предсмертная вспышка (когда хиты уменьшены до 0) ♦ Холод			
Хладный зомби взрывается. Ближняя вспышка 1; +9 против Стойкости; урон холодом 2к6 + 2 и цель становится замедленной (спасение оканчивает).			
Ледяной жнец ♦ Холод			
Хладный зомби причиняет обездвиженным существам дополнительный урон холодом 5.			
Мировоззрение Без мировоззрения		Языки —	
Сил 19 (+7)	Лов 10 (+3)	Мдр 10 (+3)	
Тел 15 (+5)	Инт 2 (-1)	Хар 6 (+1)	

Меззодемон (М)		Солдат 11 уровня	
Средний стихийный гуманоид (демон)		Опыт 600	
Инициатива +9 Чувства Внимательность +13; тёмное зрение			
Хиты 113; Ранен 56			
КД 27; Стойкость 25, Реакция 22, Воля 23			
Сопrotивляемость 20 яд, 10 изменчивая (2/сцену; смотрите словарь)			
Скорость 6			
⚡ Трезубец (стандартное; неограниченный) ♦ Оружие			
Требуется трезубец; досягаемость 2; +18 против КД; урон 1к8 + 5.			
⚡ Пронзающие зубы (стандартное; неограниченный) ♦ Оружие			
Досягаемость 2; +18 против КД; урон 1к8 + 5 продолжительный урон 5 нацеливается только на врагов и цель становится удерживаемой (спасение оканчивает и то и другое). Пока цель удерживается, меззодемон не может совершать атаки трезубцем.			
⚡ Ядовитое дыхание (стандартное; перезарядка   ) ♦ Яд			
Ближняя волна 3; нацеливается на врагов; +16 против Стойкости; урон ядом 2к6 + 3 и продолжительный урон ядом 5 (спасение оканчивает).			
Мировоззрение Хаотично-злое		Языки Бездны	
Навыки Запугивание +11			
Сил 20 (+10)	Лов 15 (+7)	Мдр 16 (+8)	
Тел 17 (+8)	Инт 10 (+5)	Хар 13 (+6)	
Снаряжение трезубец			



Ледяная аура		Препятствие 3 уровня
Опасность		Опыт 150
Ужасный холод вырывается из комнаты перед вами, заполняя всё вокруг ледяным туманом.		
<b>Опасность:</b> Холод ауры вредит существам, не обладающим устойчивостью к низким температурам.		
<b>Инициатива +4</b>		
<b>Триггер</b>		
Опасность проверяет свою инициативу когда открывают дверь во внешнюю комнату.		
<b>Атака</b>		
Стандартное действие	<b>Зона</b> особая; внешняя комната и, если двери открыты, то ещё и зал и внутренняя комната.	
<b>Цель</b> все существа в комнатах, в которых действует аура		
<b>Атака:</b> +8 против Стойкости		
<b>Попадание:</b> Урон холодом 1к4+1 и цель становится замедленной (спасение оканчивает).		
<b>Промех:</b> Половина урона, цель не становится замедленной.		

## ТАКТИКА

Чудовища во внутренней и наружной комнате начинают сцену скованными во льду. Когда искатели приключений открывают двери и заходят внутрь, лёд понемногу растаивает и выпускает их на свободу.

Когда искатели приключений впервые откроют дверь во внешнюю комнату, лёд начинает таять. Каждый раунд кидайте 1к20. При результате выше 9 глыбы льда в комнате разваливаются и выпускают хладных зомби. Проверьте инициативу зомби. После разрушения льда клетки с колоннами становятся труднопроходимой местностью (вместо непроходимой). Персонаж может совершить проверку Внимательности со Сл 20 чтобы заметить, что колонны растаяли.

Когда зомби высвободятся, продолжайте в начале каждого раунда бросать 1к20. При результате выше 9 разваливается лёд во внутренней комнате, выпуская мезодемона Траткула Зорна. Этот лёд тоже становится труднопроходимой местностью.

Помните, что дополнительный урон от зомби причиняется и врагам, которых удерживает мезодемон, поскольку удержание включает в себя обездвиживание.

Траткул Зорн сам попался в эту ловушку. Он устремляется в рукопашный бой, пытаясь прорваться через искателей приключений и вырваться из пирамиды. Если ему навяжут бой, он отвечает рукопашной атакой, а затем совершает шаг в сторону выхода. Он прибегает к *ядовитому дыханию* для того чтобы прикрыть своё отступление или на тот случай, если его загонят в угол.

Если Траткул может атаковать слабо защищённого или серьёзно раненого персонажа, он использует *пронзающие зубы* и берёт этого персонажа в заложники. Он требует, чтобы враги расступились и дали ему уйти в обмен на жизнь этого персонажа.

Траткул использует свою изменчивую сопротивляемость для защиты от холода. Ни на что другое он её не меняет.

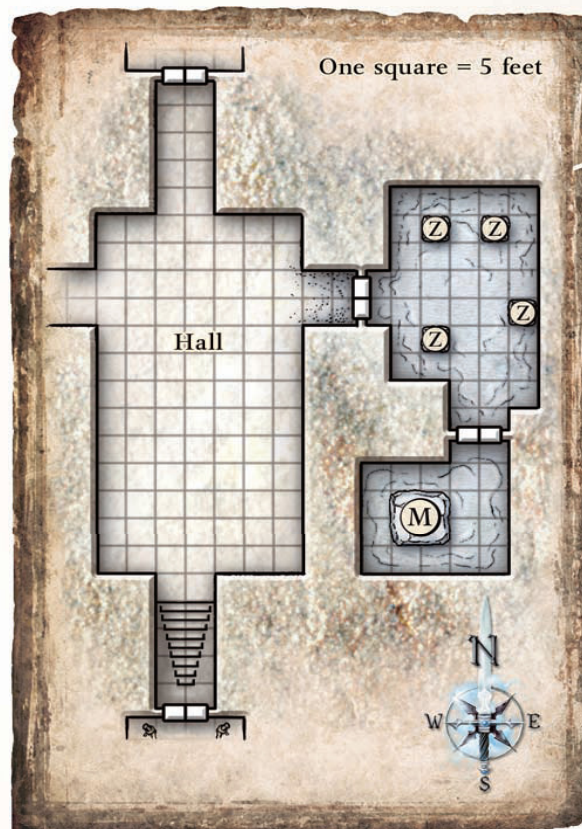
Если Траткул заметит *Голову Виреллис*, он отказывается от побега. Он яростно нападает на её владельца, выкрикивая обвинения, клятвы и проклятья, и начинает сражаться до смерти. Если Виреллис потом об этом спросят, она будет утверждать, что никогда не видела этого демона. Если ИП схватят демона в плен, он сделает что угодно, чтобы обесчестить Виреллис и уничтожить хранящий её шар. Это она попросила его исследовать эту комнату, что и вызвало срабатывание ловушки, вследствие чего он оказался надолго замурованным. Виреллис пытается сохранить доверие ИП, но Траткул скажет всё что угодно, он даже готов стать их союзником (ИП будут глупцами, если согласятся на это, ведь он предаст их при первом удобном случае), чтобы уничтожить Виреллис.

## ОСОБЕННОСТИ МЕСТНОСТИ

Стены, пол и потолок внутренней и внешней комнаты покрыты льдом и снегом. Они здесь появились из-за ледяной ауры.

Колонны сделаны из грубо вытесанного льда. Если ИП атакует колонну, она выдержит 15 единиц урона, после чего развалится на части. Если сломать колонну, все четыре хладных зомби и Траткул очнутся, как это описано выше.

Самая интересная особенность этого места это ледяная аура. Убедитесь, что не вы забыли применить все её эффекты и описывайте ужасный холод этого места, сковывающий движения персонажей.





## СЦЕНА Л2: ЗАЛ-ЗАСАДА

Уровень сцены 8 (1 750 опыта)

### ОБСТАНОВКА

Огненный череп (F)  
3 камбиона адских меч (C)  
2 тёмных подлеца (D)

**Зона 17:** Коридор в этой части лабиринта был превращён в опасную засаду, поскольку зеркала, висющие во внешнем зале, позволяют существам из находящейся рядом комнаты всё видеть. Когда искатели приключений входят в эту область, огненный череп и его последователи узнают об этом и готовятся к нападению на тех, кто посягнул на их территорию.

Этих странных чудовищ, не сумевших ужиться с другими обитателями пирамиды, возглавляет огненный череп. Они устроили засаду в зеркальном зале, нападая на всех чужаков, надеясь получить магические предметы, сокровища и пленных, которых потом можно будет переманить на свою сторону.

Когда искатели приключений войдут в эту местность, прочтите следующее:

*Перед вами длинный коридор, который в конце поворачивает в сторону. На внешней стене висит множество зеркал. Напротив зеркал стоят двусторчатые двери.*

2 Тёмных подлеца (D)	Налётчик 4 уровня
Маленький теневой гуманоид	Опыт 175 каждый
<b>Инициатива +8 Чувства Внимательность +4; тёмное зрение</b> <b>Хиты 54; Ранен 27; смотрите также умирающая тьма</b> <b>КД 18 (смотрите также тёмный шаг), Стойкость 15, Реакция 17, Воля 15</b> <b>Скорость 6</b>	
<b>⚡ Кинжал (стандартное; неограниченный) ♦ Оружие</b> +9 против КД; урон 1к4 + 4.	
<b>⚡ Кинжал (стандартное; неограниченный) ♦ Оружие</b> Дальноточный 5/10; +9 против КД; урон 1к4 + 4.	
<b>⚡ Умирающая тьма (когда хиты уменьшены до 0)</b> Ближняя вспышка 1; нацеливается на врагов; все цели становятся слепыми (спасение оканчивает). Будучи убитым, тёмный подлец взрывается ключьями тьмы.	
<b>Боевое превосходство</b> Тёмный подлец причиняет дополнительно 1к6 урона рукопашными и дальноточными атаками всем целям, над которыми у него есть боевое превосходство.	
<b>Тёмный шаг (движение; неограниченный)</b> Тёмный подлец перемещается на 4 клетки, получает бонус +4 к КД от провоцированных атак и получает боевое превосходство над всеми целями, рядом с которыми он окончит своё перемещение.	
<b>Мировоззрение</b> Без мировоззрения <b>Языки</b> Общий <b>Навыки</b> Воровство +11, Скрытность +11 <b>Сил</b> 11 (+2) <b>Лов</b> 18 (+6) <b>Мдр</b> 14 (+4) <b>Тел</b> 14 (+4) <b>Инт</b> 13 (+3) <b>Хар</b> 13 (+3)	
<b>Снаряжение</b> чёрное одеяние, 5 кинжалов	

Огненный череп (F)	Артиллерия 8 уровня
Крошечный природный оживлённый (нежить)	Опыт 350
<b>Инициатива +7 Чувства Внимательность +11</b> <b>Хиты 70; Ранен 35</b> <b>Регенерация 5</b> <b>КД 21; Стойкость 18, Реакция 23, Воля 21</b> <b>Иммунитет</b> болезни, яд; <b>Сопротивляемость</b> 5 некротическая энергия, 10 огонь; <b>Уязвимость</b> 5 излучение <b>Скорость</b> летая 10 (парение)	
<b>⚡ Огненный укус (стандартное; неограниченный) ♦ Огонь</b> Достигаемость 0; +10 против КД; урон 1 плюс урон огнём 1к8.	
<b>⚡ Огненный луч (стандартное; неограниченный) ♦ Огонь</b> Дальноточный 10; +12 против Реакции; урон огнём 2к6 + 6.	
<b>⚡ Огненный шар (стандартное; на сцену) ♦ Огонь</b> Зональная вспышка 3 в пределах 20; +12 против Реакции; урон огнём 3к6 + 6. <i>Промех:</i> Половина урона. Огненный череп может исключить из области эффекта двух союзников.	
<b>Рука мага (малое; неограниченный) ♦ Призывание</b> Как талант волшебника <i>рука мага (Книга игрока, страница 158)</i> .	
<b>Освещение</b> Огненный череп испускает яркий свет в пределах 5 клеток, но может свободным действием уменьшать яркость до тусклого света в пределах 2 клеток.	
<b>Мировоззрение</b> Без мировоззрения <b>Языки</b> Общий, один другой <b>Навыки</b> Скрытность +12 <b>Сил</b> 5 (+1) <b>Лов</b> 16 (+7) <b>Мдр</b> 14 (+6) <b>Тел</b> 16 (+7) <b>Инт</b> 22 (+10) <b>Хар</b> 20 (+9)	

3 Камбиона адских меч (C)	Громила 8 уровня
Средний бессмертный гуманоид (дьявол)	Опыт 350 каждый
<b>Инициатива +8 Чувства Внимательность +7; тёмное зрение</b> <b>Хиты 106; Ранен 53</b> <b>КД 20; Стойкость 20, Реакция 18, Воля 21</b> <b>Сопротивляемость</b> 10 огонь <b>Скорость</b> 6, летая 8 (неуклюже)	
<b>⚡ Двуручный меч (стандартное; неограниченный) ♦ Огонь, Оружие</b> +10 против КД; урон 1к10 + 5 и продолжительный урон огнём 5 (спасение оканчивает).	
<b>Ураганный бросок</b> Когда адский меч атакует врага в броске, он может совершить атаку двуручным мечом по всем врагам в пределах досягаемости в конце броска.	
<b>Ликующий прилив сил</b> Камбион адский меч получает по 5 временных хитов каждый раз, когда делает врага раненым и когда опускает хиты врага ниже 1.	
<b>Мировоззрение</b> Злое <b>Языки</b> Небесный, Общий <b>Навыки</b> Атлетика +13, Запугивание +14 <b>Сил</b> 20 (+9) <b>Лов</b> 18 (+8) <b>Мдр</b> 16 (+7) <b>Тел</b> 16 (+7) <b>Инт</b> 10 (+4) <b>Хар</b> 21 (+9)	
<b>Снаряжение</b> кольчуга, двуручный меч	



## ТАКТИКА

Эти чудовища используют простую тактику, связанную с магическими зеркалами, висящими в коридоре. Огненный череп использует зеркала для сжигания врагов, оставаясь во внутренней комнате (смотрите ниже). Тем временем камбионы устремляются в рукопашный бой. Тёмные подлецы пытаются окружить искателей приключений, надеясь на то, что их прикроют магические атаки и камбионы.

Огненный череп остаётся во внутренней комнате, используя хрустальный шар для наблюдения за коридором. Находясь в соседней с хрустальным шаром клетке, огненный череп может малым действием назначить одно из зеркал в коридоре исходной точкой для определения линии обзора и линии воздействия для зональных и дальнобойных атак. Он не может совершать другие атаки через зеркало.

В начале сцены огненный череп использует *огненный шар*, а затем использует *огненные лучи*.

Три камбиона во внешней комнате ждут, когда череп прикажет атаковать. Двое из них устремляются в коридор через ближайшую к персонажам дверь, а третий остаётся охранять внешнюю комнату. Они нападают на ближайшего ИП и сражаются до смерти. После смерти первого камбиона оставшийся в резерве выходит из комнаты.

Оба тёмных подлеца пытаются крадучись выйти из двери, которую не использовали камбионы. Они используют *тёмный шаг* и окружают врагов. При возможности они окружают волшебника или другого физически слабого персонажа.

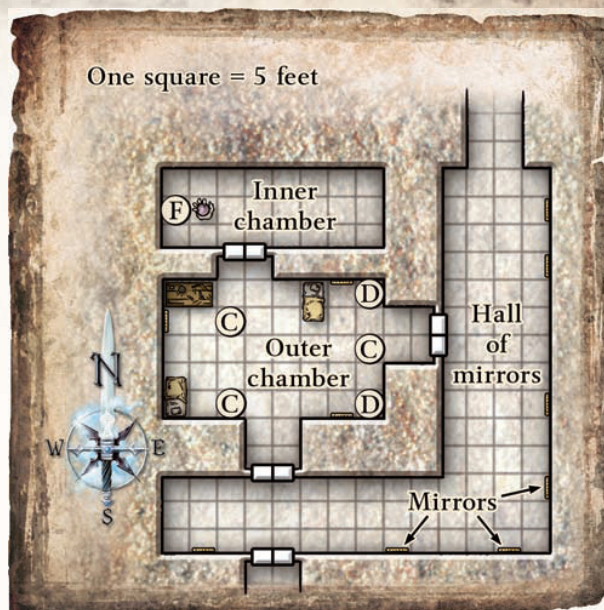
Во время сражения чудовища пытаются не впускать персонажей во внешнюю комнату. После смерти второго камбиона или обоих тёмных подлецов все выжившие отступают туда. Они пытаются закрыть двери и стоять так, пока огненный череп продолжает атаковать огнём. Если искатели приключений прорвутся во внешнюю комнату, чудовища будут сражаться до смерти.

## ОСОБЕННОСТИ МЕСТНОСТИ

**Освещение:** Тусклый свет.

**Зеркала:** Самая важная особенность это местности это зеркала. Они находятся в коридоре и внешней комнате. Любое существо, стоящее у хрустального шара во внутренней комнате, может малым действием посмотреть через одно из зеркал. До конца хода этого существа оно может проводить линию обзора и линию воздействия для дальнобойных и зональных атак из выбранного зеркала.

У зеркал гладкие позолоченные рамки. У них 10 хитов, но каждый раунд они регенерируют 2 хита. Трещины и осколки исчезают благодаря магии пирамиды. Когда существо использует зеркало для атаки, в момент удара в зеркале на мгновение появляется его образ.



**Внешняя комната:** В этой комнате стоит пара кроватей и стол, притащенные из других частей пирамиды. Для существ это что-то вроде казарм. Двери, ведущие сюда, можно запирать (для взлома проверка Воровства со Сл 24).

**Внутренняя комната:** Здесь находится один лишь хрустальный шар. Это кристаллическая сфера диаметром в 1 метр, установленная на каменном постаменте. На постаменте вырезаны птичьи когти, которые и держат шар. Кто бы ни посмотрел в хрустальный шар, он сразу понимает, как им пользоваться, и сразу видит через зеркала в коридоре и внешней комнате.

Умный отряд устроит здесь лагерь. С запирающимися дверьми и зеркальным коридором они могут следить за чужаками, оставаясь в полной безопасности. Возможно, это самое безопасное место для ночёвки во всей пирамиде.

**Сокровище:** Под матрацем одной из кроватей (проверка Внимательности со Сл 23) находится *зелье исцеления* и *палочка ведьминога огня* +2. Эти предметы описаны в *Книге игрока*.



## СЦЕНА 13: ЗАЛ МОНОЛИТОВ

Уровень сцены 8 (1 750 опыта)

### ОБСТАНОВКА

Безголовый труп (С)

**Зона 18:** Когда Каравакос обезглавил Виреллис, он поместил её тело здесь, в мощном магическом поле. Со временем магия этой комнаты ослабла. Виреллис может вернуть себе тело, но всё не так просто. Каравакос оживил труп и наполнил его некротической энергией. Это он сделал на тот случай, если Виреллис сможет найти своё тело, чтобы у неё ничего не получилось. Если искатели приключений освободят тело, оно атакует их разнообразными заклинаниями.

Когда искатели приключений войдут в эту комнату, покажите игрокам «в зале монолитов» с 27 страницы *Первой книги приключения* и прочтите:

*В комнате стоят четыре каменных монолита. Огромные волны энергии текут из монолитов в центр, формируя силовой барьер. Увидев это, Виреллис становится очень взволнованной.*

*«Здесь заключено моё тело», — говорит Виреллис. «Сколько же лет я ждала, чтобы магия камней ослабла... И вот, этот миг настал. Освободите моё тело, и вместе мы бежим из этого кошмарного места».*

### ОСВОБОЖДЕНИЕ ТЕЛА

В далёком прошлом монолиты были покрыты огнём. Со временем эта защитная магия ослабла, сделав монолиты уязвимыми, хотя энергия всё ещё проистекает из них. Теперь освобождение тела стало значительно проще. Три успешные проверки Силы со Сл 19 перевернут камень, уничтожив силовое поле. Когда поле исчезает и тело падает на пол, Виреллис требует, чтобы персонаж, несущий *Голову Виреллис*, поднёс её, чтобы она могла осмотреть своё тело. Когда артефакт оказывается в 2 клетках от безголового трупа, она вырывается из рук владельца и врезается в грудь трупа. Шар остаётся видимым и призрачная голова Виреллис то появляется, то исчезает в нём, крича в ужасе.

Безголовый труп (С) Одиночный контроллер 8 уровня  
Средний теневой гуманоид (нежить) Опыт 1 750

**Инициатива** +9 **Чувства** Внимательность +11; тёмное зрение  
**Хиты** 440; **Ранен** 220  
**КД** 23; **Стойкость** 21, **Реакция** 23, **Воля** 22  
**Иммунитет** яд; **Сопrotивляемость** некротической энергии 10  
**Спасброски** +5  
**Скорость** 6  
**Единицы действия** 2

⚡ **Удар** (стандартное; неограниченный)

+14 против КД; урон 1к8 + 4.

⚡ **Двойной удар** (стандартное; неограниченный)

Безголовый труп совершает две атаки ударом.

☠ **Пагубный луч** (стандартное; неограниченный) ♦ **Магический, Некротическая энергия**

+12 против Реакции; урон некротической энергией 2к6 + 4 и цель становится ослабленной (спасение оканчивает).

⚡ **Силовая волна** (малое; один раз в раунд) ♦ **Магический, Силовое поле**

Ближняя вспышка 2; +12 против Стойкости; урон силовым полем 1к8 + 4 и цель толкается на 2 клетки.

❄ **Ярость зимы** (стандартное; на сцену) ♦ **Магический, Холод**

Вспышка 2 в пределах 10 клеток; +12 против Стойкости; урон холодом 2к8 + 4. Буря остаётся до конца следующего хода безголового трупа. Любое существо, начинающее ход в буре, получает урон холодом 4.

❄ **Колющий шторм** (стандартное; на сцену) ♦ **Зона, Магический, Силовое поле**

Вспышка 2 в пределах 10 клеток; зона действия заклинания заполняется вращающимися клинками, состоящими из силового поля. Любое существо, начинающее ход в этой области, подвергается атаке; +14 против КД; урон силовым полем 2к6 + 4 и цель сбивается с ног. Безголовый труп обладает иммунитетом к этому эффекту. Действием движения безголовый труп может переместить зону на 4 клетки. Зона сохраняется до конца сцены.

👁 **Призрачный шаг** (движение; перезарядка 1) ♦ **Иллюзия, Магический**

Безголовый труп становится невидимым и может переместиться на 6 клеток. Он остаётся невидимым до конца своего следующего хода.

<b>Мировоззрение</b> Злое	<b>Языки</b> Общих, Эльфийский
<b>Навыки</b> Внимательность +11, Скрытность +14	
<b>Сил</b> 11 (+4)	<b>Лов</b> 20 (+9)
<b>Тел</b> 16 (+7)	<b>Мдр</b> 14 (+6)
	<b>Хар</b> 19 (+8)

### ОБМАН!

Когда артефакт *Голова Виреллис* влетает в грудь безголового трупа, последний оживает. Виреллис кричит от ужаса. Артефакт, содержащий её сущность, теперь заперт в теле трупа, и она умоляет искателей приключений убить это тело и освободить её. Она понимает, что Каравакос её перехитрил!

Каравакос устроил эту ловушку, чтобы устранить угрозу от существования Виреллис. Конечно, он провернул это много десятилетий тому назад, и с тех пор успел забыть об этом месте, занявшись планами по высвобождению. Каравакос уже давно не возобновлял защитные заклинания, поэтому магическое поле и ослабло.



## ТАКТИКА

Как только *Голова Виреллис* влетает в тело, безголовый труп начинает решительное нападение с целью убить всех искателей приключений. В начале сражения он использует *колющий шторм*, чтобы попасть по максимальному количеству персонажей, и он тратит единицы действия, чтобы как можно скорее нанести максимальный урон врагам.

Помните, что *силовая волна* совершается малым действием, так что может использоваться каждый раунд. Если рукопашные бойцы подойдут близко к безголовому трупу, он использует этот талант в первую очередь, чтобы расчистить путь и спокойно совершать дальнобойные и зональные атаки.

Пока труп сражается с отрядом, Виреллис умоляет о помощи. Вы можете отыграть это как трагическую сцену, или как смешную ситуацию, в зависимости от того, какие отношения сложились у персонажей с элдринской принцессой. Виреллис чередует мольбы о помощи с извинениями за ущерб, причинённый её телом.

Когда хиты безголового трупа уменьшаются до 0, он разваливается в груды вонючей серой грязи. Артефакт выкатывается оттуда невредимым. Виреллис злится на то, что её тело было уничтожено и то, что Каравакос обхитрил её. Она клянётся отомстить и повторно просит, чтобы её взяли с собой.

Если безголовый труп уничтожит отряд, или если персонажи убегут от него, труп устраивает бойню на этом этаже пирамиды. Он будет убивать всех встреченных существ. Вы, как Мастер, должны сами определить, кто останется в живых и как обитатели пирамиды отреагируют на новую опасность.

## ОТЫГРЫШ ЭТОЙ СЦЕНЫ

При правильном отыгрыше эта сцена может стать одним из самых запоминающихся сражений во всём приключении. Не каждый день персонажи сражаются с безголовыми трупами, похитившими артефакт с заключённой в нём сущностью союзника. Во время сражения вы, как Мастер, должны сделать эту сцену очень естественной, сделав её выдающимся событием в приключении.

Пока ИП сражаются с телом, Виреллис кричит от ужаса. Она умоляет ИП не повредить артефакт, хранящий её сущность, кричит, если удар приходится рядом с артефактом, и выкрикивает оскорбления и проклятья на предавшее её тело. Её действия задают тон её взаимодействию с отрядом до самого конца приключения. Используйте это.

Как вариант, отслеживайте атаки, которым не хватило для попадания по трупу 1 или 2 единиц. При таких атаках ИП случайно попадает по артефакту, хранящему Виреллис, отчего она начинает кричать от боли и обвинять сделавшего атаку персонажа. Кроме того, «1» на кубике при броске атаки тоже попадает по *Голове*.

Виреллис помнит персонажей, попавших по ней атаками. Она до конца приключения будет напоминать об этом и помнить обиду.

Если чудовища, объединившись, уничтожат труп, они получат *Голову Виреллис*. ИП придётся или вернуть себе артефакт силой или выполнить какое-нибудь задание в обмен на *Голову*.

Если труп не убьют, то он так и будет ходить по залам этого этажа. За каждый прошедший день он будет уничтожать всех чудовищ в одной части пирамиды. Он никогда не поднимется на второй или третий этаж. Если вы решите, что никто из чудовищ не сможет его остановить, это придётся сделать игровым персонажам.

## ОСОБЕННОСТИ МЕСТНОСТИ

**Освещение:** Яркий свет, когда магическое поле держится. Тусклый свет после уничтожения монолитов.

**Монолиты:** В этой комнате нет ничего примечательного кроме монолитов и истекающей из них энергии. Когда искатели приключений перевернут монолит, энергия пропадает.

Опрокинутый монолит занимает в длину 4 клетки и 2 клетки в ширину. Для того чтобы на него залезть или перепрыгнуть его, нужно совершать проверки Атлетики со Сл 16.

Энергия, испускаемая монолитами, смертельно опасна. ИП, коснувшийся энергетического поля или струи, исходящей из работающего монолита, получает урон огнём  $3к8 + 12$ .





## СЦЕНА Л4: ВЕЛИКАЯ ЛЕСТНИЦА

Уровень сцены 8 (1 800 опыта)

### ОБСТАНОВКА

2 горгульи (G)

Огнекровная гарпия (H)

Ловушка «движущаяся лестница» (S)

Ловушка «рушащаяся лестница» (T)

**Зона 19:** В этом зале находится огромная лестница, ведущая на второй этаж пирамиды. На лестнице присутствуют две разные ловушки. Одна из них сбрасывает персонажей в глубокую яму, а другая рушится под ногами, отчего персонажи замирают на месте и подвергаются нападению горгулей и гарпии. Здесь прячутся две горгульи и гарпия, поджидающие тех, кто попытается подняться на второй этаж.

Обратите внимание, что горгульи и гарпия не появляются из укрытия, пока искатели приключений не активируют одну из ловушек на лестнице. В идеале они ждут, когда кто-нибудь из персонажей попадётся в ловушку с рушащейся лестницей, и только после этого они вылетают из тени и нападают.

Когда искатели приключений войдут в эту местность, прочтите следующее:

*Широкие ступени лестницы перед вами уходят куда-то в темноту, вверх. Лестница идёт вдоль стены, оставляя посередине глубокую яму.*

2 Горгульи (G)	Соглядатай 9 уровня
Средний стихийный гуманоид (земля)	Опыт 400 каждая
<b>Инициатива +11 Чувства Внимательность +12; тёмное зрение</b> <b>Хиты 77; Ранен 38</b> <b>КД 25; Стойкость 21, Реакция 19, Воля 19</b> <b>Иммунитет окаменение</b> <b>Скорость 6, летая 8; смотрите также атака с налёта</b>	
<b>☯ Коготь</b> (стандартное; неограниченный) +14 против КД; урон 2к6 + 5.	
<b>⚡ Атака с налёта</b> (стандартное; перезаряжается после использования каменной формы)	
Горгулья пролетает вплоть до 8 клеток и совершает рукопашную стандартную атаку в любой точке этого перемещения, не провоцируя от цели атаку. Если атака попадает, то цель сбивается с ног.	
<b>Каменная форма</b> (стандартное; неограниченный)	
Горгулья становится статуей и получает сопротивляемость 25 ко всем видам урона, регенерацию 3 и чувство вибрации 10. Она теряет все остальные чувства и не может совершать в каменной форме никаких действий кроме превращения в обычную форму (малое действие).	
<b>Мировоззрение Злое Языки Первичный</b> <b>Навыки Скрытность +12</b> <b>Сил 21 (+9) Лов 17 (+7) Мдр 17 (+7)</b> <b>Тел 17 (+7) Инт 5 (+1) Хар 17 (+7)</b>	

Огнекровная гарпия (H)	Солдат 9 уровня
Средний фейский гуманоид	Опыт 400
<b>Инициатива +10 Чувства Внимательность +11</b> <b>Обжигающая песня (Огонь)</b> аура 20; враги в пределах ауры получают в начале своих ходов урон огнём 5 (глухие существа обладают иммунитетом). <b>Хиты 100; Ранен 50</b> <b>КД 25; Стойкость 23, Реакция 22, Воля 23</b> <b>Сопротивляемость 10 огонь</b> <b>Скорость 6, летая 8 (неуклюже)</b>	
<b>☯ Коготь</b> (стандартное; неограниченный) <b>♦ Огонь</b> +14 против КД; урон 1к8 + 2 плюс урон огнём 1к8.	
<b>☁ Облако пепла</b> (стандартное; перезарядка ☼☼☼) <b>♦ Огонь</b> Огнекровная гарпия извергает облако обжигающего пепла. Ближняя волна 3; +12 против Стойкости; урон огнём 1к10 + 5 и цель становится слепой (спасение оканчивает).	
<b>Мировоззрение Злое Языки Общий</b> <b>Сил 15 (+6) Лов 18 (+8) Мдр 14 (+6)</b> <b>Тел 20 (+9) Инт 12 (+5) Хар 21 (+9)</b>	

Движущаяся лестница (S)	Охранник 7 уровня
Ловушка	Опыт 300
<i>Лестница движется и трясётся, как если бы её трясла огромная рука.</i>	
<b>Ловушка:</b> Лестница сбрасывает персонажей в центральную яму. <b>Внимательность</b> ♦ Сл 28: Персонаж замечает шарниры и стыки, понимая, что лестница может поворачиваться и шевелиться. ♦ Сл 23: Персонаж замечает несколько стыков, но не замечает движущихся частей. <b>Инициатива +5</b>	
<b>Триггер</b> Как только персонаж наступает на область зоны, ловушка активируется.	
<b>Атака</b> <b>Стандартное действие Ближняя особая</b> <b>Цели:</b> Существа в области зоны <b>Атака:</b> +10 против Реакции <b>Попадание:</b> Персонаж получает урон 1к8, сбивается с ног и толкается на 2 клетки в сторону центральной ямы. <b>Промач:</b> Персонаж толкается на 1 клетку в сторону центральной ямы. <b>Особое:</b> Если персонаж будет вытолкнут в центральную яму, то он падает на 9 метров (30 футов) и получает урон 3к10. У ямы гладкие стены, так что для вылезания нужна проверка Атлетики со Сл 25. Из ямы до первой площадки нужно лезть 6 метров (20 футов).	
<b>Противодействие</b> ♦ Персонаж, находящийся в зоне ловушки или в соседней с ней клетке, может попытаться обезвредить её проверкой Воровства со Сл 24. Три успешные попытки отключают ловушку.	



**Рушащаяся лестница (Т)**      **Препятствие 7 уровня**  
**Ловушка**      **Опыт 300**

*Отдельные доски на этих ступенях могут расходиться в стороны, захватывая ногу в тиски.*

**Ловушка:** Эта лестница не даёт персонажам подняться выше, приковывая их к одному месту.

**Внимательность**

- ♦ Сл 28: Персонаж замечает шарниры и стыки, понимая, что доски могут расходиться в стороны.
- ♦ Сл 23: Персонаж замечает несколько стыков, но не замечает движущихся частей.

**Инициатива +5**

**Триггер**

Каждый раз, когда персонаж перемещается в зоне ловушки, она активируется. Она совершает атаки за каждую клетку, пройденную персонажем, как описано ниже.

**Атака**

**Провоцированное действие**      **Рукопашный 1**

**Цель:** Вызвавшее срабатывание существо

**Атака:** +10 против Реакции

**Попадание:** Персонаж получает урон 1к4 и становится обездвиженным, предоставляя при этом боевое превосходство всем атакующим (спасение оканчивает и то, и другое).

**Промаш:** Персонаж становится замедленным (спасение оканчивает).

**Противодействие**

- ♦ Персонаж, находящийся в зоне ловушки или в соседней с ней клетке, может попытаться обезвредить её проверкой Воровства со Сл 24. Три успешные попытки отключают ловушку.

## ТАКТИКА

Горгульям нравится пикировать на добычу и сбивать её в яму, повторяя это, пока все чужаки не умрут. Они начинают сцену наверху, готовые спрыгнуть и напасть.

Горгульи совершают *атаку с налёта*, затем используют *каменную форму*, после чего снова совершают *атаку с налёта*. Они понимают, что провоцируют атаки, но могут себе это позволить, зная, что у них есть *каменная форма* для лечения.

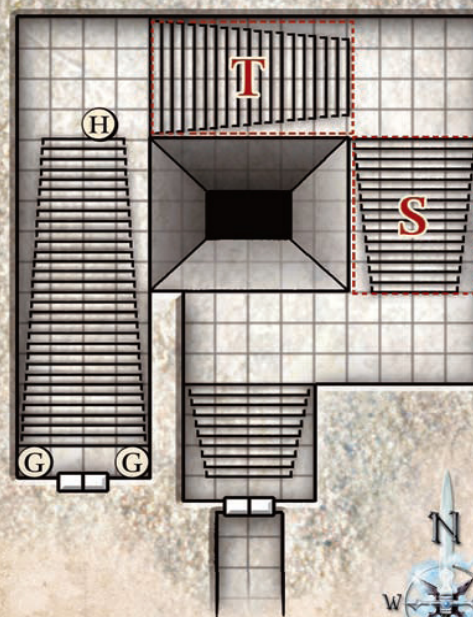
Горгульи могут останавливаться для рукопашного боя, если персонаж попал в ловушку на лестнице или у них появился шанс добить тяжело раненого врага, но они стараются не приземляться на лестницы, снабжённые ловушками. К тому же им больше нравится наносить удары и тут же отступать.

Серьёзно раненая горгуля улетает на дно ямы. Там она лечится *каменной формой*, пока за ней не спрыгнет какой-нибудь персонаж. Если в яме уже есть персонажи, то раненая горгуля улетает наверх.

Огнекровная гарпия пикирует, чтобы осыпать отряд *облаком пепла*, надеясь ослепить врагов и сделать их уязвимыми перед атаками горгулий. Аура гарпии позволяет медленно поджаривать врагов, и ей нравится мучить персонажей, упавших на дно ямы.

Союз между гарпией и горгульями хрупок. Гарпию считают здесь ценным союзником, но и от неё могут отвернуться. Гарпия никогда не использует *облако пепла*, если это повредит горгульям, боясь, что союзники станут врагами. Если гарпия не будет вредить горгульям, но ИП заставят её совершить атаку, то горгульи обернутся против неё.

One square = 5 feet



## ОСОБЕННОСТИ МЕСТНОСТИ

**Освещение:** Тусклый свет на лестницах и лестничных площадках, темнота в яме.

**Прочие особенности:** Потолок находится в 18 метрах (60 футах) от того места, где ИП входят через двустворчатые двери. Каждый лестничный пролёт кроме последнего позволяет подняться на 3 метра (10 футов) выше, а последний пролёт поднимается на 6 метров (20 футов) до входа на второй этаж. Потолок находится в 3 метрах (10 футах) от двери, находящейся наверху.

**Лестницы:** Лестницы являются труднопроходимой местностью. Ступени у них узкие, даже для ног полуросликов. Таким образом, поднимаясь, персонажи должны внимательно смотреть, куда ставят ноги. Кроме того, два лестничных пролёта защищены ловушками, как это указано выше.

**Яма:** Глубина ямы с первой лестничной площадки 6 метров (урон 2к10). С движущейся лестницы падают на 9 метров (урон 3к10). С рушащейся лестницы падают на 12 метров (урон 4к10). С нижней части длинной лестницы падают на 15 метров (урон 5к10). Для подъёма по гладким стенам ямы необходима проверка Атлетики со Сл 25. До первой лестничной площадки нужно лезть 6 метров (20 футов).



# СЦЕНА XI: СТРАЖИ ХРАМА

Уровень сцены 8 (1 850 опыта)

## ОБСТАНОВКА

2 отродья рубаки (М)  
2 отродья берсерка (В)  
Отродье гру (G)

**Зона 20:** В восточной и южной части второго этажа пирамиды находится странный храм, посвящённый уродству Дальнего Предела. Здесь обитает множество отродий, а также других ужасных тварей. Коридор, ведущий сюда, уставлен многочисленными демоническими идолами с хищными глазами. Эти идолы позволяют телепортироваться на небольшие расстояния. Когда искатели приключений подойдут к комнате охраны, отродья, следящие за коридором, используют идиолов и нападают сразу со всех сторон.

Когда искатели приключений войдут в коридор, прочтите следующее:

*Перед вами коридор шириной 6 метров, уходящий на юг. Он упирается в двустворчатые двери. Немного севернее видны вторые двустворчатые двери, ведущие на восток. На стенах висят семь изображений демонических лиц с алчными глазами. По две штуки висит возле каждой двери, а ещё три равномерно распределены по западной стене. Идолы гуманоидны, но у них длинные рога и широко раскрытые пасти, демонстрирующие тьму. Каждое лицо в высоту занимает почти полтора метра, из которых метр приходится на пасть.*

**2 Отродья берсерка (В)** Солдат 9 уровня  
Средний искажённый гуманоид Опыт 400 каждое

**Инициатива +7 Чувства** Внимательность +0; сумеречное зрение  
**Аура берсерка** аура 1; когда существо в ауре совершает рукопашную атаку, она нацеливается на случайным образом выбранное существо, находящееся в пределах досягаемости.  
**Хиты 102; Ранен 51**  
**КД 25; Стойкость 26** (28 в раненом состоянии), **Реакция 21, Воля 21**  
**Иммунитет** страх  
**Скорость 7**

⚔ **Двуручный меч** (стандартное; неограниченный) ♦ **Оружие**  
+14 против КД (+16 в раненом состоянии); урон 1к10 + 4 или 1к10 + 6 в раненом состоянии.

**Бросок берсерка** (стандартное; неограниченный)

Отродье берсерк совершает атаку в броске и причиняет при попадании рукопашной стандартной атакой на 5 единиц больше урона.

**Обратная связь** ♦ **Психическая энергия**

Если отродье берсерк атакован эффектом очарования, то и берсерк и атакующий получают урон психической энергией 10.

**Мировоззрение** Хаотично-злое **Языки** Глубинная Речь, телепатия 10  
**Сил 18 (+8) Лов 12 (+5) Мдр 3 (+0)**  
**Тел 22 (+10) Инт 8 (+3) Хар 12 (+5)**

**Снаряжение** двуручный меч

**2 Отродья рубаки (М)** Налётчик 8 уровня  
Средний искажённый гуманоид Опыт 350 каждое

**Инициатива +9 Чувства** Внимательность +7; сумеречное зрение  
**Хиты 86; Ранен 43;** смотрите также *танец кинжалов*  
**КД 22** (24 в раненом состоянии); **Стойкость 19, Реакция 20** (22 в раненом состоянии), **Воля 19;** смотрите также *подвижность рубаки*  
**Скорость 7** (9 в раненом состоянии)

⚔ **Костяной кинжал** (стандартное; неограниченный) ♦ **Оружие**  
+13 против КД; урон 1к4 + 3.

⚔ **Танец кинжалов** (стандартное; перезаряжается когда впервые станет раненым) ♦ **Оружие**

Рубака совершает четыре атаки костяными кинжалами и совершает шаг на 1 клетку после каждой такой атаки.

⚔ **Костяные кинжалы** (стандартное; неограниченный) ♦ **Оружие**

Отродье рубака совершает две атаки костяными кинжалами. Дальнебойный 5/10; +13 против КД; урон при каждом попадании 1к4 + 3.

**Боевое превосходство**

Отродье рубака причиняет дополнительно 2к6 урона всем целям, над которыми у него есть боевое превосходство.

**Подвижность рубаки**

Отродье рубака получает расовый бонус +5 к КД от спровоцированных атак, вызванных перемещением.

**Мировоззрение** Злое **Языки** Глубинная Речь, телепатия 10

**Навыки** Атлетика +10, Скрытность +12

**Сил 13 (+5) Лов 17 (+7) Мдр 6 (+2)**

**Тел 14 (+6) Инт 10 (+4) Хар 14 (+6)**

**Снаряжение** 8 кинжалов

**Отродье гру (G)** Контроллер 8 уровня  
Маленький искажённый гуманоид Опыт 350

**Инициатива +8 Чувства** Внимательность +5; сумеречное зрение  
**Хиты 87; Ранен 43**  
**КД 22; Стойкость 19, Реакция 21, Воля 20**  
**Скорость 4, телепортация 4**

⚔ **Коготь** (стандартное; неограниченный)

+13 против КД; урон 1к4 + 4 и цель становится замедленной (спасение оканчивает). Если цель уже была замедленной, то она становится изумлённой (спасение оканчивает).

⚔ **Проникновение в сознание** (стандартное; на сцену) ♦ **Психическая энергия**

Дальнебойный 10; +10 против Воли; цель получает штраф -2 к Воле и становится замедленной (спасение оканчивает и то и другое).

⚔ **Шёпот безумия** (стандартное; перезарядка ⚡ ⚡) ♦ **Психическая энергия**

Дальнебойный 5; глухие существа обладают иммунитетом; +10 против Воли; урон психической энергией 4к6 + 3 и цель становится замедленной (спасение оканчивает). Если цель уже была замедленной, то она становится изумлённой (спасение оканчивает).

**Мировоззрение** Злое **Языки** Глубинная Речь, телепатия 10

**Навыки** Скрытность +13

**Сил 8 (+3) Лов 19 (+8) Мдр 3 (+0)**

**Тел 15 (+6) Инт 11 (+4) Хар 16 (+7)**



## ТАКТИКА

Отродья, которым поручено наблюдать за этим подходом к храму, просто устраивают засаду и убивают чужаков. Всё своё время они проводят в комнатах на восток от коридора. Когда они слышат приближение чужаков, они используют демонических идолов чтобы телепортироваться и напасть.

**Важная информация:** Чудовища в комнате прислушиваются к шумам в коридоре. Их пассивная проверка Внимательности равна 17. Сравните это с проверками Скрытности отряда. Если отряд подходит незамеченным, то отродья не смогут использовать свою тактику. Отряд может сам напасть на отродий в комнате. В этом случае отродья рубяки телепортируются через идолов в тыл отряду, но остальные отродья стоят в комнате и защищают её.

Оба берсерка открывают двустворчатые двери и встают в проходе. Они пытаются удержать воинов отряда, а стены не позволят врагам зайти с тыла.

Если гру замедлит воинов отряда, то берсерки меняют тактику. Они отступают в комнату, после чего используют идолов, чтобы телепортироваться в коридор и напасть на слабых персонажей. Они пытаются заставить замедленных персонажей тратить драгоценные действия на простое перемещение.

Рубяки бегут к ближайшим идолам. Когда берсерки откроют двери и начнут сражение, рубяки выпрыгивают из идолов и нападают на отряд сзади.

Гру стоит за берсерками и использует *проникновение в сознание* и *шёпот безумия* на самых стойких с виду персонажах. Когда они станут замедлены, он идёт к идолам и телепортируется в коридор, чтобы помочь рубякам. Он не вступает в рукопашный бой с хорошо защищёнными персонажами, предпочитая вначале самую лёгкую добычу.

## ОСОБЕННОСТИ МЕСТНОСТИ

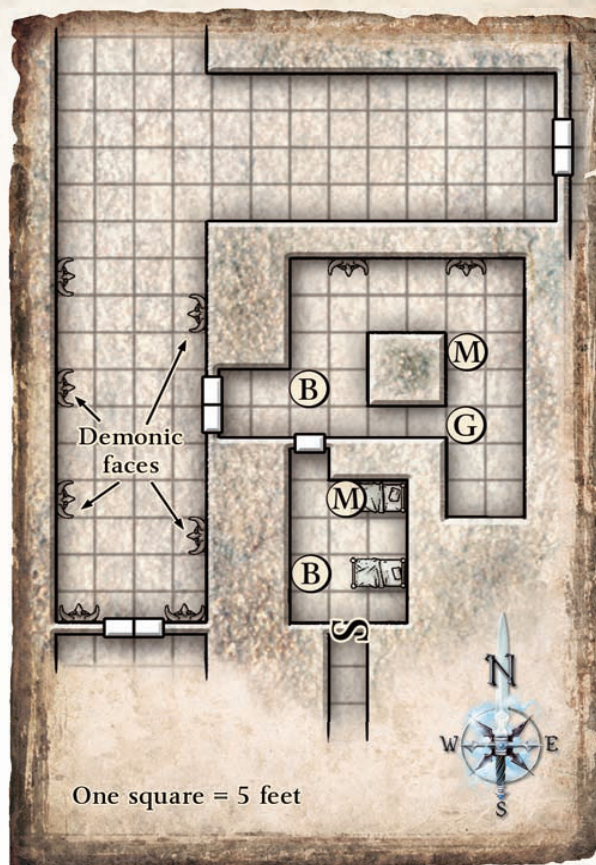
**Освещение:** Тусклый свет.

**Демонические лица:** Идолы, висящие на стенах, это самая интересная особенность этой местности. Стоящее рядом с лицом существо, не превышающее Средний размер, может действием движения запрыгнуть в рот и телепортироваться к любому другому лицу в этой местности, появляясь изо рта в любой клетке, соседствующей с идолом-приёмником.

Однако это не лишено риска. Когда одно существо использует рот для телепортации, все идолы оживают и кусают ближайших живых существ. Все существа, находящиеся в соседних с идолами клетках, получают 5 единиц урона.

Демонические лица кусают и отродий и искателей приключений. Они рычат и шипят на персонажей, которые стоят рядом, но до которых они не могут дотянуться, умоляя на Общем о кусочке свежей восхитительной плоти.

В самом начале лица выглядят как неживые украшения на стенах. После того как идолов используют для телепортации, лица продолжают умолять о еде и питье, кусая всех, кто находится рядом



каждый раз, когда используется их телепортирующая способность. Если персонажи накормят или напоят идола, лица благодарят их за такое великодушие. Когда лицо кусается, это не считается его кормлением. Чтобы заработать благодарность, персонаж должен действительно кормить или поить идола. Если персонаж накормит идола в бою, этот идол отказывается телепортировать отродий.

После сцены идолы продолжают просить пищу. Если ИП накормят всех идолов, то последний накормленный даст им подарок. Из его рта выпадает *пламенное (flaming) оружие +2* (выберите оружие, которое сможет использовать отряд, из *Книги игрока*). С этого момента идолы позволяют пользоваться собой только искателям приключений. Они отказываются работать на других существ.

**Комнаты сторожей:** В этих комнатах отродья ждут чужаков, прислушиваясь к шумам в коридоре. Два демонических лица на северной стене одной из комнат связаны с идолами из коридора, что позволяет чудовищам переноситься из одного идола в другой.

Южная комната предназначена для сна и там стоят две кровати, на которых по очереди спят отродья.

**Потайная дверь:** В южной стене спальной комнаты при проверке Внимательности со Сл 24 можно обнаружить потайную дверь. Она заперта и для того чтобы её открыть, нужна проверка Воровства со Сл 26 или проверка Силы со Сл 24. Дверь ведёт в зону 21 (сцена X2).



## СЦЕНА X2: ТРОЕ ВРАТ АГОНИИ

Уровень сцены 9 (2 200 опыта)

### ОБСТАНОВКА

Медуза лучница (М)  
Огр громила (О)

**Зона 21:** Трое ворот, находящихся в этой местности, служат для защиты храма Дальнего Царства от чужаков. Чтобы углубиться в эту часть пирамиды, искатели приключений должны отпереть все эти врата. Когда все они будут открыты, искатели приключений смогут глубже погрузиться в эти искажённые владения.

За Вратами Невежества стоят два существа: медуза и огр, поработивший ею.

Когда искатели приключений войдут в комнату с Вратами Невежества, прочтите следующее:

*За дверью находится зал, в котором стоят три статуи. Одна из них изображает тифлинга в латном доспехе и с двуручным мечом в руках. Другие две статуи — это орки. На одном одета мантия шамана или волшебника, а на другом чешуйчатый доспех и двуручный топор в руках. С юга доносится шумное дыхание какого-то большого существа.*

Медуза лучница (самка) (М) Элитный контроллер 10 уровня  
Средний природный гуманоид Опыт 1 000

Инициатива +10 Чувства Внимательность +13  
Хиты 212; Ранен 106  
КД 26; Стойкость 23, Реакция 24, Воля 25  
Иммунитет окаменение; Сопротивляемость 10 яд  
Спасброски +2  
Скорость 7  
Единицы действия 1

⬇️ Змеиные волосы (стандартное; неограниченный) ♦ Яд

+15 против КД; урон 1к6 + 5 и цель получает продолжительный урон ядом 10 и штраф -2 к Стойкости (спасение оканчивает и то и другое).

🏹 Длинный лук (стандартное; неограниченный) ♦ Оружие, Яд

Дальнобойный 20/40; +15 против КД; урон 1к10 + 5 и медуза лучница совершает вторичную атаку по той же самой цели. *Вторичная атака:* +13 против Стойкости; цель получает продолжительный урон ядом 10 и штраф -2 к Стойкости (спасение оканчивает и то и другое).

⬅️ Окаменяющий взгляд (стандартное; неограниченный) ♦ Взгляд

Ближняя волна 5; слепые существа обладают иммунитетом; +14 против Стойкости; цель становится замедленной (спасение оканчивает). *Первый проваленный спасбросок:* Цель становится не замедленной, а обездвиженной (спасение оканчивает). *Второй проваленный спасбросок:* Цель превращается в камень (без спасброска).

Мировоззрение Злое Языки Общий  
Навыки Запугивание +16, Обман +16, Переговоры +16, Скрытность +15  
Сил 16 (+8) лов 21 (+10) Мдр 17 (+8)  
Тел 18 (+9) Инт 12 (+6) Хар 22 (+11)

Снаряжение плащ с капюшоном, длинный лук, колчан и 30 стрел

Огр громила (О)

Большой природный гуманоид

Элитный громил 11 уровня

Опыт 1 200

Инициатива +6 Чувства Внимательность +6

Хиты 286; Ранен 143

КД 25; Стойкость 26, Реакция 21, Воля 21

Спасброски +2

Скорость 8

Единицы действия 1

⬇️ Тяжёлый цеп (стандартное; неограниченный) ♦ Оружие

Достигаемость 2; +14 против КД; урон 2к8 + 6 и цель сбивается с ног.

⬅️ Молотящий ураган (стандартное; на сцену) ♦ Оружие

Требуется тяжёлый цеп; ближняя вспышка 2; +12 против КД; урон 2к8 + 6 и цель, не превышающая Средний размер, сбивается с ног.

Мировоззрение Хаотично-злое Языки Великаний, Общий  
Сил 22 (+11) лов 12 (+6) Мдр 12 (+6)  
Тел 23 (+11) Инт 4 (+2) Хар 6 (+3)

Снаряжение доспех из шкуры, тяжёлый цеп

### ПРЕДЫСТОРИЯ

Медузе Джехаре и её ослеплённому огру-телохранителю Маулспайку было поручено охранять это место. Джехара считает, что хоть искажённые существа этого места и не считают её за свою, у них в пирамиде самые большие шансы на побег.

Маулспайк не получает штрафов к броскам атаки и проверкам Внимательности, но он не может воспринимать врагов, которые находятся далее 10 клеток от него. Он обладает иммунитетом к взгляду Джехары.

### ТАКТИКА

Стратегия медузы проста. Она поручает Маулспайку удерживать персонажей в стороне, пока она осыпает врагов стрелами. Когда она попадает по персонажу и накладывает штраф на Стойкость, она с Маулспайком продвигаются вперёд, чтобы она могла использовать свою атаку взглядом. Если медуза будет перемещаться, Маулспайк откладывает свой ход, чтобы наверняка прикрыть её от врагов.

Тактика огра тоже проста. Он держится между Джехарой и персонажами. Свои атаки он сосредотачивает на ловких искателях приключений, которые могут обойти его и напасть на медузу, получая даже в случае необходимости атаки от воинов и других защитников. Он не преследует персонажей. Вместо этого он защищает свою госпожу.

Оба чудовища сражаются до смерти.

### ОСОБЕННОСТИ МЕСТНОСТИ

**Освещение:** Тусклый свет.

**Коридоры:** Коридоры, ведущие к Вратам Агонии, сработаны из обычного камня без примечательных деталей, за исключением потайной двери в северной стене. В коридоре за Вратами Невежества стоят три статуи предыдущих жертв Джехары.

**Потайная дверь:** Потайную дверь, ведущую в спальную комнату, можно обнаружить успешной проверкой Внимательности со Сл 24. Она заперта,



и для открывания требуется проверка Воровства со Сл 26 или проверка Силы со Сл 24. Она ведёт в зону 20 (сцена X1).

**Статуи:** Клетки статуй являются труднопроходимой местностью и они предоставляют укрытие. Если Маулспайк (или другое существо Большого размера) войдёт в пространство статуи, он уничтожает её (обычно он протискивается между ними, но в бою он об этом не думает). Уничтоженная статуя остаётся труднопроходимой местностью, но перестает предоставлять укрытие.

**Врата Агонии:** Врата, подписанные на карте, описаны ниже.

**Выход:** Дверь в южной стене сделана из чистого железа. У неё нет ручек и замочных скважин. Через эту дверь могут пройти только те, кто прошёл через все трое предыдущих врат. Для таких персонажей двери открываются. Другим двери кажутся закрытыми и они не могут проходить через них.

## ВРАТА АГОНИИ

Три двойных двери, ведущих в южную комнату, оказываются серьёзным препятствием на пути отряда. Каждые врата для открывания требуют своё особое жертвоприношение. Только если выполнить требования всех врат, и все они откроются, только тогда они пропустят искателей приключений вглубь храма.

Из южной комнаты все три двери выглядят ровными железными дверьми без замочных скважин и ручек. Из этой комнаты их нельзя открыть никакими способами. Искателям приключений придётся подходить к ним с западной (Невежество) и северной стороны (Вероломство и Ужас). Помните, что искатели приключений не могут открыть южную дверь, пока не будут открыты все трое врат.

Когда искатели приключений подойдут к вратам с западной или северной стороны, покажите игрокам «вид трёх Врат Агонии» с 28 страницы *Первой книги приключения*.

**Врата Невежества:** Эти врата требуют, чтобы искатели приключений окунулись в невежество, отвернувшись от знаний. Когда персонаж касается двери, чей-то голос громко произносит: «Пусть пройдут вперёд те, кто примет объятия тьмы неведения. Слепые и глухие да не убоятся, ибо Хранитель Пути направит их».

Это довольно простая загадка. Персонаж, закрывший глаза и заткнувший уши, или сделавший себя слепым и глухим другим способом, может легко пройти прямо через ворота. Те, кто стоят рядом, видят, как змеи, вырезанные на дверном проёме, оживают и готовятся напасть на приближающегося персонажа. В действительности это лишь иллюзия, созданная для испытания веры тех, кто пришёл сюда. Игнорирующие змей персонажи проходят сквозь дверь безо всякого вреда.

**Врата Вероломства:** Этот проход учит тех, кто обратился к Дальнему Пределу, что их личные интересы превыше интересов остальных. Сталкивая существ друг с другом, обитатели Дальнего Предела предотвращают случаи, когда их слуги отказываются от своих безумных планов из-за кого-то другого.

Когда персонаж подходит к этим вратам, они распахиваются. Если он проходит через них, то фигуры в мантиях, вырезанные на проёме, шепчут ему прямо в

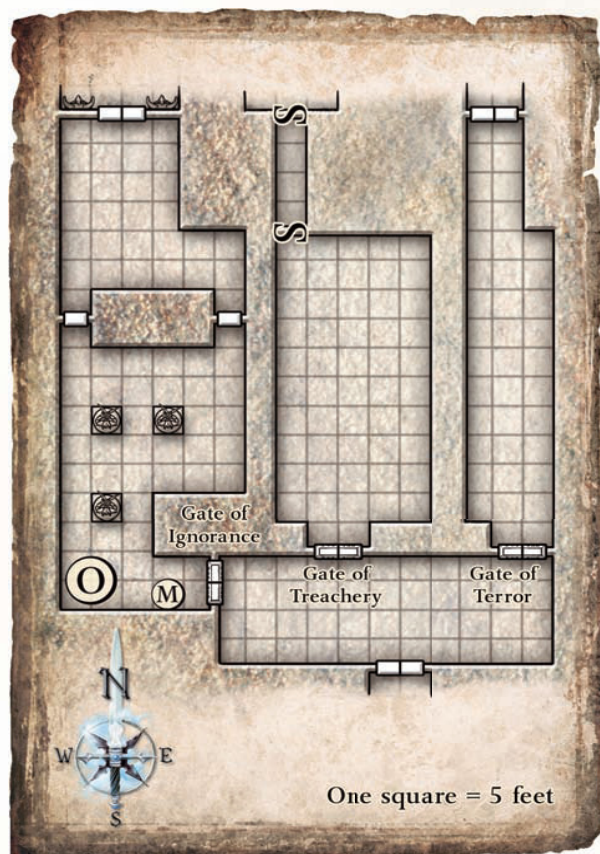
сознание: «Цена твоему успеху — страдания других». В этот момент персонаж понимает, что кто-то другой из его отряда поражен проклятием неудачи. Передать игроку информацию об этом на бумажке, сохранив в тайне от других персонажей.

Если персонаж предупредит своего союзника о проклятии, то это проклятие падает на них обоих. В следующий раз, когда персонаж, подверженный этому проклятию, выкинет при броске атаки «1» на кубике, рядом с ним появятся фигуры в мантиях, наносящие удары. Он получит 3 единицы урона за каждый свой уровень.

Если персонаж не предупреждает союзника, то проклятие не действует ни на того, ни на другого. Проклятие действует лишь в течение 1 минуты после прохода через ворота.

**Врата Ужаса:** Эти врата пройти проще всего. Когда персонаж подходит к ним, фигуры, вырезанные на дверном проёме, оживают, а сами врата превращаются в распахнутую пасть дьявола. У персонажа есть два выхода. Он может или уйти от двери или пройти сквозь неё. Персонаж, решивший идти вперёд, проходит через врата. Его союзники видят, что он входит в пасть дьявола. Когда он входит, пасть захлопывается, превращая персонажа в кровавое месиво.

Как и возле Врат Вероломства, используйте записки или отводите персонажей в сторону, чтобы остальная часть группы не узнала заранее о том, что здесь происходит.





## СЦЕНА ХЗ: СЕРДЦЕ БЕЗУМИЯ

Уровень сцены 9 (2 000 опыта)

### ОБСТАНОВКА

Дестрачан (D)  
2 отродья берсерка (F)  
Грик вожак (G)  
Опасность «сердце безумия»

**Зона 22:** Этот странный зал пропитан пагубным влиянием Дальнего Предела. Живодёр разума по имени Затрал пытался создать врата, ведущие за пределы пирамиды. Он пытался связаться с сущностью по имени Далмош, которая страдает от вечного неутолимого голода. Ритуал не удался. Вместо контакта с Далмошом и высвобождения Затрал был превращён в груды пульсирующей плоти, и вся его лаборатория покрылась живой плотью. Только магия пирамиды удерживает эту сущность от того, чтобы расплзтись по всей округе.

Здесь дежурят отродья, приглядывающие за претерпевшими изменение комнатами. Они считают, что дух Затрала всё ещё жив, и что он жаждет мести.

Когда искатели приключений войдут в этот зал, покажите игрокам «вид Сердца Безумия с 28 страницы *Первой книги приключения* и прочтите:

*Вид, открывшийся вам, можно встретить только в кошмарном бреду или воображении безумца. Каменный проход слился с каким-то бледно-серым материалом, который блестит от влаги. Выглядит это всё так, будто стены, пол и потолок созданы из плоти. На полу видны пятна густой фиолетовой слизи.*

**2 Отродья берсерка (B)** Солдат 9 уровня  
Средний искажённый гуманоид Опыт 400 каждое

**Инициатива +7 Чувства** Внимательность +0; умеренное зрение  
**Аура берсерка** аура 1; когда существо в ауре совершает рукопашную атаку, она нацеливается на случайным образом выбранное существо, находящееся в пределах досягаемости.

**Хиты 102; Ранен 51**  
**КД 25; Стойкость 26** (28 в раненом состоянии), **Реакция 21, Воля 21**

**Иммунитет** страх  
**Скорость 7**

⬇️ **Двуручный меч** (стандартное; неограниченный) ⬆️ **Оружие**

+14 против КД (+16 в раненом состоянии); урон 1к10 + 4 или 1к10 + 6 в раненом состоянии.

**Бросок берсерка** (стандартное; неограниченный)

Отродье берсерк совершает атаку в броске и причиняет при попадании рукопашной стандартной атакой на 5 единиц больше урона.

**Обратная связь** ⬆️ **Психическая энергия**

Если отродье берсерк атакован эффектом очарования, то и берсерк и атакующий получают урон психической энергией 10.

**Мировоззрение** Хаотично-злое **Языки** Глубинная Речь, телепатия 10

**Сил 18 (+8) Лов 12 (+5) Мдр 3 (+0)**  
**Тел 22 (+10) Инт 8 (+3) Хар 12 (+5)**

**Снаряжение** двуручный меч

**Дестрачан (D)** **Артиллерия 9 уровня**  
Большой искажённый магический зверь (слепой) Опыт 400

**Инициатива +8 Чувства** Внимательность +11; слепое зрение 10  
**Хиты 80; Ранен 40**

**КД 22; Стойкость 24, Реакция 21, Воля 20**

**Иммунитет** взгляд

**Сопровождаемость** 10 звук

**Скорость 6, лаза 3**

⬇️ **Коготь** (стандартное; неограниченный)

+14 против КД; урон 1к8 + 4.

⬇️ **Звуковой импульс** (стандартное; неограниченный) ⬆️ **Звук**

Дальнебойный 10; +13 против Реакции; урон звуком 2к6 + 5.

⬇️ **Волна рёва** (стандартное; перезарядка ⬇️ ⬇️ ⬇️ ⬇️) ⬆️ **Звук**

Ближняя волна 5; +13 против Стойкости; урон звуком 2к6 + 5 и цель становится изумлённой (спасение оканчивает).

**Мировоззрение** Злое **Языки** Глубинная Речь

**Навыки** Обман +9, Скрытность +13

**Сил 18 (+8) Лов 18 (+8) Мдр 14 (+6)**

**Тел 20 (+9) Инт 7 (+2) Хар 10 (+4)**

**Грик вожак (G)** **Громила (лидер) 9 уровня**  
Большой искажённый зверь Опыт 400

**Инициатива +5 Чувства** Внимательность +11; тёмное зрение  
**Хиты 116; Ранен 58**

**КД 21; Стойкость 22, Реакция 17, Воля 18**

**Сопровождаемость** 5 от эффектов, нацеленных на КД

**Скорость 7, лаза 4**

⬇️ **Удары шупалец** (стандартное; неограниченный)

Досягаемость 2; +13 против КД; урон 2к8 + 5, цель становится захваченной (пока не высвободится) и получает продолжительный урон 5 (спасение оканчивает).

⬇️ **Злобный укус** (стандартное; неограниченный)

Только по захваченной цели; автоматическое попадание; урон 1к8 + 5.

**Экспертное окружение**

Грик вожак получает бонус +2 к броскам атаки по врагам, которых он окружает.

**Крепкая хватка**

Союзники грика вожака получают бонус +2 к броскам атаки по врагу, схваченному вожаком.

**Мировоззрение** Без мировоззрения **Языки** —

**Навыки** Выносливость +12, Скрытность +10

**Сил 20 (+9) Лов 13 (+5) Мдр 15 (+6)**

**Тел 16 (+7) Инт 2 (+0) Хар 7 (+2)**

### СЕРДЦЕ БЕЗУМИЯ

Сердце Безумия появилось, когда Затрал пытался связаться с Дальним Пределом и бежать из пирамиды. Теперь это существо покоится в спячке, ожидая момента для пробуждения.

Смерть существ в этой местности будит Сердце Безумия. Умершие существа здесь быстро разлагаются, превращаясь в слизь, которую стены впитывают за 3 раунда. Персонажи видят, как плоть трупа разлагается и исчезает. Вынос трупа за пределы зала предотвращает это ужасное превращение.

Через три раунда после того как искатели приключений убьют первое существо из этой области, мясистые стены создают препятствия в местах, отмеченных на карте.



Сердце Безумия		Препятствие 9 уровня	
Опасность		Опыт 400	
<i>Большая грудa плоти пульсирует странной энергией, медленно пробуждаясь. Она запечатывает комнату и готовится к тому, чтобы распространиться на всю пирамиду.</i>			
<b>Опасность:</b> Комнату запечатывают мясистые стены, и она медленно наполняется едкими испарениями.			
Триггер			
Опасность активируется через 3 раунда после того как в этой комнате умрёт существо.			
Атака, преграда из плоти			
<b>Стандартное действие</b>		<b>Зональная</b> особая; смотрите карту	
<b>Эффект:</b> В местах, указанных на карте, мгновенно создаются стены из плоти, делящие зал на три отдельные комнаты.			
Противодействие			
♦ Персонажи могут пытаться прорубаться через преграды. У каждой преграды КД и Реакция равны 4, Стойкость равна 12, а хиты 60. В начале каждого раунда она регенерирует 10 хитов. Если хиты опускаются до 0, то преграда исчезает. Через три раунда, если сердце ещё живо, она появляется на том же месте.			
Атака, кислотные испарения			
Провоцированное действие		<b>Зональная</b> особая; части зала, запечатанные преградой из плоти	
<b>Цель:</b> Все существа в запечатанной области			
<b>Эффект:</b> В начале хода персонажа, если он находится в этой области, он получает урон кислотой 5 от распространяющихся испарений.			
Атака, взрыв сознания			
<b>Стандартное действие</b>		<b>Ближняя</b> вспышка 5	
<b>Цели:</b> Все существа во вспышке.			
<b>Атака:</b> +12 против Воли			
<b>Попадание:</b> Урон психической энергией 1к8 + 5 и цель становится изумлённой (спасение оканчивает)			
<b>Промах:</b> Половина урона и цель не становится изумлённой.			

## ТАКТИКА

Эту область патрулируют берсерки, дестрачан и грик. Дестрачан и грик обучены отродьями для сражений. Они должны следить за тем, чтобы Сердце Безумия не создавало угрозы поселению отродий. Они боятся его, но вместе с тем считают чем-то полубожественным. Отродья боятся его магии, но надеются, что оно как-то может помочь им бежать из пирамиды.

Когда сюда приходят искатели приключений, чудовища немедленно нападают на них, боясь, что чужаки потревожат сердце.

Берсерки устремляются вперёд и вступают в бой с отрядом, выталкивая в узкий коридор, в котором персонажи не смогут продвигаться вперёд и в котором дестрачан сможет использовать свои атаки. Грик заходит с тыла и нападает оттуда.

Дестрачан использует на расстоянии *звуковой импульс*, пока берсерки заняты рукопашным сражением. Дестрачан атакует того же, кого атакуют берсерки, надеясь как можно скорее уничтожить врага.

Грик пытается напасть сзади, обходя искателей приключений по коридорам, надеясь взять персонажей в тиски. Это тупой злой зверь, которого хозяева держат полуголодным. Благодаря *экспертному окружению* он нападает на цель, находящуюся между ним и берсерками. Когда он схватит врага, берсерки переключаются на других персонажей, оставляя грика один на один с добычей.

## ОСОБЕННОСТИ МЕСТНОСТИ

**Освещение:** Тусклый свет.

**Серая материя:** Странная серая материя, которой покрыты стены, пол и потолок, выглядит как живая плоть. Она пульсирует и шевелится как живая (так оно и есть). Атаки по мясистым стенам причиняют обычный урон. У стен регенерация 10. Если искатели приключений причинят 60 единиц урона одной клетке, то плоть опадает и местность становится открытой. Через три раунда плоть вокруг дыры заполняет освободившееся пространство.

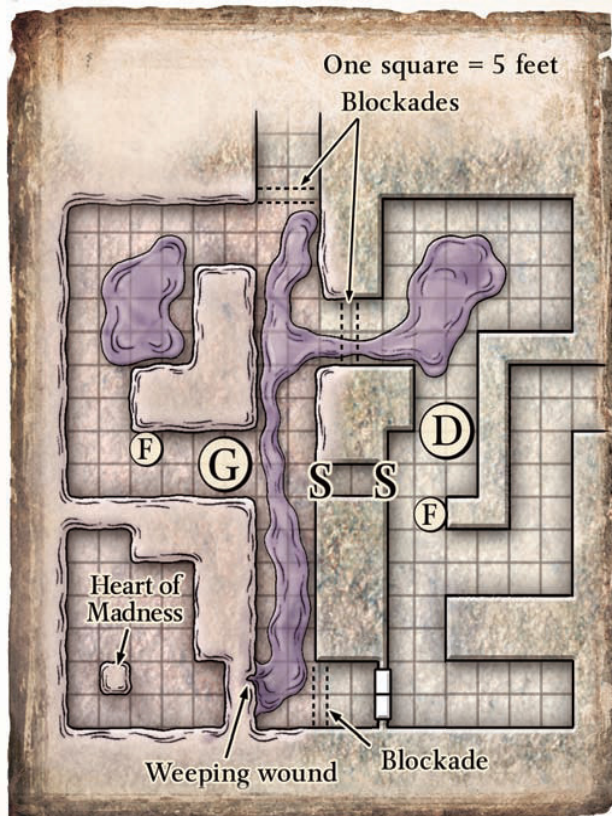
**Преграды:** Смотрите выше серую материя.

**Слизь:** Клетки, покрытые слизью, являются труднопроходимой местностью.

**Влажная рана:** Рана, отмеченная на карте, начинает пульсировать, когда пробуждается Сердце. Раны, нанесённые этой стене, истекают густой фиолетовой жидкостью, покрывающей пол. Этот участок серой материи не регенерирует, поэтому его проще всего уничтожить.

**Потайные двери:** Потайные двери в этой местности находятся проверкой Внимательности со Сл 24.

**Сердце Безумия:** Это большая грудa плоти, свисающей с потолка запечатанной комнаты. У него 100 хитов. Когда искатели приключений уничтожат его, кислотные испарения исчезнут, а преграды из плоти опустятся и выпустят персонажей. Уничтоженное Сердце раскрывается, демонстрируя давно умершее существо, выглядящее как мозг огромных размеров со свисающими снизу щупальцами.





## СЦЕНА Х4: ЛАЧУГИ ПРОКЛЯТЫХ

Уровень сцены 9 (2 022 опыта)

### ОБСТАНОВКА

12 человек простолюдинов (Н)

Отродье провидец (S)

3 отродья рубаки (М)

**Зона 23:** Отродья, обитающие в этом странном храме, собрали здесь всех никчёмных людишек, попавших в пирамиду. Это несчастные крестьяне и путешественники, попавшие в пирамиду, когда та проявлялась в мире природы. Их притащили в этот зал с хрупкими домиками, собранными из камней и мусора.

Отродья намеревались принести этих несчастных в жертву сущностям Дальнего Предела, но после последней катастрофы (смотрите зону 24, сцена Х5) они стали реже проводить ритуалы.

Когда искатели приключений войдут в эту местность, прочтите следующее:

*Зал выглядит как лагерь беженцев. Здесь стоят несколько домиков, собранных из обломков дерева, каменных блоков и прочего мусора. На площади между зданиями стоит статуя странного четырёхрукого существа, держащего несколько оружий.*

**3 Отродья рубаки (М)** **Налётчик 8 уровня**  
Средний искажённый гуманоид Опыт 350 каждое

**Инициатива +9** **Чувства** Внимательность +7; сумеречное зрение

**Хиты** 86; **Ранен** 43; смотрите также *танец кинжалов*  
**КД** 22 (24 в раненом состоянии); **Стойкость** 19, **Реакция** 20 (22 в раненом состоянии), **Воля** 19; смотрите также *подвижность рубаки*  
**Скорость** 7 (9 в раненом состоянии)

⚡ **Костяной кинжал** (стандартное; неограниченный) ♦ **Оружие**

+13 против КД; урон 1к4 + 3.

⚡ **Танец кинжалов** (стандартное; перезаряжается когда впервые станет раненым) ♦ **Оружие**

Рубака совершает четыре атаки костяными кинжалами и совершает шаг на 1 клетку после каждой такой атаки.

⚡ **Костяные кинжалы** (стандартное; неограниченный) ♦ **Оружие**

Отродье рубака совершает две атаки костяными кинжалами. Дальнийбойный 5/10; +13 против КД; урон при каждом попадании 1к4 + 3.

**Боевое превосходство**

Отродье рубака причиняет дополнительно 2к6 урона всем целям, над которыми у него есть боевое превосходство.

**Подвижность рубаки**

Отродье рубака получает расовый бонус +5 к КД от провоцированных атак, вызванных перемещением.

**Мировоззрение** Злое **Языки** Глубинная Речь, телепатия 10  
**Навыки** Атлетика +10, Скрытность +12

**Сил** 13 (+5) **Лов** 17 (+7) **Мдр** 6 (+2)  
**Тел** 14 (+6) **Инт** 10 (+4) **Хар** 14 (+6)

**Снаряжение** 8 кинжалов

**Отродье провидец (S)**

Средний искажённый гуманоид

**Артиллерия (лидер) 11 уровня**

Опыт 600

**Инициатива +7** **Чувства** Внимательность +9; сумеречное зрение  
**Проницательность** аура 10; союзники в ауре, способные слышать провидца, получают в свой ход бонус таланта +2 к одному броску атаки, проверки навыки, проверки характеристики или спасброску.  
**КД** 24; **Стойкость** 19, **Реакция** 23, **Воля** 21

**Хиты** 86; **Ранен** 43

**Скорость** 6, телепортация 3

⚡ **Искривлённый посох** (стандартное; неограниченный) ♦ **Оружие**

+14 против КД; урон 1к8 + 6 и цель толкается на 1 клетку.

⚡ **Искривляющая сфера** (стандартное; неограниченный)

Дальнобойный 10; +16 против Реакции; урон 1к8 + 6 и цель становится изумлённой (спасение оканчивает).

⚡ **Искажающая волна** (стандартное; на день)

Ближняя волна 5; +12 против Стойкости; урон 2к8 + 6 и цель становится изумлённой (спасение оканчивает). Изменённые получают лишь половину урона.

**Согнуть пространство** (немедленное прерывание, когда должен быть ударенным атакой; перезарядка ⚡ ⚡) ♦ **Телепортация**

Провидец телепортируется на 3 клетки.

**Мировоззрение** Злое **Языки** Глубинная Речь, телепатия 10

**Сил** 10 (+5) **Лов** 14 (+7) **Мдр** 8 (+4)

**Тел** 14 (+7) **Инт** 22 (+11) **Хар** 18 (+9)

**Снаряжение** посох

**12 Человек простолюдин (Н)**

Средний природный гуманоид

**Миньон 2 уровня**

Опыт 31 каждый

**Инициатива +0** **Чувства** Внимательность +0

**Хиты** 1; промахнувшаяся атака никогда не наносит миньону урон.  
**КД** 15; **Стойкость** 13, **Реакция** 11, **Воля** 11; смотрите также *закон толпы*

**Скорость** 6

⚡ **Дубинка** (стандартное; неограниченный) ♦ **Оружие**

+6 против КД; урон 4.

**Закон толпы**

Человек простолюдин получает бонус таланта +2 ко всем защитам, пока в пределах 5 клеток от него есть по крайней мере 2 других человека простолюдина.

**Мировоззрение** Любое

**Языки** Общий

**Сил** 14 (+2) **Лов** 10 (+0) **Мдр** 10 (+0)

**Тел** 12 (+1) **Инт** 9 (-1) **Хар** 11 (+0)

**Снаряжение** дубинка

### СОБЫТИЯ

Эти отродья не защищают своё логово. После сотворения разноцветного вихря (смотрите зону 24, сцена Х5) они отчаялись добиться успеха. Однако искатели приключений, а также их магические предметы, могут всё изменить.

Отродье провидец по имени Медрагал во время сцены находится в часовне, проповедуя ученикам о чудесах Дальнего Предела. Когда простолюдины на площади увидят искателей приключений, они приветствуют гостей и приглашают их в часовню. Теперь всё зависит от того, как себя поведут искатели приключений.



Все простолюдины немного сведены с ума, их тела и разум изменились от участия в ритуалах отродий. У некоторых есть признаки проказы, у других есть странные мутации. Однако они мирные и доброжелательные, если на них не нападают.

На Медрагала надета фиолетовая мантия и деревянная маска, изображающая привлекательное человеческое лицо. Он хочет избавиться от искателей приключений, хоть и понимает, что открытое нападение будет глупым. Он пытается убедить искателей приключений, что они здесь в полной безопасности. Если простолюдины провожают отряд в часовню, он приветствует их. Если его спросят, он ответит, что его последователи из зон 20, 21 и 22 нападали из страха. «Если вы не хотите устроить и здесь кровавую резню, — говорит Медрагал, — то здесь вы в безопасности. Отдыхайте в этом зале когда вам заблагорассудится, только не уничтожайте мою паству».

Когда Медрагал говорит, искатели приключений могут совершать проверки Проницательности, чтобы проверить его слова. Каждый раз, когда искатели приключений преодолевают его проверку Обмана (Сл 24), они узнают ещё одну частичку информации о его планах. Искатели приключений могут совершать проверку за каждую минуту разговора. Если они получают три успеха до трёх провалов, они узнают указанную ниже информацию. Однако получив три провала, они ничего больше не узнают о Медрагале проверкой Проницательности.

**Первый успех:** Медрагал что-то от вас скрывает, но вы не уверены, что это. С виду он хочет предотвратить насилие.

**Второй успех:** Медрагал не доверяет вам и хочет как можно скорее закончить этот разговор.

**Третий успех:** Судя по всему, Медрагал хочет вас предать.

## ТАКТИКА

Медрагал предлагает искателям приключений пожить в его хижине, как это описано выше. Когда отродья будут готовы напасть, простолюдины окружают хижину и обрушивают её (смотрите ниже «особенности местности»). Когда здание разрушается, рубаки нападают, а простолюдины просто путаются у отряда под ногами.

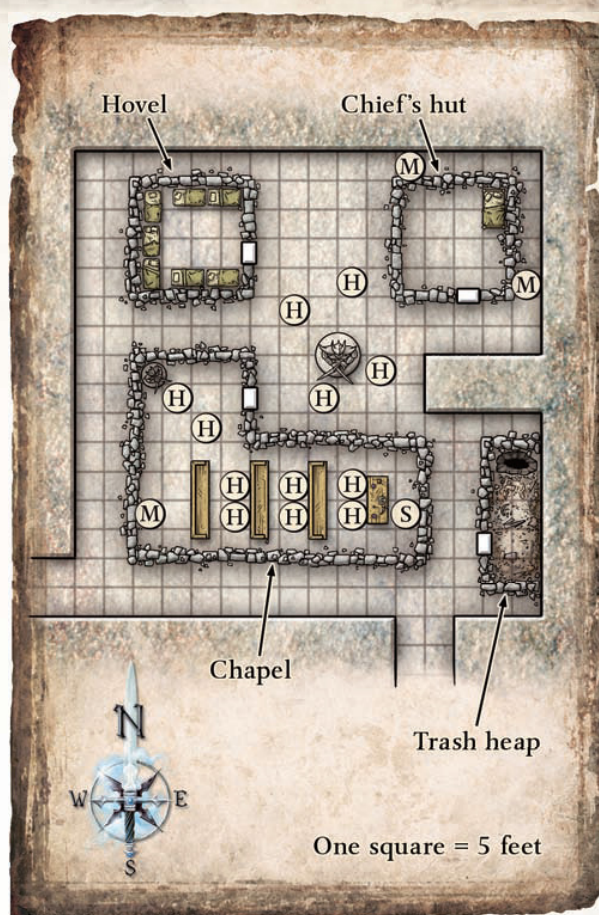
После начала сражения, будь то следствие коварного плана Медрагала или нападение искателей приключений, тактика отродий будет простой. Рубаки сражаются в рукопашном бою, простолюдины окружают отряд и всячески досаждают ему, а Медрагал нападает с расстояния.

Медрагал держится на расстоянии, выматывая искателей приключений своими талантами. И он, и его последователи сражаются до смерти.

## ОСОБЕННОСТИ МЕСТНОСТИ

**Освещение:** Тусклый свет.

**Строения:** Местные строения представляют из себя хрупкие конструкции. Любое существо может



стандартным действием проломить дыру в стене, через которую сможет спокойно пройти. Строение, в котором более трёх таких дыр, обрушивается. Вся зона строения становится труднопроходимой местностью, а существа, находившиеся там, получают урон  $2к6 + 8$  и сбиваются с ног.

**Часовня:** В этой часовне стоят несколько грубых скамеек, алтарь, усыпанный свечами и сделанный из груды камней, и небольшая копия статуи с главной площади.

**Лачуга и хижина вождя:** Медрагал живёт в хижине вождя. Остальная часть его подопечных ютится в лачуге. Кровати представляют собой просто кучи тряпок.

**Статуя:** Статуя, как и всё здесь, еле держится. Её можно опрокинуть проверкой Силы со Сл 22. Существа, находящиеся в соседних со статуей клетках (кроме того, кто толкал её) получают урон  $2к6 + 6$  и сбиваются с ног. Пространство статуи и все соседние клетки становятся труднопроходимой местностью.

**Груда хлама:** Эта комната забита камнями, деревянными обломками и прочим мусором. У северной стены выкопана яма шириной в 1,5 метра. С виду яма ведёт в бесконечную тьму. Всё, что в неё попадает, телепортируется во Входную Яму из зоны 1. Предметы (и персонажи) падают на 9 метров до того как телепортируются. Они получают урон от падения  $3к10$ , когда приземляются.



## СЦЕНА Х5: ВОЙ ИЗДАЛЕКА

Уровень сцены 11 (3 000 опыта)

### ОБСТАНОВКА

Предвестник Дальнего Предела (А)  
Опасность «разноцветный вихрь»

**Зона 24:** Когда-то это был большой храм, посвящённый Дальнему Пределу. Отродья танцевали и что-то бормотали перед искривлённым алтарём, посвящённым безыманным сущностям. Один из осколков Каравакоса, страстно желающий бежать из пирамиды, заключил союз с отродьями. Он считал, что сможет бежать из пирамиды, отправившись в Дальний Предел. К несчастью, это удалось ему лишь наполовину. Он вошёл в Дальний Предел, но нашёл там вместо выхода лишь безумие, ибо его разум и тело исказились до неузнаваемости. Отродья сумели пленить его, пока он не уничтожил их всех. Так он и стоит здесь, прикованный к месту крутящимся водоворотом разноцветной энергии.

У предвестника серо-синяя кожа, огромная голова и торс гуманоида, а нижняя часть тела оканчивается несколькими длинными извивающимися щупальцами. Вместо рук у него два длинных щупальца, оканчивающихся острыми щипами.

Кроме очевидной угрозы в виде предвестника, пространство в этой комнате искривлено влиянием Дальнего Предела. Существа в этой комнате самопроизвольно телепортируются в случайным образом выбранных направлениях.

### ПОСЛАНИЕ ОТ КАРАВАКОСА

Когда-нибудь, когда искатели приключений будут исследовать эту часть пирамиды (зоны 20—24), либо до того как они откроют эту дверь, либо после этого, перед ними появляется настоящий Каравакос. Он выглядит так же как и при первой встрече, в виде прозрачного образа. Образ говорит: «Не все из нас выглядят как мы. Один из нас стал отродьем. Убей нас три раза и обрети свободу! Хахахаха!» После этого образ исчезает, и слышно лишь эхо безумного смеха.

Когда искатели приключений войдут в эту комнату, покажите игрокам «вид воюющих ветров» с 29 страницы *Первой книги приключения* и прочтите:

*Вы открываете дверь, и мимо вас тут же проносятся воюющие ветра. Перед вами в центре комнаты находится яростный вихрь энергии. Внутри вихря смутно видна фигурка гуманоида. Издалека кажется, что она борется, пытаясь вырваться наружу.*

Предвестник Дальнего Предела (А)  
Большой искажённый гуманоид

Одиночный 10 уровня  
Опыт 2 500

**Инициатива** особая **Чувства** Внимательность +9; сумеречное зрение  
**Хиты** 436; **Ранен** 218  
**КД** 26; **Стойкость** 26, **Реакция** 22, **Воля** 23  
**Скорость** 0 (6 после освобождения)

⚡ **Хлещущее щупальце** (стандартное; неограниченный)

Достигаемость 3; +15 против КД; урон 2к6 + 6 и цель сдвигается на 2 клетки.

⚡ **Разноцветный поток** (стандартное; неограниченный) ⚡  
**Огонь, Холод, Электричество**

Дальнобойный 10; +13 против всех защит, поток попадает, если он попал хотя бы по одной из защит; урон огнём, холодом и электричеством 1к8 + 6.

⚡ **Шквал щупалец** (стандартное; перезарядка ⚡ ⚡)

Ближняя вспышка 3; +15 против КД; урон 2к6 + 6 и цель сдвигается на 2 клетки.

⚡ **Вихрь безумия** (стандартное; на сцену; перезаряжается когда впервые станет раненым) ⚡ **Психическая энергия**

Ближняя вспышка 5; +13 против Воли; урон психической энергией 1к8 + 10 и цель становится ошеломлённой (спасение оканчивает).

**Искривляющая буря** (немедленный ответ, когда по нему попадает атака; неограниченный) ⚡ **Телепортация**

Атакующий телепортируется на 3 клетки.

Расщеплённое сознание

Сознание предвестника Дальнего Предела расщеплено на три разные сущности. Вместо проверки инициативы он действует три раза в раунд при инициативе 25, 15 и 5. Он не может откладывать или заготавливать действия, и в каждом ходу у него есть одно стандартное действие. Между любыми двумя ходами у него есть одно немедленное действие.

**Мировоззрение** Хаотично-злое **Языки** Глубинная Речь, телепатия 10

**Навыки** Внимательность +9, Магия +13

**Сил** 24 (+12)

**Лов** 13 (+6)

**Мдр** 9 (+4)

**Тел** 21 (+10)

**Инт** 16 (+8)

**Хар** 22 (+11)

### ТАКТИКА

Предвестник начинает сцену, будучи прикованным к начальной позиции. Пока персонажи не войдут в область, захваченную вихрем, он борется, но других действий не предпринимает.

Как только какой-нибудь персонаж войдёт в местность, захваченную вихрем, предвестник разрывает свои пути. Охваченный маниакальным желанием стереть персонажей в порошок, он разрывает цепи следующим стандартным действием и освобождается. Освободившись, он остаётся в области, охваченной вихрем, и нападает на искателей приключений, пока те остаются в этой комнате. Если персонажи отступают, прорвавшись через вихрь, предвестник устремляется за ними.

Тактика предвестника проста. Он использует рукопашные или дальнобойные атаки по ближайшему ИП. При возможности он использует сдвигающий эффект от рукопашной атаки чтобы помещать персонажей в вихрь.

Кроме угрозы от предвестника и вихря, в комнате сплелся узел нестабильных планарных энергий. Смотрите врезку «планарная нестабильность».



**Разноцветный вихрь** **Препятствие 10 уровня**  
Опасность Опыт 500

*В комнате кружится вихрь разноцветной энергии.*

**Опасность:** Существ в этой комнате атакует вихрь странной энергии.

**Внимательность**

♦ Сл 22: Персонаж замечает, что энергия в вихрь вытекает из двух каменных столбов, стоящих в центре комнаты.

**Дополнительный навык:** Магия

♦ Сл 28: Для персонажа вихрь становится обычной, а не труднопроходимой местностью, поскольку острый глаз и знание магии позволяют персонажу видеть отливы и приливы энергии (смотрите ниже).

**Инициатива +8**

**Триггер**

Опасность уже активна в начале сцены.

**Атака**

**Стандартное действие** **Ближняя вспышка 2**

**Цель:** Все существа в вихре или находящиеся в пределах 2 клеток от него.

**Атака:** +13 против всех защит

**Попадание:** За каждую пробитую защиту цель получает урон 1к6. Если пробито более одной защиты, то цель подтягивается на 2 клетки в вихрь или сбивается с ног, если она уже в вихре.

**Эффект**

Вихрь и все смежные с ним клетки являются труднопроходимой местностью. Они блокируют линию воздействия, но не линию обзора.

Персонаж, начавший ход в вихре или в соседней с ним клетке, подвергается атаке, описанной выше.

**Противодействие**

♦ Переворачивание столбов уничтожает опасность. Проверка Силы со Сл 21 или атака, причиняющая более 15 урона, уменьшают бонус атаки опасности на 2. После трёх таких проверок Силы или атак столб переворачивается и эффект опасности исчезает. Пространство столба становится труднопроходимой местностью.

## СОБЫТИЯ

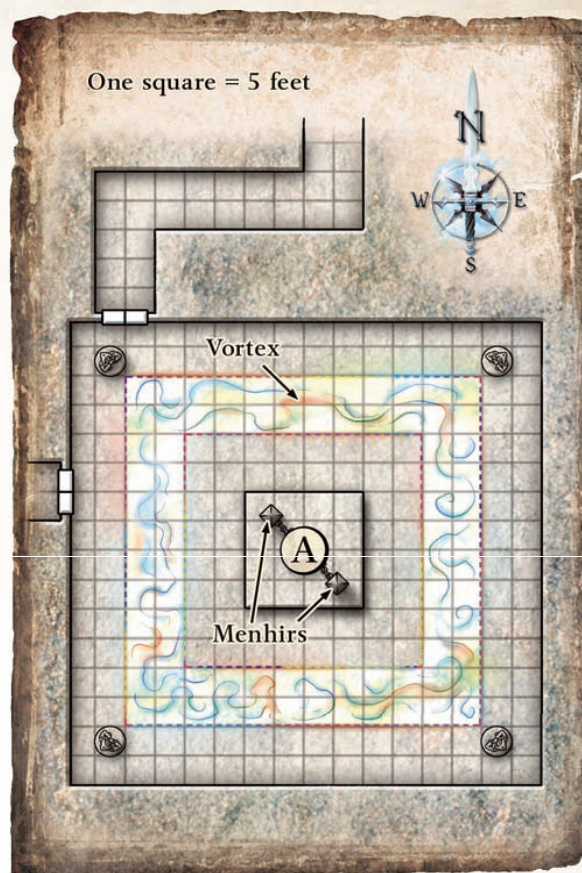
Если искатели приключений убивают предвестника, вихрь исчезает и из тела предвестника вырывается бурлящий шар из бледно-зелёного тумана, возвращающийся к Каравакосу в Храм Света.

На северном столбе на цепочке висит Мифрильный Ключ Благочестия, один из трёх ключей, отпирающих Храм Света.

## ПЛАНАРНАЯ НЕСТАБИЛЬНОСТЬ

Вся эта комната пропиталась влиянием Дальнего Предела, но Пирамида Теней оказалась сильнее, и она подавила создание в ней щели в другой мир. Понемногу магия, поддерживающая пирамиду, запирает брешь. Однако влияние Дальнего Предела всё ещё делает это место очень опасным.

В начале хода существа, включая предвестника Дальнего Предела, кидайте 1к20. При результате 16 или выше существо переносится через всю комнату. Существо телепортируется на 1к6 клеток к ближайшей стене комнаты. Если существо уже находится возле одной из стен, оно телепортируется в центр комнаты.



Покажите игрокам часть рисунка с 32 страницы *Первой книги приключения*, на которой изображён мифрильный ключ. На ключе написано (на Эльфийском): «Ночь — моя». Информация по открытию Храма Света приведена на 13 странице *Первой книги приключения*.

## ОСОБЕННОСТИ МЕСТНОСТИ

**Освещение:** Яркий свет, когда вихрь активен. Тусклый свет после исчезновения вихря.

**Вихрь:** По комнате в месте, указанном на карте, вращается разноцветный вихрь, являющийся смесью воющего ветра и опасных энергий. Смотрите информацию в блоке статистики опасности «разноцветный вихрь».

**Статуи:** Статуи, стоящие возле углов комнаты, изображают существ в мантиях. Клетки, которые они занимают, являются труднопроходимой местностью, предоставляющей укрытие.

**Платформа:** Платформа в центре комнаты возвышается на 1,5 метра над полом. К ней двумя цепями прикован предвестник.

**Каменные столбы:** Столбы в центре комнаты — это грубые каменные постаменты с длинными железными цепями. Вначале сцены эти цепи обмотаны вокруг предвестника, что делает его обездвиженным.



## СЦЕНА ДІ: СНЕЖНЫЙ ЗАЛ

Уровень сцены 9 (1 950 опыта)

### ОБСТАНОВКА

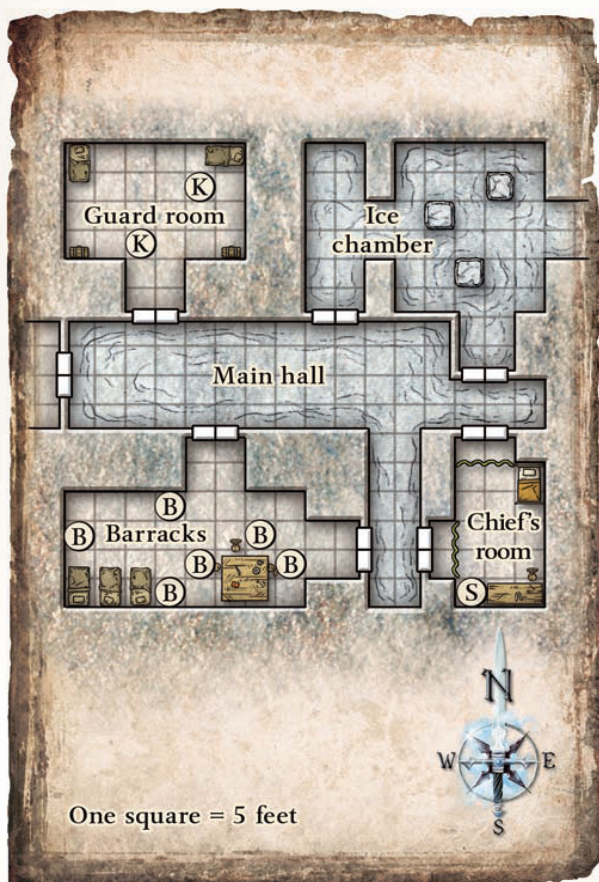
Эладрин Говорящая С Бураном (S)  
2 эладрина зимних рыцаря (K)  
6 эладринов клинков зимы (B)  
Опасность «скользкий лёд»

**Зона 25:** Это вход в логово белого дракона (зона 26). Влияние этого чудовища ощущается даже в этих комнатах. Это место сделали своим домом и другие существа — это несколько эладринов, связанных с зимой и владеющих магией холода.

Для того чтобы открыть дверь в эту комнату необходима проверка Силы со Сл 20.

Когда искатели приключений входят в комнату, прочтите:

*Дверь нехотя открывается и оттуда вырывается поток ледяного воздуха. Пол перед вами покрыт толстым слоем льда, который выглядит очень скользким. Стены и пять других дверей покрыты инеем.*



Эладрин Говорящая С Бураном (S) Элитный контроллер 8 уровня  
Средний фейский гуманоид Опыт 700

Инициатива +7 Чувства Внимательность +5; сумеречное зрение

**Ледяное тело** Любое существо, попавшее рукопашной атакой по Говорящей С Бураном, становится замедленным до конца своего следующего хода.

Хиты 164; Ранен 82

КД 24; Стойкость 20, Реакция 24, Воля 22

Сопротивляемость холоду 10

Спасброски +2; +7 от эффектов очарования

Скорость 6 (хождение по льду); смотрите также *ледяной шаг*

Единицы действия 1

☙ Копьё (стандартное; неограниченный) ♦ Оружие

+13 против КД; урон 1к8 + 3 и цель становится замедленной до конца следующего хода Говорящей С Бураном.

✈ Замораживающий снаряд (стандартное; неограниченный) ♦ Холод

Дальнебойный 10; +12 против Реакции; урон холодом 1к8 + 5 и цель становится обездвиженной до конца следующего хода Говорящей С Бураном.

✈ Зимний ветер (стандартное; неограниченный) ♦ Телепортация, Холод

Дальнебойный 10; +12 против Реакции; урон холодом 1к8 + 5 и цель телепортируется на 3 клетки. Цель нельзя телепортировать в опасное пространство.

◀ Ослепляющий снег (стандартное; перезарядка 4) ♦ Холод

Ближняя волна 3; +11 против Воли; урон холодом 2к6 + 3 и цель становится ослеплённой до конца следующего хода Говорящей С Бураном.

Ледяной шаг (движение; неограниченный) ♦ Телепортация

Говорящая С Бураном может телепортироваться в любую клетку в поле обзора, если исходная и конечная клетка покрыты льдом.

Мировоззрение	Без мировоззрения	Языки	Общий,
Эльфийский			
Навыки	История +16, Магия +16, Природа +10		
Сил 12 (+5)	Лов 16 (+7)	Мдр 12 (+5)	
Тел 10 (+4)	Инт 20 (+9)	Хар 16 (+7)	

Снаряжение мантия, копьё

**Описание** У этой эладрин снежно-белая кожа, бледно-голубые волосы и глаза, подобные льду. Наконечник её копья тоже выглядит изготовленным из льда.











































### ТАКТИКА

Зимние рыцари находятся на посту в северо-западной комнате, откуда они и выходят, услышав, что персонажи открыли дверь. Они криком вызывают подмогу, вступив в бой с чужаками. Клинки зимы появляются из юго-западной комнаты во втором раунде, и Говорящая С Бураном в том же раунде выходит из своей комнаты через северную дверь.

Говорящая С Бураном сосредотачивается на дальнебойных талантах, используя *замораживающий снаряд* для удержания персонажей на месте и *зимний ветер* для помещения врагов в пределы досягаемости клинков зимы. На подошедших к ней персонажах она использует *ослепляющий снег*, после чего телепортируется, используя *ледяной шаг*. Если ей навязывают бой, она пытается держаться в пределах 5 клеток от зимних рыцарей, чтобы те защищали её *жатвой скорби*.



Зимние рыцари используют *жатву скорби*, чтобы какое-то время поддерживать в живых зимних клинков. Каждый рыцарь вызывает на бой одного представителя отряда и сосредотачивает свои атаки именно на этом персонаже.

2 Эладрина зимних рыцаря (К)	Солдат (лидер) 7 уровня
Средний фейский гуманоид	Опыт 300 за каждого
<b>Инициатива</b> +11 <b>Чувства</b> Внимательность +4; сумеречное зрение <b>Тактика Страны Фей</b> аура 10; фейские существа в ауре совершают критическое попадание при результате на кубике 19—20 (результат 19 не означает автоматическое попадание). <b>Хиты</b> 77; <b>Ранен</b> 38 <b>КД</b> 23; <b>Стойкость</b> 17, <b>Реакция</b> 19, <b>Воля</b> 17 <b>Сопrotивляемость</b> холоду 5 <b>Спасброски</b> +5 от эффектов очарования <b>Скорость</b> 5 (хождение по льду); смотрите также <i>шаг фей</i>	
<b>⚔ Длинный меч</b> (стандартное; неограниченный) <b>♦ Оружие</b> +12 против КД; урон 1к8 + 4.	
<b>⚡ Замораживающий удар</b> (стандартное или провоцированная атака; перезарядка                                          	



## СЦЕНА Д2: ИСТОЧНИК ХОЛОДА

Уровень сцены 9 (2 000 опыта)

### ОБСТАНОВКА

Взрослый белый дракон (D)

**Зона 26:** Белый дракон превратил этот большой зал в своё логово. Он попал в Пирамиду Теней много десятков лет тому назад. Зал изменился под своего обитателя и стал ледяной пещерой.

Используйте для этой сцены прилагающуюся большую карту.

Когда искатели приключений войдут в эту комнату, покажите игрокам «вид ледяной пещеры» с 29 страницы *Первой книги приключения* и прочтите:

*Чем дальше вы заходите, тем холоднее становится. Мороз кусает кожу, а дыхание изо рта мгновенно превращается в небольшие клубы пара. Перед вами появляется ледяная пещера, с двумя замёрзшими водоёмами и огромными ледяными колоннами, подпирающими потолок. В дальнем углу находится большая груда сокровищ, рядом с которой отдыхает белый дракон. Голова Виреллис произносит: «Вон там, в углу! Аметист! Добудьте его для меня».*

Взрослый белый дракон		Одиночный громила 9 уровня	
Большой природный магический зверь (дракон)		Опыт 2 000	
Инициатива +5		Чувства Внимательность +11; тёмное зрение	
Хиты 408; Ранен 204; смотрите также <i>выдох от ранения</i>			
КД 23; Стойкость 26, Реакция 21, Воля 22			
Сопротивляемость холоду 20			
Спасброски +5			
Скорость 7 (хождение по льду), летая 7 (парение), дальний перелёт 10			
Единицы действия 2			
⚡ Укус (стандартное; неограниченный) ⚡ Холод			
Досигаемость 2; +12 против КД; урон 1к8 + 5 плюс урон холодом 1к10 (плюс ещё 1к10 единиц урона холодом при успешных провоцированных атаках).			
⚡ Коготь (стандартное; неограниченный)			
Досигаемость 2; +12 против КД; урон 1к8 + 5.			
⚡ Ярость дракона (стандартное; неограниченный)			
Дракон совершает две атаки когтём. Если он попадёт обеими атаками по одной цели, он ещё и кусает ту же самую цель.			
⚡ Оружие дыхания (стандартное; перезарядка ⚡⚡⚡⚡⚡) ⚡ Холод			
Ближняя волна 5; +10 против Реакции; урон холодом 4к6 + 6 и цель становится замедленной и ослабленной (спасение оканчивает и то и другое).			
⚡ Выдох от ранения (свободное, когда впервые станет раненым; на сцену) ⚡ Холод			
Оружие дыхания дракона перезаряжается, и он тут же его использует.			
⚡ Ужасающая внешность (стандартное; на сцену) ⚡ Страх			
Ближняя вспышка 5; нацеливается на врагов; +10 против Воли; цель становится ошеломлённой до конца следующего хода дракона. <i>Последствие:</i> Цель получает штраф -2 к броскам атаки (спасение оканчивает).			
Мировоззрение Злое		Языки Драканий	
Навыки Атлетика +19			
Сил 20 (+9)	Лов 12 (+5)	Мдр 14 (+6)	
Тел 22 (+10)	Инт 12 (+5)	Хар 10 (+4)	

### ТАКТИКА

Дракон не нападает на искателей приключений автоматически. Он привык, что существа (эладрины из зоны 25) приносят ему пищу и сокровища, и он не предполагает, что у персонажей могут быть враждебные намерения. Если персонажи будут вести себя подобающим образом, они могут избежать сражения с драконом, и может быть им даже получится добыть фиолетовый аметист, хранящий осколок жизненной силы Виреллис. Смотрите «переговоры» на следующей странице.

Однако если персонажи будут вести себя грубо или проявят хоть каплю враждебности, дракон нападёт. Он начинает с *ужасающей внешности*, после чего тратит единицу действия и использует дыхание, пытаясь поймать как можно больше персонажей своей замораживающей волной. Он использует дыхание каждый раз, когда оно перезаряжается, если он может поймать волной хотя бы двух персонажей.

### ОСОБЕННОСТИ МЕСТНОСТИ

**Освещение:** Тусклый свет.

**Вода:** На неровном полу этого зала жутко холодная вода формирует два водоёма. Лужа у двери доходит персонажу Среднего размера примерно до колена, а Маленьким приходится по пояс, и потому считается труднопроходимой местностью. Водоём в центре комнаты глубже, у него глубина 3 метра, и персонажи должны совершать проверки Атлетики для того чтобы переплыть через него.

Ледяная вода опасна для персонажей, находящихся в ней. Персонаж, входящий в воду или начинающий в ней ход, подвергается атаке, +11 против Стойкости. При попадании персонаж получает урон холодом 1к8 и продолжительный урон холодом 5 (спасение оканчивает).

**Лечащая область:** Холодная вода в центре зала может лечить дракона прямо во время сцены. Если дракон начинает ход, находясь полностью в воде, он тратит исцеление и восстанавливает 105 хитов. У дракона лишь одно исцеление.

Когда дракон перемещается в лечащую область, находящиеся рядом персонажи могут совершить проверку Внимательности со Сл 22. В случае успеха прочтите: *Вода закручивается вокруг тела дракона, и возле его ран начинают расти кристаллы. Похоже, что вода лечит дракона!*

Если персонажи вытолкнут дракона из лечащей области до начала его следующего хода, он не восстановит хитов, но и исцеление не потратит, так что он сможет повторить попытку позже.

Искатели приключений не могут использовать воду для лечения.

**Ледяные колонны:** Внутри этих глыб льда находятся существа, которых дракон убил, но оставил, чтобы съесть потом. Колонны предоставляют укрытие и блокируют обзор.



**Сокровища:** Сокровища, собранные драконом, свалены в юго-западном углу зала. Это по большей части золотые монеты, числом 3 300 штук, серебряное ожерелье с бриллиантами (1 500 зм), тёмно-синяя жемчужина (500 зм) и шесть камней бирюзы по 100 зм каждая. Кроме того, в большом фиолетовом аметисте находится ещё один осколок жизненной силы Виреллис. Если персонаж, несущий *Голову Виреллис*, получит этот аметист, отношение артефакта увеличивается на 3.

## ПЕРЕГОВОРЫ

Искатели приключений могут попытаться победить дракона в испытании навыков, а не в бою, чтобы убедить дракона отдать часть жизненной силы Виреллис. Это испытание 9 уровня со сложностью 5, требующее 12 успехов до накопления 6 провалов.

Изначально дракон считает, что искатели приключений принесли ему дары, поэтому он не намерен ничего отдавать. Он даже не будет торговаться, пока отряд не накопит четыре успеха. После того как он согласится на обмен, он потребует дар стоимостью не меньше 1 000 зм.

**Основные навыки:** Обман, Переговоры, Проницательность.

**Обман (Сл 19):** Персонаж пытается получить предмет, предъявляя свои права на него. Персонажи могут объединяться, чтобы помогать одному использовать этот навык. Если персонажи дважды провалят проверку Обмана, дракон перестанет слушать их ложь и этот навык больше нельзя использовать.

**Переговоры (Сл 24):** Персонаж пытается честно объяснить, зачем им нужен аметист. Если отряд накопит четыре успеха в проверке Переговоров, стоимость дара для дракона уменьшится до 800 зм. После шести успешных проверок Переговоров стоимость уменьшится до 500 зм.

**Проницательность (Сл 15):** Персонаж пытается понять дракона и тем самым помочь отряду в переговорах. Использование этого навыка не считается успехом или провалом, а просто предоставляет бонус +2 или штраф -2 проверке навыка следующего персонажа. Кроме того, успех сообщает отряду, насколько дорогой дар нужен дракону (в зависимости от того, в какой момент времени совершена эта проверка), и то, что дракон сконцентрировал внимание на персонаже, ведущем переговоры.

**Запугивание (Сл 28):** Персонаж пытается убедить дракона, что совершение сделки лучше чем сражение с их отрядом. Успех добавляется в счёт успехов и предоставляет бонус +5 к проверке навыков следующего персонажа.

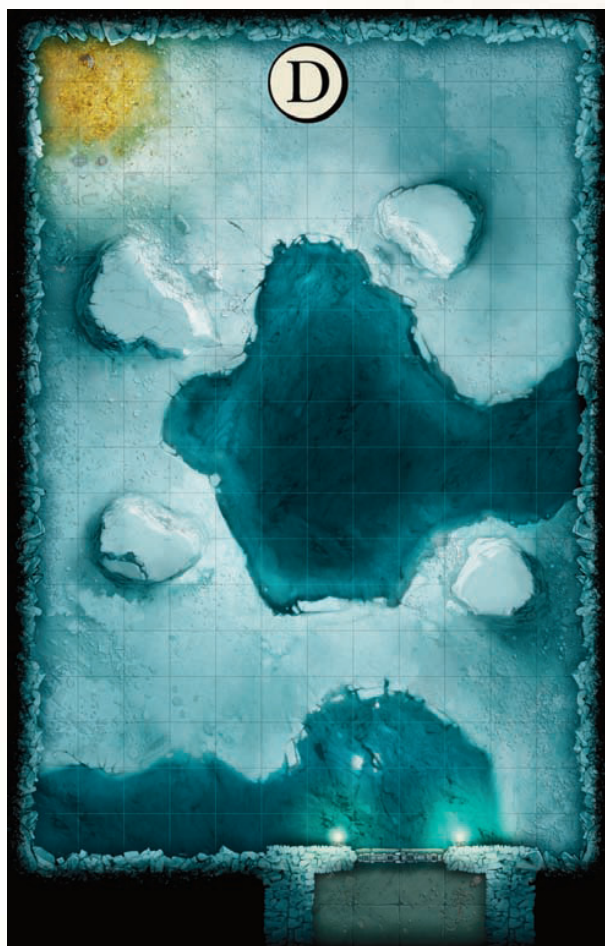
**Внимательность (Сл 19):** Персонаж осматривает груды сокровищ. Это не считается ни успехом и ни провалом, но лишь даст понять, что дракону нравятся синие драгоценные камни. Если отряд использует эту информацию в следующей проверке Переговоров,

это предоставит бонус +2. Второе использование этого навыка позволяет найти аметист среди монет. Дальнейшее использование этого навыка не предоставляет преимуществ.

**Скрытность (Сл 21):** Пока у отряда больше успехов чем провалов, дракон концентрирует внимание на том, кто ведёт переговоры. Это означает, что другой персонаж может совершать проверки Скрытности, чтобы подобраться к груде сокровищ. Использование этого навыка не учитывается для подсчёта успехов в испытании. Если персонаж провалил проверку, находясь в шести клетках от груды сокровищ, дракон прерывает переговоры и нападает на вероломных искателей приключений. Провал этой проверки в другом месте комнаты ничего не означает, если только у отряда больше успехов, чем провалов.

**Успех:** Дракон соглашается отдать аметист в обмен на дар.

**Провал:** Переговоры прерываются и рассерженный дракон нападает.





# СЦЕНА №1: ГОЛОДНЫЕ МЕРТВЕЦЫ

Уровень сцены 9 (2 100 опыта)

## ОБСТАНОВКА

3 боевых умертвия (B)  
Страшный призрак (W)  
8 могильных крыс (R)

**Зона 27:** Безмолвные гробы в тёмных комнатах отмечают вход во владения некроманта Кравака. Кравак — это один из осколков Каравакоса, погрязший в меланхолии и безумии.

Когда искатели приключений войдут в эту комнату, прочтите:

*Из темноты перед вами доносится отвратительная вонь смерти и разложения. Потолок невысок, но самый высокий среди вас может идти не сгибаясь. Кажется, что темнота дышит какой-то злобой.*

Когда искатели приключений подойдут к нишам, прочтите:

*В нишах находятся голые кости и обрывки погребальных облачений.*

### Проверка Внимательности

**Сл 24:** Ты замечаешь большую крысу, припавшую к полу в ближайшей нише.

Никто из чудовищ этой комнаты не проявляется, пока не произойдёт одно из двух: искатели приключений пытаются открыть южную дверь (смотрите ниже) или искатели приключений входят в северо-восточную комнату. Когда происходит одно из этих событий, чудовища появляются и нападают.

## ЮЖНАЯ ДВЕРЬ

Дверь, ведущая из этой комнаты на юг, (в зону 28) заперта (требуется проверка Воровства со Сл 24). Когда персонаж касается двери или замка, северо-западные двери резко захлопываются (если их оставили открытыми) и запираются, а северо-восточные двери со скрипом распахиваются.

### 8 Могильных крыс (R)

Маленький природный зверь

### Миньон 7 уровня

Опыт 75 каждая

**Инициатива +8** **Чувства** Внимательность +4; сумеречное зрение  
**Аура гниения** аура 1; враг, начинающий ход в соседней с могильной крысой клетке, получает урон 2.  
**Хиты** 1; промахнувшаяся атака никогда не наносит миньону урон.  
**КД** 21; **Стойкость** 18, **Реакция** 21, **Воля** 20  
**Скорость** 6, лазая 3

⬇ **Укус** (стандартное; неограниченный) ♦ **Оружие**

+12 против КД; урон 5.

**Мировоззрение** Злое

**Языки** —

**Навыки** Скрытность +13

**Сил** 15 (+5)

**Лов** 20 (+8)

**Мдр** 13 (+4)

**Тел** 15 (+5)

**Инт** 4 (+0)

**Хар** 6 (+1)

### 3 Боевых умертвия (B)

Средний природный гуманоид (нежить)

### Солдат 9 уровня

Опыт 400 каждый

**Инициатива** +7

**Чувства** Внимательность +3; тёмное зрение

**Хиты** 98; **Ранен** 49

**КД** 25; **Стойкость** 22, **Реакция** 18, **Воля** 22

**Иммунитет** болезни, яд; **Сопrotивляемость** 10 некротическая энергия; **Уязвимость** 5 излучение

**Скорость** 5



**Вытягивающий душу длинный меч** (стандартное; неограниченный) ♦ **Некротическая энергия, Оружие**

+15 против КД; урон 1к8 + 5, цель теряет 1 исцеление и становится обездвиженной (спасение оканчивает).



**Жатва душ** (стандартное; перезарядка 3) ♦ **Исцеление, Некротическая энергия**

Дальнобойный 5; действует только на обездвиженную цель; +12 против Стойкости; урон некротической энергией 2к8 + 5 и боевое умертвие восстанавливает 10 хитов.

**Мировоззрение** Злое

**Языки** Общий

**Навыки** Запугивание +14

**Сил** 20 (+9)

**Лов** 13 (+5)

**Мдр** 9 (+3)

**Тел** 18 (+8)

**Инт** 12 (+5)

**Хар** 20 (+9)

**Снаряжение** латный доспех, длинный меч, тяжёлый щит

### Страшный призрак (W)

Средний теневой гуманоид (нежить)

### Соглядатай 7 уровня

Опыт 300

**Инициатива** +12

**Чувства** Внимательность +3; тёмное зрение

**Хиты** 43; **Ранен** 21

**Регенерация** 5 (если призрак получает урон излучением, регенерация перестаёт действовать до конца следующего хода призрака)

**КД** 20; **Стойкость** 17, **Реакция** 21, **Воля** 18

**Иммунитет** болезни, яд; **Сопrotивляемость** некротической энергии 10, неосязаемый; **Уязвимость** излучению 5 (смотрите выше *регенерация*)

**Скорость** летая 6 (парение); фазирование; смотрите также *теневое скольжение*



**Теневое касание** (стандартное; неограниченный) ♦ **Некротическая энергия**

+10 против Реакции; урон некротической энергией 1к6 + 6 и цель становится ослабленной (спасение оканчивает).



**Ужасающий стон** (стандартное; перезарядка 3) ♦ **Некротическая энергия, Страх**

Ближняя вспышка 2; нацеливается на врагов; +10 против Воли; цель толкается на 3 клетки и становится изумлённой (спасение оканчивает).

### Боевое превосходство ♦ Некротическая энергия

Призрак причиняет дополнительно урон некротической энергией 1к6 всем целям, над которыми у него есть боевое превосходство.

### Теневое скольжение (движение; на сцену)

Призрак совершает шаг на 6 клеток.

### Порождение призраков

Любой гуманоид, убитый призраком, встаёт самостоятельным призраком в начале следующего хода создателя, появляясь в пространстве, где он был убит (или в ближайшем свободном пространстве). Воскрешение убитого существа (используя ритуал Поднять Мёртвого) не уничтожает сотворённого призрака.

**Мировоззрение** Хаотично-злое

**Языки** Общий

**Навыки** Скрытность +13

**Сил** 4 (+0)

**Лов** 20 (+8)

**Мдр** 10 (+3)

**Тел** 13 (+4)

**Инт** 6 (+1)

**Хар** 15 (+5)



## ТАКТИКА

Когда искатели приключений попытаются открыть южную дверь, или если они войдут в северо-восточную комнату, чудовища нападают.

Могильные крысы прячутся в своих стартовых позициях, пока не появятся боевые умертвия. Когда начнётся бой, они окружают искателей приключений, пытаясь встать как можно плотнее к персонажам. Они предпочитают кусать тех персонажей, которых обездвижили боевые умертвия.

Боевые умертвия тратят первый раунд на то, чтобы вылезти из гробов, тратя стандартное действие на открывание крышки и действие движения на то, чтобы выползти. В следующем раунде они подходят к персонажам. Они знают о характеристиках могильных крыс, и пытаются распределить персонажей так, чтобы крысам было проще их окружить.

Умертвия не используют *жатву душ*, пока у них не останется как минимум 10 хитов. Когда умертвие становится раненым, оно сосредотачивает атаки на персонаже, который тоже находится в раненом состоянии. При возможности оно использует *жатву душ* и пытается уменьшить хиты персонажа до 0, надеясь вылечить себя (смотрите врезку «голод смерти»).

Страшный призрак во время сражения мечется в разные стороны, пытаясь окружать персонажей и получать над ними боевое превосходство. Если он получает урон излучением, он выходит из боя, пока не вернётся его регенерация. Если все умертвия уничтожены, он пытается не окружать врагов, а использовать Скрытность для получения боевого превосходства. Он использует фазирование и знание склепа для того, чтобы проходить сквозь стены и прятаться, выжидая момент, когда можно будет напасть с боевым превосходством. Если он может попасть в трёх и более искателей приключений, он использует *ужасающий стон*.

## ОСОБЕННОСТИ МЕСТНОСТИ

**Освещение:** Темнота.

**Погребальные ниши:** Каждая ниша в стене разделена полками на три части. Для того чтобы залезть на полку персонаж должен протиснуться (штраф -5 к броскам атаки, боевое превосходство для всех врагов), но он получает укрытие от атак, начинающихся не перед самой нишей.

### ГОЛОД СМЕРТИ

В этой области царствует смерть. Находящееся в раненом состоянии существо может совершить критическое попадание при результате на кубике «19—20».

Если хиты персонажа, который находится в местности, присутствующей на карте, опускаются ниже 1, он мгновенно телепортируется в один из пустых гробов, находящихся в северо-восточной комнате. Крышка гроба захлопывается и для открытия требуется проверка Силы со Сл 20 (открывать можно с любой стороны). Каждый раз, когда персонаж в гробу проваливает спасбросок от смерти, все боевые умертвия (если они ещё живы) восстанавливают 24 хита. Умерший в гробу персонаж встаёт в виде призрака в начале следующего хода страшного призрака, как если бы это существо было убито призраком. Персонаж выходит из гроба фазированием и присоединяется к сражению, но сражаясь уже на стороне нежити.

Когда в этой местности хиты чудовищ опускаются ниже 1, они умирают как обычно.

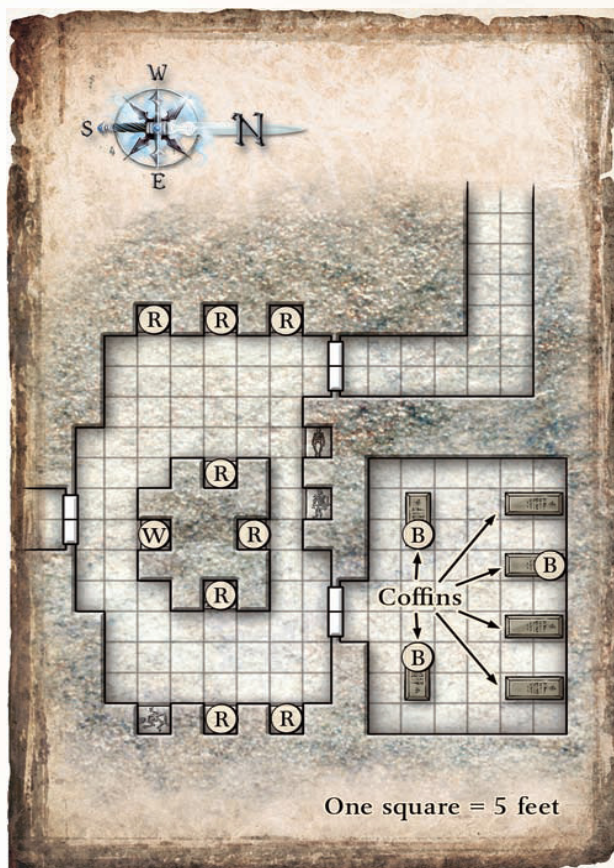
Призрак и крысы могут входить в эти клетки без протискивания.

Если персонажи осмотрят ниши и выполнят проверку Внимательности со Сл 22, они заметят большие трещины у задних стенок ниш. Эти трещины переходят в узкие туннели, ведущие в зону 2. Этими проходами пользуются крысы.

**Гробы:** На небольших возвышениях в северо-западной комнате стоят шесть больших деревянных гробов. В трёх из них находятся боевые умертвия, а три других стоят пустыми. Крышка находится в метре от земли, поэтому гробы предоставляют укрытие персонажам, стоящим за ними. Персонаж может запрыгнуть или залезть на крышку гроба, затратив 1 дополнительную клетку перемещения.

**Сокровище:** Обыскав ниши и выполнив проверку Внимательности со Сл 28, персонаж может найти магическое оружие, замотанное в погребальный саван. Это *магическое оружие* +3, которое может использовать хотя бы один представитель отряда. Полную информацию по этому магическому предмету ищите в *Книге игрока*.

Обыскав гробы и выполнив проверку Внимательности со Сл 20 персонаж может найти маленький сундучок, хранящий шесть камней, общей стоимостью в 2 400 зм.





## СЦЕНА Н2: ЗАЛ ТЕНИ СМЕРТИ

Уровень сцены 10 (2 500 опыта)

### ОБСТАНОВКА

Лорд черепов (S)

3 скелета охранника могил (T)

4 вампирских отродья кровавых охотника (V)

**Зона 28:** Эта комната является храмом, воздвигнутым во славу нежити, в котором возвышаются четыре огромные статуи. Статуи изображают разные виды нежити — рыцарь смерти, вампир, лич и мумия — и каждая предоставляет существам особые преимущества. Нежить, обитающая здесь, знает как использовать их свойства себе на благо.

Когда искатели приключений входят в эту комнату, гнетущая темнота и разлитая в воздухе некротическая энергия создают дурные предчувствия. Чудовища прячутся в тених возле колонн, так как незначительный свет от статуй не может рассеять тьму. Не выставляйте чудовищ, пока искатели приключений не увидят их сами, как описано ниже.



### КОЛОННЫ ТЬМЫ

Пространство между колоннами и вокруг статуй заполнено волшебной темнотой. Здесь нет источников света кроме тусклого свечения вокруг статуй. Любой источник света, который несут искатели приключений, освещает лишь узкие коридоры, ведущие к середине комнаты, если источник света не пересекается с волшебной темнотой. Если источник света сунуть в темноту, то наоборот, пространство между колоннами будет освещено, но этот свет не будет проникать в проход между колоннами, и в проходе будет казаться, что за колоннами по-прежнему темно.

Этот барьер тьмы, созданный колоннами, осложняет дальнотойные атаки и обнаружение существ, прячущихся в нём. Чудовища же, благодаря магии статуй, прекрасно видят ИП.

**4 Вампирских отродья кровавых охотника (V) Миньон 10 уровня**  
Средний природный гуманоид (нежить) Опыт 125 каждый

**Инициатива +8 Чувства** Внимательность +6; тёмное зрение  
**Хиты 1;** промахнувшаяся атака никогда не наносит миньону урон.  
**КД 25; Стойкость 22, Реакция 23, Воля 22**  
**Иммунитет** болезни, яд; **Сопротивляемость 10** некротическая энергия  
**Скорость 7, лазая 4** (паучье лазание)

**⚔ Когти** (стандартное, неограниченный) **♦ Некротическая энергия**

+16 против КД; урон некротической энергией 6 (раненой цели урон некротической энергией 8).

#### Уничтожение солнечным светом

Вампирское отродье, начинающее ход под прямым солнечным светом, может совершить в свой ход только одно действие движения. Если оно оканчивает ход всё ещё под прямым солнечным светом, то оно умирает, рассыпаясь в прах.

Мировоззрение Злое		Языки Общий	
Сил 14 (+7)	Лов 16 (+8)	Мдр 12 (+6)	
Тел 14 (+7)	Инт 10 (+5)	Хар 14 (+7)	

Когда искатели приключений войдут в эту комнату, покажите игрокам «в зале тени смерти» с 30 страницы *Первой книги приключения* и прочтите:

*Воздух здесь наполнен энергией, заполняющей всё от пола до потолка, омывающей ряды колонн и огромные статуи, тускло светящиеся в углах комнаты.*

### ТАКТИКА

Существа из этой комнаты стараются как можно лучше использовать свойства статуй и колонн тьмы. Чудовища стягиваются к центру комнаты, откуда проще всего перебежать в другую четверть комнаты.

### ТЕНЬ СМЕРТИ

Игровой персонаж, находящийся в этой комнате в раненом состоянии, попадает под тень смерти. Тьма сгущается вокруг персонажа, и он получает уязвимость некротической энергии 5 (пока ранен).



Охранники могил начинают сражение рядом со статуей рыцаря смерти, что увеличивает наносимый ими урон. Когда их хиты уменьшаются, лорд черепов приказывает им перейти к статуе мумии.

Вампирские отродья начинают возле статуи вампира, чтобы по ним было сложнее попасть. Они защищают лорда черепов от атак, пока он держится в той же части комнаты, и покидают эту четверть только если уходит лорд черепов и в пределах досягаемости их атак не осталось врагов. После этого они скорее всего перейдут к статуе лича, и менее вероятно, что они пойдут к рыцарю смерти.

Лорд черепов тоже начинает сцену возле статуи вампира. Ему нет смысла уходить отсюда, даже если ему навяжут рукопашный бой, он может совершать шаг и всё ещё использовать две дальнбойные атаки. Однако если хиты охранников могил опустятся, он приказывает им перейти к статуе мумии, и присоединяется к ним, чтобы захватить их своей аурой.

Каждый раз, когда уничтожают вампирских отродий, лорд черепов использует *череп управления смертью*, чтобы воскрешать их.

## ОСОБЕННОСТИ МЕСТНОСТИ

**Освещение:** Темнота, кроме тускло светящихся статуй в углах. Смотрите также выше «колонны тьмы».

**Колонны:** Персонаж может стоять в клетке с колонной. Это труднопроходимая местность, предоставляющая укрытие.

**Статуи:** Здесь тускло светятся четыре статуи, и только их можно видеть в волшебной тьме комнаты. Они блокируют обзор и предоставляют укрытие, но гораздо важнее то, что они предоставляют преимущества держащимся рядом существам. Дальность действия статуй ограничена колоннами, так что каждая статуя действует в своей четверти комнаты. Существа, находящиеся в клетке с колонной или в проходе между колоннами, не подвергаются влиянию статуй.

Статуя рыцаря смерти (северо-западный угол) предоставляет нежити возможность совершения критического попадания при результате на кубике «19—20».

Статуя вампира (северо-восточный угол) предоставляет нежити бонус +1 ко всем защитам.

Статуя лича (юго-западный угол) предоставляет нежити бонус +5 к урону атаками, которые причиняют урон некротической энергией.

Статуя мумии (юго-восточный угол) предоставляет нежити 5 временных хитов каждый раз, когда это существо причиняет урон атаками. Временные хиты не складываются между собой и они исчезают, если существо выйдет за пределы действия статуи.

Лорд черепов		Артиллерия (лидер) 10 уровня	
Средний природный гуманоид (нежить)		Опыт 500	
<b>Инициатива</b> +8		<b>Чувства</b> Внимательность +7; тёмное зрение	
<b>Повелитель могил (Исцеление)</b> аура 2; союзная нежить в ауре получает регенерацию 5 и бонус +2 к спасброскам. Эта аура оканчивается после уничтожения <i>череп управления смертью</i> .		<b>Хиты</b> 40; <b>Ранен</b> 20; смотрите также <i>три черепа</i>	
<b>КД</b> 24; <b>Стойкость</b> 21, <b>Реакция</b> 22, <b>Воля</b> 23		<b>Иммунитет</b> болезни, яд; <b>Сопротивляемость</b> некротической энергии 10; <b>Уязвимость</b> излучению 5	
<b>Скорость</b> 6			
⚔ <b>Костяной посох</b> (стандартное; неограниченный) ♦		<b>Некротическая энергия, Оружие</b>	
+13 против КД; урон 1к8 + 2 плюс урон некротической энергией 1к6.			
⚔ <b>Череп иссушающего пламени</b> (малое 1/раунд; неограниченный)		♦ <b>Некротическая энергия, Огонь</b>	
Дальнбойный 10; +15 против Стойкости; урон некротической энергией и огнём 2к6 + 3.			
⚔ <b>Череп ледящего страха</b> (малое 1/раунд; неограниченный) ♦		<b>Страх, Холод</b>	
Дальнбойный 10; +15 против Воли; урон холодом 1к6 + 3 и цель толкается на 5 клеток.			
⚔ <b>Череп управления смертью</b> (малое 1/раунд; неограниченный)		♦ <b>Некротическая энергия</b>	
Дальнбойный 10; лорд черепов восстанавливает уничтоженную нежить в пределах дальности. Уровень восстановленной нежити не должен превышать уровень лорда черепов + 2. Восстановленная нежить встаёт свободным действием в пространстве, в котором она пала (или в любом соседнем пространстве, если то место занято) с полными хитами и в свой следующий ход может совершать действия (как обычно).			
<b>Три черепа</b> ♦ <b>Исцеление</b>			
Когда хиты лорда черепов уменьшены до 0, один из его черепов (выбранный случайным образом из вышеприведённого списка) уничтожается, и он теряет способность использовать этот талант. Если у существа ещё остался хотя бы один череп, его хиты мгновенно восстанавливаются (до 40 хитов). Когда уничтожены все три черепа, лорд черепов умирает.			
<b>Мировоззрение</b> Злое		<b>Языки</b> Общий	
<b>Навыки</b> Запугивание +15, Обман +15, Проницательность +12			
<b>Сил</b> 14 (+7)	<b>Лов</b> 16 (+8)	<b>Мдр</b> 15 (+7)	
<b>Тел</b> 17 (+8)	<b>Инт</b> 16 (+8)	<b>Хар</b> 21 (+10)	
<b>Снаряжение</b> посох, 3 железные короны			
3 Скелета охранника могил (Т)		Громила 10 уровня	
Средний природный оживлённый (нежить)		Опыт 500	
<b>Инициатива</b> +10		<b>Чувства</b> Внимательность +12; тёмное зрение	
<b>Хиты</b> 126; <b>Ранен</b> 63			
<b>КД</b> 23; <b>Стойкость</b> 22, <b>Реакция</b> 23, <b>Воля</b> 20			
<b>Иммунитет</b> болезни, яд; <b>Сопротивляемость</b> 10 некротическая энергия; <b>Уязвимость</b> 5 излучение			
<b>Скорость</b> 8			
⚔ <b>Два удара скимитами</b> (стандартное; неограниченный) ♦		<b>Оружие</b>	
Скелет охранник могил совершает две атаки скимитами по одной и той же цели: +13 против КД; урон 1к8 + 4 (критический 1к8 + 12). То же самое справедливо для спровоцированных атак.			
⚔ <b>Каскад стали</b> (стандартное; неограниченный) ♦		<b>Оружие</b>	
Скелет охранник могил совершает две стандартные рукопашные атаки (итого четыре атаки скимитами).			
⚔ <b>Внезапный удар</b> (немедленный ответ, когда враг, находившийся в соседней клетке, совершает шаг; неограниченный) ♦		<b>Оружие</b>	
Скелет охранник могил совершает по врагу рукопашную стандартную атаку.			
<b>Мировоззрение</b> Без мировоззрения		<b>Языки</b> —	
<b>Сил</b> 18 (+9)	<b>Лов</b> 20 (+10)	<b>Мдр</b> 14 (+7)	
<b>Тел</b> 16 (+8)	<b>Инт</b> 3 (+1)	<b>Хар</b> 3 (+1)	
<b>Снаряжение</b> 4 скимитара			



# СЦЕНА 13: ДВОРЕЦ ИЗ КОСТЕЙ

Уровень сцены 11 (3 100 опыта)

## ОБСТАНОВКА

**Кравак Проклятый (К)**  
**2 огненных черепа (F)**  
**3 крушащих кости скелета (S)**  
**Ловушка «цепкие кости»**

**Зона 29:** В этом большом зале один из осколков жизненной силы Каравакоса окружил себя атрибутами смерти. Он назвал себя Краваком Проклятым, и он погряз в отчаянии от осознания того, что его жизнь обречена либо на вечные муки, либо на уничтожение. Смерть манит его и присутствующая здесь нежить — это его верные слуги.

Используйте для этой сцены прилагающуюся большую карту.

Когда искатели приключений войдут в эту комнату, покажите игрокам «вид дворца из костей» с 30 страницы *Первой книги приключения* и прочтите:

*Вся мебель в этой комнате изготовлена из костей. Где-то кости связаны кожаными ремнями или железными кольцами, некоторые удерживаются магическим полем. Голова Виреллис издаёт резкий крик, как только её взгляд натывается на тифлинга с фиолетовой кожей и глазами, пылающими тошнотворным зелёным светом. Тело его облачено в плотную мантию с черепами, украшающими плечи, и тени так и жмутся к нему. «Уничтожьте его!» — кричит она. «Покарайте его и мы обретём свободу!»*

### Проверка Внимательности

**Сл 26:** Кости, из которых состоят колонны, незаметно, но постоянно шевелятся.

**3 Крушащих кости скелета (S)** **Солдат 7 уровня**  
 Большой природный оживлённый (нежить) Опыт 300 за каждого

**Инициатива +10** **Чувства** Внимательность +6; тёмное зрение  
 Хиты 84; Ранен 42  
 КД 22; Стойкость 21, Реакция 21, Воля 19  
 Иммунитет болезни, яд; Сопротивляемость некротической энергии 10; Уязвимость излучению 5  
 Скорость 8

**Палица** (стандартное; неограниченно) **Оружие**

Досигаемость 2; +13 против КД; урон 1к10 + 6.

**Крушащий удар** (стандартное; перезарядка 1) **Оружие**

Требуется палица; досигаемость 2; +13 против КД; урон 2к10 + 6, и цель сбивается с ног.

Угрожающая досигаемость

Крушащий кости скелет может совершать провоцированные атаки по всем врагам в пределах его досигаемости (2 клетки).

**Мировоззрение** Без мировоззрения **Языки** —  
 Сил 20 (+8) **Лов** 21 (+8) **Мдр** 16 (+6)  
 Тел 16 (+6) **Инт** 3 (-1) **Хар** 3 (-1)

**Снаряжение** палица

**Кравак Проклятый (К)** **Элитный контроллер 10 уровня**  
 Средний природный гуманоид, тифлинг Опыт 1 000

**Инициатива +7** **Чувства** Внимательность +7; сумеречное зрение  
**Могильный саван** аура 5; нежить теряет уязвимость к излучению  
 Хиты 200; Ранен 100; смотрите также *второе дыхание*  
 КД 27; Стойкость 21, Реакция 27, Воля 24  
 Спасброски +2  
 Сопротивляемость некротической энергии 10, огню 10  
 Скорость 6  
 Единицы действия 1

**Дверь измерений** (движение; перезарядка 1) **Телепортация**

Телепортация 10.

**Вопящий череп** (стандартное; неограниченный) **Инструмент, Некротическая энергия**

Дальноточный 20; +13 против Реакции; урон некротической энергией 2к4 + 5.

**Отпор смерти** (стандартное; неограниченный) **Инструмент, Некротическая энергия**

Ближняя вспышка 1; +15 против КД; урон некротической энергией 1к8 + 8 и цель толкается на 1 клетку.

**Буря смерти** (стандартное; перезарядка 1) **Инструмент, Некротическая энергия, Холод**

Зональная вспышка 2 в пределах 10; +13 против Стойкости; урон некротической энергией и холодом 2к8 + 8. Зона заполняется призраками до конца следующего хода Кравака: они предоставляют покров и все существа, начинающие ход в зоне, получают урон некротической энергией и холодом 5. Кравак может окончить этот эффект малым действием.

**Хватка смерти** (стандартное; на сцену) **Инструмент, Некротическая энергия, Созидание, Холод**

Дальноточный 20; +13 против Реакции; урон некротической энергией и холодом 2к8 + 8 и цель хватает призрачная рука. Если цель пытается высвободиться, рука использует Стойкость и Реакцию Кравака. *Поддержание малым:* Схваченная цель получает урон некротической энергией и холодом 1к8 + 8, когда Кравак поддерживает этот талант. Кравак может стандартным действием атаковать другую цель, но предыдущую придётся выпустить.

**Дьявольская ярость** (малое; на сцену)

Следующая атака тифлинга по цели, попавшей по нему после предыдущего хода тифлинга, получает бонус таланта +1 к атаке и при попадании толкает цель на 1 клетку.

**Кровавая охота**

Тифлинг получает расовый бонус +1 к броскам атаки по раненым врагам.

**Плащ сопротивляемости** (малое; на день)

Кравак получает сопротивляемость 10 всем видам урона до начала своего следующего хода.

**Второе дыхание** (стандартное; на сцену) **Исцеление**

Кравак тратит исцеление и восстанавливает 50 хитов. Он получает бонус +2 ко всем защитами до начала своего следующего хода.

**Мировоззрение** Без мировоззрения **Языки** Дракони́й, Общий  
**Навыки** Магия +15, Обман +9, Скрытность +9  
 Сил 10 (+5) **Лов** 14 (+7) **Мдр** 14 (+7)  
 Тел 12 (+6) **Инт** 20 (+10) **Хар** 14 (+7)

**Снаряжение** плащ сопротивляемости +3

**Описание** У этого тифлинга фиолетовая кожа и глаза, пылающие тошнотворным зелёным светом. Тело его облачено в плотную мантию с черепами, украшающими плечи, и тенями, прилегающими к одежде. Его измождённое лицо искажено в ярости.



## ТАКТИКА

Кравак стоит на платформе рядом с порталом и использует дальнобойные и зональные атаки для нанесения урона и вреда персонажам. В первом раунде он использует *хватку смерти*, выбирая целью рукопашного атакующего или защитника. Если отряд держится кучно, он тратит единицу действия и выпускает также *бурю смерти*. Он надеется, что сможет держаться в стороне от врагов благодаря цепким костям на платформе и таланту *отпор смерти*.

Скелеты пытаются не допустить персонажей до Кравака, прижимая их к колоннам.

Огненные черепа атакуют *огненными шарами* в первом раунде сражения. После этого они используют *огненные лучи*.

<b>2 Огненных черепа (F)</b> Крошечный природный оживлённый (нежить)	<b>Артиллерия 8 уровня</b> Опыт 350
<b>Инициатива</b> +7 <b>Чувства</b> Внимательность +11 <b>Хиты</b> 70; <b>Ранен</b> 35 <b>Регенерация</b> 5 <b>КД</b> 21; <b>Стойкость</b> 18, <b>Реакция</b> 23, <b>Воля</b> 21 <b>Иммунитет</b> болезни, яд; <b>Сопротивляемость</b> 5 некротическая энергия, 10 огонь; <b>Уязвимость</b> 5 излучение <b>Скорость</b> летая 10 (парение)	
<b>⚡ Огненный укус</b> (стандартное; неограниченный) ♦ <b>Огонь</b> Достижимость 0; +10 против КД; урон 1 плюс урон огнём 1к8.	
<b>🔥 Огненный луч</b> (стандартное; неограниченный) ♦ <b>Огонь</b> Дальнобойный 10; +12 против Реакции; урон огнём 2к6 + 6.	
<b>💣 Огненный шар</b> (стандартное; на сцену) ♦ <b>Огонь</b> Зональная вспышка 3 в пределах 20; +12 против Реакции; урон огнём 3к6 + 6. <i>Промех:</i> Половина урона. Огненный череп может исключить из области эффекта двух союзников.	
<b>Рука мага</b> (малое; неограниченный) ♦ <b>Призывание</b> Как талант волшебника <i>рука мага</i> ( <i>Книга игрока</i> , страница 158).	
<b>Освещение</b> Огненный череп испускает яркий свет в пределах 5 клеток, но может свободным действием уменьшать яркость до тусклого света в пределах 2 клеток.	
<b>Мировоззрение</b> Без мировоззрения <b>Языки</b> Общий, один другой <b>Навыки</b> Скрытность +12 <b>Сил</b> 5 (+1) <b>Лов</b> 16 (+7) <b>Мдр</b> 14 (+6) <b>Тел</b> 16 (+7) <b>Инт</b> 22 (+10) <b>Хар</b> 20 (+9)	

## ОСОБЕННОСТИ МЕСТНОСТИ

**Освещение:** Тусклый свет.

**Цепкие руки:** Все предметы в этой комнате изготовлены из костей — в особенности из рук. Персонажа, оказавшегося слишком близко к костям, хватают и держат на месте.

<b>Цепкие кости</b> Ловушка	<b>Препятствие 10 уровня</b> Опыт 500
<i>Вас хватают костлявые руки.</i>	
<b>Ловушка:</b> Костяные предметы в этой комнате служат Краваку, хватая врагов.	
<b>Внимательность</b>	
♦ Сл 26: Персонаж замечает, что кости немного шевелятся, и что в основном это кости рук.	
<b>Триггер</b>	
Когда игровой персонаж входит в клетку, смежную с одной из колонн, столом, полкой, клеткой, лестницей или платформой, или начинает в ней ход, ловушка атакует. Персонаж подвергается атаке ловушки только один раз в ход.	

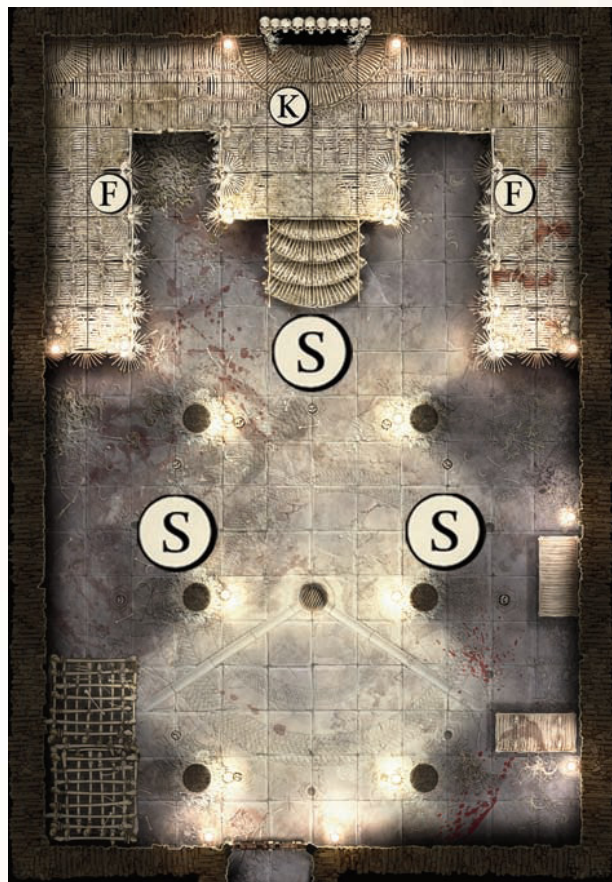
<b>Атака</b>
<b>Провоцированное действие</b> <b>Рукопашный</b>
<b>Цель:</b> Существо, вызвавшее срабатывание
<b>Атака:</b> +16 против КД
<b>Попадание:</b> Урон некротической энергией 2к6 + 5 и цель становится удерживаемой. Цель может высвободиться успешной проверкой Акробатики или Атлетики со Сл 24.
Персонаж, начинающий ход уже удерживаемым костями, получает урон 5.
<b>Противодействие</b>
Когда Кравак Проклятый умирает, цепкие руки отпускают врагов и перестают атаковать.

**Портал:** Кравак хотел бежать из Пирамиды Теней, хотя очевидно, что пока ему это не удалось. Портал, находящийся в западной стене и украшенный костями сверху и с боков не работает, но это не означает, что он не опасен.

Портал совершает атаки цепкими костями как и все прочие предметы в комнате.

**Платформа:** Платформа находится в 1,5 метрах (5 футов) от пола.

**Сокровище:** На полу в костяной клетке лежат три топаза (стоимостью 500 зм каждый). Кроме того, Кравак носит *плащ сопротивляемости* +3, а в мешочке на поясе он носит Золотой Ключ Силы — один из трёх ключей, открывающих Храм Света. На ключе написано (дварфскими рунами) «Сила идёт второй». Про открытие Храма Света написано на 13 странице *Первой книги приключения*.





## СЦЕНА Г1: МЕСТЬ ГЛУПЦА

Уровень сцены 10 (2 500 опыта)

### ОБСТАНОВКА

Копия Каравакоса (К)  
Ловушка «удушающий туман»

**Зона 30:** Эта комната является смертельной ловушкой, созданной Тенью Каравакоса, обитающей в этой части пирамиды (смотрите зону 32, сцену Г3). Тень создала ещё одну копию Каравакоса, но это её творение оказалось неспособным овладеть даже простейшей магией.

**Иллюзорная стена:** Участок стены, отмеченный на карте, является иллюзией, которая должна заманить персонажей в ловушку. ИП могут обнаружить иллюзию успешной проверкой Внимательности со Сл 28.

В отличие от большинства иллюзий, эта не проявляется даже при физическом исследовании стены. После того как ловушка активировалась, иллюзия исчезает.

Когда искатели приключений входят, прочтите следующее:

*Перед вами хорошо оборудованный кабинет с двумя зажжёнными канделябрами, парой хорошо выполненных статуй, изображающих щегольски одетых тифлингов, и стол, заваленный книгами. За столом сидит тифлинг. Плотные фиолетовые занавески скрывают северо-западный угол комнаты.*

**Удушающий туман**  
Ловушка

**Одиночный соглядатай 10 уровня**  
Опыт 2 500

Из канделябров начинает валить зелёный газ.

**Ловушка:** Комната заполняется ядовитым газом.

**Внимательность**

♦ Сл 21: Персонаж слышит, как из канделябров с шипением начинает идти газ.

**Дополнительный навык: Природа**

♦ Сл 17: Комната заполняется удушающим туманом, ядом, медленно доводящим жертву до смерти.

**Триггер**

Когда три персонажа входят в комнату или кто-нибудь из персонажей касается Каравакоса, ловушка активируется.

**Особое**

Когда ловушка активируется, комнату запечатывает чёрная силовая стена.

**Эффект**

Каждый персонаж получает урон ядом 10 в начале своего хода.

**Противодействие**

- ♦ Уничтожение канделябров: Уничтожение канделябров перекрывает поток газа. У каждого 75 хитов. После уничтожения первого, урон от ловушки уменьшается на 5 хитов.
- ♦ Обезвреживание канделябров: Пять успешных проверок Воровства со Сл 24 останавливают поток газа в комнату.
- ♦ Силовая стена: Для уничтожения стены требуется 3 успешные проверки Магии со Сл 26, чтобы найти слабые места в её узоре. После этого любая атака, причиняющая больше 14 урона, уничтожает стену. В противном случае у стены 350 хитов.

Искатели приключений узнают в Тифлинге Каравакоса. Чтобы напомнить это, Голова Виреллис выкрикивает: «Это он! Это Каравакос!»

### СОБЫТИЯ

Когда в комнату входят искатели приключений, копия Каравакоса кричит от ужаса и убегает к кровати, спрятанной за занавесом. Как только в комнату входит как минимум трое персонажей или если ИП касается Каравакоса, ловушка активируется.

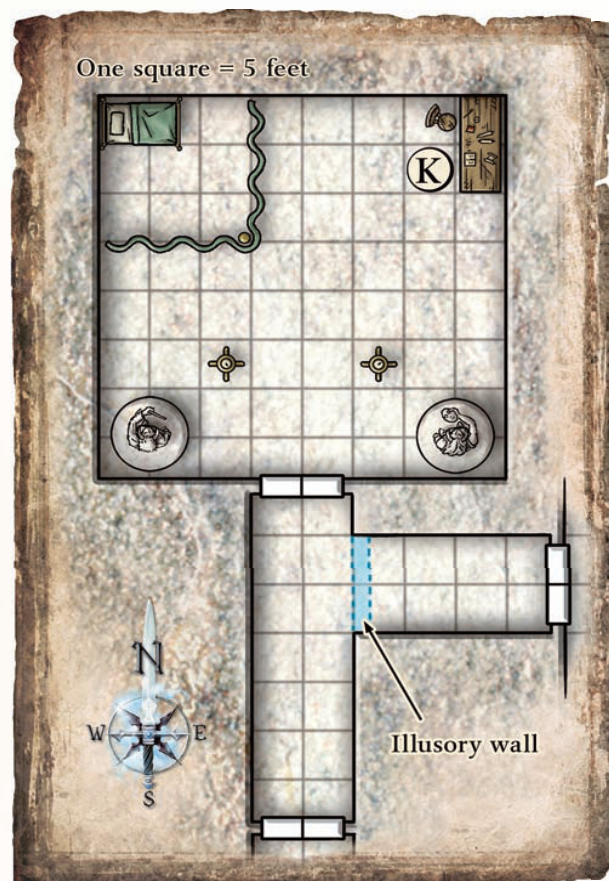
### ОСОБЕННОСТИ МЕСТНОСТИ

**Освещение:** Тусклый свет.

**Статуи и канделябры:** Это дешёвые имитации искусных предметов.

**Стол:** Все книги на столе пустые, и здесь нет ничего ценного.

**Занавес:** Занавес блокирует линию обзора и перемещение через занавес требует дополнительной клетки перемещения.





## СЦЕНА Г2: ЛАБИРИНТ ПОТЕРЯННЫХ ДУШ

Уровень сцены 10 (2 500 опыта)

### ОБСТАНОВКА

2 скелета охранника могил (Т)  
2 вопящих привидения (G)  
Стены душ

**Зона 31:** Этот лабиринт служит защитный барьером между Тенью Каравакоса и остальной частью Пирамиды Теней. Чувствуя себя в безопасности, Тень начала создавать портал в Царство Теней, чтобы бежать из этого места.

Когда искатели приключений войдут в эту комнату, покажите игрокам «вид лабиринта потерянных душ» с 31 страницы *Первой книги приключения и прочтите:*

*Узкий проход идёт с севера на юг. Стены выложены из чёрного камня с ужасными телами, корчащимися внутри него. От этих заблудших душ исходят душераздирающие вопли. Они указывают пальцами на вас и бьются внутри стен, пытаясь высвободиться.*

**2 Скелета охранника могил (Т)** Громила 10 уровня  
Средний природный оживлённый (нежить) Опыт 500

**Инициатива +10 Чувства** Внимательность +12; тёмное зрение  
Хиты 126; Ранен 63  
КД 23; Стойкость 22, Реакция 23, Воля 20  
Иммунитет болезни, яд; Сопротивляемость 10 некротическая энергия; Уязвимость 5 излучение  
Скорость 8

⚔ Два удара скимитами (стандартное; неограниченный) ♦ Оружие

Скелет охранник могил совершает две атаки скимитами по одной и той же цели: +13 против КД; урон 1к8 + 4 (критический 1к8 + 12). То же самое справедливо для провоцированных атак.

⚔ Каскад стали (стандартное; неограниченный) ♦ Оружие

Скелет охранник могил совершает две стандартные рукопашные атаки (итого четыре атаки скимитами).

⚔ Внезапный удар (немедленный ответ, когда враг, находившийся в соседней клетке, совершает шаг; неограниченный) ♦ Оружие

Скелет охранник могил совершает по врагу рукопашную стандартную атаку.

**Мировоззрение** Без мировоззрения **Языки** —  
Сил 18 (+9) **Лов** 20 (+10) **Мдр** 14 (+7)  
Тел 16 (+8) **Инт** 3 (+1) **Хар** 3 (+1)

Снаряжение 4 скимитара

**2 Вопящих привидения (баньши) (G)** Контроллер 12 уровня  
Средний теневого гуманоид (нежить) Опыт 700

**Инициатива +8 Чувства** Внимательность +13; тёмное зрение  
Хиты 91; Ранен 45  
КД 23; Стойкость 23, Реакция 23, Воля 24  
Иммунитет болезни, яд; Сопротивляемость неосязаемый  
Скорость летая 6 (парение); фазирование

⚡ Призрачное касание (стандартное; неограниченный) ♦ Некротическая энергия

+15 против Реакции; урон некротической энергией 1к10 + 2.

☠ Лик смерти (стандартное; неограниченный) ♦ Психическая энергия, Страх

Дальнобойный 5; +15 против Воли; урон психической энергией 2к6 + 3 и цель получает штраф -2 ко всем защитах (спасение оканчивает).

👁 Ужасающий визг (стандартное; перезарядка ⏏ ⏏) ♦ Психическая энергия, Страх

Ближняя вспышка 5; нацеливается на врагов; +15 против Воли; урон психической энергией 2к8 + 3, цель толкается на 5 клеток и становится обездвиженной (спасение оканчивает).

**Мировоззрение** Без мировоззрения **Языки** Общий  
Навыки Скрытность +13  
Сил 14 (+8) **Лов** 15 (+8) **Мдр** 14 (+8)  
Тел 13 (+7) **Инт** 10 (+6) **Хар** 17 (+9)

### ОСОБЕННОСТИ МЕСТНОСТИ

**Освещение:** Темнота.

**Стены:** Стены сложены из захваченных душ многочисленных жертв Тени. Нежить может игнорировать стены при определении линии воздействия, так что баньши могут использовать атаки вспышками прямо через них. Персонаж, начинающий ход рядом со стеной лабиринта, получает урон психической энергией 4.



### ТАКТИКА

Скелеты и привидения стараются сражаться как можно дольше, чтобы души из лабиринта высосали как можно больше сил из персонажей.



## СЦЕНА ГЗ: КАМЕНЬ ТЕНИ

Уровень сцены 10 (2 600 опыта)

### ОБСТАНОВКА

Тень Каравакоса (К)  
4 тёмных преследователя (S)

**Зона 32:** Тень Каравакоса использует эту комнату в качестве своей лаборатории. Так же как и подлинный Каравакос, она считает, что сможет создать портал, позволяющий бежать из пирамиды. Вместе с ней здесь находятся её телохранители. Не размещайте чудовищ на карте, пока об этом не будет сказано.

Когда искатели приключений войдут в эту комнату, покажите игрокам «вид камня Тени» с 31 страницы *Первой книги приключения* и прочтите:

*За дверью оказывается короткий коридор. Справа находится закрытая дверь. В комнате перед вами с потолка свисает тёмно-синий занавес. На нём серебром вышито изображение шпилевидного замка. Слева от занавеса стоит чёрный камень, окружённый четырьмя колоннами.*

**4 Тёмных преследователя (S)**      **Соглядатай 10 уровня**  
Маленький теневой гуманоид      Опыт 500 за каждого

**Инициатива** +14      **Чувства** Внимательность +7; тёмное зрение  
**Хиты** 81; **Ранен** 40; смотрите также *умирающая тьма*  
**КД** 24 (смотрите также *тёмный шаг*), **Стойкость** 21, **Реакция** 24, **Воля** 23  
**Скорость** 6

⚔ **Скимитар** (стандартное; неограниченный) ♦ **Оружие**

+15 против КД; урон 1к8 + 5 (критический 1к8 + 13).

🗡 **Кинжал** (стандартное; неограниченный) ♦ **Оружие**

Дальнобойный 5/10; +15 против КД; урон 1к4 + 5.

☼ **Тёмный туман** (стандартное; поддержание малым; на сцену) ♦ **Зона**

Зональная вспышка 4 в пределах 10; создаёт зону тьмы, блокирующей линию обзора (существа с тёмным зрением игнорируют этот эффект).

👁 **Умирающая тьма** (когда хиты уменьшены до 0)

Ближняя вспышка 1; нацеливается на врагов; все цели становятся слепыми (спасение оканчивает). Будучи убитым, тёмный преследователь взрывается ключьями тьмы.

Боевое превосходство

Тёмный преследователь причиняет дополнительно 2к6 урона рукопашными и дальнобойными атаками всем целям, над которыми у него есть боевое превосходство.

👤 **Тёмный шаг** (движение; неограниченный)

Тёмный преследователь перемещается на 4 клетки, получает бонус +4 к КД от провоцированных атак и получает боевое превосходство над всеми целями, рядом с которыми он окончит своё перемещение.

👁 **Невидимость** (малое; перезарядка 🎲 🎲 🎲 🎲) ♦ **Иллюзия**

Тёмный преследователь становится невидимым до конца своего следующего хода.

**Мировоззрение** Без мировоззрения      **Языки** Общий  
**Навыки** Воровство +15, Скрытность +15

**Сил** 12 (+6)      **Лов** 21 (+10)      **Мдр** 14 (+7)  
**Тел** 15 (+7)      **Инт** 14 (+7)      **Хар** 19 (+9)

**Снаряжение** чёрное одеяние, 4 кинжала, скимитар

**Тень Каравакоса (К)**

Средний теневой гуманоид

**Контроллер 11 уровня**

Опыт 600

**Инициатива** +9      **Чувства** Внимательность +12; тёмное зрение

**Хиты** 80; **Ранен** 40

**Сопровствляемость** неосязаемый

**КД** 25; **Стойкость** 22, **Реакция** 23, **Воля** 23

**Скорость** 6

⚔ **Теневое касание** (стандартное; неограниченный) ♦  
**Некротическая энергия**

+16 против КД; урон некротической энергией 1к6 + 5 и цель становится слепой (спасение оканчивает).

🗡 **Теневой снаряд** (стандартное; неограниченный) ♦  
**Некротическая энергия**

Дальнобойный 10; +15 против Реакции; урон некротической энергией 1к6 + 5 и цель становится слепой (спасение оканчивает).

☼ **Теневая буря** (стандартное, поддержание малым; на сцену) ♦  
**Зона, Некротическая энергия**

Зональная вспышка 2 в пределах 10, нацеливается только на врагов; +15 против Стойкости, урон некротической энергией 2к8 + 3 и цель толкается на 3 клетки; область крутящейся чёрной энергии предоставляет покров, повторите атаку, когда талант поддерживается.

👁 **Пожирающая тьма** (стандартное, на сцену) ♦ **Некротическая энергия**

Ближняя вспышка 3; действует только на врагов; +15 против Стойкости, урон некротической энергией 3к6 + 10 и цель телепортируется на 3 клетки по желанию Тени.

Боевое превосходство

Рукопашные и дальнобойные атаки Тени причиняют дополнительно 1к6 урона цели, над которой у неё есть боевое превосходство.

**Теневая форма** (движение; неограниченный)

Тень получает возможность фазирования до конца своего следующего хода и может переместиться на 4 клетки.

**Мировоззрение** Без мировоззрения      **Языки** Общий  
**Навыки** Внимательность +12, Магия +14, Обман +14, Переговоры +14, Скрытность +14

**Сил** 12 (+6)      **Лов** 18 (+9)      **Мдр** 15 (+7)

**Тел** 17 (+8)      **Инт** 19 (+9)      **Хар** 18 (+9)

### ТАКТИКА

Услышав, что дверь открылась, телохранители Тени, четыре тёмных преследователя, нанятых ею после того как они попали в Пирамиду, становятся невидимыми. Искатели приключений не видят их, когда входят сюда.

Тень и её телохранители сражаются до смерти. Преследователи пытаются окружить искателей приключений, и они нападают сразу со всех сторон, а Тень держится на расстоянии и как можно дольше атакует издалека.

Чудовища нападают или когда искатели приключений пройдут за дверь, ведущую в комнату с порталом, или когда они только открывают эту дверь.

Преследователи начинают сражение с того, что заполняют область тьмой своим талантом *тёмный туман*. Помните, что преследователь поддерживает свою область малым действием, и запишите, кто какую область затемнил.



Пока отряд находится в темноте, тёмные преследователи становятся уверенными бойцами. Они сражаются скимитарами, чтобы использовать дополнительный урон от боевого превосходства. Если искатели приключений выходят из области тьмы, оставшиеся преследователи начинают полагаться на *невидимость* и *тёмный шаг*.

При возможности тёмные преследователи пытаются использовать портал (смотрите ниже), чтобы разделить отряд. Один из них может подбегать, открыть дверь (если она ещё не открыта) а потом отбегать, пока персонажей засасывает внутрь.

Тень Каравакоса сваливает всю грязную работу на телохранителей. Она находится в стороне и использует *теневого снаряд* и *теньевую бурю*, чтобы не выпускать персонажей из тьмы и вновь заталкивать их туда, если персонажи уже вышли.

Если сражение идёт не в пользу Тени, например, если умрёт три телохранителя, она пытается отбросить занавес со странной статуи (смотрите ниже), после чего убегает в комнату с порталом и даёт там последний бой.

## ОСОБЕННОСТИ МЕСТНОСТИ

Тень, так же как и осколки Каравакоса, много лет исследовала способы создания портала, ведущего за пределы Пирамиды Теней. В этом месте собрано несколько странных волшебных устройств.

**Освещение:** Тусклый свет.

**Камень Тени:** Этот странный чёрный камень является проводником энергии из Царства Теней. Он может пронизывать грань между планами, но пока что Тень не смогла выбраться из пирамиды. Любое существо, оканчивающее ход рядом с камнем или одной из его колонн, получает урон некротической энергией 5.

**Портал:** Этот большой серый диск вмонтирован прямо в стену. Тень хотела создать портал, ведущий из пирамиды, но пока что её попытки не увенчались успехом. Тем не менее, у портала есть необычный телепортирующий эффект. Если открыть дверь в эту комнату, портал активируется и начинает засасывать воздух и незакреплённые предметы. Любое существо, оканчивающее ход в линии воздействия портала, подтягивается на 3 клетки. Все перемещения в комнате при этом совершаются с уменьшенной вдвое скоростью. Неосязаемые существа игнорируют этот эффект.

Существа, затянутые в портал, телепортируются в пространство, смежное с Камнем Тени и становятся ошеломлёнными (спасение оканчивает).

После того как дверь открыли, закрывание требует проверки Силы со Сл 22. Дверь открывается внутрь, поэтому приходится закрывать её, преодолевая силу портала.

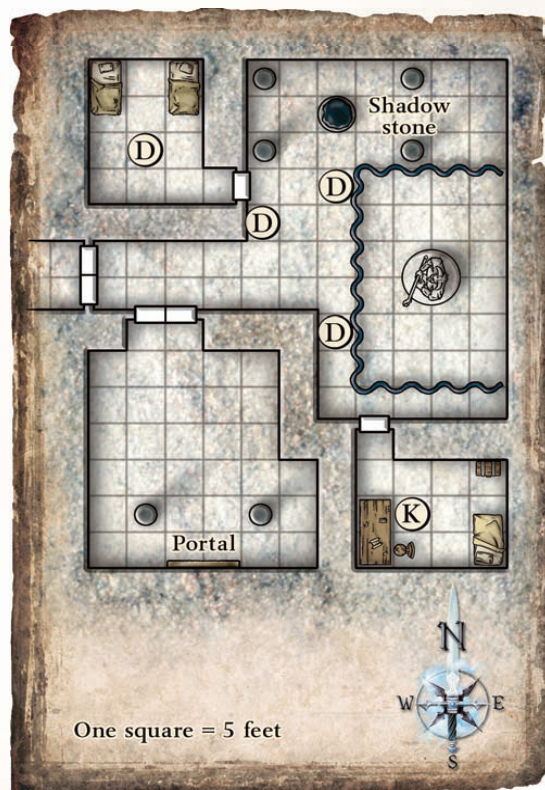
**Занавес:** Статую (смотрите ниже) окружает плотный занавес, блокирующий линию обзора.

Перемещение через него стоит 1 дополнительную клетку. Занавес изготовлен из бархата, окрашенного в тёмно-синий цвет. На нём серебряными нитями вышит шпильевидный замок, возвышающийся над призрачным ландшафтом.

Любое существо может малым действием отбросить занавес, снимая его с двух соседствующих клеток.

**Статуя:** Эта странная статуя изображает замок, похожий на тот, что вышит на занавесе. Того, кто видит его, охватывает сильный приступ ностальгии. Существо, способное провести линию обзора до статуи в начале своего хода, подвергается атаке +14 против Воли. При попадании оно становится изумлённым до конца своего следующего хода. Тень обладает иммунитетом к этому эффекту.

**Сокровище:** В запёртом сундуке (проверка Воровства со Сл 21), находящемся в комнате, в которой Тень начинает сцену, находятся предметы, которые Тень собрала за свою жизнь в этой части пирамиды. Многие безделушки бесполезны, а большую часть даже не удаётся опознать, так как здесь собраны предметы из самых разных уголков мира природы и касающихся его планов. Среди этого мусора искатели приключений находят 1 500 зм, 1 000 зм в драгоценных камнях и доспех *светолист* +3. Доспех может быть тканевым, кожаным или шкурным, в зависимости от того, что нужно отряду. Подробности об этом предмете находятся в *Книге игрока*.





## СЦЕНА К1: ХРАМ СВЕТА

Уровень сцены 13 (3 900 опыта)

### ПРОХОД В ХРАМ

Когда искатели приключений соберут три ключа и будут готовы подняться на четвёртый этаж пирамиды в Храм Света, обратитесь к 13 странице *Первой книги приключения* и используйте указанную там информацию.

После того как искатели приключений решат головоломку с ключами и замками, начинается описанная ниже сцена.

### ОБСТАНОВКА

Каравакос (К)

12 ложных оболочек (S)

**Зона 33:** За прошедшие годы Каравакос превратил Храм Света в своё личное жилище. Половина Храма состоит из его личных комнат и лабораторий. В другой половине находятся две энергетические сферы, хранящие энергию, за счёт которой существует пирамида. По иронии судьбы у Каравакоса под рукой есть все ключевые элементы пирамиды, но он так и не смог бежать из этого места.

Используйте для этой сцены прилагающуюся большую карту.

Когда искатели приключений войдут в эту комнату, покажите игрокам «вид Храма Света» с 32 страницы *Первой книги приключения* и прочтите:

*Лестница приводит в узкий коридор. Отсюда ведут три двустворчатых двери. Вы слышите грохочущий голос из-за дверей, как если бы один человек говорил сразу несколькими ртами: «Кто посмел ворваться в наш храм?»*

### ТАКТИКА

Каравакос прикрывается от искателей приключений ложными оболочками, осыпая их при этом своими заклинаниями. Он пытается понемногу вымотать весь отряд, так как понимает, что превосходящее количество и разнообразные навыки персонажей помогут им одержать верх в прямом бою.

Оболочки существуют лишь для того, чтобы защищать Каравакоса. Они перекрывают проходы и замедляют продвижение отряда, чтобы Каравакос в это время ослабил врагов. Однако гораздо важнее то, что оболочки являются важным фактором в стратегии Каравакоса.

Обмен сознаниями позволяет Каравакосу меняться местами с оболочками. Обмен сознанием совершается малым действием, к тому же неограниченное количество раз. Таким образом Каравакос может обмениваться местами с оболочкой,

атаковать отряд, и уйти в место, в котором ИП не смогут его атаковать.

Каравакос использует эту тактику в небольших комнатах Храма Света, избегая как можно дольше большой комнаты с энергетическими сферами. Он отступает туда только если все оболочки будут мертвы.

Во время сражения *Голова Виреллис* призывает убить Каравакоса, а Каравакос оскорбляет свою бывшую спутницу жизни.

### ОСОБЕННОСТИ МЕСТНОСТИ

Половина этой области является личным логовом Каравакоса, а другая половина является огромной волшебной машиной, поддерживающей существование Пирамиды Теней.

**Каменные лица:** Эта комната служит для предсказаний. Когда сюда входят ИП, лица начинают кричать. Все существа кроме Каравакоса и ложных оболочек, начинающие здесь ход, подвергаются атаке +16 против Воли. При попадании цель становится изумлённой (спасение оканчивает) от громкого голоса каменных лиц.

**Чёрная колонна:** Этот странный предмет является частью экспериментов Каравакоса. Он пытается понять сущность тьмы, чтобы создать из неё предмет, способный пробить стены пирамиды. Чёрная колонна выглядит твёрдым предметом, но это неосязаемая колонна тьмы. Тот, кто входит в пространство колонны или начинает здесь ход, получает урон некротической энергией 2к8 и становится ошеломлённым (спасение оканчивает). Преуспевший в спасброске персонаж перемещается в клетку рядом с колонной или ближайшую пустую клетку, если рядом с колонной мест нет.

**Тюремные камеры:** Сейчас тюремные камеры пусты.

**Чёрные постаменты и энергетические сферы:** Эти странные приспособления вырабатывают энергию для Пирамиды Теней. Любое существо, начинающее ход в соседней с одним из этих предметов клетке, получает урон 4к6 и становится ошеломлённым (спасение оканчивает).

**Сокровище:** У Каравакоса есть книга с ритуалами, которые можно использовать только в пирамиде, например, заклинания, которыми он посылал видения и проявлялся за пределами пирамиды, а также перемещающие пирамиду с места на место. Кроме того, здесь хранятся и три ритуала, полезных для отряда. Выберите по одному ритуалу 10, 12 и 14 уровня. На столе в комнате с чёрной колонной также находятся ювелирные изделия на сумму 1 100 зм.



**Каравакос (К)** Элитная артиллерия 15 уровня  
Средний природный гуманоид, тифлинг Опыт 2400

**Инициатива** +8 **Чувства** Внимательность +8, сумеречное зрение  
**Хиты** 226; **Ранен** 113  
**КД** 29; **Стойкость** 29, **Реакция** 32, **Воля** 29  
**Спасброски** +2  
**Сопротивляемость** огню 12  
**Единицы действия** 1  
**Скорость** 6

⚔ **Кинжал** (стандартное; неограниченный) ♦ **Оружие**

+18 против КД; урон 1к4.

💣 **Опалюющий взрыв** (стандартное; неограниченный) ♦ **Инструмент, Огонь**

Вспышка 1 в пределах 10 клеток; +18 против Реакции; урон огнём 1к6 + 11.

⚡ **Громовое копьё** (стандартное; на сцену) ♦ **Звук, Инструмент**

Ближняя волна 5; +18 против Стойкости; урон звуком 4к6 + 11 и цель толкается на 4 клетки.

❄ **Волна холода** (стандартное; на день) ♦ **Инструмент, Магический, Холод**

Ближняя волна 5; +20 против Реакции; урон холодом 6к6 + 11 и цель становится обездвиженной (спасение оканчивает). При промахе половина урона и цель становится замедленной (спасение оканчивается).

✳ **Рассеивание магии** (стандартное; на сцену) ♦ **Магический**

Дальнобойный 10; +18 против Воли зоны или созидания. При попадании зона или созидание уничтожаются.

**Обмен сознаниями** (малое; неограниченный)

Дальнобойный 10; обменяйтесь позицией с ложной оболочкой.

**Отголосок бессмертия**

Если на этом этаже находится хотя бы одна живая ложная оболочка, хиты Каравакоса нельзя опустить ниже 1 никакими средствами.

**Дьявольская ярость** (малое; на сцену)

+1 к одной атаке и +3 урона следующей атакой по врагу, который попал по Каравакосу после предыдущего хода Каравакоса.

**Кровавая охота**

+1 к броскам атаки по раненым врагам.

**Мировоззрение** Злое **Языки** Общий  
**Навыки** Магия +18, Обман +12, Переговоры +15, Проницательность +13, Религия +18, Скрытность +10

**Сил** 11 (+7) **Лов** 13 (+8) **Мдр** 12 (+8)  
**Тел** 17 (+10) **Инт** 22 (+13) **Хар** 17 (+10)

**Снаряжение** мантия, посох, кинжал, книга ритуалов

**12 Ложных оболочек (S)** **Миньон 10 уровня**  
Средний теневого гуманоид Опыт 125 за каждого

**Инициатива** +8 **Чувства** Внимательность +6  
**Хиты** 1; промахнувшаяся атака никогда не наносит миньону урон.  
**КД** 23; **Стойкость** 22, **Реакция** 23, **Воля** 22  
**Скорость** 6

⚔ **Кинжал** (стандартное; неограниченный) ♦ **Оружие**

+15 против КД; урон 3.

☞ **Силовой удар** (стандартное; неограниченный) ♦ **Силовое поле**

Дальнобойный 10; +15 против Реакции; урон 6.

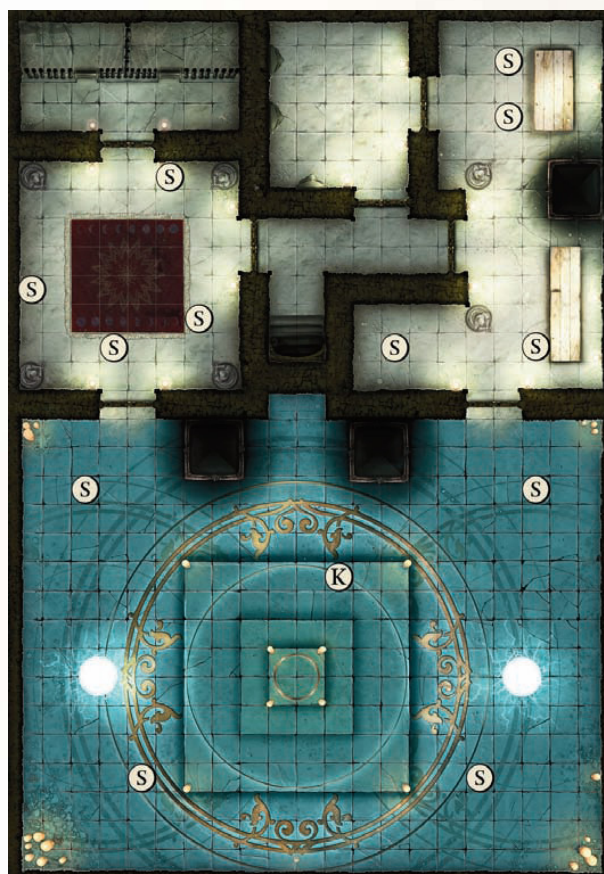
**Мировоззрение** Злое **Языки** Общий  
**Сил** 12 (+6) **Лов** 16 (+8) **Мдр** 12 (+6)  
**Тел** 15 (+7) **Инт** 13 (+6) **Хар** 15 (+7)

**Снаряжение** мантия, кинжал, посох

## Последний бой Каравакоса

Когда искатели приключений убьют все ложные оболочки и у Каравакоса останется меньше 40 хитов, он попытается вбежать на пирамиду в комнате с энергетическими сферами. Предвидя свою гибель, он проводит через своё тело энергию Пирамиды и выпускает её мощь на персонажей.

Когда Каравакос окажется наверху, он малым действием впитывает энергию Пирамиды. При этом он получает +5 ко всем атакам, перезаряжает все свои таланты и получает регенерацию 20. Однако он не может долго находиться в таком состоянии. В конце каждого хода он должен совершать спасбросок. При успехе он продолжает жить. При провале энергия захлестывает его и происходит эффектный взрыв. Все персонажи в пределах 10 клеток получают урон излучением 5к6 и становятся слепыми (спасение оканчивает). С виду Каравакос уничтожен, но когда персонажи будут осматривать пепел, оставшийся от его тела, они услышат злобный хохот издалека. Возможно, жизненная сила Каравакоса теперь стала частью пирамиды. Если хотите, Каравакос или его проявления ещё появятся в будущих приключениях вашей кампании.





# ЗАВЕРШЕНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Смерть Каравакоса знаменует освобождение игровых персонажей и завершение приключения, но остаются ещё кое-какие незавершённые дела. Вы можете завершить их на месте или вплести в продолжительную кампанию.

## ОСВОБОЖДЕНИЕ ИЗ ПИРАМИДЫ ТЕНЕЙ

Пирамида Теней была тюрьмой, удерживающей Каравакоса. Другие её обитатели, включая и игровых персонажей, были заключены лишь до смерти Каравакоса, после чего они могут быть свободны. Через несколько мгновений после смерти Каравакоса тюрьма начнёт открываться. Прочтите следующий текст игрокам, при условии, что они всё ещё находятся в Храме Света, или измените его, если персонажи ушли в другую часть пирамиды.

*Внезапно под вашими ногами задрожал пол. Странные устройства в логове Каравакоса начинают грохотать и гудеть. Несмотря на вспышки света, вспыхивающие тут и там, вы замечаете свет обычного дня, пробивающийся через стены комнаты. Понемногу становится виден лес. Спустя мгновение стены исчезают, и кожу начинает холодить приятный ветерок.*

Персонажи могут уйти отсюда просто выйдя за пределы карты и спустившись по склонам пирамиды. Они оказываются или в лесу, в котором они впервые встретили Каравакоса, или в любом другом месте (они могут оказаться рядом с местом, в котором продолжатся приключения вашей кампании).

Следующие несколько часов существа, жившие в пирамиде, будут подниматься в Храм Света и выходить вслед за искателями приключений. Эти существа могут вызывать местные беспорядки, что породит новые приключения.

На рассвете следующего дня Пирамида Теней исчезнет. Если по какой-то причине персонажи всё ещё будут в пирамиде, они окажутся заключёнными там навечно.

## ВИРЕЛЛИС

Если к моменту высвобождения персонажи получили все три осколка жизненной силы Виреллис, то цели Головы окажутся выполненными, и она уходит. «Ты очень мне помог, — говорит она бывшему владельцу, — и я выражаю благодарность». С этими словами Голова и три драгоценных камня с жизненной силой Виреллис исчезают в мерцающем фейском свете.

Если персонажи победят Каравакоса до того как они найдут все три части жизненной силы Виреллис, Голова просит, чтобы несущий её персонаж продолжил поиски осколков, которые могут вынести из пирамиды другие существа. Если осколки не выносятся, она требует, чтобы персонаж вернулся в пирамиду в поисках этого предмета, умоляя поторопиться, чтобы вновь не оказаться запертой внутри.

Вы сами должны решить судьбу Виреллис. Возможно, воссоединение осколков её жизненной силы позволит ей вернуть тело в Стране Фей, и она вернётся в качестве покровителя, союзника или врага. Она может просто умереть, недолго просуществовав в мире и обретя последний покой.

## НЕУДАЧА

Как уже было сказано, в приключении есть вероятность того, что персонажи окажутся запертыми в Пирамиде Теней после смерти Каравакоса. В действительности это не должно произойти, если только именно этого вы не добиваетесь. Игроки должны чувствовать, что время не ждёт. Пирамида вновь исчезнет, а нехватка времени может увеличить опыт от поисков оставшихся осколков жизненной силы Виреллис. Если игроки пока не испортили жизнь персонажам, дайте им шанс бежать из пирамиды, пока они не оказались заперты здесь навечно.

Однако у вас может быть план того, что произойдёт, если персонажи останутся в пирамиде. Если вы хотите, чтобы в следующем приключении персонажи пытались высвободиться из пирамиды сами, вы можете всеми средствами оставлять их внутри.

## БУДУЩЕЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Если вы планируете проходить в своей кампании приключение *P1: King of the Trollhaunt Warrens*, вы можете проложить мостки к нему.

На застёжке ожерелья из логова белого дракона (зона 26) есть надпись: *Королю и народу Терундии в знак дружбы из Кельдуилона.*

Голова Виреллис знает, что Кельдуилон это королевство эладринов в Стране Фей — она там жила, пока не присоединилась к Каравакосу. Она делает предположение, что король Терундии, если это королевство ещё существует, будет очень рад возвращению дара. Если персонажи разыщут короля Терундии, он заплатит за ожерелье полную стоимость золотом и попросит отнести его к сыну — принцу Эфрану — так и начнётся приключение *King of the Trollhaunt Warrens*.