



## Глава 5: Миф Драннор

*“Редко, когда боги позволяют любому из нас вторую попытку удара по противнику, который побеждал нас ранее. Чтобы пропадать впустую это оскорбить их - и они незамедлительно покажут, как они переносят такое неуважение “.*

- из Тома Дракона

### Примечания относительно Города: Утеранный Рай

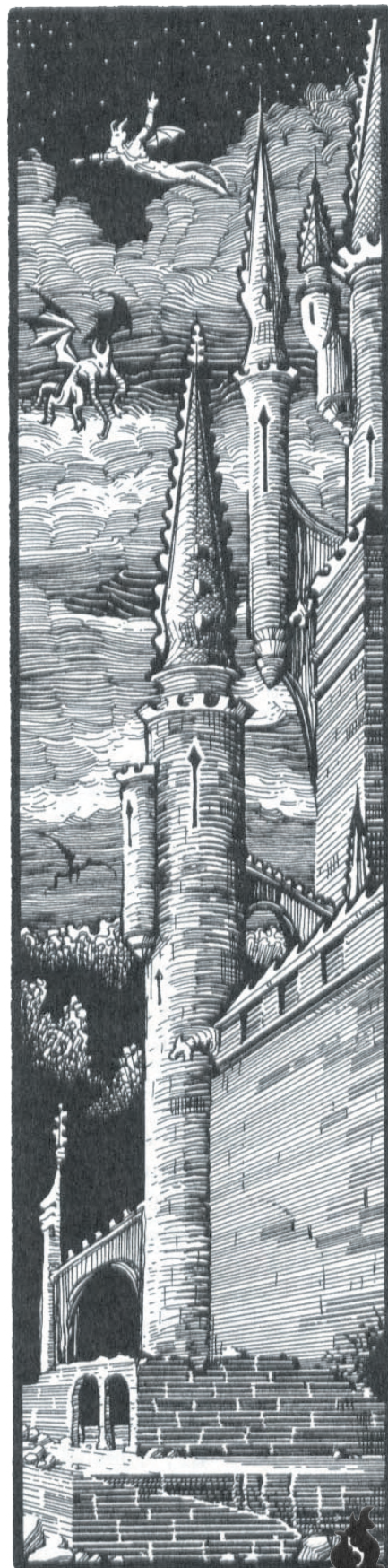
**К**огда-то Миф Драннор был оплотом цивилизации, магии, справедливости, музыки и изучения. Теперь он населен чудовищами, демонами, и нежитью, хотя и сохранил ауру величия и славы, которой обладал в своем расцвете. В небе поломанные окончания шпилей, большие деревья все также цветут возле зданий, построенных вокруг них, заросшие останки от садов, и некогда обрабатываемые растения обросли вокруг фрагментов красивых колон и статуй. Некоторые отважные дельцы делали безумные попытки проникновения в город, выхватывая части прекрасной резной работы по камню, и бежали в более безопасные места, продавая фрагменты как “коснувшиеся магии скульптуры из затерянного Миф Драннора” тем, кто полагает, что они приносят удачу или удерживают в себе часть мощи мифала. Ночью город - прекрасен, как будто его алхимически или магически обработанные крыши и шпили сияют мягким сине-белым сиянием (достаточным, чтобы пролить мягкий свет на близлежащие улицы) и колдовской огнем (волшебные огоньки) танцующий вокруг башенок и пиков самых великих домов. Эти тихие напоминания прежних веков резко контрастируют с современными ужасами города.

### Окружающая Среда

Город Миф Драннор - чрезвычайно опасное место. Демоны и дьяволы все также летают в его небесах, банды горгулей выискивают не осторожную добычу, бригады гуманоидов бродят в поисках сокровищ и вещей, не задумываясь над тем, кого убить, нежить скрывается в тенях и под покровом земли, а под некоторыми частями города обитают волшебные огоньки (вилл-о-висп) и даже живой фазримм. Сотни искателей приключений входят в город каждый год в поиске магии и сокровищ, и лишь малой толике удастся что-то вынести. Те, кто действительно выживает, или очень удачливы, или очень сильны, и хотя герои этого приключения окажут влияние на ход этих событий, они конечно будут не последними, кто отправится в этот город. В целом, если они начнут бродить по городу, скорее всего их убьют за очень короткий промежуток времени.

Город охвачен жуткой тишиной, поскольку мифал отпугивает маленьких насекомых. Небольшое количество птиц, которые живут в городе, научились не привлекать к себе внимание из страха перед необычными и страшными хищниками. Множество разрушенных башен и высоких балконов, указывают на наличие больших воздушных хищников. Новые чудовища постоянно прибывают, через множество ворот в городе, и по крайней мере одно глубинное отродье проживает под западной частью города, постоянно производя новых троллей, орков, бехиров, гидр и даже более странных существ.

К счастью для игровых персонажей, у них есть два относительно безопасных способа войти в Миф Драннор. Первый (и наиболее легкий) - секретный туннель из Склепа Лиссика до Южных Казарм вблизи Замка Кормансор. Второй, следовать по хорошо охраняемой дороге Культа, которая идет от замка до Поляндриума (что, скорее всего,





означает, что герои должны замаскироваться под Культистов, чтобы избежать нападений со стороны её невнимательных охранников). Если герои захотят отправиться в другие части города, позвольте им исследовать разрушенные здания, подвалы, упавшие башни магов, и любые иные виды подземелий, которые сможете придумать. Однако бросайте на случайные столкновения по Таблице 3 расположенной ниже, чтобы герои осознали, насколько опасны окружающие территории.

## Мифал

Самая уникальная особенность Миф Драннора – мифал, который препятствует функционированию определенной магии, усиливает другую, и вносит случайные эффекты на все виды магии. Все существа в городе (включая членов Культа Дракона) знают о свойствах мифала, и поэтому не используют свои способности. Они знают, что способности будут нейтрализованы или изменены так, что нанесут им вред. Для более специфических эффектов по мифалу смотрите Приложение 2: Мифал. Не забывайте держать в памяти эффекты мифала на протяжении всего приключения, особенно в том случае, если персонажи или НИП активируют заклинания.

Также, из-за своей связи с искажением мифала, у некоторых членов Культа Дракона проявляются физиологические изменения, когда они находятся в его пределах; это описано в сноске Культи Дракон в Главе 1. Эти изменения могут внушить некоторым героям, что они сражаются со странными новыми чудовищами,

хотя на самом деле их противники просто измененные люди. Герои также могут попасть под эти изменения, если они будут находиться в пределах мифала слишком долго.

## Случайные Столкновения

Если персонажи вне “безопасной” зоны, патрулируемой Культистами (смотрите “Патрулируемая Дорога” ниже), бросайте на столкновения однажды в час (10% шанс). Столкновение в этом месте обозначает или любое блуждающее чудовище (чаще летающее), или находящееся неподалеку логово существа (обычно заброшенное здание), обитатель которого вылез из своего скрытного места, когда появились герои.

В пределах “безопасных” зон, бросайте кубик на столкновение лишь раз в день (10% шанс). Если случайное столкновение происходит в пределах одной из безопасных зон, все близлежащие Культисты присоединятся, чтобы отразить или (более вероятно) убить нападающее существо. Если нападавший окажется чрезвычайно мощным, они скорее всего порекомендуют стратегическое отступление, оставляя погибших или схваченных, ему на съедение.

Если герои бродят по опасным частям города и сталкиваются с существом, слишком мощным для них как для столкновения, пусть существо поразит чем-то, что производит эффект заклинания страх. Хотя это может быть немного оскорбительно для авантюристов, но это позволить им закончить бой, но не закончить игру убийством всех ИП.





**Таблица 3: Столкновения в Миф Дранноре (10% шанс, 1/час или 1/день)**

d %	Столкновение
01-11	Злодейские Жуткие Волки
12-17	Призраки
18-20	Алхуун
21-35	Горгульи
36-40	Вайты
41-50	Хобгоблины
51-60	Скелеты
61-65	Темная Нага
66-70	Баатезу Эриньез
71-75	Тени
76-80	Блуждающий Огонек (Вилл-о-Висп)
81-85	Жутки
86-90	Упыри
91-99	Тролли
100	Фаэримм

**Злодейские Жуткие Волки (УрС 6):** Небольшая группа (1d4+1) жутких волков на охоте.

**Вайты (УрС 6):** Банда 1d4+1 блуждающих вайтов

**Призраки (УрС 7):** Два призрака выискивающие живых существ, чтобы преобразовать в вайтов.

**Алхуун (УрС 19):** Алхуун в поисках сокровищ в руинах.

**Горгульи (УрС 6):** Группа из 1d4 горгульи, которые пикируя с неба, нападают на героев.

**Хобгоблины (УрС 5):** Бригада 2dl0 хобгоблинов. Если ИП выглядят мощными, вместо атаки, они могут предложить союз.

**Скелеты (УрС 4):** Банда 2dl2 бродящих скелетов.

**Темная Нага (УрС 8):** Единственная темная нага, которая могла бы помочь группе, если ИП в серьезной опасности.

**Баатезу Эриньез (УрС 7):** Одинокая эриньез, которая попытается очаровать одного персонажа, которые отошел от команды.

**Тени (УрС 6):** Группа из 1d4+1 тени, ищущих живых существ, чтобы преобразовать их в тени подобных себе.

**Волшебный огонек (УрС 6):** Один волшебный огонек, который попытается заманить путешественников в опасные места.

**Фаэримм:** Для фаэримма в этом приключении не указаны характеристики. Представьте себе бессмертное, летающее, подобное конусу существо с огромным ртом и четырьмя человекоподобными руками. С гениальным интеллектом, нейтрально злым мировоззрением, 9 Кубиками Хит-Поинтов, КД 18, УМ 21, пятью атаками в раунд, лечащимся от заклинаний, которые его УМ отрицает, и все способности

мага 20-го уровня и чародея 10-го уровня, и вы поймете, почему группа из героев 6-го уровня не должна бродить по в Миф Драннору. К счастью, он очень редок, и большую часть своего времени проводит в поисках магии в захороненных частях города. Если герои столкнутся с ним, он начнет свою атаку *символом страха* (КС 24), что скорее всего заставит ИП бежать. Если они попробуют сразиться с ним, им понадобится вся их удача, которую они могут собрать.

### Патрулируемая Дорога

Два течения протекают мимо Поляндриума, и впадают в город, проходя под мостом и продолжаясь течь дальше на юг. Мост - часть Пути Танцующих Свеч, улицы ведущей на запад, которая изгибаясь на юго-запад пересекается с Улицей Вечерней Звезды, та в свою очередь поворачивает на северо-запад выводя к Замку Кормансор и в конечном счете заканчивается в руинах Трона Шондакула. Эта дорога (от Поляндриума до Замка Кормансор) - стандартный маршрут для состава Культа, который путешествует через город. По дороге через каждые 30 метров расположены - группы из шести охранников Культа (смесь из солдат, часовых, и непосредственных стражников) с заготовленными длинными луками и стрелами. Эти посты расставлены от городских чудовищ (они всегда наготове призвать магов, находящихся в замке), их бдительность сказалась в том, что убедила самых враждебных существ избегать полностью эту дорогу, или пролетать очень высоко над ней, чтобы избежать возможности быть застреленными.

В течение дня, члены Культа Дракона могут ходить по патрулируемой дороге, по которой никто не нападет за исключением редких обстоятельств. Поэтому, если герои замаскировались под Культистов, у них не составит трудности дойти до замка (хотя войти в него, это уже другой вопрос). С прибытием ночи стражи отходят ближе к замку, начиная с группы самой близкой к Поляндриуму, которая присоединяется к следующей, самой близкой группе и так далее, пока отряд более чем из семидесяти охранников не входит в замок, ощущая себя в таких количествах, в безопасности. Замок заперт в течение ночи, а Культисты в Поляндриуме находят убежище в пределах Башни Костей. Безопасность патрулируемой дороги прекращает существовать от сумерек до рассвета.

### Места в Городе

Следующие места находятся в пределах общей области Замка Кормансор, и достаточно близки к патрулируемой дороге, поэтому авантюристы могут хорошо их рассмотреть без большого риска быть атакованным. Гномы Тарбаш и Робейленд часто ходили по этим местам, и знают





слухи и легенды о них, поэтому могут поделится информацией с персонажами прежде, чем они их покинут найдя ворота домой. Большинство этих территорий расположены так, чтобы помогать создать атмосферу приключения, или более закрутить приключение для героев, и добавить детали для этого региона. Любые здания которые здесь не описаны, могут быть в руинах, заброшены, непримечательны или быть местоположением для других приключений на ваше усмотрение.

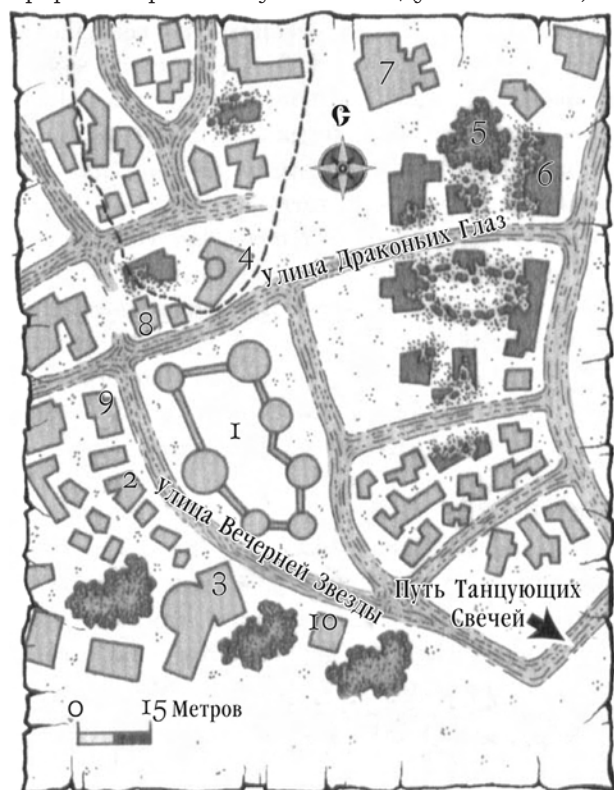
Ниже пронумерованные области относятся к карте Окрестности Замка.

### 1. Замок Кормансор

Эта большая цитадель однажды была сердцем Миф Драннора, города построенного вокруг первых строений замка. Его множество шпилей все также стоят неповрежденными, и это в то время, когда большинство зданий вокруг понесли серьезные повреждения. Замок описан в Главе 6: Замок Кормансор.

### 2. Южные Казармы

Эти простые казармы были вспомогательной пристройкой к замку, и были укомплектованы человеческими солдатами. Когда командующий этих казарм Лиссик, местный герой, погиб в сражении, распространились слухи, что в тот момент когда на город нагрянет беда, он вновь восстанет из могилы. Чтобы это облегчить, был прорыт секретный туннель между его склепом, и



этим казармами. Спустя столетия эти поверья были забыты, казармы перешли под владение некоторых солдат dwarves, которые все еще верили в человеческого героя который вернется из мертвых, и защищали этот секретный проход. Но когда город был наводнен и разграблен злыми гуманоидами, о секретном туннеле в подвале забыли, и он так и остался в тайне. Он позволит героям пройти из Склепа Лиссика сюда, не сталкиваясь с надземными опасностями Миф Драннора. Описания помещений расположены так, будто герои прибыли из туннеля склепа и пробивают себе выход наверх.

Ниже пронумерованные области относятся к карте Южные Казармы.

### 2А. Лестничная площадка

Повреждения на двойных дверях указывают на то, что когда-то они были выбиты, но в настоящее время закрыты. Обломки старых, сделанных dwarves стола и стульев небрежно набросаны в кучу посередине комнаты, а наверху кучи скелеты трех карликов в доспехах.

Раньше это было место для приема посетителей казарм. Эти три карлика были последними, кто пал перед преобладающей ордой. У них забрали оружие и деньги, но их броня – превосходные полупластинчатые латы dwarves, остались, их можно восстановить с помощью небольшого ремонта.

### 2Б. Офис

Подобно предыдущему помещению, в этой комнате все тоже перерыто, здесь обломки крепкого, расколотого на части стола dwarves, и грубые надписи на стенах. Стулья были порублены на дрова, а документы из ящиков стола были порваны в клочья.

Это был офис командующего офицера казарм, который погиб в другом месте города, в момент его последних дней падения. Здесь нет ничего ценного. Бумаги были отчеты личного состава, и другие неинтересные части информации, касающейся управления казармами.

### 2В. Главные Казармы

Эта V-образная комната вся в руинах. Большие куски дерева и останки постельных принадлежностей приблизительно двадцати кроватей разбросаны по комнате. Такое же количество и маленьких разбитых сундуков для личного инвентаря, которые лежат открытыми или разломанными, видимо в поиске сокровищ. В помещении слабый запах фекалий.



Гуманоиды, захватившие город, ворвавшись в это место тщательно искали богатство, и осквернили его при разграблении. Спустя время несколько других существ отобрали оставшиеся предметы dwarфских солдат, а некоторые из более странных обитателей города, до недавней поры использовали это место как, свое логово, добавляя беспорядки и ароматы.

## 2 Г. Чулан-Склад

Дверь в это помещение была на половину выбита, и сейчас свисает лишь на одной петле. За дверью, ещё больший беспорядок, по полу разбросаны: поломанные полки, обрывки бумаги, обломки металла, и осколки от глиняной посуды.

В казармах это было местом хранения, но оно было полностью перерыто, и все что осталось, либо ничего не стоит, либо поломано.

## 2Д. Подвал Казарм

Если герои используют туннель из Склепа Лиссика, они обнаруживают, что туннель заканчивается деревянным люком, встроенным в потолок. Люк не так-то легко открыть, создается впечатление, как будто кое-что сверху него. Проверка Поиска (КС 15) позволит обнаружить кончики маленьких гвоздей, высовывающихся через люк в других местах помимо того, где они необходимы, чтобы удерживать люк. Дверь была заколочена, и поэтому героям необходимо пробить себе путь через люк (прочность 5, 10 хит-поинтов), и затем через деревянные доски пола (прочность 5, 10 хит-поинтов). Как только это сделано, они могут войти в это помещение.

Видимо это был какой-то большой подвал-склад. Здесь пахнет землей, гнилью и плесенью. Бочки из под эля и сундуки с различной одеждой лежат раскрытыми, а их содержимое повсюду разброшено. Северо-западная треть пола покрыта множеством деревянных досок, приколоченных друг к другу, обеспечивая немного возвышенную область. Наверх ведет узкая лестница.

Возвышение было построено для того, чтобы держать скоропортящиеся материалы вдали от сырости земли и прикрыть люк в Склеп Лиссика. Когда герои достигают этой области, базлнорн ощущает это и посылает свою проекцию для общения с ними (смотрите ниже Базлнорн).

## 3. Рефлектор (УрС 7)

Окруженный потресканными и поломанными каменными плитами, рефлектор легко узнаваем по оболочке своего большого куполообразного потолка, большая часть

которого разрушилась. В этом большом зале маги и чародеи демонстрировали новые заклинания, принимали учеников, торговали компонентами для заклинаний, или приходили на обучение к старшим заклинателям. Теперь его яркие и открытые пространства заполнены щебнем из его разрушенного потолка, и единственные здесь маги – мертвецы.

Поговаривают, что к этому зданию прикреплено „безопасное убежище“- комната в свех измерениях, в которую можно попасть лишь вставив надежащий ключ в отверстие в центре каменной плиты на полу зала. Созданное архимагом Алагхларом Хорном, это убежище было снабжено продовольствием, книгами с заклинаниями, и запасами первой необходимости, охранялось оно заколдованными чудовищами, и мощными опеками. Одним из стражей, по тем же слухам, является глубинное отродье, которое и дало жизнь множеству необычных существ, которые теперь благоденствуют в руинах Миф Драннора.

**Существа:** В настоящее время Культ Дракона направил несколько команд магов, которые работают над гаданиями, и способами рассеять магию, чтобы найти путь в тайное убежище, и его сокровище могло пойти на службу Культa. Это означает, что в течение дня здесь находится группа солдат и некромант, чтобы никому другому не удалось получить возможность раньше достигнуть этой цели.

➤ **Солдат Культа (Вн 2) (4):** каждый по 17 хп.

➤ **Некромант Культа (Маг 5):** 24 хп.







#### 4. Мечи Самблара

Это здание примечательно за его разрушенную башню, которая остается стоять, несмотря на почти полное разрушение второго этажа; более высокая часть башни остается на месте, поддерживаемая толстыми стальными тросами, заколоченными их прежним владельцем, волшебником Самбларом так, чтобы быть непревзойденно прочными. Специалист в ковке и заколдовывании превосходного оружия, Самблар был высоко уважаем людьми Миф Драннора, за его справедливость и качественный товар. Он создавал оружие в своей небольшой кузне на первом этаже, заколдовывая его, он особенно гордился заколдовыванием на остроту, скорость, долговечность и точность. Самблар был убит, защищая город, а его дом был поврежден волнами дикой магии, когда его грабили гуманоиды.

Скорее всего, что в его башне, будут несколько прекрасных клинков, которые ожидают рук, которые будут ими управлять, но зона мертвой магии (и окружающая ее зона дикой магии) отпугивает большинство от вхождения внутрь. Те, кто отваживаются, обычно, удивляются увидев небольшую зону нормальной магии в пределах зоны мертвой магии, настолько большой, чтобы позволить поддерживать базовое защитное заклинание башни, который удержит даже извергов на расстоянии (*клинковый барьер 15d6*, который активизируется всякий раз, когда кто-то пытается войти в башню, не произнеся пароля). Некоторые заявляли, что слышали звуки наковальни по ночам, в полнолуние, и что дух Самблара возвращается в это время, чтобы испытать новый клинок. Если бы кто-то храбрый с сильной рукой для клинка, смог бы задать вопросы его духу, он мог бы наградить храбреца подходящим оружием или даже дать пароль к его палате сокровищ.

#### 5. Дерево Тумана

Это "дерево" - фактически группа деревьев, которые срослись вместе, и их корни и ветки образовали большие заросли деревьев. Земля здесь, полностью покрыта толстыми корнями, поэтому здесь трудно передвигаться. За каждое передвижение персонажи должны проходить проверку Взмывания (КС 5), и они могут передвигаться только наполовину своей скорости. Это скопление было бы не столь необычным, если бы не волна дикой магии заставившая деревья постоянно испускать различные туманы всех видов и цветов. Туман изменяется приблизительно каждый час, и действия наподобие заклинаний: облако тумана, плотный туман, кислотный туман, туман разума, *убийственное облако*, или *зловонное облако* (все как будто с активированным чародейством 15-го уровня), белых, бледно-серых, темно-серых,

бледно-зеленых, бледно-желтых и коричневых оттенков (полностью независимых от эффекта тумана). Очень редко это принимает иные эффекты (такие как: *эмоция ненависти*, *лечение критических ранений*, *полет* и *намокание* в пределах зарослей). Многие думают, что эти эффекты привязаны с более редкими появлениями других цветов (соответственно розового, фиолетового, и синего). Когда туман изменяет цвет, спустя 1d4 раунда изменяется и эффект магии. Некоторые полагают, что сокровище погибших героев захоронено под его корнями, но, также известно, что оно является приютом для злых чудовищ, особенно тех, которым не вредит его магия, наподобие демонов. Занимаемый туман, не более чем окружающий покров листвы. Некоторые пробовали уничтожить заросль, но она чрезвычайно стойкая к повреждениям, или может использовать свой туман, чтобы излечивать себя.

#### 6. Змеешпили

Лишь половина из этого некогда прекрасного обеденного зала для танцев сохранилась неповрежденной, вторая была уничтожена в битве между его владельцем, зачаровывателем по имени Онхарром Скэйлбрайтом (о котором поговаривали, что в его жилах течет кровь серебряного дракона), и меззолотом Йексчанивском ("Обладателем Ста Кричащих Черепов"). Восточная часть зала состоит из двух этажей с открытыми пространствами и открытыми окнами, невысокая башня, украшенная яркой стальной кровлей, и два узких высоких шпиля, изображены в змеиных мотивах. Здание разорвано с правой середины, а его верхний этаж лишь частично разрушился из-за неподдерживаемого веса. Прозрачные фигуры танцующих и обедающих видны ногами и днями в новолуние; они не реагируют на волшебство или физические объекты, и, вероятно, являются пси-останками проявляемыми через побочный эффект сражения.

Когда музыка играет и фигуры танцуют, это оказывает гипнотический эффект на демонов всех видов; они стоят восхищенные в течение многих часов, одновременно, не реагируя на происходящее в сражении. Исследователи в Миф Дранноре говорят, что Йексчанивск (которого не видели с той поры, когда закончилась битва, даже не отвечает ни на какие вызовы), не был убит в конфликте, а заключен в рубин, размером с кулак гнома, и предоставит дар любому, кто освободит его - разрушив драгоценный камень. К сожалению, как говорят, драгоценный камень, был утерян в подвале зала, расположившись рядом с волшебными оживленными бочками пива и бутылками вина, все из которых стали порочными, и нападают на всех живых существ, как будто являются слизями различных видов.





## 7. Концертный Зал Джеррока

Когда-то в этом концертном зале стекались огромные толпы, чтобы послушать последние выступления в здании с волшебной настроенной великолепной акустикой. Бард-чародей Джеррок Халадриан заколдовывал струны силы в стендах хора так, чтобы пение его студентов и служащих усиливало его собственные заклинания-песни. Эта установка обратилась против него, когда город пал, так как он собрал самых великих бардов, оставшихся в Миф Дранноре, чтобы создать огромное заклинание, которое будет опекой зала и уничтожать любых извергов, которые попробовали сюда войти. Его составное, общественное заклинание достигло своего максимального накопления, когда великий юголос Хастим Благородное Осуждение, прорвался сквозь укрепляющие барьеры, и начал убивать помогающих бардов в хоре, заставляя заклинание искажаться и обращать их всех в камень. Статуи продолжают хранить свои последние воспевания (спасение от юголоса), хотя это больше походит на крики чем песни.

Философы предполагают, что духи все также хранятся в камне, и видят все то, что происходит, став полностью безумными спустя сотни лет с их превращения. Джеррок столь был уверен относительно его способности защитить свой зал, что держал здесь свое наиболее ценное имущество (в частности *лира создания*), которое осталось лежать внутри. Однако заклинания опеки все также отпугивают большинство любопытных, те, кто все же проникнет

внутри, вероятно, столкнется с безумием или окаменением сам. Одна искательница приключений, которая проникла внутрь, была на всегда оглушена статуями, но успела захватить украшенную драгоценными камнями платиновую флейту прежде, чем шум выгнал её из здания (она рассказала, что кто-то был до неё, и разбил головы нескольким статуям, но они все равно продолжают петь).


## 8. Храм Сехайнин Мунбоу

Жрецы Сехайнин Мунбоу (эльфийской богини мистицизма, снов, смерти и луны) возвели свой храм неподалеку от Замка Кормансор, чтобы те, кто жил в замке всегда имели быстрый доступ к советникам и провидцам. В то же самое время, храм указывал на постоянное напоминание, что даже у эльфов в жизни есть конец. Когда объявили, что город утерян, и жители начали убегать, жрецы Сехайнин создали иллюзии и магию воображений вокруг храма, заставляя его казаться ничем иным, чем грудой обломков. Храм все еще противостоит зву и разрушению, которые прибыли в город, напоминанием (тем, кто может видеть его) о неизбежности перемен и жизненных циклов. Увидеть сквозь иллюзию тяжело (КС 25), хотя, если баэлнорн говорит ИП точное местоположение храма, они получают +4 бонус к своим проверкам чтобы увидеть его.

Храм – открытое здание (дождь не пропускался шелковыми занавесами, которые с тех пор давно сгнили) с простым алтарем и маленькой комнатой в задней части, где спали только жрецы. Место защищено комплектом заклинаний *антипатии*,







с ориентированных против злых существ всех видов (СК 24, радиус 22,5 метра), заклинанием *освящение*, и *почитание*. Заклинание экран с постоянным действием его эффекта скрывает внешний вид храма. Вдоль восточной стороны храма произрастает участок синемерцающего моха (и также охраняемого его заклинаниями) (смотрите Приложение 3: Новые Магические Предметы). Храм Сехайнин - хорошее место для отдыха и убежища героев, хотя те, кто здесь спит (особенно эльфы), скорее всего будут видеть вдохновляющие сны или сны с просьбами от поклоняющихся Дочери Ночных Небес.

### 9. Горгульи Даррена

Скульптор дварф Даррен Стронгшаттер был известен в Миф Дранноре за свои способности воссоздать сходный облик любой персоны в камне, дереве, льде или металле. За это ему очень хорошо платили, особенно для воспроизведения важных личностей, или важных событий. Но, его самой большой любовью было создание горгулей всевозможных видов: гуманоидных, чудовищных, котообразных, собакообразных, подобных медведям, птицам и еще непонятной классификации. На крыльце перед его приземистой мастерской-магазином из известкового камня всегда присутствовали с дюжину или две этих созданий, а на крыше и еще больше. В то время, когда обороноспособность города окончательно пала, он взял свою военную кирку (которую не брал в руки более столетия), чтобы защитить его работы, и был убит юголосом.

Так или иначе, отлет его души и творческой искры что растопили в пределах мифала, и все горгульи, сидевшие вокруг его магазина ожили, и затянули убийцу их создателя на крышу, где изверг был сжат, переплетен, и был воссоздан в виде уродливой версии себя. Каждые несколько лет (для них это как долг), эти незлые горгульи, вылетают из мастерской Даррена, хватают неосторожного изверга, и приносят его на крышу, чтобы совершить ту же самую участь, что и убийце юголосу. Некоторые исследователи говорят, что если их подкупить достаточным количеством драгоценных камней (которые они едят), горгульи могут ожить на несколько минут, чтобы поговорить, но их общение и воспоминания сводятся лишь к одному, они живут, чтобы мстить за их создателя.

Сам Даррен жил простой и скромной жизнью, раздавая любую прибыль, в которой он не нуждался, бедным общинам дварфов по всему Фаэруну. Кроме некоторых превосходных инструментов и остатков старых личных предметов карлика, старого холостяка, в его магазине больше нет ничего ценного.

### 10. Здание Содержания Рабов

Раньше это маленькое двухэтажное здание

было ювелирным магазином. Когда Культ усилил свою деятельность в Миф Дранноре, он преобразовал здание под содержание рабов. Теперь в нем содержится около тридцати рабов, которые живут в относительно ограниченных условиях. Обычно рабы постоянно на работах в Поляндрiuме, или в иных районах города, хорошо охраняемые солдатами Культа. Ночью они заперты (замок среднего качества, КС 25) в этом помещении, и как от побега, и чтобы их не сожрали обитатели города. Поскольку рабы выводятся из мифала по крайней мере каждые два, три дня, ни один из них не был в мифале в течение необходимых девяти дней, чтобы они смогли сформировать мифалического призрака. (Смотрите Приложения 2 и 4: Мифал и Новые Чудовища, соответственно.) На данный момент рабы безропотны и потеряли желание бороться.

### Баэлнорн

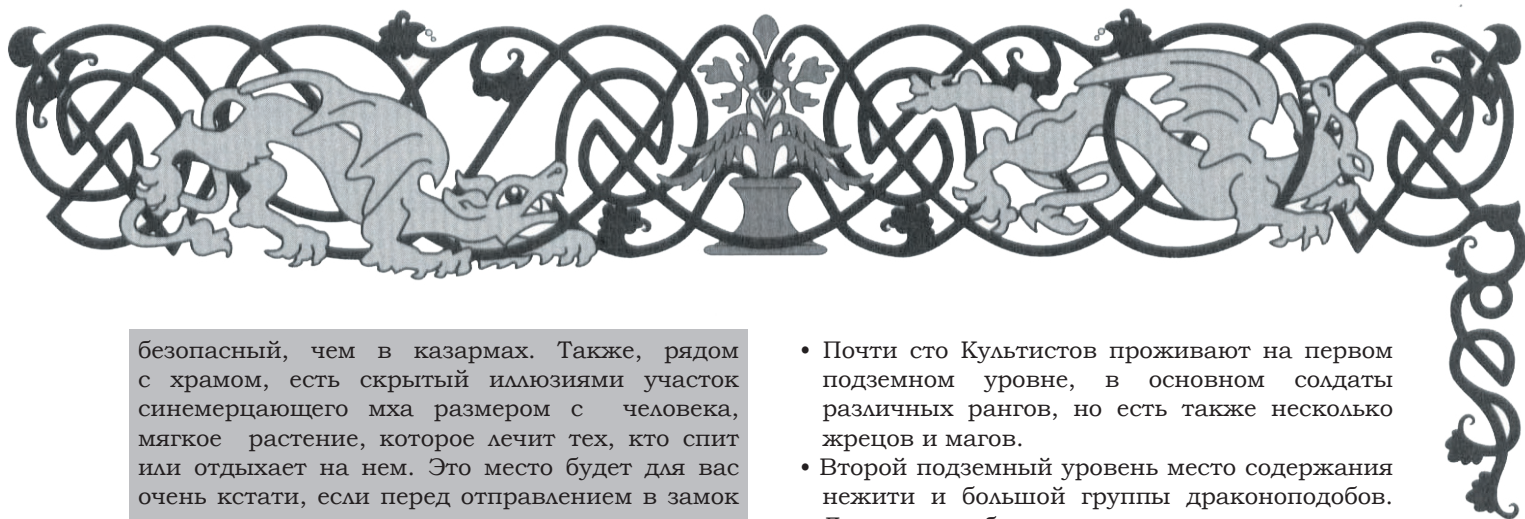
Если баэлнорн еще не был встречен героями (например, если они использовали туннель в Склепе Лиссика, не входя вообще в Склеп Орбаха), это расскажет им кто он, что планирует Культ, и как они могут остановить планы Культа, как описано в предыдущем столкновении с баэлнорном. Остальная часть этого столкновения написана, как будто герои уже встретили эльфийского лича.

Баэлнорн рад видеть, что герои благополучно добрались, и открывает им следующую ступень плана.

“Вы в заброшенных казармах в центральной части города. Сразу же за Улицей Вечерней Звезды - Замок Кормансор. Под цитаделью, расположены главные подземные уровни замка, палата, в которой содержится сияющий пруд и филактерия Пелендралаара. Вы должны проникнуть в замок, добраться до комнаты с сияющим прудом, и уничтожить филактерию скипетром Орбакха из слоновой кости. Я не думаю, что вы сможете справиться со всеми силами Культа, поскольку их чересчур много, а вас мало, даже несмотря на вашу храбрость. Вам лучше применить хитрость и обман, чтобы избежать бессмысленного и самоубийственного сражения. Я смогу помочь вам с магией и информацией.

“Сразу на северо-западе от замка с другой стороны Улицы Драгонайс – небольшой участок земли, который, кажется не чем иным как грудой обломков. На самом деле – священное место Сехайнин Мунбоу, эльфийской богини луны и сновидений, охраняемое иллюзиями и заклинаниями, которые не дают проникнуть туда злым существа и нежити. Если вы придете туда, и увидите его сквозь иллюзию, вы увидите очертания храма. Отдых в нем гораздо более





безопасный, чем в казармах. Также, рядом с храмом, есть скрытый иллюзиями участок синемерцающего мха размером с человека, мягкое растение, которое лечит тех, кто спит или отдыхает на нем. Это место будет для вас очень кстати, если перед отправлением в замок вам нужно отдохнуть и восполнить запасы.

Если герои пожелают отдохнуть одну ночь, базнорн с пониманием к этому отнесется, и скажет, что может помочь им достичь храма, или применив на них сферу невидимости или мнимость (замаскировав их под Культистов соответствующих классов, включая и физические изменения причиняемые мифалом) на них. Он говорит, что он посетит их утром в храме, чтобы вкратце им описать, что им необходимо сделать в замке, как только они туда доберутся. Если герои готовы идти немедленно, он теперь вводит их в курс дела. Продолжайте с Боевых Планов, когда базнорн дает ИП информацию относительно замка.

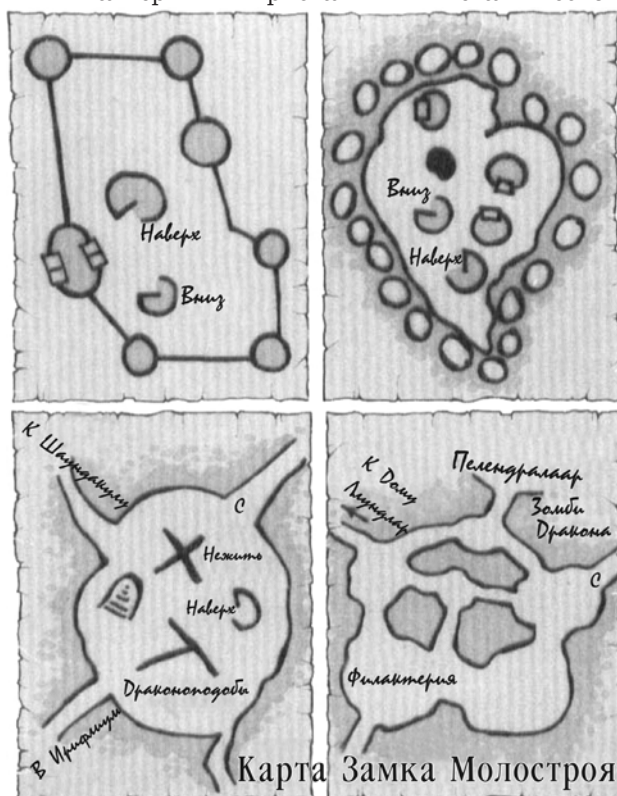
## Боевые Планы

Если ИП отдыхают в храме Сехайнин, утром, как и предполагается, появляется проекция базнорна. Образ кажется менее ясным, чем прежде, а сам Молострой кажется чувствует себя неудобно. Он объясняет, что заклинаниям-опекам от нежити в храме без разницы, какая нежить, добрая или злая.

“Я постараюсь рассказать обо всем как можно быстрее, так как Культисты узнали о ваших действиях в Поляндриуме, и собираются усилить свою защиту, если не сделали это уже”. Проекция базнорна начинает рисовать наброски нескольких карт на пыли пола. Молострой делает наброски карт для героев и указывает местоположения важных мест, или касающиеся их задания. Покажите игрокам карту Замка нарисованную Молостроем, объяснив, что карта, которую им дают, предполагает, что они способны скопировать то, что он нарисовал, и примечания добавленные им. Помимо этого Молострой рассказывает героям:

- На верхних этажах замка были кухни и спальни для королевской семьи; теперь старшие члены Культа занимают часть из этих комнат. Поскольку миссия героев связана с подземными уровнями, им следует вообще избегать верхних этажей.
- Из-за того, что солдаты Культа размещены в замке, на первом этаже охранники, спят в дополнительных небольших башенках, помимо экстренных отрядов в казармах.
- Первый подземный уровень освещен магией, которая подражает внешнему освещению; после захода солнца, Культисты используют факелы.

- Почти сто Культистов проживают на первом подземном уровне, в основном солдаты различных рангов, но есть также несколько жрецов и магов.
- Второй подземный уровень место содержания нежити и большой группы драконоподобов. Драконоподобны опасны, у них острые чувства, и их нужно стараться при возможности избегать.
- На том же уровне есть несколько туннелей, ведущих в другие места в городе. Избегайте юго-западного туннеля, поскольку он ведет к Ирислиуму (старой академии магов), месту мертвой магии и враждебных чудовищ.
- Если вам понадобится отступить, используйте северо-западный туннель на том же уровне. Он проходит через зону мертвой магии на север замка, и вряд ли Культисты последуют за вами туда. Он в конце-концов выходит около храма Шаундаккулу на краю города, который также находится в зоне мертвой магии. Поспешите, поскольку ветро-призраки охраняющие храм, не очень жалуют незваных гостей, но будут удовлетворены, если последние быстро ретируются.
- Вместо того, чтобы идти вниз по лестнице, найдите секретную дверь на северо-восточной стене в зоне с нежитью. Там туннель изгибается по кругу, и ведет вниз к восточной стороне помещения с прудом.
- Помещение с прудом очень огромное по размерам, плотно заполненное магией. Филактерия – кристалл в металлической







клетке, и последний раз когда я его видел, был в юго-западной части помещения. Мертвый дракон нежить, большой зомби – расположен в северной части помещения. Он силен, но ничто по сравнению с драколичем.

- Филактерию можно уничтожить физически, или способностью *вдребезги* скипетра Орбаха из слоновой кости, что будет гораздо легче, чем физически.
- Не касайтесь пруда, поскольку его магия может высосать из вас жизнь или исказить вас в иную сторону. Культ много раз пытался взять под контроль его мощь, и только сумел достигнуть успеха с некоторыми заклинаниями, которые повышают связь.
- Не идите в туннель змеиной пасти на северной стороне помещения с прудом. Он ведет к временному логову драколича. Этот проход охраняется заклинаниями, которые препятствуют проекции Молостроя туда проникнуть, поэтому у него нет никакой информации о том, что там находится.
- Если вы увидите драколича, бегите как можно быстрее, даже если вы не уничтожили филактерию. Он слишком могущественен относительно вас, нет никакого смысла, чтобы вы понапрасну жертвовали своими жизнями. При жизни Пелендралаар был зрелым красным драконом, более чем 9 метров в длину, и выдыхал пламя более чем на 15 метров от себя; как драколич он еще более силен, так как способен контролировать нежить, и имеет иммунитет ко многим видам атак.
- Когда настанет время уходить, вам нельзя возвращаться через уровень с драконоподобными, идите в северо-западный проход из помещения с прудом. Он выведет вас к выходу около

Дома Лландлара, незатронутой местности, окруженной щебнем.

- Как только ИП уничтожили филактерию, убежали от Культа, проекция Молостроя найдет героев и поможет им вернуться назад на свою родину.

С разрешения, Молострой применит заклинания на героев, чтобы помочь им в их поисках. Заклинания, которыми он обладает зависят от ситуации, и применимы на других включают в себя следующие: 1-й—*вошебный доспехи*, *вошебное оружие*; 2й—*защита от стрел*; 3-й—*выносливость* (2), *острый край*, *полет*; 4-й - *камнекожа* (2). Он также может применить сферу невидимости и/или мнимость на одном персонаже, чтобы он или она мог более легко проникнуть в замок (хотя это может зависеть от их плана, и то или иное заклинание может лишь препятствовать их попытке, так что базлнорн с активировать его, если персонажи сами его попросят). Базлнорн не будет посылать свою проекцию в замок пока герои там, чтобы не привлечь к себе внимания; Культисты изучают его, чтобы обратить на свою сторону, или создать из него похожую нежить. Культисты изучают его в усилия повернуть его к их стороне, или создать нежить подобную ему. Однако, если они обнаружат что он мешает их планам (например помогает посторонним группам, которые нападают на них), они постараются убить его.

Когда герои готовы проникнуть в Замок Кормансор, переходите к Главе 6.







# Глава 6: Замок Кормансор

*“Власть обладает своей собственной красотой. Возможно, самой красивой комбинацией изящества и силы среди смертных существ на Ториле, является дракон”.*

- из Тома Дракона

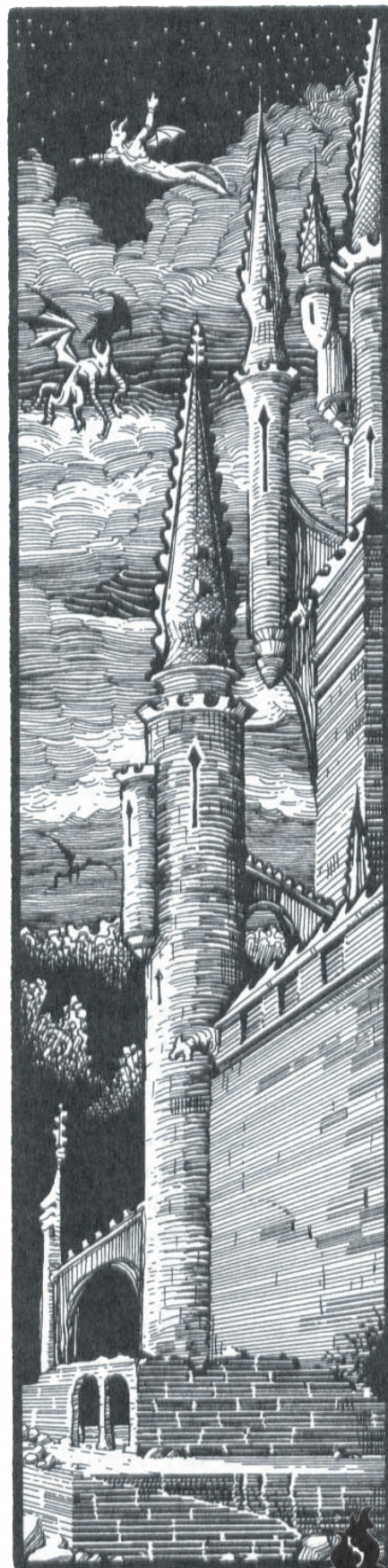
## Краткий Обзор и Описание

**З**амок Кормансор - прекрасный пример эльфийской архитектуры. Возведенный более чем тысяча лет назад, все еще в большей части неповрежденный, он состоит из большого нерегулярного по форме здания с семью башнями различных размеров. Вершины башен переходят в изящные шпили, которые зажигаются мягким сиянием ночью, с колдовским огнем сверкающим с вершины самой высокой башни. Некоторые из шпилей перенесли повреждения и теперь являются домом для племени горгулей (у которых заключено хрупкое перемирие с Культистами). Главное здание – высотой в три этажа, самые маленькие из башен на один этаж выше, а ещё четыре башни возвышаются над крышей где-то на 6-12 метров. Внутренние двери хорошо сделаны, и очень часто украшены в соответствии с гармонией окружающих стен; нет нужды проходить проверку, если только глядящий не в спешке, или смотрит не туда (в таком случае КС Поиска 10).

Будучи центром деятельности Культа в Миф Дранноре, замок плотно заселен, и видно как внем перемещается большое количество персонала. По крайней мере, у половины людей в замке проявились физические изменения, из-за влияния порочного мифала (Культисты в замке часто именуют таких созданий как “затронутый мифалом” или “благословенный мифалом”.) Любой звук сражения привлечет внимание любого, кто находится в пределах зоны слышимости, так что поединки, вероятно, будут происходить с большим количеством врагов, которые будут прибывать за короткий промежуток времени. В частности Эллис из помещения 13, Марджон из помещения 14, и Шамоор из помещения 28 появятся спустя  $1d4+2$  раунда (отдельно для каждого проводите бросок). Проверяйте на случайные столкновения каждые 10 минут (20% шанс на столкновение), используя Таблицу 4 ниже. Главные двери открыты в течение дня, но, в случае проблем закрываются и баррикадируются. На первом этаже нет никаких окон, но на более высоких этажах есть множество отверстий, через которые с легкостью проникнет существо человеческого размера; в период расцвета города замок периодически реставрировался, и его не нужные бойницы, были заменены на более привлекательные окна.

Уровень активности в замке удобен для героев, так как здесь достаточно много перемещающихся и проживающих людей. Маловероятно, что кто-то сразу же заподозрит их как посторонних, особенно, если ИП будут похожи на “затронутых мифалом” (+ 10 к КС Отслеживания для любого Культиста, пытающегося опознать героя, как не-Культиста). Это означает, что соответственно замаскированные (или невидимые) герои могут передвигаться по большинству замка, не привлекая к себе внимание, случайные столкновения вообще не связаны с насилием, если только сами герои преднамеренно не делают себе проблемы.

Все люди в замке находятся в Миф Дранноре в течение как минимум девяти последовательных дней, что дает им способность формировать мифалического призрака. Если более развитые члены Культа будут





втянуты в неравносильную ситуацию, где их превзошли, они могут симулировать, что упали без сознания при ранении, чтобы мог проявиться их мифалический призрак, который продолжит сражаться с нападшими, или отправится за помощью. Обратите внимание, что, так как мифалические призраки способны летать, а борьба происходит в помещении с прудом, Культисты могут проявить призрака, чтобы тот хватал оппонентов, и поднимал их в воздух, а затем бросал в пруд без опасения, что они сами повредят себя.

Учитывая количество заклинателей в этом месте, неплохо всегда иметь под рукой Таблицу 5: Дикие Эффекты Мифала (смотрите Приложение 2: Мифал), чтобы сверяться с ней во время сражений.

Большинство высокоуровневых существ в замке на данный момент расположены на верхних этажах. Если герои решат отправиться на верхние этажи, замените всех солдат или часовых на стражников, и добавьте 1d6 к их уровню персонажа любых заклинателей. Всего в общем количестве шестидесять солдат, двадцать пять часовых, двадцать стражников, двадцать пять часовых, двадцать пять драконоподобов, и тридцать скелетов. (Эти числа не включают жрецов, магов и воинов с рангами, просто НИП “пушечное мясо”, встречаемое в случайных столкновениях). Если какое-то из этих существ убит, вычеркните его из общего количества. Все встречаемые в замке существа, располагают стандартным сокровищем, описанным в их статистическом блоке (смотрите Приложение 5

Статистика по Существам), если только отдельно не отмечено.

## Места

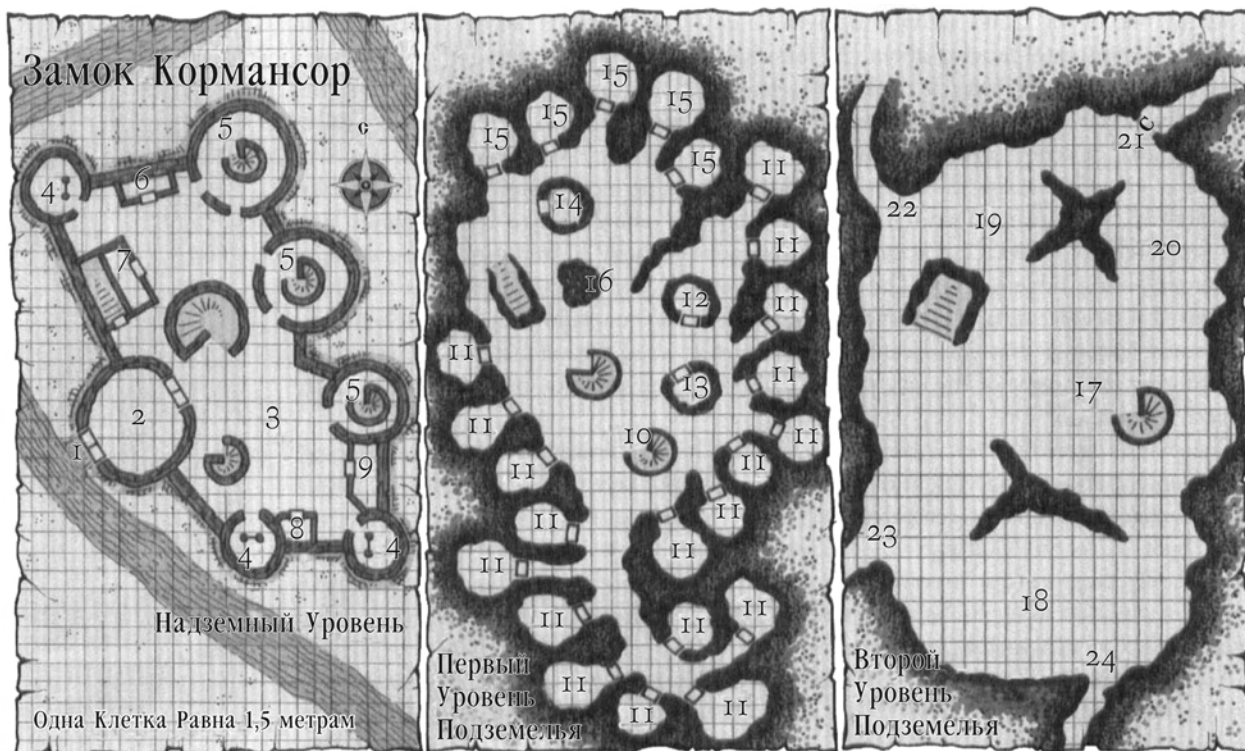
Ниже перечисленные области относятся к карте Замка Кормансор.

### Первый этаж

#### 1. Замок Главные Двери (ЭЛБ-7)

Двойные двери в эту внушительную эльфийскую цитадель сделаны из старого, но прочно-выглядящего темного, бурого дерева, обшитого серебристым металлом. Двери постоянно открыты, но рядом с ними на страже стоит пара стражников Культа и пара существ, которые видимо и являются драконоподобами – 2,7 метровые, чешуйчатые, с признаками рептилий гуманоиды, с когтями, крыльями, и хвостами. У одного из стражников людей, большая, мускулистая, подобная когти рука, больше похожая на лапу рептилии, чем млекопитающего.

**Существа:** Один из людей охранников – принадлежит к “благословенных мифалом”. Ночью дверь заперта, и стражники и драконоподобы находятся внутри. Они не будут пристально рассматривать замаскированных персонажей, но если герои невидимы и пробуют пройти мимо них, сделайте встречные проверки Бесшумного Передвижения, и Прислушивание







**Таблица 4: Случайные Столкновения в Замке Кормансор (по этажам)**  
(20%-ый шанс, 1/10 минуты)

Первый этаж	1-е Подземелье	2-е Подземелье	Пруд	Результат
01-20	01-20	—	—	Часовые (1d4+1)
21-40	21-40	01-30	01-30	Охранники (1d4+1)
41-50	41-60	31-50	—	Солдаты (1d4+1)
51-60	—	—	—	Солдаты и некромант (Mag5)
61-70	—	—	—	Солдаты и жрец (Жр 5, Велшароона)
71-80	61-70	51-60	31-50	Охранники и некромант
81-90	71-80	61-70	51-60	Охранники и жрец
—	—	71-75	—	Драконоподоб (2d4)
91-94	81-90	76-80	61-70	Драконоподоб и охранники
95-97	91-95	81-85	71-80	Драконоподоб и жрец
98-99	96-98	86-90	81-90	Драконоподоб и некромант
100	99-100	91-100	91-100	Скелеты (2d4) и жрец

для драконоподобов. Если драконоподоб выигрывает встречную проверку, он поднимает тревогу, указывая на то, что приближается кое-кто невидимый (после того, как он использовали свою способность *обнаружение магии*, чтобы проверить на присутствие магии иллюзии в области, в которой он слышал героев). Охранники позвонят им в здание, чтобы дать им знать, что возможно невидимые противники проникли внутрь, и попытаются закрыть двери, после чего будет проведен тщательный осмотр замка, чтобы найти и обнаружить невидимых существ. Если они никого не найдут, они все равно будут держать двери закрытыми (позволяя лишь входить) на протяжении остатка дня.

➤ **Охранник (Вн 4) (2):** каждый по 34 хп.

➤ **Драконоподоб (2):** каждый по 38 хп.

## 2. Большая Башня (УрС 6)

Эта башня - высоко-куполообразная комната, красиво украшенная эльфийскими резными узорами, и цветными инкрустациями. Высокие окна сохраняют большую часть своего цветного стекла. Толстый ковер простирается от главных дверей до немного меньшей пары дверей, которые выходят в большую область, внутри замка. Еще два охранника стоят, сразу за следующим комплектом дверей, один со странной гладко-чешуйчатой кожей на его лысой голове.

Изначально это помещение использовалось как приемная для гостей, и когда-то имела несколько маленьких, декоративных, но все же удобных стула, в которые гости могли присесть и расслабиться, пока их не звали на аудиенцию к обитателям замка. Помещение достигает почти до потолка второго этажа; доступ к более высоким уровням башни возможен по лестнице, поворачивающейся под углом на втором этаже, чтобы соединиться с башней приблизительно на уровне третьего этажа здания.

**Существа:** Охранники у дальнего комплекта двойных дверей столь же уставшие от посетителей, как и те, что снаружи. Если их

не донимают, или не приводят в готовность драконоподоб, они спокойно позволяют пройти любыми мирно настроенным группам, которые выглядят как члены Культа Дракона. Гладко-головый охранник - один из "благословенных мифалом".

➤ **Охранники (Вн 4) (2):** каждый по 34 хп.


## 3. Главный Зал

Эта открытая область в пределах замка заполнена суетящимися людьми различной внешности и профессий, которые двигаются от дверей до лестницы и вокруг, разговаривают, пишут заметки, или размышляют. Приблизительно у половины из них странные, измененные облики, подобные охранникам у дверей. У некоторых когтеобразные руки, у других чешуйчатые головы. Некоторые имеют недоразвитые крылья или увеличенные челюсти с острыми зубами. Один Культист ведет бригаду оживленных скелетов к главной двери на улицу. Само место украшено похожим способом, как на лестничной площадке башни, с резными эльфийскими узорами на стенах, и большей частью неповрежденными гобеленами, развешенными в разных местах. Со своего места вы видите, что большая лестница поднимается вверх, а маленькая уходит вниз, а так же множество открытых дверных проемов в другие башни, и маленькую закрытую дверь, которая практически сливается с узорами на стене.

Некогда комплексная комната для королевского двора Миф Драннора, она служила танцевальным залом, комнатой встреч или очень большим банкетным залом. Теперь большинство места, впуская, используется его текущими владельцами, поскольку они не принимают гостей ни по каким делам. Здешние Культисты заняты только своей работой, или же отдыхают у себя. Чтобы определить число существ в этой области в любой момент, бросьте четыре раза по Таблице 4: Случайные Столкновения в Замке Кормансор.

**Сокровище:** Шесть больших гобеленов





находящихся в этой комнате, практически неповрежденные, и стоят по крайней мере 3000 зм, хотя их снять с их креплений достаточно не легко (КС 15 для проверок Сложные Устройства или Взлом Замка), а транспортировка еще более трудна (каждый весит приблизительно 45 кг.).

#### 4. Маленькая Башня

Самодельные кровати в этой маленькой башне указывают на то, что это помещение было переделано под жилое место для трех Культистов. Железная лестница в центре комнаты позволяет пройти на более высокие этажи - лестница ведет вверх к четвертому этажу.

В течение дня это место пустое; ночью здесь спят несколько Культистов. Обстановка временной спальни такая же самая, как на других трех этажах башни. Если герои любопытствуют в этой области (особенно, если они роются по кроватям), появившиеся 1d4+1 солдата или часовых поинтересуются, чем это они заняты.

#### 5. Большая Башня

Эта большая башня похожа на башню при входе, но с потолком нормальной высоты. Она открыта и хорошо проветриваема, освещена светом, входящим из высоких окон. Спиральная лестница ведет вверх.

Когда происходили большие дипломатические или общественные события, эти башни выполняли роль мест обслуживания, где посетители могли посидеть и поговорить вдали от шума и активностей главного зала. Часто каждая башня находилась во владении определенного музыканта или художника, что позволяло гостям принять участие в различных показах и выступлениях, если их вкусы требовали это. Акустика в башне очень хорошая, и любая проверка Актерства сделанная здесь с привлечением пения или музыки, получает +3 условный бонус (хотя использование этого преимущества когда здание во владении Культа, привлечет нежелательное внимание). Верхние этажи башен - не настолько разукрашены, так как они обычно использовались охранниками замка. (Верхние окончания лестниц были обычно перекрыты, чтобы гости не заходили далеко от торжеств.)

#### 6. Склад

В этой маленькой комнате содержится, приблизительно дюжина или около того, аккуратно сложенных эльфийских деревянных стульев. Несколько маленьких корзин

разбросаны, и отодвинуты от двери, из-за недавних дополнений.

Это небольшое помещение использовалось, чтобы хранить столы и стулья, когда в них не было нужды. В последние дни города, эльфийские стражники использовали столы, чтобы строить баррикады, которые были давно разрушены и удалены Культом, когда он захватил замок. Культ использует эту комнату как хранилище для обычных предметов, таких как наручники, инструменты для раскопок, и так далее.

#### 7. Гардеробная

В задней части этой комнаты - длинный узкий шест, прикрепленный приблизительно на высоте груди человека. Несколько крючков под одежду свисают с шеста, но в остальном он абсолютно пуст. Несколько ветхих корзин запылены сюда. Одна полукруглая и содержит полуплащи с капюшонами, столь популярные среди Культистов в этой области.

Эта комната используется как, общий склад. В открытой корзине семь полуплащей.

#### 8. Оружейная

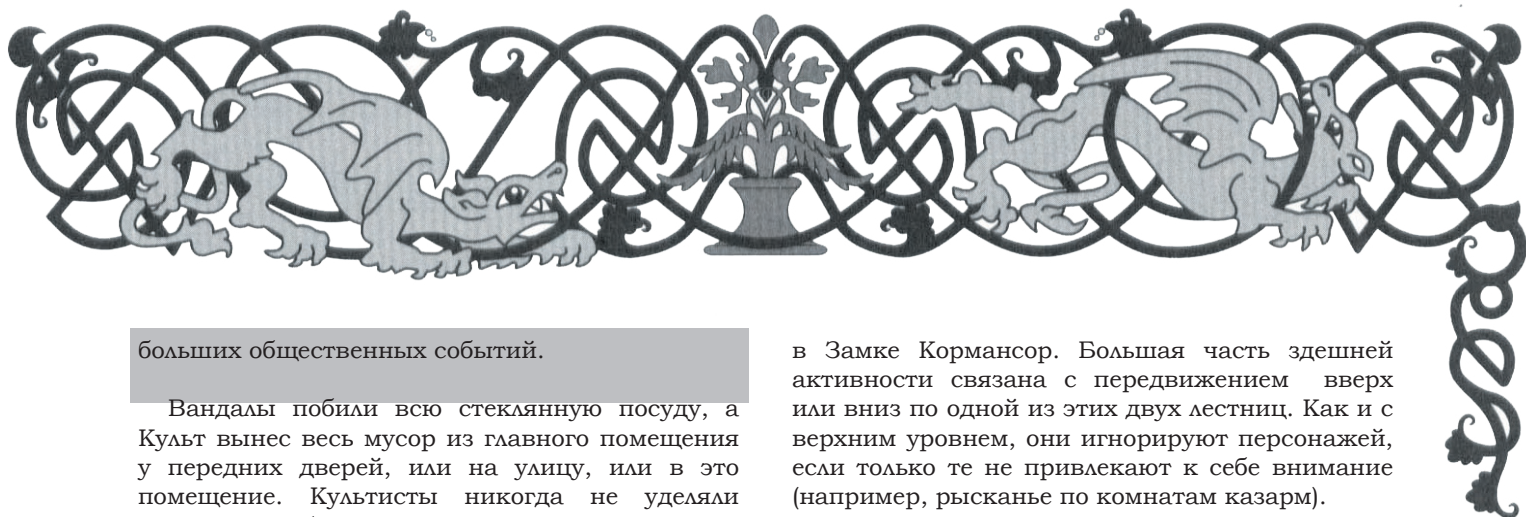
Эта маленькая комната была переделана под склад оружия. Крючки и шесты расставлены по всем стенам, чтобы поддерживать мечи, нагрудные латы, кинжалы, луки, и колчаны со стрелами. Более чем два десятка людей могут быть вооружены оружием развешанным в этом помещении, и половина от них экипирована доспехами.

Все хранящиеся в этой комнате предметы, обыкновенные (не магические и не превосходные). Они сложены здесь для того, если Культ неожиданно понадобится большой запас оружия (например, если цитадель под осадой, или если прибыла большая группа Культистов, и им необходимо оружие). Комната содержит двенадцать нагрудных лат, двадцать кинжалов, восемь длинных мечей, десять коротких мечей, шесть тяжелых булав, десять коротких луков, и десять колчанов, в каждом из которых по двадцать стрел.

#### 9. Стекланная посуда

В этой комнате лежит толстый слой пыли и фрагментами различных материалов - наиболее преобладают дерево, стекло и металл. Число полок в этой комнате и стекланных осколков на них указывает, что когда-то это помещение использовалось для хранения прекрасного стекла или кристаллов, которые использовались для





больших общественных событий.

Вандалы побили всю стеклянную посуду, а Култ вынес весь мусор из главного помещения у передних дверей, или на улицу, или в это помещение. Культисты никогда не уделяли времени, чтобы вычистить её тщательно. Здесь нет ничего ценного, и острые куски стекла и металла на полу, действуют так, будто область была усыпана калтропами.

## Первый Уровень Подземелья

### 10. Уровень Казарм

Лестница заканчивается в подземном уровне, частично врезанная прямо в природную скалу, а частично сделана из тщательно растолченных маленьких камней. Гладкий пол изрезан образцами сглаженной травы и полу-абстрактных изображений цветов и животных. Стены украшены изображениями похожими на деревья, холмы, и другие сцены природы. Открытое пространство в этом помещении нарушается другой лестницей и несколькими толстыми каменными колоннами, одна из которых была вырезана так, чтобы походить на группу эльфов, стоящих вместе. Внешняя стена замысловато украшена, и содержит множество дверей. Несколько факелов *продолжительного пламени* прикреплены к стенам в различных местах. Как и на первом этаже, люди здесь постоянно перемещаются, хотя их количество здесь меньше.

Это помещение не часто использовалось в течение славных дней Миф Драннора, поскольку было рассчитано на содержание большого количество солдат в военный период. Култ заполнил его по максимуму, не обращая внимания на архитектуру и резные узоры, сосредотачиваясь лишь на его аспекте полезности. Помещение волшебным освещено слабыми очарованиями, которые дублируют или подражают наружному освещению, поэтому в яркий день здесь светло (с соответствующими эффектами для существ, уязвимых к солнечному свету и освещению). Факелы продолжительного пламени, установленные Культистами обеспечивают дополнительное освещение ночью.

Узоры на стенах и полу создают слабое мерцание в камне или скале, что придает им жизнеподобную внешность. Это помогло любящим природу эльфам справляться с теснотой и изоляцией от поверхности окружающей среды, в редкие времена, когда они были вынуждены находиться здесь, чтобы защищать замок.

Чтобы определить число существ в этой области в любой момент, бросьте кубик три раза по Таблице 4: Случайные Столкновения

в Замке Кормансор. Большая часть здешней активности связана с передвижением вверх или вниз по одной из этих двух лестниц. Как и с верхним уровнем, они игнорируют персонажей, если только те не привлекают к себе внимание (например, рысканье по комнатам казарм).

### 11. Казармы Охранников (УрС 6)

Эльфийские кровати накрытые сотканными людьми простынями и одеялами - единственная обстановка в этой комнате.

**Существа:** Каждая из этих комнат является домом для трех или четырех солдат Култа, часовых или охранников. Есть 20% шанс, что комната будет занята спящими охранниками (Култ старается назначать охранников в определенной комнате, в определенную смену). Если произойдет сражение, они будут сражаться без доспехов.

➔ **Охранники Култа (Вн 4) (2):** 34 хп, КД 13 (+ 1 Ловк, +2 большой щит) или **Часовые Култа (Вн 2/Вор 1) (3):** 18 хп, КД 11 (+ 1 Ловк) или **Солдаты Култа (Вн 2) (4):** 17 хп, КД 14 (+2 Ловк, +2 большой щит).

### 12. Уборная

Этот кабинет был преобразован под уборную - не более чем рама из пары досок, и большого горшка. Ладан, горящий на полке, помогает держать запах терпимым.

Раб или скелет очищает уборную несколько раз в день.

### 13. Покои Эллис (УрС 7)

Двери в это помещении приоткрыты.

Этот кабинет полупуст, с маленькой кроватью, столом, и стулом. Продолжительное пламя в пустом фонаре расположено на столе, за столом сидит человек средних лет с белыми волосами и бородой и работает с некоторыми документами. Напротив, у стены стоит длинный меч окутанный пламенем, его окончание опирается о землю.

Это – рабочий кабинет и место отдыха Элписа, командующего охраной в Култе Дракона. Он заканчивает письмо для Кйя Мордрайны, прося её одобрить работу по очистке близлежащего здания для солдат, чтобы стесненные условия в замке могли быть облегчены. Он строгий мужчина, и требует абсолютное повиновение от своих подчиненных, но он не очень в большом почитании у них, из-за его боевых способностей, тактического знания, и готовности встать против любого из волшебников Култа или жрецов в





городе, от имени своих солдат.

**Существа:** Когда его дверь открывается, Эллис прекращает писать и спрашивает, что они хотят? Если они неспособны, дать ему удовлетворительный ответ, он впивается взглядом в жреца или мага в группе (если таковой есть) и говорит, что ему не нравится такой вид отрывания его от дел. Если нет никаких очевидных заклинателей в группе, он требует назвать их свои имена, и говорит, что он будет говорить с ними утром о дополнительной норме работы, поскольку они очевидно не слишком заняты, раз им нечем заняться. Если на него нападают, он хватается свой меч, и начинает рубить своих противников, призывая к поддержке своих пехотинцев, чтобы помочь ему справиться с “предателями Культа Дракона”.

✦ **Эллис (Вн 7):** 57 хп.

#### 14. Покои Марджона (УрС 6)

Единственная обстановка в этой комнате - кровать из металлической рамы и металлический стул, груды пепла в ближнем углу указывает, что некогда здесь была деревянная мебель. Сидя на стуле, наклонившись назад против стены будто дремая, виден большой человек в полных пластинчатых латах. Он выглядит очень похожим на рептилию, но более, чем измененные Культисты - его внешние черты удлинены, форма его рта искажена из-за больших зубов, кожа красновата, руки, которые он скрекестил на

своей талии имеют длинные, черные изогнутые ногти.

**Существа:** Это - спальня Марджона, номинально находящегося под командованием Эллис, но вообще подчиняющийся Шамоору для специальных миссий. Марджон - полудракон, сын Пелендралаара, до того как красный дракон преобразовался в драколича. Он не одобряет выбор своего отца стать нежитью, но понимает, что он не может говорить об этом вслух.

Большую часть своего свободного времени между миссиями он проводит отдыхая здесь в своей комнате (хотя сейчас он фактически не спит), или поглощает большие количества мяса на кухнях. Он неприятен и неприветлив, и скорее всего с силой выбросит людей из своей комнаты, потому что они прервали его отдых. Если он затеет с кем-то драку, скорее всего соберется толпа из наблюдателей, и букмекеров принимающих ставки на результат (который, пока, всегда был победой для Марджона). Если он начнет сражение, и почувствует, что он фактически нуждается в помощи (он храбр и самоуверен, но не глуп), он закричит, чтобы люди присоединились помочь ему.

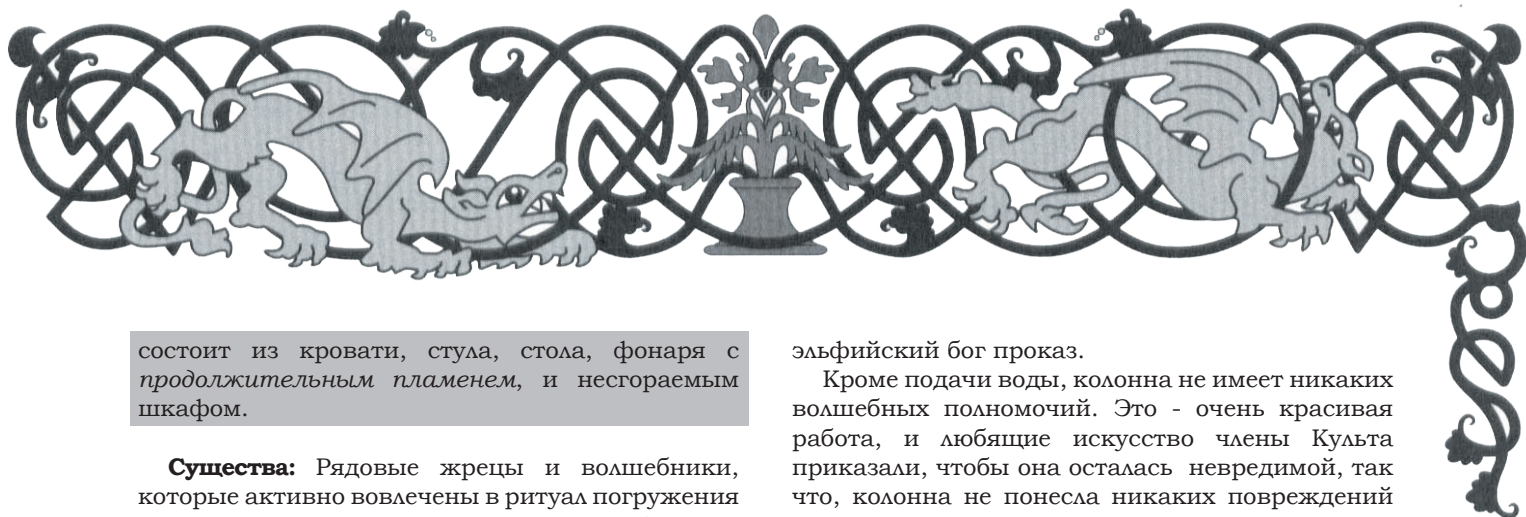
✦ **Марджон:** 46 хп.

#### 15. Помещения Заклинателей (УрС 5)

Эта комната украшена атрибутами религиозной или магической природы. Обстановка







состоит из кровати, стула, стола, фонаря с *продолжительным пламенем*, и нескораемым шкафом.

**Существа:** Рядовые жрецы и волшебники, которые активно вовлечены в ритуал погружения здесь спят, один заклинатель на комнату (равные возможности на жреца или мага). Есть 20% шанс, что комната в настоящее время занята, и ее житель не выражает радости в том, что его прервали (он, или она учится, молится, имеет любовную связь, или занят другими действиями, которые требуют концентрации или уединения). Если обитатель - маг, существует 50%, что его или ее книга заклинаний будет храниться в нескораемом шкафу комнаты. Несгораемый шкаф (прочность 5, 15 хит-поинтов, КС выбивания 23) обладает замком среднего качества (КС 25), также содержит обычные повседневные предметы, и личные пожитки (сокровище он носит с собой).

➔ **Некромант Культа (Маг 5):** 24 хп. или **Жрец Культа (Жр 5):** 31 хп.

**Сокровище:** Самая западная комната из этих помещений содержит завершенную *микстуру преобразования в драколица* в нескораемом шкафу (Заклинатель, живущий там, возглавляет миссию преподнесения подарка бессмертия другим союзникам Культа из числа драконов).

## 16. Колонна Селдарин

Эта толстая каменная колонна была вырезана в стиле более чем дюжины величественных эльфов, среди которых один стоит с большим длинным мечом, женщина с большими крыльями птицы, чьи ноги окутаны туманом, эльфом подобным дереву, и мрачным существом с песочными часами. Сразу что бросается в глаза, эльфийка невероятной красоты, стоящая в пруду. Вода сочится струйками из ее рук, и попадает в пруд, вырезанный в основе колонны, формируя поток, который частично обтекает вокруг колонны, останавливаясь у формы морского эльфа.

Эта колонна изображает богов Селдарин (эльфийского пантеона); любой персонаж в чьих венах течет кровь эльфов, сразу её признает, но остальные пройдя проверку Интеллекта или Знание (религия) (КС 15), смогут тоже получить эту информацию. Барельеф в воде Ханали Селаниль, эльфийская богиня любви и красоты, а морской эльф – Глубинный Сашелас, эльфийский бог морей, водных эльфов, и водной магии. Вода – создается волшебным, и не может быть загрязнена, всегда свежая. Любой наблюдатель, который изучает резьбу на колонне, замечает, что одно лицо повторено несколько раз, обычно частично видимый позади другого эльфа или скрываясь на втором плане — Эреван Илесер,

эльфийский бог проказ.

Кроме подачи воды, колонна не имеет никаких волшебных полномочий. Это - очень красивая работа, и любящие искусство члены Культа приказали, чтобы она осталась невредимой, так что, колонна не понесла никаких повреждений от солдат вандалов.

## Второй Уровень Подземелья

### 17. Уровень Ударных Пехотинцев

Эта комната намного более открыта и не загромождена, чем такие же на предыдущем уровне. Большие куски мерцающих кристаллов выступают из стен и потолка на высоте 6 метров, обеспечивая мягкое освещение, которое изменяется от зеленого до белого, до синего в различных местах. На севере большая группа скелетов угрожающе шарудят, но они кажутся не способными двигаться далеко от их текущих позиций. Вообще, на этом этаже гораздо меньше прогуливающихся существ, хотя соотношения драконоподобов намного выше, особенно в южной части пещеры.

Пылающие кристаллы, с размер человеческого предплечья, испускают мягкий свет приравняемый к свету факела, и теряют свое мерцание, если их вынести за пределы мифала. Лестница, ведущая вниз в северо-западной части комнаты становится туннелем, который заканчивается в помещении 28.


### 18. Логово Драконоподобов (Урс-различная)

Груды соломы и грязи выполняют роль постелей для драконоподобов живущих в этом помещении. На данный момент по крайней мере десять существ присутствуют здесь, хотя точное число трудно определить, потому что они постоянно передвигаются, и выглядят очень одинаково. Некоторые останки животного, скорее всего коровы - наколоты на металлический вертел, и иногда одна из рептилий отрывает кусок мяса от тела, и заполняет пищей свою пасть.

**Существа:** Это - логово двадцати пяти драконоподобов, которые живут здесь под контролем Культа Дракона. Здесь 1d6+9 этих существ в любое время, минус те, что встречались в случайных столкновениях, с которыми герои сталкивались в другом месте. Драконоподобые не будут любезно относиться к любому не из их рода, входящему в их логово (обычно члены Культа ходят только по северной части области, определенной кривой в форме Y, и лишь зовут существ, из южной части помещения, если они необходимы). Если герои войдут в эту







область, они заметят, что существа притихли, и формируют боевые группы.

Проверка Дипломатии (КС 10) позволит авантюристам покинуть территорию не напрашиваясь на сражение; если они упорствуют, драконоподобные начнут издавать агрессивные звуки, и жестами показывать героям, чтобы те ушли, атакуя спустя 2 раунда предупреждения, если ИП не покидают место. Согласно правилам установленным Культом, драконоподобные позволяют нападать на тех, кто входит на их территорию, но только после предупреждения, так что никакие другие Культисты, скорее всего, не вмешаются на защиту авантюристов. Если герои отступают, рептилии за ними не следуют (а другие Культисты смотрят на игровых персонажей, как будто они чрезвычайно бестолковые, что отважились туда войти).

➔ **Драконоподоб (ld6+9):** каждый по 38 хп.

## 19. Скучающий Часовой (УрС 3)

Одиноким часовым расположенный здесь, от скуки грызет свои ногти, и изредка поглядывает из туннеля у северо-западной стены, как возится бригада скелетов в восточной части комнаты.

**Существа:** Вся работа этого одинокого часового, это подъем тревоги, если в туннель сунется кто-то, кто не имеет на это разрешения, или если кто-то из нежити начнет бездельничать. Пока, ни того, ни другого не произошло за все время действия Культа в замке, и поэтому ему очень скучно на посту. Настолько скучно, что если герои попытаются представить себя авторитетными фигурами, и скажут, что он свободен и может покинуть свой пост, у него будет -5 штраф к проверке Чувство Мотива.

➔ **Часовой (Вн 2/Вор 1):** 18 хп.

## 20. Группа Скелетов (УрС различный)

В этой области расположена группа скелетов готовых напасть, и некоторые действительно вырываются вперед, будто пытаются провести стремительную атаку, но на всех висят наручники, а к ногам прикреплены цепи.

**Существа:** Это - место "хранения" нежити в пределах цитадели. Когда жрец или маг нуждаются в скелетах слугах, они прибывают сюда, берут под командование нежить или бросают свои заклинания, и отпирают попавших под эффект скелетов. Когда необходимость в нежити отпадает, они приказывают им идти сюда, запирая их вновь, позволяя вернуться вновь в неконтролируемое состояние. Ключ от

наручников висит на стене вне досягаемости скелетов (это не, потому что они достаточно умны, чтобы отпереть себя, а чтобы любой мог взять ключ, не рискуя быть ударенным скелетами).

➔ **Скелеты (18):** каждый по 6 хп.

## 21. Секретная Дверь

Эта область ничем не примечательна, если бы не секретная дверь (КС Поиска 25), и группа мертвецов в области 20, которые не могут сюда попасть. Эту секретную дверь легко заметить и открыть с другой стороны. Туннель позади секретной двери ведет в помещение 25.

## 22. Северо-западный Туннель

Этот узкий туннель мягко извиваясь, ведет на север, в темноту.

Как Молострой и описывал, этот туннель ведет на север в зону мертвой магии (где-то спустя 15 метров), затем покидает зону мертвой магии, и поворачивает северо-запад выходя в другую зону мертвой магии, и, наконец, выводит на поверхность у руин храма Шаундакула. Если герои будут уходить по этому туннелю, солдаты Культа будут их преследовать по приказу Элвиса, Шамоора, или одного из Носителей Фиолетового (например самой Кии Мордрайн). Заклинатели культа пойдут только если их будут сопровождать, по крайней мере, десять охранников, и предпочтительно другой заклинатель. Задержка при разрешении этих вопросов и приказов будет достаточной, чтобы позволить героям уйти или подготовить засаду в туннеле, где герои имеют доступ к магии, а Культисты нет.

## 23. Юго-западный Туннель (УрС 6)

Два охранника стоят по стойке "смирно" перед этим туннелем, который был частично блокирован большим столом.

Этот туннель проходит под землей приблизительно на 60 метров, прежде чем попадает в зону мертвой магии, которая окутывает Ирифлиум, некогда великую школу колдовства в Миф Дранноре. Необычные чудовища иногда проникают в этот туннель, поэтому Культ разместил здесь пост с инструкциями, в случае чего, поднимать тревогу (тревога привлекает сюда ещё большее количество охранников, множество заклинателей, которые нападают на существо)

**Существа:** Охранники игнорируют ИП, если они создают впечатление, что двигаются с целью; иначе один из них выступает вперед, и задает вопрос, о целях их местопребывания





здесь.

➤ **Охранники (Вн 4) (2):** каждый по 34 хп.

## 24. Южный Туннель

Этот туннель беспорядочно извивается, но в целом ведет на юг. Никто не охраняет его, и нет никаких баррикад, которые предотвращали бы доступ.

Этот туннель оставили не охраняемым, потому что приблизительно спустя 18 метров он полностью разрушился. Если бы щебень и обломки были удалены, а потолок усилить подпорками (задача, которая бы заняла несколько дней), туннель можно использовать, чтобы попасть в Зал Тиринтара, заброшенный банкетный зал на юге от замка.

## Уровень Пруда

Ниже перечисленные помещения, относятся к карте Пруд Пелендралаара.

## 25. Секретный Вход

Туннель заканчивается у двери, ее петли все также выглядят неухоженными, старыми и ржавыми.

Другую сторону этой секретной двери очень трудно обнаружить, если не знать, что она там (КС Поиска 30), но любому, кто прошел через

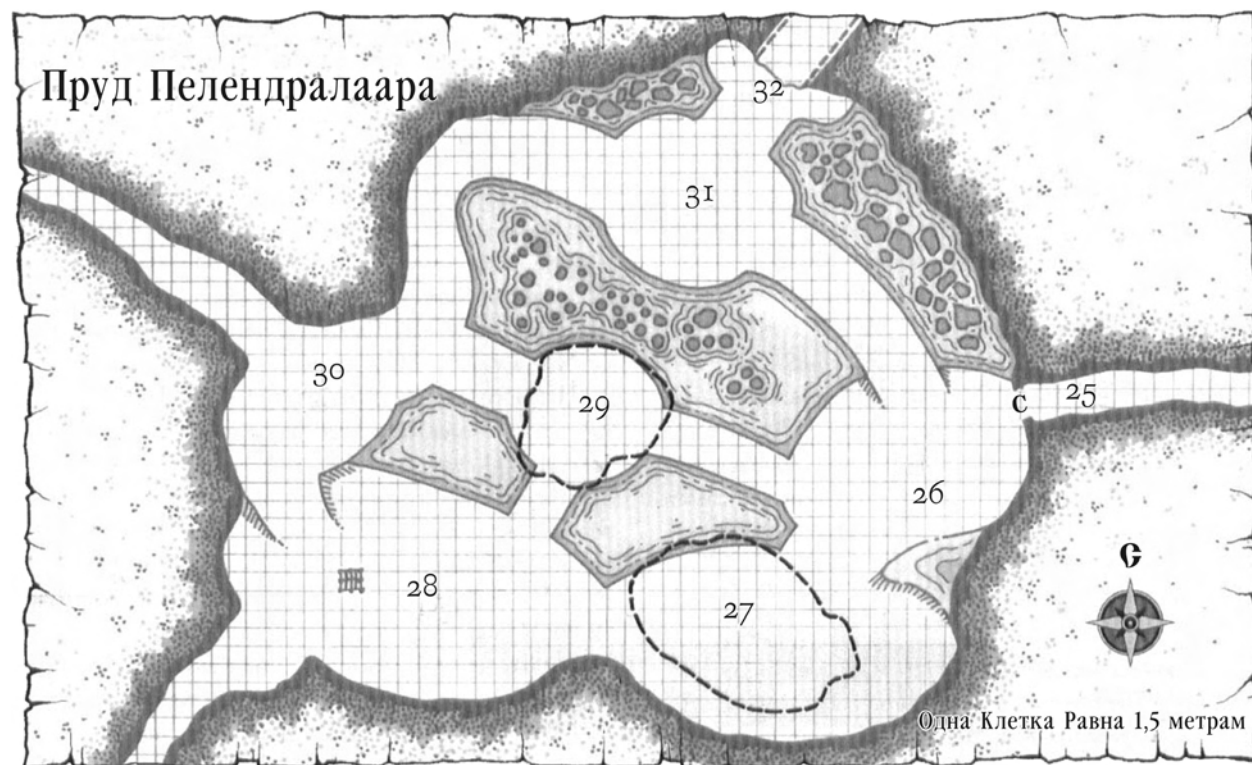
неё, не составит труда найти и открыть её снова. Существа, которые видели, её открытой, получают +5 бонус к их проверке Поиска, чтобы найти и открыть дверь.


Если ИП не применили заклинание *тишина*, скрип открываемой двери, и звук её скрежета об пол, эхом отдается в следующую комнату.

## 26. Восточная Платформа

За дверью – палата с прудом. В прошлом естественная пещера с маленьким водоемом воды и слабо освещенная цветными подземными мхами и кристаллами, украшающими стены, пол и потолок, эта палата была местом для тихой медитации и соединения с красотой магии земли. С появлением сияющего пруда и его последующей порочности, мхи умерли и разрушились в прах, сияющие кристаллы практически исчезли, и аура смертельной и скрытой магии заполняет всю палату.

Обратите внимание, что, в то время как овальные каменные области в этой палате упоминаются как “платформы”, они сплошной камень и не простираются над всей поверхностью пруда. Нижние части “мостов” находятся под поверхностью пруда, но под ними возможно плавать из одного помещения пруда в другое проплывая под “мостами” (принимается, что существо выполняющее это действие выжило от эффектов пруда). Поверхность пруда - обычно на 1,2–1,8 метра ниже уровня платформ и мостов. Сам сияющий пруд глубиной 4,5 метра.





У этой неровно-круглой области каменный пол, и более высокие области в двух углах из грубого камня, которые в конечном счете состыковываются со стенами огромной пещеры. Маленькие каменные мосты соединяются с несколькими другими платформами над влажным, устрашающе сияющим прудом воды. Два места в палате представляют особый интерес. Туннель в северной части этой большой палаты сформированный подобно открытому рту змеи, и охраняемый большим гниющим мертвым драконом. И юго-западная платформа, содержащая сложную железную клетку, содержащую мерцающий кристалл, и в данный момент с которым возятся или исследуют соответственно несколько фигур. Факелы *продолжительного пламени*, развешенные повсюду, освещают полностью все помещение.

Хотя расстояние является большим, можно разобрать некоторые детали фигур у клетки. Один - некромант, а другой - высокий человек, одетый в узкую фиолетовую накидку поверх своей одежды. Рядом стоят два стражника драконоподобя.

В это время для героев есть возможность напасть из этого диапазона, но выполнение этого, дает защищающимся множество времени, чтобы принять ответные меры, позвать о помощи (охранников, заклинателей, Эллиса, Марджон, или дракониху Паласиракс), или ответить в свою очередь. Это не повысит шансы авантюристов в уничтожении филактерии. Также обратите внимание на присутствие зоны мертвой магии в области 27. Лучшим планом будет, чтобы приблизиться, как будто они тоже принимают в этом участие и неожиданно напасть.

## 27. Зона Мертвой Магии

Пунктирная линия определяет границу зоны мертвой магии. Очевидно, если игровые персонажи несут на себе видимые волшебные эффекты, подавление этих эффектов, укажет на природу этого места. В отличие от других зон дикой магии в Миф Дранноре, эта появилась в результате побочного эффекта пруда, и не окружена зоной дикой магии шириной в 1,5 метра. Она действует также, как и остальные зоны мертвой магии, в любых других местах в городе (смотрите Приложение 2: Мифал). Культисты знают о местоположении зоны мертвой магии, и не пытаются внутри неё активировать заклинания (поэтому Заклинатели Культа изо всех сил будут стараться не попасть в эту зону).

## 28. Платформа Филактерии (УрС 10)

Две фигуры около металлической клетки кажутся всецело поглощенными их работой. Высокий человек в фиолетовой накидке имеет круглую

маску, пристегнутую ремнем вокруг его шеи, не надетая в данный момент, её все же не составит труда нацепить. Другой – обычный волшебник Культа. Охранники драконоподобя позади них, выглядят скучающими.

**Существа:** Высокий человек - Шамоор, один из высокопоставленных жрецов Культа в Миф Дранноре. Когда герои откроют секретную дверь в это помещение, он сразу же поймет, что они злоумышленники, поднимет тревогу. Драконоподобя немедленно кинутся на ИП, пересекая палату за один раунд.

➤ **Шамоор (Жр7):** 53 хп.

➤ **Некромант (Маг 5):** 24 хп.

➤ **Драконоподоб (2):** 38 хп.

➤ **Зомби Огромного Дракона:** 55 хп.

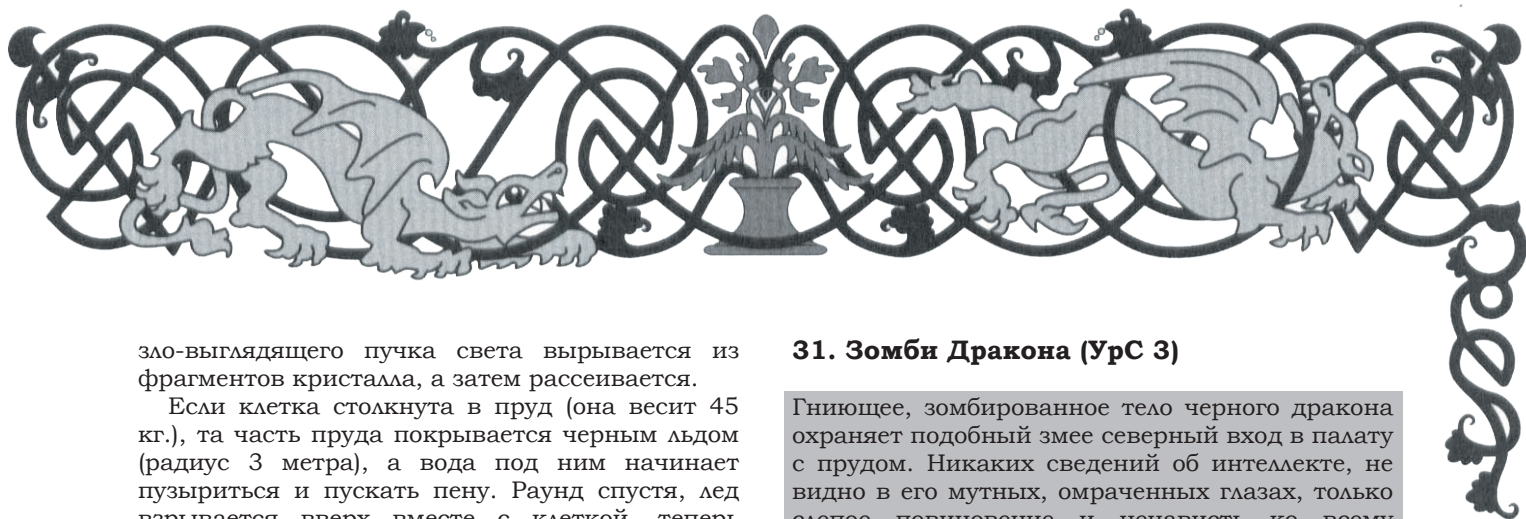
**Тактика:** Шамоор командует дракону зомби (который уже находится под его контролем) напасть на игровых персонажей, а затем он и другой заклинатель используют свою магию для отражения атаки героев. Все Культисты в этой области были достаточно долго в пределах мифала, и знают как вызывать своих мифалических призраков; если они находят это необходимым. Они все делают так, используя призраков, чтобы отодвинуть героев от филактерии (предпочтительно) в пруд. Если какое-то существо вступит в контакт с прудом, смотрите Приложение 1: Сияющий Пруд относительно его эффектов.

Любой бой происходящий здесь более 3 раундов, привлекает внимание Паласиракс (очень молодой красной драконихи). На 4-м раунде, Паласиракса выглядывает из области 32, чтобы посмотреть, что происходит. ИП видят, как ее глаза злобно вспыхивают из пасти пещеры, но Паласиракс избегает сражения (и комнаты целиком), если она не атакована.

Два охранника и 1d4 драконоподобя со второго уровня подземелья прибывают в помещение 28 на 4-м раунде; в то же самое время, часовой из того уровня бежит вверх по лестнице, чтобы привести в готовность остальную часть жителей замка. На 8-м раунде, появляется вторая волна Культистов; бросьте по Таблице 4: Случайные Столкновения Замка Кормансор (Первый Уровень Подземелья), чтобы определить, сколько их прибывает. После этого, каждые 2 раунда прибывает новая волна Культистов.

Железная клетка имеет прочность 10, и каждый прут по 15 хит-поинтов. Чтобы достать пылающий кристалл, необходимо разрушить три металлических прута. Скипетр Орбаха из слоновой кости может использовать свою способность *вдребезги* на кристалле, причем, не ломая при этом прутья клетки, хотя кристалл имеет +10 бонус к спас-броску против этого эффекта. Если кристалл разрушен (прочность 16, 20 хит-поинтов, КС поломки 45), Пелендралаар в ярости рычит (звук, который можно слышать даже за множество километров), и вспышка





зло-выглядящего пучка света вырывается из фрагментов кристалла, а затем рассеивается.

Если клетка столкнута в пруд (она весит 45 кг.), та часть пруда покрывается черным льдом (радиус 3 метра), а вода под ним начинает пузыриться и пускать пену. Раунд спустя, лед взрывается вверх вместе с клеткой, теперь объект оживлен энергией пруда, и начинает нападать на все на своем, пути. Через два раунда оживления, клетка входит в бой, её кристаллическое сердце ярко сияет, затем в течение одной секунды взрывается с эффектом *круга гибели* (как будто с активированного жрецом 13-го уровня), уничтожая филактерию, умертвляя клетку, и вызывая ожидаемую сердитую реакцию у драколича.

Скорее всего, это будет жестким сражением для героев; они столкнутся с несколькими мощными противниками на середине вражеской территории, с враждебным подкреплением по пути. Однако имейте в виду, что заклинания, которые наложил на них Молострой, увеличат их жизнестойкость, а их целью является уничтожение филактерии, а не сражение со всеми силами Культа. Им следует сосредоточить энергию на разрушении сосуда драколича, а затем как можно быстрее сбежать, пока Культ не пришел в себя после их нападения.

## 29. Зона Дикой Магии

Эта центральная платформа дает хороший обзор всего помещения, и размещает все окончания комнаты в пределах поражения заклинаний со средним диапазоном. Слабое мерцание в воздухе указывает на нечто странное, на этой платформе.

Большая часть этой платформы охвачена зоной дикой магии, созданной взаимодействием центра пруда с силой мифала. Культисты знают об этой зоне дикой магии, и избегают в неё входить по возможности. Обратите внимание, что активация заклинаний в зону дикой магии, не несет риск дикой волны, но применение заклинаний в пределах зоны, автоматически создает волну. Для эффектов диких волн, смотрите Приложение 2: Мифал.

## 30. Западная Платформа

Эта платформа содержит широкий туннель, уходящий на северо-запад от сияющего пруда.

Приблизительно спустя 60 метров, этот туннель соединяется с основанием маленького, но главным образом неповрежденного здания, около особняка Дома Алундлар, одного из множества благородных зданий города. Край города - приблизительно в 120 метрах севернее от особняка.

## 31. Зомби Дракона (УрС 3)

Гниющее, зомбированное тело черного дракона охраняет подобный змее северный вход в палату с прудом. Никаких сведений об интеллекте, не видно в его мутных, омраченных глазах, только слепое повиновение и ненависть ко всему живому.

Этот оживленный дракон служит для двух целей, во первых, это – достаточно эффективная боевая сила на стороне Культистов, если в этой палате произойдет нападение. Во вторых, если ритуал погружения потерпит неудачу, и текущее тело Пелендралаара будет повреждено так, что будет уничтожено, его дух сможет перескочить из филактерии в это (это и есть – “непредвиденная церемония”, о которой герои могли узнать). При условии, что большинство органов из исходного тела сохранились, Пелендралаар может поглотить сохранившиеся части тела, и заставить свое новое тело преобразоваться в подобие его старого. Без своей филактерии, если он был убит в теле, он уничтожен навсегда.

Жрец Шамоор оживил зомби дракона, и он остается под его командованием, повинаясь беспрекословно его командам. Если Пелендралаару понадобится обладание этим телом, магия оживившая этого дракона, не сможет воспрепятствовать этому процессу.

**Существа:** ♣ **Зомби молодого черного дракона:** 55 хп.

## 32. Туннель Змеинная Пасть (УрС 4)

Небольшая приспущенная площадка охватывает область перед широким туннелем, ведущим прочь в темноту. Внешние части напоминают рот и клыки змеи, но они достаточно абстрактны, что, возможно, сформировалось естественно, а не искусственно.


Проход ведет в логово Пелендралаара. Герои должны понять, что продвижение по этому пути, скорее всего приведет их только к смерти. Вход в туннель охраняется *глифом опеки*, который инициируется любым существом, которое, проходя мимо него, не произносит слово “бдительность” на Драконьем языке.

♣ **Глиф Опеки:** СВ 4; огненный взрыв в диапазоне 1,5 м (5d8), Рефлекс половина повреждений (КС 14); Поиск (КС 28); Сложные Устройства (КС 28).

**Существа:** Дальше по туннелю - Паласиракс, очень молодая красная дракониха, дочь Пелендралаара, стоящая на страже у входа в логово ее отца.

Если герои уничтожают филактерию, Паласиракс шипит на них, и произносит: “Мой отец увидит вас всех мертвыми”, а затем уходит назад в туннель. На усмотрение МП, Паласиракс может начать охотиться на ИП позже, после





смерти Пелендралаара (смотрите боковую сноску в конце этой главы Связь с Компьютерной Игрой), желая искупить свою неудачу, не остановив их, когда имела шанс.

Сам Пелендралаар не присутствует, хотя драколич возвращается назад к замку, когда он узнает о уничтожении его филактерии.

➔ **Паласиракс (очень молодая красная дракониха):** 95 хп.

## Послесловие

Если герои терпят неудачу, но им удастся бежать, они могут попробовать вновь, но теперь выполнить задачу будет гораздо труднее, потому что Культи встревожен и тщательно проверяет каждого, кто пробует входить в замок с любого направления.

Если героям удастся уничтожить филактерию, планы Культи относительно Пелендралаара теперь значительно замедлены, потому что, если они потерпят неудачу, драколич мертв навсегда. Это также означает, что другая, более мощная группа может теперь напасть непосредственно на Культи, включая и всех более мощных заклинателей, которые живут на верхних этажах замка, лидера

Кийа Мордрайн, и даже на самого Пелендралаара. С уничтожением Пелендралаара и власти Культа в городе, мифал восстанавливается, а сияющий пруд испаряется в ничто.

Как только герои бежали из Замка Кормансор под относительную безопасность леса, Молострой находит их, советует им скрыться в святыне Мистры около Поляндриума до следующего дня, когда он может подготовить новый набор заклинаний. Спустя время, после того как базнон подготовил свои заклинания, он накладывает на них невидимость и другие защитные заклинания, чтобы помочь выйти или пройти через город. Если они попросят его указать им дорогу, он скорее всего подскажет, где находятся необходимые им ворота. (Он действительно знает о воротах в одном из особняков неподалеку замка, которые используются Култом, чтобы возвращаться в разрушенную башню мага, в которую они попадают в 1 Главе). В противном случае он применяет на них защитные заклинания, и указывает им дорогу в направлении Хиллсфара (на северо-запад).

## Связь с Компьютерной Игрой

В компьютерной игре Сияющий Пруд, Культи Дракона обнаружил сияющий пруд в пределах Миф Драннора, и нашел способ опорочить его так, чтобы он иссушал волшебство из других прудов по всему Фаэруну и жизни тех, кто обитал около них. Они также сумели опорочить мощь мифала, который охраняет город. Как только они погружают драколича Пелендралаара в пруд, они полагают, что он получит возможность повелевать мифалом, размещая свою силу и силу порочного сияющего пруда полностью в свое распоряжение. Это могущество позволило бы им ускорять их планы относительно покорения всего мира мертвыми драконами, а также и самим править как самыми мощными и влиятельными слугами драконов.

Архимаг Эльминстер узнает об их планах, поскольку он приложил свое старание к созданию мифала этого города, и отсылает группу героев, чтобы остановить Культи Дракона. Другую группу посылают, чтобы охранять сияющий пруд в Новом Флане, где когда-то жестокий Тирантраксис стремился использовать мощь пруда, чтобы покорить мир. К сожалению, герои в Миф Дранноре попадают в очень затруднительное положение, и в отчаянии активируют ворота, которые соединяются с прудом в Новом Флане. Охраняющие пруд прыгают через ворота, чтобы помочь героям в городе, но порочный мифал изменяет ворота, создавая эффект того, что должно быть мгновенной транспортировкой, занимает несколько часов. Когда охраняющие пруд прибывают в город, они только находят мертвых авантюристов из другой группы.

Охраняющие, каждый из которых является еще новичком, берут миссию в свои руки, и начинают

исследовать руины Миф Драннора в поиске подсказок относительно заговора Культа. Затем они пытаются помешать выполнению их планов. Накапливая опыт и силу в процессе своих поисков, история искателей приключений завершается сражением с Кийей Мордрэйн, местным лидером сил Культа, и драколичем Пелендралааром. Если героям компьютерной игры удастся завершить свое задание, Мордрэйн и драколич убиты, а мифал возвращается в нормальное состояние, а порочный пруд уничтожен.

Но, не все так просто, как это кажется на первый взгляд. Драколич, как и любая другая разновидность личей обладает магическим сосудом, в котором хранится его жизненная сила в том случае, если его тело уничтожено. Если герои компьютерной игры уничтожают физическую форму Пелендралаара, его дух автоматически переходит в его филактерию, и если он находит соответствующее тело, он может вновь возродиться, чтобы участвовать в планах Культа. В этом приключении, Сияющий Пруд: Атака на Миф Драннор, игровые персонажи опытные авантюристы, но не мастера своего дела, которые брошены в центр действий Культа. Герои должны найти путь в центр власти Культа, и уничтожить филактерию, предотвращая возможность Пелендралаара обмануть смерть. Они смогут сделать победу героев компьютерной игры полностью завершенной. Скорее всего, уничтожители Пелендралаара никогда не узнают, кто же разрушил филактерию, или будут всегда задаваться вопросом, возвратится ли когда-нибудь драколич, чтобы выследить их, и отомстить за свое поражение.





# Приложение 1: Сияющие Пруды

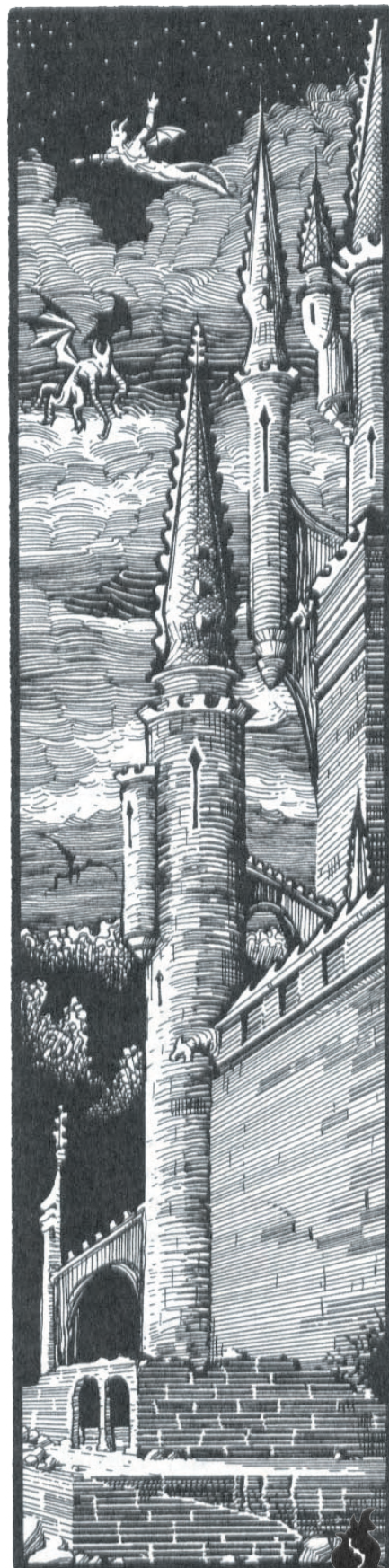
**С**ияющие Пруды – являются исходным сырьем для магии, представленной в виде воды. Врожденные волшебные энергии Волн Фаэрүна иногда накапливаются в специфическом месте, всегда приобретая форму пруда, или посредине пустыни или в изолированной роще. Присутствие пруда может быть как благословением, так и проклятием, поскольку исходная природа магии не уделяет особого внимания понятиям человеческой этики. Сияющий пруд, для всех практических целей, является непосредственно открытым нервом волшебного тела Фаэрүна.

Сам пруд может использоваться как источник, из которого те, кто сильно одарены способностью к магии, могут усиливать свои способности с невероятной силой. Маги со всего мира стремятся найти эти пруды как инструмент, способный увеличить их магические способности. Однако пруд всегда более силен чем маг, который пытается управлять им. Эльминстер из Теневой Долины однажды сравнил мага пытающегося окунуться в сияющий пруд, с “засветившейся свечой от дыхания дракона”. Более часто, волшебники пытающиеся использовать пруд как топливо для их магии, имеют дело с обратными и странными побочными магическими эффектами.


Тем не менее, пруды являются самыми мощными источниками магической энергии во всем Фаэрүне. Рассказы передающиеся среди заклинателей, говорят о том, как некоторые из них вошли в контакт с “волшебной водой пруда” и был одарены экстраординарными способностями и полномочиями. Некоторые из этих историй являются правдивыми (основанные на фактических событиях с сияющими прудами), в то время как другие были чрезмерно преувеличены за счет бесчисленных пересказываний.

Когда живое существо входит в прямой контакт с чистым прудом, может случиться множество вещей. Амбициозные личности которые ищут пруды, предполагают, что если они выпьют, искупаются или коснутся воды, они немедленно получат удивительные полномочия. Это не так. Весьма часто, персона делающая это, из недостатка в познаниях магии или врожденной способности к волшебству, хочет разжечь силу пруда, но для этих людей пруд - не более чем вода. Но те, кто с более сильной связью к таинственной магии, действительно затрагиваются волшебством при контакте с прудом. Эффекты практически случайные; на каждое хорошее касание пруда есть множество историй о ужасах, которые рассказывают о кошмарных последствиях, а многие кто просто касается, вообще не выживают чтобы рассказать что-то.

Но всегда есть истории. Некоторые размышляют, что это из-за первичной природы, вытянутой из сил пруда, и тем кто коснется его, могут быть предоставлены способности, которые не только исправят любые физические недостатки, но и смогут наделить удивительными полномочиями. Один рассказ на основе этих размышлений гласит о мальчике, который жил в предместьях Ватердипа. В очень раннем возрасте, он ослеп из-за сильной и почти смертельной болезни. Однажды, он и его друзья играли неподалеку от города, и случились так, что они наткнулись на чистый пруд с водой, который они раньше никогда не видели. Они захотели пить, и по очереди испили из пруда. Когда слепой мальчик выпил воды, он начал сжимать свои глаза, утверждая, что он видел яркий и болезненный свет. Дети решили отвести мальчика к его матери. Но темнота накрыла землю, прежде чем они добрались домой, ни один из детей не взял с собой источника света. Но более не слепой, мальчик







сказал, что он спокойно все видит почти в полной темноте, и отвел детей благополучно в их дома. С этого момента мальчик мог видеть в темноте, как будто это было в чрезвычайно хорошо-освещенный вечер.

Агенты зла и темноты могут испортить сияющие пруды через тайные ритуалы, или через вмешательство существ из нижних планов. Порочный пруд более не является истинным сияющим прудом, а скорее является катализатором вреда и разрушений. Пруд в Миф Дранноре, например, было испорчен так, чтобы служить полномочиям нежити и злых представителей драконов.

Хорошие существа тоже могут “опорочить” сияющий пруд, хотя это обычно случайность. Самые добрые или нейтральные маги видят пруд как природное воплощение магии, которая протекает через весь Фаэрүн, и поэтому стремятся сохранить истинную природу пруда. Однако попытка использовать пруд, чтобы принести какую-то выгоду местности в которой он образовался, и в то же время действуя как ему предназначено, часто не срабатывает, так как пруд принимает сущность своего пользователя, что может привести к непредсказуемым последствиям. Волны Фаэрүна не несут в себе ни добра, ни зла, и тот, кто попытается манипулировать непосредственным источником власти Волн, скорее всего приведет все к катастрофическим последствиям.

## Контакт с Прудом

Размещение сияющего пруда в вашем игровом мире дает возможность МП стартовый прыжок сюжетной истории мира в определенном направлении. Пруд в Миф Дранноре было заражен в сторону нежити, силы драконов и зла, и любой, кто коснется пруда, перенесет эффекты связанные с этими сферами, которые отобразятся в ужасных и возможно фатальных последствиях. Все эффекты пруда нужно воспринимать как будто они были с активированы заклинателем 25-го уровня соответствующего класса, сами эффекты постоянны. Сопротивление магии сияющего пруда требует проверки Стойкости против КС 23. Множественное окунание (или несколько неудачных спас-бросков в течение одного длительного омовения) отображается в многократных эффектах.

Количество контактов с прудом определяет сложность сопротивления к его мощи. Любой контакт меньше чем несколько квадратных сантиметров (например, окунуть в воду палец, ладонь или стопу) потребуют нормального спас-броска (к КС не добавляется никакой модификатор). Погружение на половину конечности увеличивает КС на 5, половина тела на 10, и полное погружения на 15. Спас-броски следует проводить каждый раунд в течение контакта. Как всегда, существо может добровольно отказаться от своего спас-

броска против эффекта (если рассматриваемое существо само хочет приобрести то, что предлагает пруд). Обратите внимание, что вода в пруду теряет свою силу менее чем через минуту после того, как была вычерпнута из пруда, так что нет никакой возможности носить её в бутылке или иначе транспортировать, и сохранить при этом волшебство пруда.

Несколько эффектов пруда рассмотрены ниже. Не бойтесь добавлять новые, помня, что мощь пруда в Миф Дранноре настроена на смерть, зло, и драконов.

### 1d12 результат

- 1 Существо становится полностью слепым, но получает черную чешуйчатую кожу и сенсорные ямы подобные змеиным (надеясь экстраординарной способностью острого нюха, но также и причиняя слепоту и постоянной утерей 4 пунктов Обаяния).
- 2 Существо погибает, и возрождается спустя 1d4 раунда, в виде скелета, зомби, вайта или тени (равные возможности) с теми же самыми Кубиками Хит-Поинтов, как и КХП или уровни существа.
- 3 Существо состаривается на 10 % от своей максимальной продолжительности жизни по расе.
- 4 У существа появляются большие жабры и плавники, которые вырастают на конечностях и спине, позволяя ему дышать под водой, а также плавать как естественной способностью передвижения; существо реагирует на любую жидкость, которая не связана с соленой водой, как будто это мышьяк.
- 5 Существо увеличивается на одну категорию размера, получая лицевые особенности рептилии, +2 к Силе и Телу, и -4 к Ловк и Обн.
- 6 Существо умирает, а его жизненная сила, поглощена прудом.
- 7 Существо поражено заклинанием высасывание энергии.
- 8 Существо меняет свое мировоззрение на злое.
- 9 Мягкие ткани существа становятся полностью невидимыми, поэтому оно напоминает скелета, и теряет при этом 6 пунктов Обаяния навсегда.
- 10 Существо испускает отвратительное зловоние разложение, как будто оно под эффектом заклинания касание упыря.
- 11 Существо получает способность телепатически общаться со всеми драконами в диапазоне 30 метров, но имеет -4 штраф морали ко всем спас-броскам Воли, против нападений сделанных драконами.
- 12 С этого момента существо впредь рассматривает как нежить всей нежитью, его можно изгнать как нежить в соответствии с его Кубиками Хит-Поинтов или уровнями.





## Приложение 2: Мифал

**В** Год Влетающих Звезд (261 ДО), девять могущественных магов создали великую волшебную опеку, которая позволила Миф Драннору столь долго существовать. Используя заклинание 10-го уровня *создать мифал*, девять магов пожертвовали часть их жизненной силы чтобы создать разряд, который перерос в большую сеть заклинаний. (больше такие мощные заклинания не возможны, поскольку богиня волшебства изменила волну Фаэруна так, чтобы смертные больше не могли управлять такими мощными энергиями.) Из этих девяти магов, только Эльминстер из Теневой Долины остался в живых по сей день, остальные были убиты или исчезли бесследно в последующих годах.

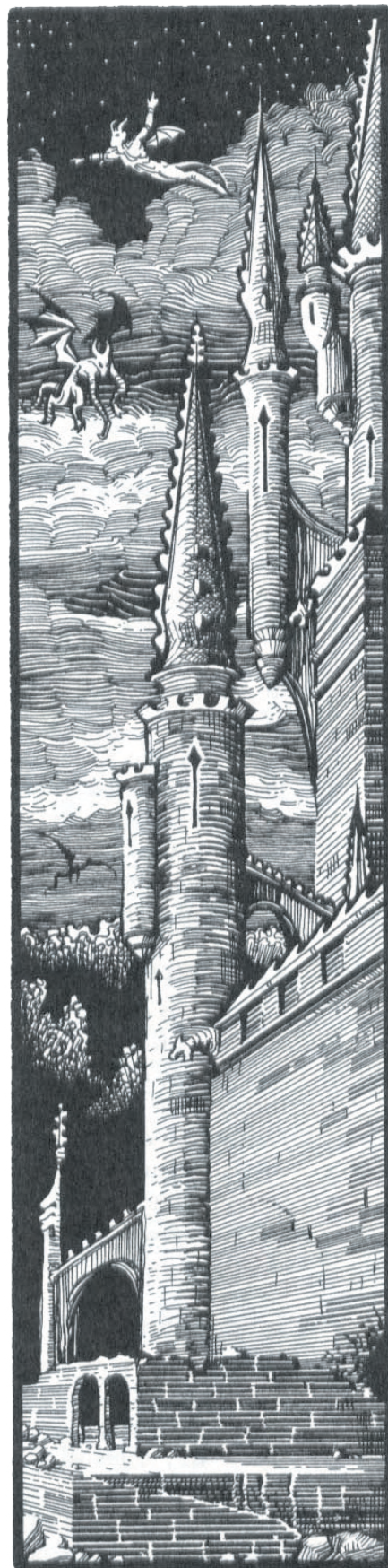
Мудрецы долго могут дискутировать о природе мифала, но большинство соглашаются в том, что это - живая вещь, огромная, волшебная паутина волшебства, наделенная жизнью ее создателями, и поддерживаемая силой Волны и ее окружающей средой. В то время как его точные границы не известны, мифал Миф Драннора охватывает все видимые руины города и неравномерно покрывает территорию леса, исключая Похоронную Долину и Поляндриум. Он возвышается на 210 метров в воздух и на подобное расстояние ниже основания земли. Мифал влияет на магию в своих пределах, или магию проходящую через него, а его силы частично ответственны за невероятные способности различных существ, которые обитают в пределах его границ в течение долгих периодов времени. Не все из его возможностей известны, есть регионы в пределах мифала, где его волшебство изменено или нейтрализовано со странными заклинаниями или артефактами. Он был создан чтобы защитить город и его обитателей, и большая часть его сил все еще это делает. Однако Культ Дракона недавно сумел сделать искаженный мифал, вероятно при помощи силы порочного сияющего пруда. Скорее всего, что как только это влияние будет удалено, мифал вновь возвратится к своему нормальному состоянию.

### Мифалические Эффекты

**Блокированные Заклинания:** Заклинания Телепортации и эффекты (телепорт, дверь измерений, и т.д.) не могут проходить из вне мифала и наоборот. Использование магии такого типа переносит заклинателя в случайное безопасное местоположению на Фаэруне (в пределах ограничений дальности заклинания).

**Дикие Волны:** Любая активация заклинания в пределах области мифала (кроме пределов зон мертвой магии, смотрите ниже), имеет 10% шанс за уровень заклинания породить дикую волну. Обычно дикая волна наносит очень странные и беспорядочные результаты, но секция города, где происходит это событие, необычно устойчива в этом отношении, и поэтому дикие результаты волны не особенно сильны. Если произошла волна, для результатов консультируйтесь с Таблицей 5: Дикие Эффекты Мифала.

**Мертвая Магия:** Множество медленно дрейфующих областей мертвой магии существуют и в Миф Дранноре, изменяясь в размерах от всего 1,5 метрового куба, до области со стороны в 30 метров. Никакие магические эффекты в её пределах не действуют, и не могут через неё пройти, хотя эффект с продолжительностью возобновляет свое функционирование, как только он более не функционирует в зоне мертвой магии. Каждая область мертвой магии окружена зоной дикой магии шириной в 1,5 метра, которая заметна только изнутри, в виде слабого мерцания в воздухе (любая активация заклинаний в пределах зоны дикой магии, автоматически создает дикую волну, как описано выше). Поскольку эти области движутся очень медленно и легко избегаются в не боевых ситуациях, просто





совершайте один бросок в день за столкновение, чтобы увидеть попали ИП в зону мертвой магии, или нет (шанс 5%). Если они попали в неё, бросьте 1d100 и умножьте на 0,3, чтобы найти ее диаметр в метрах (и добавьте 1,5 м к каждой стороне для границы дикой магии).

**Усиленная Магия:** Множество заклинаний и эффектов могут быть усилены, если они с активированы в пределах мифала.

- *смещение планов* не требует фокусирования; реципиенты прибывают в указанное местоположение, указанное в целевом плане, реципиенты не получают спас-броска.
- *Астральная проекция* позволяет заклинателю достигать второго или третьего слоя плана.
- *Ограниченная или Неограниченная планарная связка* не дает никакого спас-броска призываемому существу, но существо не заключено по прибытии (смотрите ниже Другие Эффекты).
- *Изгнание* не требует никакой фокусировки для заклинания (хотя активация в таких условиях не дает бонуса для преодоления УМ цели или к КС).
- Нежить причиняющая отрицательные уровни автоматически заживает 1d4 хита-поинта за каждый негативный уровень, который она нанесла (в дополнение к обычным 5 временным хита-поинтам, которые она получает при такой атаке).

**Смягченные Эффекты:** Поскольку мифал был создан чтобы защищать и помогать людям города, повсюду расположена несильная магия. В то время как мифал стал искаженным Культom Дракона, несколько из этих чар сохранились.

- Падающие живые существа автоматически находятся под *падение как перо*.
- Погода умеренная, отсутствуют зимние морозы, удары молний и природные крайности высокой температуры (большие источники высокой температуры наподобие лесных пожаров, пресечены).
- Магия создающая освещение, расширяет и увеличивает свой первичный эффект (наподобие *танцующие огоньки*, *вошебный огонь*, *вспышка*, *свет*, и *продолжительное пламя*, но, не *цветные брызги*, *шар огня*, *щита огня*, *призматические брызги*, и так далее), и длиться до тех пор, пока не рассеяны, сняты заклинателем, или не прошел один год, за год текущего возраста заклинателя.

**Другие Эффекты:** Другие случайные эффекты мифала перечислены ниже.

- Существа призванные в Миф Драннор против их желания заклинанием колдовства (призыв), всегда прибывают злыми на призывающего их. Они не находятся под его или ее контролем, и способны напасть на своего призывателя.
- Существа, которые живут в пределах Миф Драннора в течение более 9 последовательных дней, получают способность создать мифалического призрака (смотрите Приложение 4: Новые Чудовища).
- Есть другие эффекты мифала, которые могут быть использованы в игре в специальных обстоятельствах, но поскольку они требуют определенного знания о мифале или использования очень редких заклинаний, маловероятно, что эти обстоятельства произойдут, и поэтому они не внесены в этот список.

**Таблица 5: Дикие Эффекты Мифала (1d100)**

d%	Результат
01-10	КС для заклинания увеличен на 1d4.
11-20	КС для заклинания уменьшен на 1d4.
21-30	Заклинание затронуто чертой Усилить Заклинание.
31-40	Заклинание затронуто чертой Увеличить Заклинание.
41-50	Заклинание затронуто чертой Расширить Заклинание.
51-60	Заклинание затронуто чертой Предельность Заклинания.
61-70	Заклинание не вступает в силу на 1d4 раунда.
71-80	Заклинание сопровождается необычными, но безвредными визуальными эффектами (странные огни, цветной дым, прозрачные образы, и так далее).
81-90	Заклинание сопровождается необычными, но безопасными звуковыми эффектами (жужжание, крик, треск, и так далее).
91-100	Заклинание действует нормально, но заклинатель становится электрически заряженным и может провести атаку в следующий раунд так, будто используя заклинание <i>шокирующий захват</i> (длится только один раунд, повреждение 1d8+9).





## ПРИЛОЖЕНИЕ 3:

# НОВЫЕ МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ

Это приложение представляет новые магические предметы, с которыми персонажи столкнутся в этом приключении.

**Браслет Когтя:** Оружие получившее популярность среди волшебников и чародеев Культа Дракона – металлический нарукавный браслет с тремя стальными когтями, выходящими из вершины, выдвигаясь приблизительно на 10 см. дальше кончиков пальцев владельца. оно используется как оружие и имеет то же самое повреждение, критический диапазон, и критический множитель как кинжал, за исключением того, что пользователь может как обычно активировать заклинания, и не может быть разоружен. Он принимается как экзотическое оружие, некоторые заколдованные, чтобы быть волшебным оружием. Редкие экземпляры ещё и повышают КД как браслеты защиты.

**Уровень Заклинателя:** Как заколдованность на браслете когтя; **Необходимые Условия:** Как заколдованность на браслете когтя; **Рыночная Цена:** 8 зм; **Вес:** 0,9 кг.

**Браслет Неподвижности:** Эта пара проклятых фигурных браслетов дает +2 бонус устойчивости ко всем спас-броскам и -2 штраф брони к классу доспеха. После того, как надеты, они не могут быть удалены без заклинания снять проклятие.

**Уровень Заклинателя:** 6-й; **Необходимые Условия:** Создать Необычный Предмет, наложить проклятие, доспех мага, устойчивость; **Рыночная Цена:** 4000 зм; **Вес:** 0,45 кг.

**Глаз Зимы:** Носимый командующим Култом Дракона Эллис, этот длинный меч мороза +2 имеет несколько наложенных на него заклинаний продолжительное пламя, как шутка. Иллюзорный огонь не делает никакого повреждения, но иногда обманывает противников, чтобы те думали, что им следует защищаться от магии огня вместо холода.

**Уровень Заклинателя:** 8-й; **Необходимые Условия:** Создать Волшебное Оружие или Доспех, охладить металл или ледяной шторм, плюс три заклинания продолжительное пламя (которые не являются частью процесса заколдовывания); **Рыночная Цена:** 18315 зм; **Вес:** 0,45 кг.

**Клеши Оружейника:** Этот инструмент дает пользователю +10

бонус к проверкам Ремесло (создание доспехов) при создании металлического доспеха.

**Уровень Заклинателя:** 6-й; **Необходимые Условия:** Создать Необычный Предмет, уровень заклинателя 6+; **Рыночная Цена:** 4302 зм; **Вес:** 2,25 кг.

**Кольцо Драконов:** Эти латунные кольца были созданы Култом Дракона и очень ценятся в высших рядах организации. Их существует около семидесяти штук; некоторые по форме напоминают змей или драконов, кусающих свои собственные хвосты. Владелец кольца может использовать следующие способности:

- вербально или телепатически общаться любым истинным драконом.

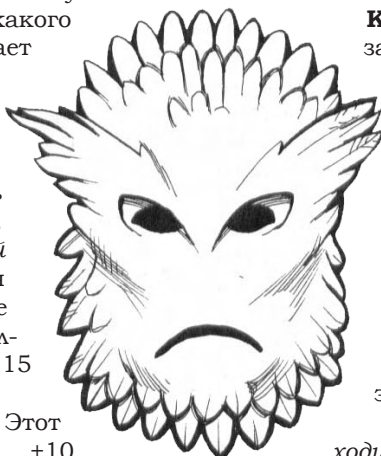
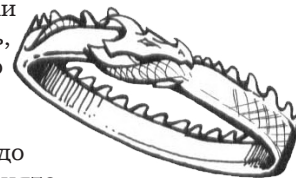
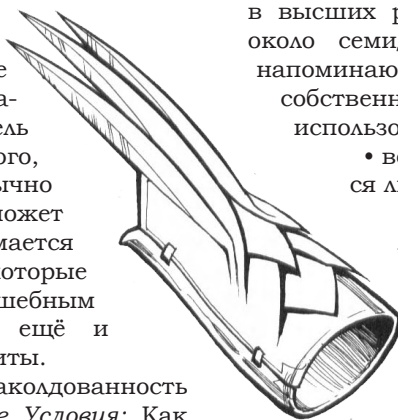
- создавать вымысел дракона (как молчаливое изображение) однажды в день в пределах 18 метров от себя; дракон напоминает любого дракона, которого обладатель лично видел (эта способность обычно используется как символ опознания или для диверсии)

- передать просьбу к конкретному дракону или злому дракону (указывается имя); цель знает местоположение обладателя, и может ответить на просьбу, если она захочет ответить, хотя нет никакого принуждения чтобы это делать (просьба остается активной, до тех пока кольцо не снято, обладатель не отзывает свою просьбу, или обладатель умирает)

**Уровень Заклинателя:** 15-й; **Необходимые Условия:** Изготовить Кольцо, чтение мыслей, послание, молчаливое изображение, языки; **Рыночная Цена:** 100000 зм; **Вес:** —.

**Крылатая Маска:** Грани этой маски закрывающей всё лицо сделаны так, чтобы напоминать перья или крылья. Владелец способен активировать по желанию полет, но всякий раз когда эта способность используется, исходит ярко-белое сияние от применяющего. Маска может только нести обладателя и 22,5 кг. другого материала. Если захвачена или сорвана с обладателя находящегося в воздух, владелец падает земле, но как под эффектом падение как перо.

**Уровень Заклинателя:** 5-й; **Необходимые Условия:** Создать Необычный



Предмет, падение как перо, полет, свет;  
Рыночная Цена: 36000 зм; Вес: 0,45 кг.

**Мантия Кости Орбаха:** Этот странное одеяние - ряд гравированных костяных дисков и сфер, связанных совместно шнуром, которые надеваются поверх одежды. Оно не конфликтует с искусством магов, и дает постоянный +4 бонус к доспеху. Раз в день владелец может с активировать защиту от добра на себя. Любое доброе существо носящее мантию кости получает негативный уровень. Хотя этот уровень не является фактической потерей уровня, а остается пока предмет носится и не может быть преодолен никаким способом (включая заклинания восстановления).

Уровень Заклинателя: 8-й; Необходимые Условия: Создать Необычный Предмет, доспех мага, защита от добра; Рыночная Цена: 27000 зм; Вес: 2,25 кг.

**Маска Зеркала:** Это - круглая маска, с темными линиями, радиально направленными наружу от переносицы между глазами. Владелец +5 бонус ко всем проверкам против атак взглядом и заклинаний воздействующих через взгляд (наподобие вспышки, заклинаний с узорами, способности очарования вампира, и т.д.). Кроме того, любое существо, которое смотрит на лицо владельца в маске, видит отражение своего собственного лица, а не владельца.

Уровень Заклинателя: 6-й; Необходимые Условия: Создать Необычный Предмет, собственное изменение, сопротивление; Рыночная Цена: 8579 зм; Вес: 0,45 кг

**Микстура Преобразования в Драколича:** Снадобье для процесса преобразования дракона в драколича. Дракон должен выпить волшебное снадобье после того, как его филактерия будет готова. Точный состав снадобья различен, в соответствии с возрастом и типом дракона, но в нем должно содержаться семь волшебных и таинственных компонентов, включая кровь вампира и сукровица призрака. Для любого существа кроме дракона, эта микстура - смертельный яд (проглатываемый, КС 25, первичное 2d6 Тело, вторичное 2d6 Тело).

Уровень Заклинателя: 9-й; Необходимые Условия: Сварить снадобье, оживить мертвеца; Рыночная Цена: 10000 зм; Вес: 3,6 кг.

**Молот Оружейничества:** Этот инструмент дает пользователю +10 бонус к проверкам Ремесла (оружейное дело) при ковке клинкового оружия.

Уровень Заклинателя: 6-й; Необходимые Условия: Создать Необычный Предмет, уровень заклинателя 6+; Рыночная Цена: 2304 зм; Вес: 3,6 кг.

**Нож Изготовителя Луков:** Этот инструмент дает пользователю +10 бонус к проверкам Ремесла (изготовление луков).

Уровень Заклинателя: 6-й; Необходимые Условия: Создать Необычный Предмет, уровень заклинателя 6+; Рыночная Цена: 2304 зм; Вес: 0,45 кг.

**Посох Правосудия Росилайона:** Этот простой посох, кажется, только лишь превосходным посохом. На самом деле это - посох +2

который позволяет использовать следующие заклинания:

- свет (1 заряд)
- магическая стрела (5 стрел, 1 заряд)
- видеть невидимое (1 заряд)
- дверь измерения (2 заряда)

Любое злое существо, держащее посох в руках получает негативный уровень. Хотя этот уровень не является фактической потерей уровня, а остается пока предмет носится и не может быть преодолен никаким способом (включая заклинания восстановления). Когда обнаружен в Склепе Расилайона, посох имеет 12 зарядов.

Уровень Заклинателя: 12-ый; Необходимые Условия: Создать Посох, свет, дверь измерения, магическая стрела, видеть невидимое; Рыночная Цена: 30000 зм (7200 с 12 зарядами); Вес: 1,8 кг.

**Синемерцающий Мох:** Синемерцающий мох - волшебное растение, питающее свою силу из мифала и наполненное множеством лечащих способностей. Ночью он пылает синим волшебным огнем. Существо, которое отдыхает на кровати из синемерцающего мха, излечивает 1d4 пункта повреждений в течение каждого часа отдыха на нем. Если на кровати из мха проведено 6 или больше непрерывных часов, происходят следующие эффекты:

- излечить болезнь
- использовать при желании темновидение, но эффект заканчивается как только существо покидает мифал.
- способность по желанию левитация (только на себя) (сам должен быть обнаженным, и только после первого 6-часовой промежутка, увеличиваясь на 11,25 кг за промежуток, за максимум 450 кг.), эффект заканчивается как только существо покидает мифал.
- использование обнаружение яда по желанию, плюс настороженность тела, чтобы немедленно отреагировать на атаки, инвазии, болезни, или другой вред телу, если у них скрытый эффект (такие как обезболивающие нападения некоторыми высасывающими кровь существами), эффект заканчивается как только существо покидает мифал.
- +2 бонус устойчивости к спас-броскам против окаменения и полиморфа, эффект заканчивается как только существо покидает мифал.

• заклинание регенерация (требует 12 часов отдыха, совокупен, но более чем 1 полный день между процедурами).

Синемерцающий мох не может жить вне мифала и не может быть создан в отдельности от заклинаний, которые создают мифал.

**Скимитар Дурака:** Это оружие +1 дает существу, которое его носит -3 штраф морали ко всем спас-броскам Воли.

Уровень Заклинателя: 6-й; Необходимые Условия: Создать Волшебное Оружие или Доспех, наслать страх; Рыночная Цена: 2250 зм; Вес: 1,8 кг.

**Скипетр Орбаха из Слоновой Кости:** Этот







короткий посох водружен маленьким черепом, вырезанным из слоновой кости. Он позволяет использование следующих заклинаний:

- обнаружить нежить (1 заряд)
- разрушить нежить (максимальное повреждение, 1 заряд)
- вдребезги (усиленный до 6-го уровня, КС 19) (2 заряда)
- остановить нежить (1 заряд)
- вампирическое прикосновение (максимальное повреждение, 2 заряда)

Любое хорошее существо, держащее скипетр получает негативный уровень. Хотя этот уровень не является фактической потерей уровня, а остается пока предмет носится и не может быть преодолен никаким способом (включая заклинания восстановления). Когда его обнаружат в Склепе Орбаха, в скипетре будет 41 заряд.

Уровень Заклинателя:

12-й;

Необходимые

Условия:

Создать

Посох,

Повысить

Заклинание,

Расширить

Заклинание,

обнаружить

нежить,

разрушить нежить, вдребезги, остановить нежить, вампирическое прикосновение; Рыночная Цена: 50000 зм (41000 с 41 зарядом); Вес: 1,8 кг.

**Спектральный Клинок:** Изготовленный из кости существа, которое умерло насильственной смертью, кажется, что только рукоятка меча сделана из кости. Когда клинок удерживаем существом, сияние от лезвия напоминает волшебный огонь. Клинок не имеет никакой премии нападения, но его атака принимается как касательная; любую пораженную цель затрагивает заклинание охлаждающее прикосновение. Было создано масса разнообразных спектральных клинков, от кинжалов до двуручных мечей.

Уровень Заклинателя: 5-й;

Необходимые Условия:

Создать Волшебное Оружие или Доспех, охлаждающее прикосновение; Рыночная Цена: 10000 зм; Вес: 0,9 кг.

**Талисман Драко черепа:** Этот металлический амулет имеет вид подобный черепу дракона. Если владделец произносит командное слово, он и ещё до двух других существ, касающихся талисмана защищены как заклинанием невидимость для нежити в течение следующих 30 минут (защита длится только пока существа находятся в контакте с амулетом). Культ Дракона создал эти амулеты, чтобы позволить членам Культа не способным активировать заклинания, обходить незначительных нежить-стражей в их цитаделях.

Уровень Заклинателя: 3-й; Необходимые Условия: Создать Необычный Предмет, невидимость для нежити; Рыночная Цена: 12000 зм; Вес: 0,45 кг.

## Нефритовое Завещание

Нефритовое Завещание – книга в кожаном переплете с площадью страниц 0,3 м., её прекрасное зеленое кожаное покрытие, покрыто маленькими камнями нефрита. На передней обложке – выгравирован символ Латандера (диск с розовой розой), и зеленая шелковая закладка вшитая в переплет. Книга излучает очень слабое мерцание и находится в превосходной форме, как будто была недавно переплетена.

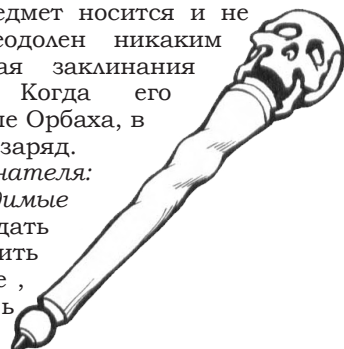
## История

Сама книга была книгой свидетельства одного жреца Латандера Деннисона Нефрита, проживающего в Миф Дранноре в годы как раз перед падением города. Набожный мужчина помогал городу как старший священник Латандера в течение более чем двадцати лет, и сражался рядом с теми героями, которые попытались спасти Миф Драннор от орд человекоподобных, которые в конечном счете захватили город в его последние дни. Книга была потеряна к хаосу, который охватил город как только Деннисон и другие защитники пали перед сокрушающими все ордами.

Книга содержит не только личные заверения в преданности Латандера, но также и размышления и наблюдения о последних днях Миф Драннора. Это детали о попытках противостояния горожан, которые вместе боролись за обороноспособность города, здесь также могут быть включены некоторые загадочные примечания о местоположениях тайников с предметами, которые были скрыты прежде, чем город был наводнен ордой.

Авантюристы, которым удалось натолкнуться на Завещание, блуждая по Миф Драннору – дали единственные известные данные подтверждающие о существовании книги. Единственный, оставшийся в живых из команды искателей приключений, которые столкнулись с серьезной неприятностью в виде демонических жителей руин, и сообщил об обнаружении Завещания. Когда они раскрыли тайник с предметами и сокровища, они обнаружили его, но потеряли, когда их жрец пал к силам “самым злым и отвратным”.

Неизвестно, как Завещание наполнилось своими специальными силами. Некоторые мудрецы предполагают, что мифал наполнил книгу ее мощью, в то время как пал Миф Драннор, все было подвержено хаосу, и сам мифал был искривлен и разрушен несколькими волшебными взрывами и высокоуровневой магией, используемой в пределах мифала. Богословы, особенно те, что поклоняются Латандеру, утверждают, что Рассветный Лорд вложил часть своей собственной силы в книгу. Какой бы не была история её создания, этот том

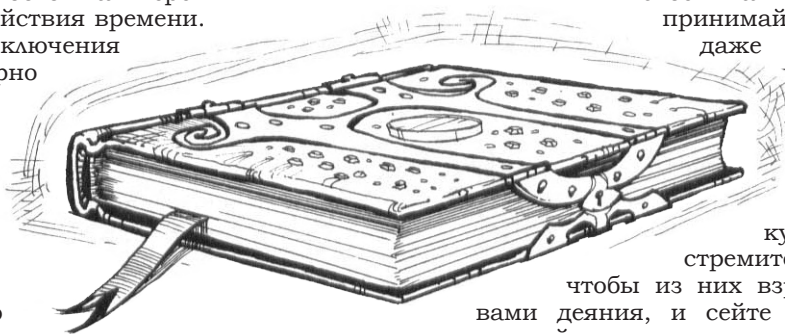


имеет неоценимую ценность для добрых целей в Королевствах.

Книга была разорвана на куски вскоре после падения Мифа Драннора; легенда говорит о том, что сам Деннисон разорвал книгу в клочья для того, чтобы информация в ней не попала во вражеские руки. Но, из-за колдовства на книге, страни-цы и ее обложка пережили разрушительные действия времени.

В начале этого приключения

она почти повторно собрана, отсутствуют только две страни-цы – две страницы остаются лежать неподалеку, возможно из-за симпатетического колдовства, которое соединит их через какое-то время.



## Возможности

Когда страницы всей книги собраны воедино в пределах ее обложек, и она носима добрым жрецом, книга наделяет его следующими возможностями (все на 20-ом уровне):

- +1 премия заколдованности к Мудрости и Обаянию.

- *защита от зла* (один раз в день)
- *лечение легких ранений* (три раза в день)
- *лечение средних ранений* (два раза в день)
- *лечение серьезных ранений* (один раз в день)

- *излечение* (один раз в декаду)
- *оживить погибшего* (один в декаду); доступен только нейтральным доброму жрецу, который должен позволить Завещанию высасывать из него пять хит-поинтов (никакого спас-броска) для каждого использования, его самопожертвование активирует силу.

## Побочные эффекты

Любое злое существо, касающееся собранной книги получает два негативных уровня. Хотя эти уровни никогда не кончаются фактической потерей уровня, они остаются, пока книга находится в его владении и не может быть преодолено никаким способом (включая заклинания восстановления). Существо, которое не является злым или добрым, должно пройти проверку спас-броска Воли (КС 20) или попадет под влияние эффекта слепота.

Завещание преподает ценности самопожертвования и предоставления того, что вы можете дать другим. В то время как книга находится во владении хозяином, он должен по крайней мере половину из своих заработков жертвовать в сторону добра. Если это не делается, полномочия книги не в состоянии активироваться, пока в течение месяца он не жертвует заработка. Вера Латандера – мягкая, всепомогающая, как и в наставлениях даваемых вновь прибывшим:

“Стремитесь всегда помогать, способствовать новой надежде, новым идеям, и новому процветанию, всего человечества и союзников. Совершенствуйте себя, берегитесь гордости, ваша священная обязанность способствовать развитию новых вещей, и работать над возрождением и обновлением. Будьте богаты в своей памяти и теле; всегда принимайте во внимание

даже самые незаметные деяния, так как самое мелкое и приносит самую большую и лучшую награду. Везде, куда бы вы не шли, стремитесь сеять семена,

чтобы из них вырастали творимые вами деяния, и сейте семена надежды, новых идей, и планов относительно светлого будущего во всех умах. Всякий раз, когда это возможно, взирайте на рассвет”.

Хорошее существо, которое несет книгу ощущает влияние Латандера. Каждую декаду оно должно проходить спас-бросок Воли (КС 15) или с ним произойдут следующие изменения в личности: Нефрит станет его любимым драгоценным камнем, зеленый станет любимым цветом, он подсознательно будет выбирать черты церкви Латандера и так далее. Существо не думает, что эти изменения необычны, и отрицает утверждения что эти привычки были искусственно вызваны. Если существо больше не носит Завещание, существующие изменения сохраняются, но никакие новые изменения не происходят.

Каждый месяц персонаж обладающий Завещанием должен проходить проверку Воли (КС 20) или становиться последователем Латандера, покидая свою предыдущую веру.

## Воссоединение Нефритового Завещания

В течение этого приключения герои способны собрать Завещание воедино. Если это произойдет, зачитайте следующее.

Как только в Нефритовое Завещание вставлена последняя страница, она сама себя закрепила, а книга начинает пылать со ослепительным светом, теплым подобно рассветному солнцу. Свет, кажется, снимает усталость, заботы, и заполняет комнату своей мягкостью. Также внезапно, как проявился, свет исчезает. Книга остается, выглядя столь же новой как в тот день, когда она была переплетена.

## Дополнительные Предметы

Следующие новые волшебные предметы, относящиеся к Мифу Драннору не появляются в самом приключении, но могут быть расположены в различных местах на усмотрение МП.

**Арфа Голубя:** Первоначальное название этого предмета было утеряно, и его текущее





название происходит от Голубя Фалконхэнда, обладателя этой арфы. Это – превосходная арфа, треугольная по форме, с 20-36 струнами. Когда она играет, все в пределах 6 метров от арфы временно вылечены от любого безумия (как будто было применено неограниченное восстановление) и защищен заклинанием успокоить эмоции. Те, кто слушает её на протяжении 2 раундов и больше получают заклинание лечение легких ранений, хотя эта способность может повлиять на одно существо лишь один раз в каждую декаду. В то время когда применяется её волшебство, от арфы и арфиста исходит свет. Использование арфы требует навык Актерства (арфа).

**Уровень Заклинателя:** 9-й; **Необходимые Условия:** Создать Необычный Предмет, *успокоить эмоции, неограниченное восстановление, излечивающий круг, свет*; **Рыночная Цена:** 45000 зм; **Вес:** 1,35 кг.

**Клыкастая Маска:** Эта полумаска очень похожа на те, что носят на маскарадах, но нижний край имеет многочисленные остро-выглядящие, похожие на кошачьи зубы. Владелец маски может использовать в бою укус для нанесения 1d4 пункта повреждения (принимается, что у обладателя нет как таковой врожденной способности укуса), маска также – оружие +1. Укушенное существо должно проходить проверку Стойкости (КС 13) или впасть в ступор на 1 раунд.

**Уровень Заклинателя:** 3-й; **Необходимые Условия:** Создать Необычный Предмет, *духовное оружие*; **Рыночная Цена:** 4302 зм; **Вес:** 0,45 кг.

**Маска Черепа:** Эта маска сформирована подобно черепу и окрашена черной краской вокруг глаз. Когда надета, она трансформирует облик владельца так, что его вид напоминает фактический череп. Обладатель получает +4 бонус морали к спас-броскам против болезней, страха и парализа, иммунитет к атакам высасывающих жизнь. Обладатель сразу же видит истинность любого существа как: живое, мертвое или нежить, неодушевленное (никогда не было живым, такое как статуя имитирующая живое существо). Нежить тянется к владельцу маски черепа, нападая на него в предпочтение всем другим.

**Уровень Заклинателя:** 5-й; **Необходимые Условия:** Создать Необычный Предмет, *обнаружение нежити, смертовзгляд, защита от негативного плана, снять страх*; **Рыночная Цена:** 50000 зм; **Вес:** 0,45 кг.

**Посох Ночи:** Это посох из черного дерева, с вырезанными на нем рунами темноты, звезд, и ночи, и одной напоминающей умбер халка. Посох наделен следующими способностями:

- иммунитет к взгляду умбер халка вызывающего замешательство (никаких зарядов)
- *темновидение*
- зрение при низкой освещенности (про-

должительность, как будто при активации заклинания темновидение)

- *рассеивание магии* (только работает против создающих свет заклинаний, таких как: свет, продолжительное пламя, и т.д.)

- *темнота*

- *призыв монстра VI* (вызывает только одного умбер халка, применяется только однажды раз в декаду, 2 заряда)

Если призванный умбер халк погибнет, посох рассыплется в пыль.

**Уровень Заклинателя:** 11-й; **Необходимые Условия:** Создать Посох, *темнота, темновидение, рассеивание магии, призыв монстра VI*; **Рыночная Цена:** 50000 зм; **Вес:** 2,25 кг.

**Посох Проницательности:** Этот посох обладает следующими способностями:

- *видеть невидимое* (1 заряд)

- *темновидение* (1 заряд)

- *истинное зрение* (2 заряда)

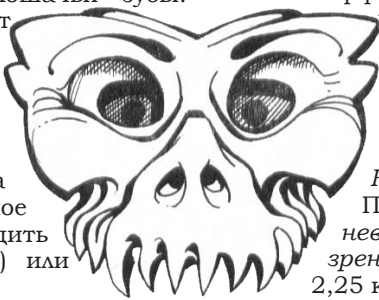
- *снять слепоту* (2 заряда)

У посоха есть необычный побочный эффект, его использование вызывает мысленное утомление, каждое использование требует, чтобы обладатель проходил проверку Воли против КС 12 или терял 1 пункт Интеллекта.

**Уровень Заклинателя:** 12-ый; **Необходимые Условия:** Создать Посох, *темновидение, видеть невидимое, снять слепоту, истинное зрение*; **Рыночная Цена:** 24000 гр; **Вес:** 2,25 кг.

**Прыгающий Кинжал:** Когда этот кинжал +1 сжат в руках, он действует как кольцо падения как перо, и позволяет тому кто удерживает его сделать один прыжок (возможно использовать ежераундно). Если кинжал, касается объекта весом 2,25 кг. и меньше, обладатель может использовать силу прыжка оружия, чтобы плавно сдвинуть предмет до 9 метров в любом направлении (обычно это используется для передачи оружия, ключей, или ценностей кому-то еще). Если эта сила используется против объекта, удерживаемого существом, принимайте это как действие Атака Оружия, и если успешно, то обладатель атакуемого объекта должен пройти проверку Воли (КС 11), чтобы избежать этот эффект; если спас-бросок неудачен, существо может пройти проверку Силы (КС 15), чтобы удержать предмет, и не выронить его.

**Уровень Заклинателя:** 5-й; **Необходимые Условия:** Создать Необычный Предмет, *прыжок, рука мага*; **Рыночная Цена:** 16052 зм; **Вес:** 0,45 кг.



## Приложение 4: Новые Чудовища

### ГЛУБИННОЕ ОТРОДЬЕ

#### Большой Необычный

**Кубики Хит-Поинтов:** 14d8+42 (105 хп)

**Инициатива:** +5 (+1 Ловк, +4 Улучшенная Инициатива)

**Скорость:** бм., вплавь бм.

**КД:** 14 (+1 Ловк, -1 размер, +4 природный)

**Атаки:** 3 укуса +13 рукопашный, 3 удара +11 рукопашный; или оружие ближнего боя (Среднего размера или меньше) +9/+4, 2 оружия ближнего боя (Среднего размера или меньше) +5, 3 укуса +11 рукопашный

**Повреждение:** Укус 2d6+4; удар 1d4+2; или оружие +4, оружие +2, укус 2d6+2

**Заним. Прост-во/Зона действ:** 4,5м. на 4,5м./4,5м.

**Специфические атаки:** Удержание монстра, удушение

**Специальные качества:** Укрытие, магические способности, иммунитет к ядам, УМ 27

**Спас-броски:** Стойк 7, Рефл +5, Воля +12

**Параметры:** Сила 19, Ловк 12, Тело 17, Интл 17, Мудр 16, Обн 4

**Навыки:** Знание (чудищ) +13, Мастерство (Изготовление ловушек) +13, Отслеживание +13, Прислушивание +12, Скрытность +7, Чувство Мотива +12

**Отличительные Черты:** Боевые Рефлексы, Мощная Атака, Мультиатака, Повышенный Напор, Улучшенная Инициатива, Экспертность

**Климат/Тер. Обитания:** Подземье

**Организация:** Одиночное или выводок (1 плюс 3-24 выродка)

**Серьезность Вызова:** 8

**Сокровище:** Стандарт

**Мировоззрение:** Обычно хаотично злое

**Улучшенный:** 15-16 КХП (Большой); 17-32 КХП (Огромный); 33-42 КХП (Гаргантюан)

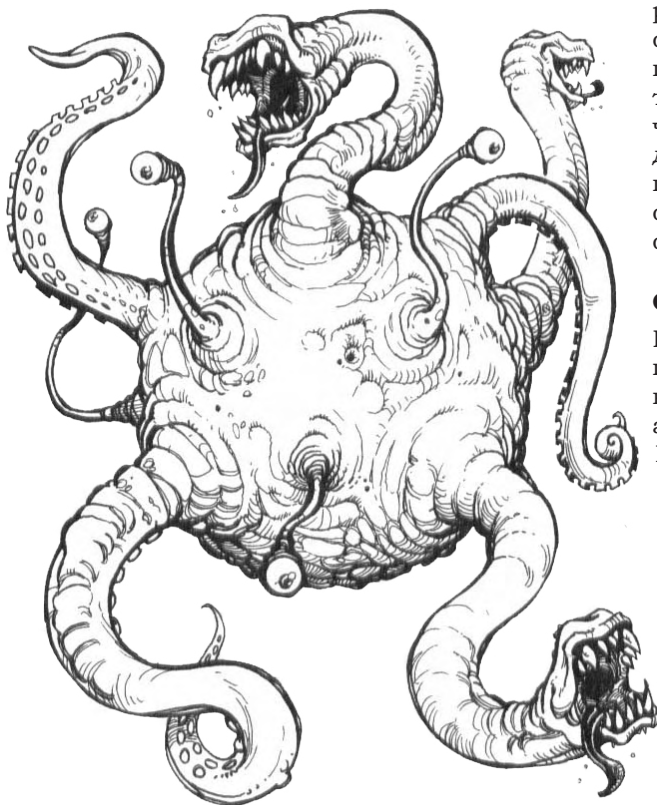
Глубинные отродья мерзкие ужасы, дающие жизнь множеству различных монстров, одно глубинное отродье может сделать опасной весьма обширную территорию, даже для осторожных, хорошо вооруженных искателей приключений.

Глубинное отродье похоже на резиновую сферу, 4,2 метра в диаметре, с серой и бурой плотью. Из его тела вырастают шесть рук, достигающих в длину до 6-ти метров. Трое из рук ловкие щупальца которые могут удерживать оружие, манипулировать небольшими предметами, или обвиваться вокруг оппонентов, три других змеино-подобных отростка заканчиваются зубастыми челюстями. Дюжины длинных, подвижных стебельчатых глаз покрывают все тело существа, хотя в одно время отродье выпускает лишь три или четыре глаза, остальные храня внутри от повреждений.

### Сражение

Глубинные отродья формируют свои логова в пещерах, подземельях или руинах, предпочитает выполнять основную защиту своим выродкам, а также ряду умных и смертельных ловушек. Если персонажи пройдут сквозь эти защиты, они обычно попадают в хорошо защищенную комнату, где и будет глубинное отродье, в комнате всегда будет один или более путей для отступления существа.

Отродье атакует своими шестью конечностями одновременно. Его щупальца могут атаковать оружием, ударять, нанося повреждения мощными ударами, или обвиваться вокруг противника. Оно использует свои челюсти чтобы нападать с тылу, на оппонентов вовлеченных в сражение со щупальцами, получая при этом +2 бонус к броскам атаки.







**Удержание Монстра (Мчк):** Раз в три раунда, глубинное отродье может активировать заклинание Удержание Монстра как маг 14-го уровня. Замерших противников, глубинное отродье душит своими щупальцами.

**Удушение (Экс):** Если отродье провело успешную атаку щупальцем, оно может проверить свободную проверку захвата, не провоцируя благоприятную атаку. Если отродье выигрывает проверку, оно начинает душить захваченного персонажа, причиня по 1d4+4 повреждений, за каждый раунд пока удерживается персонаж.

**Укрытие:** Обычно глубинное отродье можно встретить наполовину присыпанным в гряде серебряных, золотых монет и других сокровищ. Эти предметы дают половинное укрытие (+4 к КД, +2 бонус к спас-броскам Рефлекса) отродью, пока оно не вышло из укрытия, или оно не разрушено.

**Магические способности (Мчк):** Глубинное отродье способно использовать следующие заклинания как способности, активируя их как маг 14-го уровня: чтение мыслей и дыхание под водой (при желании), и излечение (только на себя, 1/день).

#### Выродок

По каким-то необъяснимым, природным причинам, отродье способно выращивать и давать жизнь любому существу уроженцу Материального Плана, которое оно когда либо съедало (не внешним, элементалям, нежити, или другим существам из суб-измерений). У выродка тот же тип, природные атаки, магические способности, мировоззрение и интеллект, как и у поглощенного существа отродьем, он сохраняет изученные способности (способности класса, навыки, отличительные черты), а также смутные воспоминания о своей предыдущей жизни. выродок вырастает в теле отродья за 1d4 дня, затем появляется полностью сформированным и готовым к немедленным действиям. Выродок абсолютно верен глубинному отродью, сформировавшему его, и не может напасть на своего «родителя» даже под воздействием магии.

#### В Королевствах

Глубинные отродья, впервые встреченные золотыми карликами (дварфами) из Глубинного Королевства в подземных пещерах под Восточным Шааром, эти существа успешно противостояли на протяжении столетий нападениям dwarфов, плащевигов, иллитидов, дуэргаров, дроу и аболегов, пытающихся уничтожить отродий. В последние годы, агенты Зэнтарима их захватили и

перевезли к себе в орден, чтобы заблокировать конкурентные караванные маршруты.

Группа магов из города Скуллпорт, расположенным под Ватердипом, выводит глубинных отродий для продажи богачам, для неординарных нужд и вкусов. В их магазине, переделанном складе известном как «Ужасы в Наем», глубинные отродья продаются по 10000 золотых.

Эти создания более чем просто фабрики по производству чудищ, их весьма неординарная внешность дает мысли о том, что они обладают великолепным интеллектом. В южных землях, Калимшане, Тетире, Амне и Досяге Вилхона, глубинные отродья (называемые «Гроздь клыков» в прямом переводе с местного) сотрудничают со злыми заговорщиками, магическими существами известными как Витая Руна. Их мотивы загадочны, но ясно одно, что существа желают что-то получить от сотрудничества с этими негодьями.

## ДРАКОНОПОДОВ

**Большой Ужасный Гуманоид**

**Кубики Хит-Поинтов:** 7d8+7 (38хп)

**Инициатива:** +1 (Ловк)

**Скорость:** 6м., полет 12м. (хорошая)

**КД:** 17 (+1 Ловк, -1 размер, +7 природный)

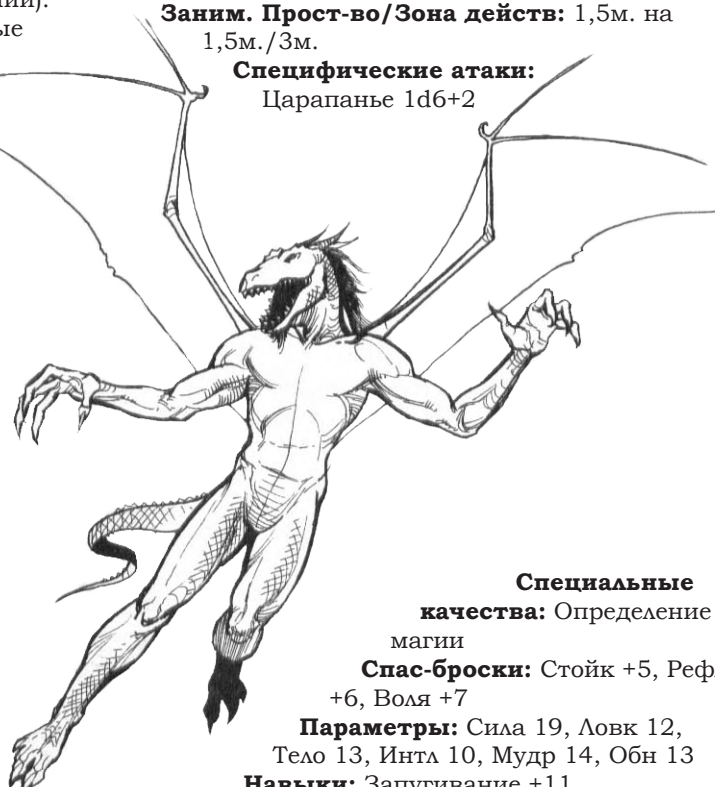
**Атаки:** 2 передних когтя +10 рукопашный; или длинное копьё +10/+5 рукопашный

**Повреждение:** Коготь 1d6+4; или длинное копьё 1d8+6

**Заним. Прост-во/Зона действ:** 1,5м. на 1,5м./3м.

**Специфические атаки:**

Царапанье 1d6+2



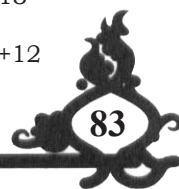
#### Специальные

**качества:** Определение магии

**Спас-броски:** Стойк +5, Рефл +6, Воля +7

**Параметры:** Сила 19, Ловк 12, Тело 13, Интл 10, Мудр 14, Обн 13

**Навыки:** Запугивание +11, Прислушивание +12, Отслеживание +12



**Отличительные Черты:** Атака в полете, Повышенная Стойкость

**Климат/Тер. Обитания:** Любая земля

**Организация:** Гнездо (2-8) или отряд (4-16 плюс 1 человек некромансер 7го – 11го уровня)

**Серьезность Вызова:** 3

**Сокровище:** Стандарт (только магические предметы)

**Мировоззрение:** Обычно хаотично злое

**Улучшенный:** По классу персонажа

Драконоподобны – гуманоидные существа, которые, как считают, являются дальними родственниками драконов. Встречаемые в виде диких племен, или служащим человеческим хозяевам, их большая сила и острые когти, делают из них очень опасных противников.

Эти создания ростом 2,4 - 2,7 метров с драконьими признаками. Цвет их чешуи варьирует от темно-желтого до красновато-коричневого, с темными пятнами или полосами. Их морды явно драконьи, с вытянутым носом, гривой из толстых волос, и маленькими рогами, торчащими на задней части их головы. Крылья драконоподобов зеленого цвета, которые на свету приобретают золотистый, или желтоватый оттенок, изредка их крылья полностью соответствуют окрасу чешуи. Длинные, чешуйчатые хвосты, в отличие от драконов, никогда не используются в сражении, все на себя берут их угрожающего вида когти.

Драконоподобны говорят на Драконьем языке

### Сражение

Драконоподобны предпочитают атаковать с воздуха, рубя своих наземных противников своими передними когтями. Если вынуждены вступить в бой на земле, они вступают в него без промедления, используя когти или оружие (они предпочитают копыта или алебарды).

**Царапанье (Экс):** Драконоподобны, атакуя с воздуха, способен проводить две дополнительные атаки своими передними когтями (+10 рукопашный) причиняя по 1d6+2 повреждений за каждый коготь.

**Определение Магии (Экс):** У драконоподобов врожденная способность, при желании определять магию, как свободное действие. У них всепоглощающая жажда к обладанию магическими предметами, любые персонажи, имеющие в своем распоряжении такие предметы будут атакованы первыми относительно других. При возможности, драконоподобны постараются выхватить магический предмет у оппонента, и бежать с ним, унеся в свою пещеру. (Принимайте это как попытку обезоруживания; так как обычно драконоподобны невооружены, при выигрыше проверки, предмет попадает к нему в руки). Драконоподобны сражающийся на земле не будут необоснованно рисковать,

убегая с предметом, нет смысла поворачиваться спиной к врагам. Культ драконоподобов (смотри В Королевствах) лучше противостоят своей инстинктивной жажде к магии, и не будут осложнять, или при-останавливать свое задание ради овладения этими предметами.

Драконоподобны из племен, в отличие от драконоподобов из культа, не используют магические предметы в сражении.

### Персонажи Драконоподобны

Большинство этих существ являются варварами, и их желаемым классом является варвар. Однако, есть сведения о нескольких чародеях драконоподобов, как свидетельствуют последние данные их количество мал-по-малу возрастает.

### В Королевствах

Культ Дракона, осуществил контроль над несколькими племенами драконоподобов; они ввели немного дисциплины в их общество, в обмен на обучение драконоподобов дополнительным, боевым навыкам, и обеспечив их необходимым количеством магических безделушек. Они же служат в качестве солдат, защищающих далеко идущие интересы Культа.

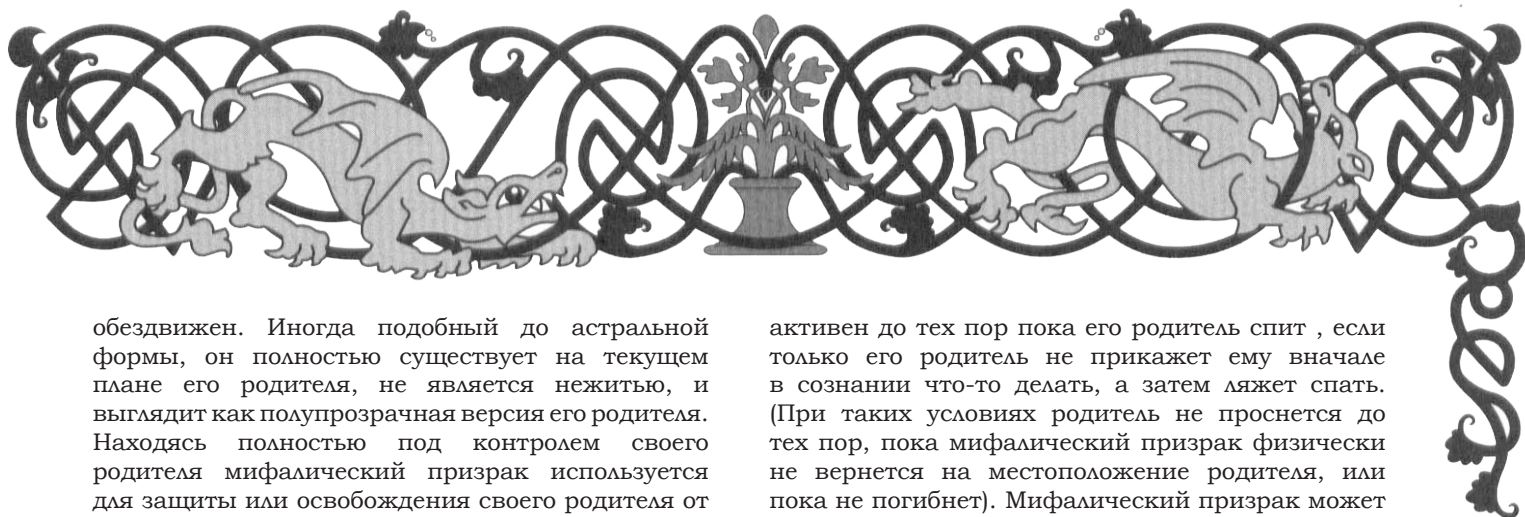
### МИФАЛИЧЕСКИЙ ПРИЗРАК

Существа прошедшие более девяти дней в пределах Миф Драннора (или возможно в других мифалах) приобретают способность создавать мифалического призрака. Мифалический призрак

– теневое, размытое подобие того, кто сотворил его (далее упоминаемый как его родитель), проявляющееся лишь тогда, когда его родитель при смерти или







обездвижен. Иногда подобный до астральной формы, он полностью существует на текущем плане его родителя, не является нежитью, и выглядит как полупрозрачная версия его родителя. Находясь полностью под контролем своего родителя мифалический призрак используется для защиты или освобождения своего родителя от опасных условий.

Мифалический призрак способен манипулировать физическими объектами (включая и удержание оружия в бою) но не способен говорить или применять заклинания (однако он способен общаться с помощью жестов или надписей). Его можно повредить атаками или магией, и так как он не может носить физические доспехи, его КД лишь использует его Ловкость. Он уничтожен когда его хит-поинты опустятся до 0 (с этого момента родитель вновь должен провести как минимум девять дней в мифале, чтобы вновь сформировать призрака), или если убит его родитель. Существо сохраняет способность создавать мифалического призрака на протяжении одного года за каждый день проведенный в пределах Миф Драннора.

Мифалический призрак может быть активным лишь когда его родитель полностью неподвижен, вне зависимости от того в сознании он, или нет, или в ситуациях угрожающих жизни (засыпанный в завале, под эффектом заклинания удержание персоны, и т.д.). если родитель подвигается или его передвинут (любая активность которая разбудит спящего), мифалический призрак сразу же исчезнет. Родитель одновременно воспринимает окружающую обстановку через свои собственные ощущения, а также через мифалического призрака. Хотя он может быть для выполнения роли стражника (например наблюдать за одним краем зала, в то время как родитель за вторым), призрак не может быть

активен до тех пор пока его родитель спит, если только его родитель не прикажет ему вначале в сознании что-то делать, а затем ляжет спать. (При таких условиях родитель не проснется до тех пор, пока мифалический призрак физически не вернется на местоположение родителя, или пока не погибнет). Мифалический призрак может путешествовать повсюду, но в одном и том же плане где его родитель.

Мифалический призрак может быть добавлен к любому существу в качестве шаблона, и это существо в последующем будет отмечаться как «базовое существо». Создавая мифалического призрака используйте все базовые характеристики существа, за исключением следующего:

**Хит-Поинты:** Максимум хит-поинтов базового существа.

**Скорость:** Как базовое существо плюс полет 15 м. (средняя маневренность).

**Класс Доспеха:** 10 плюс бонус Ловк базового существа (может быть модифицирован доспехами).

**Специальные Качества:** Как у базового существа плюс следующее:

**Иммунитеты:** Мифалический призрак иммунен к эффект влияющим на разум, холоду, огню, негативной энергии и высасыванию уровня. Ему не нужно ни воды ни пищи.

**Навыки:** Мифалические призраки получают +20 бонус к проверкам Бесшумного Передвижения.

**Климат/Тер. Обитания:** Любая

**Организация:** Одиночное

**Серьезность Вызова:** Базовое существо

**Мировоззрение:** Любое

**Улучшенный:** —





## ПРИЛОЖЕНИЕ 5: СТАТИСТИКИ СУЩЕСТВ

Ниже приведены статистики существ в порядке их появления по сюжету, с которыми будут встречаться ИП на протяжении приключения.

### Существа

**Солдат Культа:** Мужчина или Женщина человек Вн 2; СВ 2; Средний гуманоид; КХП 2d10+2; Хп 17; Иниц +6 (+2 Ловк, +4 Улучш. Инициатива); Ск. 6 м.; КД 19; Ат. +4 рукопашный (1d8/19-20/×2 крит. превосходный длинный меч), +4 стрелковый (1d6/×3 короткий лук); МЗ НЗ; Сп-бр: Стойк +4, Рефл +2, Воля +1; Сила 11, Ловк 14, Тело 12, Интл 10, Мудр 12, Обн 12.

**Навыки и Черты:** Езда Верховом +7, Запугивание +2, Отслеживание +5, Прислушивание +5; Настороженность, Прицельный Выстрел, Улучшенная Инициатива, Улучшение Обращения с Оружием (длинный меч).

**Имущество:** Кольчуга, большой щит, превосходный длинный меч, короткий лук, 20 стрел, *снадобье лечения легких ранений*, 5d6 зм, 10d6 см, плащ с капюшоном, 15 м. веревка.

**Часовой Культа:** Мужчина или Женщина человек Вн 2/Вор 1; СВ 3; Средний гуманоид; КХП 2d10+1d6; Хп 18; Иниц +5 (+1 Ловк, +4 Улучш. Инициатива); Ск. 9 м.; КД 14; Ат. +4 рукопашный (1d6+1/19-20/×2 крит. превосходный короткий меч), +4 стрелковый (1d6/×3 короткий лук); СА: коварная атака +1d6; МЗ НЗ; Сп-бр: Стойк +3, Рефл +3, Воля +0; Сила 12, Ловк 13, Тело 10, Интл 13, Мудр 11, Обн 10.

**Навыки и Черты:** Скрытность +6, Прислушивание +5, Езда Верховом +5, Поиск +4, Отслеживание +8; Настороженность, Экспертность, Улучшенная Инициатива, Прицельный Выстрел, Улучшенное Опрокидывание.

**Имущество:** Выдубленный кож. доспех, превосходный короткий меч, короткий лук, 15 стрел, комплект превосходных наручников (средний замок КС 25), *снадобье лечения средних ранений*, *снадобье темновидения*, 3d6×5 зм, 3d6×10 см, плащ с капюшоном.

**Бишимзон:** Мужчина человек Маг 4; СВ 4; Средний гуманоид; КХП 4d4; Хп 14; Иниц +5 (+1 Ловк, +4 Улучш. Инициатива); Ск. 9 м.; КД 15; Ат. +2 рукопашный (1d4/19-20/×2 крит. наручи когтя), +3 стрелковый (1d8/19-20/×3 легкий арбалет); СА: Заклинания; СЗ: Заклинания; МЗ НЗ; Сп-бр: Стойк +1, Рефл +2, Воля +6; Сила 10, Ловк 13, Тело 10, Интл 14, Мудр 14, Обн 14. Рост: 167,5 см.

**Навыки и Черты:** Искусство Магии +7, Знание (магия) +7, Концентрация +7, Скрытность +1, Прислушивание +7, Отслеживание +7; Настороженность (от талисмана), Боевая Активация, Написать Свиток, Квалификация

в Экзотическом Оружие (наручи когтя), Улучшенная Инициатива.

**Имущество:** +1 выдубленный кож. Доспех (15% шанс провала заклинаний), *наручи когтя* (смотрите Приложение 3: Новые Магические Предметы), легкий арбалет, 15 арб. стрел, *волшебная палочка магических стрел* (15 зарядов), книга заклинаний (заготовленные заклинания плюс все кантрипы, 4 заклинания первого уровня и 3 заклинания второго), 3d6×10 зм, 2d6×10 см, плащ с капюшоном.

**Заготовленные Заклинания** (4/4/3): 0—*вспышка, обнаружение магии, рука мага, свет*; 1—*очарование персоны, цветные брызги, шокирующий захват, щит†*; 2—*защита от стрел†, мерцающий, невидимость*.

† Отмечает, что заклинание уже с активировано.

**Шрасс:** Женщина яд. Змея талисман; СВ о/т; Крошечный магический зверь; КХП 4d4; Хп 7; Иниц +3 (Ловк); Ск. 4,5 м., взбираясь 4,5 м., вплавь 4,5 м.; КД 19; Ат. +5 рукопашный (яд); Зн. Прост./Диапазон: 0,75 м./0,75 м.; СА: Переносит касательные атаки хозяина, яд (ранение КС 11, время действия через 1 минуту, перв. повр. 1d6 Тело/ вторичн. повр. 1d6 Тело); совместные заклинания с хозяином; МЗ НЗ; Сп-бр: Стойк +2, Рефл +6, Воля +5; Сила 6, Ловк 17, Тело 11, Интл 7, Мудр 12, Обн 2.

**Навыки и Черты:** Взбирание +14, Скрытность +19, Прислушивание +9, Отслеживание +9; Улучшенное Уворачивание.

**Стражник Культа:** Мужчина или Женщина человек Вн 4; СВ 4; Средний гуманоид; КХП 4d10+8; Хп 34; Иниц +5 (+1 Ловк, +4 Улучш. Инициатива); Ск. 6 м.; КД 19; Ат. +8 рукопашный (1d8+2/19-20/×2 крит. превосходный длинный меч), +5 стрелковый (1d6/×3 короткий лук); МЗ ЗЗ; Сп-бр: Стойк +6, Рефл +2, Воля +1; Сила 14, Ловк 13, Тело 14, Интл 10, Мудр 11, Обн 11.

**Навыки и Черты:** Запугивание +3, Прислушивание +2, Езда Верховом +6, Поиск +3; Рассекание, Улучшенная Инициатива, Прицельный Выстрел, Мощная Атака, Оружейная Специализация, Улучшение Обращения с Оружием (длинный меч).

**Имущество:** Полу-пластинчатые доспехи, большой щит, превосходный длинный меч, короткий лук, 20 стрел, *снадобье лечения средних ранений*, 5d6×10 зм, 3d6×10 см, плащ с капюшоном, 15 м. веревка.

**Гандрагат:** Мужчина человек Маг 7; СВ 7; Средний гуманоид; КХП 7d4; Хп 21; Иниц +4 (+4 Улучш. Инициатива); Ск. 9 м.; КД 15; Ат. +4 рукопашный (1d4/19-20/×2 крит.





превосходные наручи когтя), или +3 стрелковый (5дб огнем, пламенная стрела) или +3 стрелковая касательная атака (3 негативных уровня, заклинание бессилие); СА: Магические предметы, заклинания; СЗ: Заклинания; МЗ 33; Сп-бр: Стойк +2, Рефл +2, Воля +7; Сила 10, Ловк 11, Тело 11, Интл 15, Мудр 14, Обн 14. Рост: 180 см.

**Навыки и Черты:** Концентрация +10, Дипломатия +7, Сбор Информации +7, Знание (магия) +12, Искусство Магии +12; Настороженность (от талисмана), Боевая Активация, Создание Волшебной Палочки, Квалификация в Экзотическом Оружие (наручи когтя), Улучшенная Инициатива, Написать Свиток, Неподвижное Заклинание.

**Имущество:** превосходные наручи когтя (смотрите Приложение 3: Новые Магические Предметы), *амулет природного доспеха* +1, *волшебная палочка магических стрел* (7-го уровня заклинатель, 16 зарядов), *снадобье лечения серьезных ранений*, 8 жемчужин (100 зм каждая), 2д6×10 зм, 2д6×10 см, плащ с капюшоном, ключи к наручникам.

**Заготовленные Заклинания** (4/5/4/2/1): 0—обнаружение яда, свет, повредить нежить, рука мага; 1—очарование персоны, леденящее прикосновение, волшебный доспех †, ослабляющий луч, истинный удар; 2—собственное изменение, очаровать персону (неподвижное заклинание), защита от стрел, призыв роя; 3—пламенная стрела, зловонное облако; 4—бессилие.

† Отмечает, что заклинание уже с активировано.

**Рексин:** Самец яд. змея талисман; СВ о/т; Крошечный магический зверь; КХП 3д4; Хп 10; Иниц +3 (Ловк); Ск. 4,5 м., взбираясь 4,5 м., вплавь 4,5 м.; КД 21; Ат. +5 рукопашный (яд); Зн. Прост./Диапазон: 0,75 м./0,75 м.; СА: Переносит касательные атаки хозяина, яд (ранение КС 11, время действия через 1 минуту, перв. повр. 1д6 Тело/ вторичн. повр. 1д6 Тело); совместные заклинания с хозяином; СК: Эмпатическая связь с хозяином; МЗ НЗ; Сп-бр: Стойк +2, Рефл +6, Воля +5; Сила 6, Ловк 17, Тело 11, Интл 9, Мудр 12, Обн 2.

**Навыки и Черты:** Взбирание +14, Прислушивание +9, Отслеживание +9, Скрытность +19; Улучшенное Уворачивание, Общение с хозяином, Общение со змеями.

**Некромант Культа:** Мужчина или женщина человек Маг 5; СВ 5; Средний гуманоид; КХП 5д4+10; Хп 24; Иниц +5 (+1 Ловк, +4 Улучш. Инициатива); Ск. 9 м.; КД 15 (с доспехом мага); Ат. +2 рукопашный (1д4/19-20/×2 крит. превосходные наручи когтя); СА: Заклинания; СЗ: Заклинания; МЗ 33; Сп-бр: Стойк +5, Рефл +2, Воля +4; Сила 8, Ловк 13, Тело 14, Интл 14, Мудр 11, Обн 9.

**Навыки и Черты:** Алхимия +10, Концентрация +10, Запугивание +3, Знание (магия) +10, Искусство Магии +10; Создание Волшебной Палочки, Квалификация в Экзотическом Оружии (наручи когтя), Улучшенная Инициатива, Написать Свиток, Уворачивание. Запрещенная Школа: Иллюзия. Талисман – крыса.

**Имущество:** Превосходные наручи когтя (смотрите Приложение 3: Новые Магические Предметы), масло доспеха мага (2), волшебная палочка магических стрел (5-го уровня заклинатель, 10 зарядов), волшебная палочка касания упыря (25 зарядов), снадобье лечения средних ранений, снадобье прыжка, 1д4+2 гелиотропа (по 25 зм каждый), 10д10 зм, 10д10 см, книга заклинаний (заготовленные заклинания плюс все кантрипы, касание упыря, магическая стрела, 3 заклинания первого уровня и 2 заклинания второго и одного третьего).

**Заготовленные Заклинания** (5/5/4/2): 0—изумить, обнаружение магии, обнаружения яда, повредить нежить, рука мага; 1—леденящее прикосновение, жир, скрывающий туман, ослабляющий луч, взбирание по паукам; 2—пылающая сфера, испуг (2), видеть невидимое; 3—замедление, вампирическое касание.

**Жрец Культа:** Мужчина или женщина человек Жр 5; СВ 5; Средний гуманоид; КХП 5д8+5; Хп 31; Иниц +0; Ск. 6 м.; КД 17; Ат. +5 рукопашный (1д8/20/×2 крит. превосходная тяжелая булава); СА: Заклинания, касание смерти 1/день, подчинить или управлять нежитью; СЗ: Заклинания, использовать предметы как маг; МЗ 33; Сп-бр: Стойк +5, Рефл +1, Воля +7; Сила 10, Ловк 10, Тело 12, Интл 12, Мудр 16, Обн 12.

**Навыки и Черты:** Знание (магия) +8, Знание (религия) +9, Концентрация +9, Лечение +8, Искусство Магии +5; Боевая Активация, Улучшение Обращения с Оружием (тяжелая булава),

**Имущество:** Кольчуга, большой щит, превосходная тяжелая булава, волшебная палочка магических стрел (5-го уровня заклинатель, 10 зарядов), снадобье лечения средних ранений, снадобье невидимости, 3д6 черных оникса (по 50 зм каждый), 3д6×5 зм, священный символ.

**Бог:** Велшароон. Сферы: Магия, Смерть  
**Заготовленные Заклинания** (5/5/4/3): 0—лечение мелких ранений (3), свет, починка; 1—благословение, командование, лечение легких ранений, наслать страх, щит судьбы; 2—лечение средних ранений, звон смерти, духовное оружие (посох черепа), удержание персоны; 3—молитва, оживить мертвеца, рассеивание магии.

**Рейнджер Культа:** Мужчина или Женщина человек Рджр 5; СВ 5; Средний гуманоид; КХП 5д10+10; Хп 42; Иниц +2 (Ловк); Ск. 6 м.; КД 17; Ат. +5 рукопашный (1д8/19-20/×2 крит. длинный меч) или +5 рукопашный (1д6 облегченная булава), +9 стрелковый (1д6/х3 крит. превосходный короткий лук); МЗ НЗ; Сп-бр: Стойк +6, Рефл +3, Воля +2; Сила 11, Ловк 15, Тело 14, Интл 10, Мудр 12, Обн 13.

**Навыки и Черты:** Бесшумное Передвижение +3, Лечение +5, Скрытность +3, Чувство Направления +5, Отслеживание +7, Поиск +4, Прислушивание +7, Использование Веревки +6, Знание Дикой Природы +9; Настороженность, Прицельный Выстрел, Улучшение Обращения с Оружием (короткий лук), Чтение Следов.



*Избранные враги:* Люди (+2), эльфы (+1).

*Имущество:* кольчужная рубаха+1, длинный меч, облегченная булава, превосходный короткий лук, 20 стрел, *снадобье лечения средних ранений, снадобье скрытности, пыль бесследности*, 6д6 зм, 2д6 см, 1д4 гелиотропа (по 50 зм каждый).

*Заготовленные Заклинания* (0/1): 1—опутывание.

**Скелет:** СВ 1/3; Средняя нежить; КХП 1д12; Хп 6; Иниц +5 (+1 Ловк, +4 Улучш. Инициатива); Ск. 9 м.; КД 13; Ат. +0 рукопашный (1д4 2 когтя); СК: половина повреждений от рубящего оружия, иммунитет к холоду, нет повреждений от колющего оружия, особенности нежити; МЗ Н; Сп-бр: Стойк +0, Рефл +1, Воля +2; Сила 10, Ловк 12, Тело —, Интл —, Мудр 10, Обн 11.

*Навыки и Черты:* Улучшенная Инициатива.

**Специальные Качества:** Особенности Нежити: Иммунитет к эффектам влияющим на разум, яда, сна, парализа, ошеломления и болезни; не субъект критических попаданий, повреждений параметра, высасывания энергии или смерти от массивных повреждений.

**Зомби:** СВ 1/2; Средняя нежить; КХП 2д12+3; Хп 16; Иниц -1 (Ловк); Ск. 9 м.; КД 11; Ат. +2 рукопашный (1д6+1 удар); СК: может проводить лишь частичные действия, особенности нежити; МЗ Н; Сп-бр: Стойк +0, Рефл -1, Воля +3; Сила 13, Ловк 8, Тело —, Интл —, Мудр 10, Обн 1.

*Навыки и Черты:* Прочность.

**Специальные Качества:** Особенности Нежити: Иммунитет к эффектам влияющим на разум, яда, сна, парализа, ошеломления и болезни; не субъект критических попаданий, повреждений параметра, высасывания энергии или смерти от массивных повреждений.

**Троль:** СВ 5; Большой великан; КХП 6д8+36; Хп 63; Иниц +2 (Ловк); Ск. 9 м.; КД 18; Ат. +9/+9/+4 рукопашный (1д6+6, 2 когтя; 1д6+3 укус); Зн. Прост./Диапазон: 1,5 м.×1,5 м./3 м.; СА: Раздирание (наносит дополнительные 2д6+9 повреждений, ели попадает обоими когтями); СК: Острый нюх, регенерация 5, темновидения 18 м.; МЗ ХЗ; Сп-бр: Стойк +11, Рефл +4, Воля +3; Сила 23, Ловк 14, Тело 23, Интл 6, Мудр 9, Обн 6.

*Навыки и Черты:* Прислушивание +5, Отслеживание +5; Железная Воля, Настороженность.

*Имущество:* 1д6 зм, 6д6 см.

**Гигантская Оса:** СВ 3; Большое Насекомое; КХП 5д8+10; Хп 32; Иниц +1 (Ловк); Ск. 6 м., полет 18 м. (хорошая); КД 14; Ат. +6 рукопашный (1д3+6 и яд, жало); Зн. Прост./Диапазон: 1,5 м.×3 м./1,5 м.; СА: Яд (ранение, КС 15, первичное 1д6 Ловк/вторичное 1д6 Ловк); СК: Насекомое; МЗ Н; Сп-бр: Стойк +6, Рефл +2, Воля +2; Сила 18, Ловк 12, Тело 14, Интл —, Мудр 13, Обн 11.

*Навыки и Черты:* Отслеживание +9, Чувство Направления +7.

**Большой Ужасный Паук:** СВ 2; Большое Насекомое; КХП 4д8+4; Хп 22; Иниц +3 (Ловк); Ск. 9 м., взбираясь 6 м.; КД 14; Ат. +4 рукопашный (1д8+3 и яд, укус); Зн. Прост./

Диапазон: 3 м.×3 м./1,5 м.; СА: Яд (ранение, КС 12, первичное 1д3 Сила/вторичное 1д3 Сила), паутина (КС Искусства Побега 26, КС Разрыва 32, 12 хп.); СК: Насекомое; МЗ Н; Сп-бр: Стойк +5, Рефл +4, Воля +1; Сила 15, Ловк 17, Тело 12, Интл —, Мудр 10, Обн 2.

*Навыки и Черты:* Взбирание +12, Отслеживание +7, Скрытность +6.

**Фазовый Паук:** СВ 5; Большой Магический Зверь; КХП 5д10+15; Хп 42; Иниц +7 (+3 Ловк, +4 Улучшенная Инициатива); Ск. 12 м., взбираясь 9 м.; КД 14; Ат. +7 рукопашный (1д6+4 и яд, укус); Зн. Прост./Диапазон: 3 м.×3 м./1,5 м.; СА: Яд (ранение, КС 15, первичное 1д4 Тело/вторичное 1д6 Тело), эфирный скачок; МЗ Н; Сп-бр: Стойк +7, Рефл +7, Воля +2; Сила 17, Ловк 17, Тело 16, Интл 7, Мудр 13, Обн 10.

*Навыки и Черты:* Бесшумное Передвижение +11, Взбирание +12, Отслеживание +9; Улучшенная Инициатива.

**Специфические Атаки:** Эфирный Скачок: Способен переходить с Эфирного Плана на Материальный как часть любого действия передвижения, и возвращаться назад свободным действием; способность приравнивается к заклинанию эфирный скачок, с активированному заклинателем 15-го уровня.

**Тарбаш Деллкисел:** Мужчина гном Вор5/Маг 3 (иллюзионист); СВ 8; Маленький гуманоид; КХП 5д6+3д4+8; Хп 40; Иниц +2 (Ловк); Ск. 4,5 м.; КД 17; Ат. +8 рукопашный (1д6-1/19-20/×2 крит. короткий меч), +8 стрелковый (1д8/19-20/×2 крит. превосходный легкий арбалет); СА: Заклинания, коварная атака +3д6; СК: заклинания, зрение при низкой освещенности, +2 к спас-броскам пр. иллюзий, +4 бонус уворачивания к КД пр. великанов, заклинания гномов, уклонение, сверхъестественная ловкость; МЗ Н; Сп-бр: Стойк +3, Рефл +9, Воля +5; Сила 8, Ловк 14, Тело 12, Интл 12, Мудр 12, Обн 10. Рост: 105 см.

*Навыки и Черты:* Алхимия +5, Оценка +9, Взбирание +5, Концентрация +5, Искусство Побега +5, Скрытность +8, Прыжки +4, Прислушивание +9, Бесшумное Передвижение +5, Взлом Замка +8, Поиск +7, Искусство Магии +4, Отслеживание +7, Падение/Акробатика +5; Молниеносные Рефлексы, Написать Свиток, Подвижность, Уворачивание.

*Имущество:* выдубленный кож. Доспех +1 (15% шанс провала заклинаний), короткий меч, легкий арбалет, 20 арб. стрел, камень тревоги, *снадобье лечения средних ранений, сумка вмещения* (сумка 1), алхимический огонь (5), 5 пм, 67 зм, 21 см, книга с заклинаниями (заготовленные заклинания, плюс все кантрипы из РИ, два заклинания 1-го уровня, и 1 2-го уровня), 5 плащей с капюшоном. Предметы на продажу: *снадобья лечения легких ранений, темновидения, ограниченного восстановления, нейтрализации яда и видения* (каждого по два экземпляра); свиток шара огня (заклинатель 5-го уровня), волшебная палочка с заклинанием *вдребезги* (2 заряда), символ пера Кваала (птица), универсальный растворитель.





*Заготовленные Заклинания (5/4/2): 0—обнаружение магии, обнаружение яда, повредить обложку, призрачный звук, рука мага; 1—смена облика, прыжок, молчаливое изображение, взбирание по паучьи; 2—невидимость, трюк с веревкой.*

*Заклинания Гномов (1/день): танцующие огоньки, призрачный звук, ловкость рук.*

**Ученик Мага Культа:** Мужчина или женщина человек Маг 3; СВ 3; Средний гуманоид; КХП 3д4; Хп 9; Иниц +1 (Ловк); Ск. 9 м.; КД 11; Ат. +1 рукопашный (1д4/19-20/×2 крит. браслет когтя), +2 стрелковый (1д8/19-20/×2 легкий арбалет); СА: Заклинания; СЗ: Заклинания; МЗ НЗ; Сп-бр: Стойк +1, Рефл +2, Воля +4; Сила 10, Ловк 12, Тело 10, Интл 13, Мудр 12, Обн 11.

**Навыки и Черты:** Концентрация +7, Знание (магия) +7, Прислушивание +5, Искусство Магии +7, Отслеживание +4; Настороженность, Боевая Активация, Квалификация в Экзотическом Оружии (наручи когтя), Написать Свиток. Талисман – Жаба

**Имущество:** браслет когтя (смотрите Приложение 3: Новые Магические Предметы), легкий арбалет, 10 арб. стрел, свиток с кислотной стрелой Мельфа (2), снадобье лечения легких ранений, 1д4–1 жемчужина (по 100 зм каждая), 3д6 зм, 6д6 см, книга заклинаний (заготовленные заклинания плюс все кантрипы, кислотная стрела Мельфа, 3 заклинания первого уровня).

*Заготовленные Заклинания (4/3/1): 0—вспышка, замораживающий луч, обнаружение магии, чтение магии; 1—леденящее прикосновение, цветные брызги, магическая стрела; 2—пылающая сфера.*

**Залкир:** Пробужденный жуткий барсук; СВ 2; Среднее животное; КХП 5д8+12; Хп 34; Иниц +4 (Ловк); Ск. 9 м., роясь 3 м.; КД 16; Ат. +4 рукопашный (1д4+2, 2 когтя), –1 рукопашный (1д6+1, укус); СА: Ярость; СК: Острый Нюх; МЗ Н; Сп-бр: Стойк +7, Рефл +7, Воля +2; Сила 18, Ловк 19, Тело 19, Интл 13, Мудр 12, Обн 12.

**Навыки и Черты:** Бесшумное Передвижение +9, Отслеживание +5, Скрытность +9.

**Специфические Атаки:** Ярость: Жуткий барсук перенесший в бою повреждение, впадает в ярость в текущем раунде, безумно царапая и кусая своего оппонента вне зависимости от того, жив тот, или нет; он получает +2 к Силе, +2 к Телосложению и –2 к КД; существо не может закончить свою ярость добровольно.

**Верховный Жрец Рингот:** Мужчина человек Жр 7; СВ 7; Средний гуманоид; КХП 7д8+14; Хп 52; Иниц +4 (Улучшенная Инициатива); Ск. 6 м.; КД 16; Ат. +6 рукопашный (1д8/20/×2 крит. превосходная тяжелая булава); СА: Заклинания, касание смерти 1/день, подчинить или управлять нежитью; СЗ: Заклинания, использовать предметы как маг; МЗ НЗ; Сп-бр: Стойк +7, Рефл +2, Воля +8; Сила 10, Ловк 10, Тело 14, Интл 13, Мудр 16, Обн 14. Рост: 185 см.

**Навыки и Черты:** Концентрация +10, Дипломатия +7, Лечение +8, Знание (магия) +8, Знание (религия) +9, Искусство Магии +85;

Боевая Активация, Улучшенная Инициатива, Сверх Изгнание, Написать Свиток.

**Имущество:** Кольчуга +1, кинжал, превосходная тяжелая булава, тапочки взбирания по паучьи, свиток круг погибели, волшебная палочка магических стрел (9-го уровня заклинатель, 5 зарядов), снадобье лечения серьезных ранений, священный символ.

**Бог: Велшароон. Сферы:** Смерть, Магия  
**Заготовленные Заклинания (6/6/5/4/2):** 0—лечение мелких ранений (3), свет, починка, очистить воду и пищу; 1—бич, наслать страх, лечение легких ранений (2), смерто-наблюдение, божественное расположение; 2—лечение средних ранений, звон смерти, удержание персона, тишина, духовное оружие (посох черепа); 3—оживить мертвеца, оживить мертвеца (уже с активированное), лечение серьезных ранений, магическое одеяние; 4—лечение критических ранений, смертельная опека.

**Упырь:** СВ 1; Средняя нежить; КХП 2д12; Хп 13; Иниц +2 (Ловк); Ск. 9 м.; КД 14; Ат. +3/+0 рукопашный (1д6+1 и парализ, укус; 1д3 и парализ, 2 когтя); СА: Парализ, создать порождение; СК: Особенности нежити, +2 сопротивление к изгнанию; МЗ ХЗ; Сп-бр: Стойк +0, Рефл +2, Воля +5; Сила 13, Ловк 15, Тело —, Интл 13, Мудр 14, Обн 16.

**Навыки и Черты:** Бесшумное Передвижение +7, Взбирание +6, Искусство Побег +7, Скрытность +7, Чувство Направления +3, Прыжки +3, Прислушивание +7, Поиск +6, Отслеживание +7; Мультиатака, Искусное Владение Оружием (укус).

**Специфические Атаки:** Парализ: Живое существо укушенное упырем или поцарапанное его когтем, должно пройти проверку Стойк. (КС 14), или быть парализованным на 1д6+2 минуты; эльфы иммунные к этому парализу.

**Специальные Качества:** Порождение: Тела жертв убитых упырями, но не съеденные ими, поднимаются сами в виде упырей спустя 1д4 дня; активация благословения над телами погибших таким образом, предотвращает их трансформацию. Особенности Нежити: Иммуитет к эффектам влияющим на разум, яда, сна, парализа, ошеломления и болезни; не субъект критических попаданий, поврежденных параметра, высасывания энергии или смерти от массивных повреждений.

**Жутко:** СВ 3; Средняя нежить; КХП 4д12; Хп 26; Иниц +2 (Ловк); Ск. 9 м.; КД 16; Ат. +4/+1 рукопашный (1д8+1 и парализ, укус; 1д4 и парализ, 2 когтя); СА: Зловоние, парализ, создать порождение; СК: Особенности нежити, +2 сопротивление к изгнанию; МЗ ХЗ; Сп-бр: Стойк +1, Рефл +3, Воля +6; Сила 13, Ловк 15, Тело —, Интл 13, Мудр 14, Обн 16.

**Навыки и Черты:** Взбирание +6, Искусство Побег +8, Скрытность +8, Чувство Направления +3, Прыжки +6, Прислушивание +8, Бесшумное Передвижение +7, Поиск +6, Отслеживание +8; Мультиатака, Искусное Владение Оружием (укус).

**Специфические Атаки:** Парализ: Живое



существо, укушенное упырем или поцарапанное его когтем, должно пройти проверку Стойк. (КС 15), или быть парализованным на 1d6+4 минуты; эльфы иммунные к этому парализу. Зловоние: Те, кто в пределах 3 метров от жутка, должны пройти проверку Стойк (КС 15), или испытывать тошноту, перенося -2 штраф ко всем атакам, спас-броскам и проверкам навыков на протяжении 1d6+4.

**Специальные Качества:** Порождение: Тела жертв убитых жутками, но не съеденные ими, поднимаются сами в виде жутков спустя 1d4 дня; активация благословения над телами погибших таким образом, предотвращает их трансформацию. Особенности Нежити: Иммунитет к эффектам влияющим на разум, яда, сна, парализа, ошеломления и болезни; не субъект критических попаданий, повреждений параметра, высасывания энергии или смерти от массивных повреждений.

**Вайт:** СВ 3; Средняя нежить; КХП 4d12; Хп 26; Иниц +1 (Ловк); Ск. 9 м.; КД 15; Ат. +3 рукопашный (1d4+1 и высасывание энергии, удар); СА: Высасывание энергии, создать порождение; СК: Особенности нежити; МЗ 33; Сп-бр: Стойк +1, Рефл +2, Воля +5; Сила 12, Ловк 12, Тело —, Интл 11, Мудр 13, Обн 15.

**Навыки и Черты:** Взбирание +5, Скрытность +8, Прислушивание +8, Бесшумное Передвижение +16, Поиск +7, Отслеживание +8; Сражение в Слепую.

**Специфические Атаки:** Высасывание Энергии: Живое существо, ударенное вайтом переносит 1 негативный уровень. Спас-бросок Стойкости против КС 14 снимает негативный уровень.

**Специальные Качества:** Порождение: Тела жертв убитых вайтом, становятся сами вайтами спустя 1d4 раунда; эти бедные души находятся под контролем вайта создавшего их до тех пор, пока тот не уничтожен. Особенности Нежити: Иммунитет к эффектам влияющим на разум, яда, сна, парализа, ошеломления и болезни; не субъект критических попаданий, повреждений параметра, высасывания энергии или смерти от массивных повреждений.

**Кесефехон:** Мужчина эльф мумия; СВ 3; Средняя нежить; КХП 6d12+3; Хп 42; Иниц -1 (Ловк); Ск. 6 м.; КД 17; Ат. +6 рукопашный (1d6+4, удар); СА: Гниение мумии, отчаяние; СК: Особенности нежити, снижение повреждений 5/+1, устойчивость к ударам, уязвимость к огню; МЗ 33; Сп-бр: Стойк +2, Рефл +1, Воля +7; Сила 17, Ловк 8, Тело —, Интл 6, Мудр 14, Обн 15.

**Навыки и Черты:** Скрытность +8, Прислушивание +9, Бесшумное Передвижение +8, Отслеживание +9; Прочность, Настороженность.

**Специфические Атаки:** Отчаяние: Когда Кесефехон проводит атаку, все кто это видит, должны пройти проверку Воли (КС 15), или застыть в парализе на 1d4 раунда; поражает конкретное существо только один раз в день, вне зависимости от результата, на следующие 24 часа у существа иммунитет к этому виду атаки.

**Гниение Мумии:** Тот, по кому попала атака мумии, должен пройти проверку Стойкости (КС 20), или будет поражен заболеванием с периодом инкубации один день; первичное повреждение временная потеря 1d6 Тело; в отличие от остальных болезней, гниение не прекращается до тех пор, пока Телосложение жертвы не достигнет 0 и не умрет, или же не получит закланение излечить болезнь или подобную магию.

**Специальные Качества:** Устойчивость к Ударам: Физические атаки наносят лишь половину повреждений мумиям; используйте этот эффект до того, как применяете способность снижения повреждений мумии.

Уязвимость к Огню: Мумии переносят двойные повреждения от огня, если только огненная атака не позволяет проходить спас-бросок, в случае успешной проверки мумия переносит лишь половину повреждений. Особенности Нежити: Иммунитет к эффектам влияющим на разум, яда, сна, парализа, ошеломления и болезни; не субъект критических попаданий, повреждений параметра, высасывания энергии или смерти от массивных повреждений.

**Имущество:** нагрудные латы бесшумного передвижения +2, длинный меч остроты +1.

**Скелет Офицера Вн 4:** СВ 4; Средняя нежить; КХП 4d12; Хп 34; Иниц +5 (+1 Ловк, +4 Улучш. Инициатива); Ск. 6 м.; КД 20; Ат. +6 рукопашный (1d8+2/19-20/×2 крит. превосходный длинный меч); СК: Половина повреждений от рубящего оружия, иммунитет к холоду, нет повреждений от колющего оружия, особенности нежити; МЗ Н; Сп-бр: Стойк +4, Рефл +2, Воля +1; Сила 10, Ловк 12, Тело —, Интл 10, Мудр 10, Обн 11.

**Навыки и Черты:** Взбирание +2, Езда Верхом +8; Мощная Атака, Оружейная Специализация, Прицельный Выстрел, Рассечение, Улучшение Обращения с Оружием (длинный меч), Улучшенная Инициатива.

**Специальные Качества:** Особенности Нежити: Иммунитет к эффектам, влияющим на разум, яда, сна, парализа, ошеломления и болезни; не субъект критических попаданий, повреждений параметра, высасывания энергии или смерти от массивных повреждений.

**Имущество:** Полу-пластинчатые латы, большой щит, превосходный длинный меч, короткий лук.

**Глиняный Воитель:** СВ 1/2; Крошечный Механизм; КХП 1/2d10; Хп 2; Иниц +2 (Ловк); Ск. 15 м.; КД 14; Ат. +3 рукопашный (1d3-1, крошечное копье); Зн. Прост./Диапазон: 0,75 м.×0,75 м./0 м.; СК: Механизм, прочность (5); МЗ Н; Сп-бр: Стойк +0, Рефл +2, Воля -5; Сила 8, Ловк 14, Тело —, Интл —, Мудр 1, Обн 1.

**Специальные Качества:** Механизм: Иммунитет к эффектам, влияющим на разум, яда, болезни и подобным эффектам; не субъект критических попаданий, повреждений параметра, высасывания энергии или смерти от массивных повреждений.

**Чудовищная Статуя Склепа:** СВ 5; Огромный Механизм; КХП 8d10; Хп 44; Иниц -1 (Ловк); Ск. 15 м.; КД 13; Ат. +9 рукопашный (2d6+7, удар);



Зн. Прост./Диапазон: 3 м.×1,5 м./4,5 м.; СК: Механизм, прочность (8); МЗ Н; Сп-бр: Стойк +2, Рефл +2, Воля -3; Сила 20, Ловк 8, Тело —, Интл —, Мудр 1, Обн 1. Высота: 3 метра.

Специальные Качества: Механизм: Иммунитет к эффектам, влияющим на разум, яда, болезни и подобным эффектам; не субъект критических попаданий, повреждений параметра, высасывания энергии или смерти от массивных повреждений.

**Хварлг:** Алхуун Чар9; СВ 19; Средняя нежить майнд флаер; КХП 8d12+9d4; Хп 80; Иниц +1 (+2Ловк, +4 Улучш. Инициатива); Ск. 15 м.; КД 26; Ат. +12 рукопашный (1d4+1, 4 щупальца); СА: Заклинания, заряд разума, захват, извлечь, псионика; СК: Снижение повреждений 15/+1, свойства нежити, заклинания, телепатия, иммунитет к холоду, электричеству, полиморфу и атакам влияющим на разум; МЗ 33; УМ 25; Сп-бр: Стойк +6, Рефл +7, Воля +19; Сила 12, Ловк 14, Тело —, Интл 21, Мудр 19, Обн 19.

**Навыки и Черты:** Алхимия +18, Концентрация +22, Скрытность +10, Запугивание +18, Знание (магия) +18, Прислушивание +24, Искусство Магии +18, Бесшумное Передвижение +10, Поиск +12, Чувство Мотива +13, Отслеживание +24; Настороженность, Боевая Активация, Уворачивание, Повысить Заклинание, Улучшенная Инициатива, Железная Воля, Проникновенность Заклинаний, Искусное Обращение с Оружием (щупальце)

**Специфические Атаки:** Заряд Разума: Эта псионическая способность является конусом длиной 18 м.; любой, кто попадает в этот конус, должен пройти проверку Воли (КС 17), или будет ошеломлен на 3d4 раунда. Псионика: Майнд флаеры обладают следующими силами как чародеи 8-го уровня: очарование персоны, чтение мыслей, левитация, внушение, очарование монстра, ЭСВ, астральная проекция и смещение планов. КС спас-бросков, если таковые имеются, 13 плюс уровень заклинания. Захват: Когда майнд флаер попадает щупальцем по Маленькому, Среднему или Большому существу, проведите проверку захвата, если успешно, майнд флаер прикрепляется щупальцем к голове противника. Как только к голове противника прикреплено хотя бы одно щупальце, он может попытаться прикрепить остальные одной проверкой захвата. Противник может попытаться высвободиться из захвата иллитида пройдя проверку Искусство Побег и проверку захвата, но майнд флаер получает +2 бонус за каждое прикрепленное щупальце к встречной проверке в начале действия противника. Извлечь: Когда майнд флаер начинает свое действие с прикрепленными к голове противника четырьмя щупальцами, и успешно поддерживает удержание, он автоматически извлекает мозги жертвы, убивая при этом противника.

**Специальные Качества:** Свойства Нежити: Иммунитет к эффектам, влияющим на разум, яда, болезни и подобным эффектам; не субъект критических попаданий, повреждений параметра, высасывания энергии или смерти

от массивных повреждений. Телепатия: Майнд флаеры способны телепатически общаться с любым существом в пределах 30 метров от себя, до тех пор, пока существо обладает речью.

**Имущество:** браслеты доспеха +4.

**Знаемые Заклинания** (активация 6/7/7/7/5): 0—волшебная метка, обнаружение магии, повредить нежить, вспышка, рука мага, замораживающий луч, чтение магии, устойчивость; 1—тревога, пылающие руки, собственное изменение, понимание языков, магическая стрела; 2—продолжительное пламя, выносливость, пылающая сфера, паутина; 3—шар огня, вонючее облако; 4—страх, призыв монстра IV.

**Злодейский Жуткий Волк:** СВ 3; Большой Магический Зверь; КХП 6d8+18; Хп 47; Иниц +2 (Ловк); Ск. 15 м.; КД 14; Ат. +10 рукопашный (1d8+10 укусы); СА: Опрокидывание, поразить добро; СК: Острый нюх, снижение повреждений +5/1, темновидение 18 м., устойчивость 10 к холоду и огню; УМ 12; МЗ 33; Сп-бр: Стойк +8, Рефл +7, Воля +6; Сила 25, Ловк 15, Тело 17, Интл 2, Мудр 12, Обн 10.

**Навыки и Черты:** Скрытность +5, Прислушивание +6, Бесшумное Передвижение +5, Отслеживание +6, Знание Дикой Природы +1.

**Специфические Атаки:** Поразить Добро: При обычной атаке может нанести дополнительное повреждение, равное совокупности КХП, 1/день.

**Креншар:** СВ 1; Средний Магический Зверь; КХП 2d10; Хп 11; Иниц +2 (Ловк); Ск. 12 м.; КД 15; Ат. +2/+0/+0 рукопашный (1d6 укусы; 1d4 2 когтя); СА: Испуг; СК: Острый нюх; МЗ Н; Сп-бр: Стойк +3, Рефл +5, Воля +1; Сила 11, Ловк 14, Тело 11, Интл 6, Мудр 12, Обн 13. Длина: 1,2 м.

**Навыки и Черты:** Скрытность +4, Прыжки +4, Прислушивание +4, Бесшумное Передвижение +6; Мультиатака.

**Специфические Атаки:** Испуг: Стандартным действием креншар способен оттянуть кожу с головы назад, приоткрывая мускулатуру и кости черепа. Этого вида достаточно чтобы напугать его противников (принимайте как навык Блефа +3). Соединяя это с громким визгом, он воспроизводит эффект равный испугу, с активированному чародеем 3-го уровня (КС спас-броска 12). Успешный спас-бросок делает противника иммунным к способности испуга креншара на протяжении одного дня.

**Фамрас:** Мужчина человек выронок глубинного отродья Чар 6; СВ 6; Средний Гуманоид; КХП 6d4+6; Хп 22; Иниц +1 (Ловк); Ск. 9 м.; КД 11; Ат. +3 рукопашный (1d4/19-20/×2 крит. кинжал); СА: Заклинания; СК: Заклинания; МЗ НЗ; Сп-бр: Стойк +3, Рефл +3, Воля +5; Сила 10, Ловк 12, Тело 12, Интл 13, Мудр 11, Обн 15. Рост 165 см.

**Навыки и Черты:** Дипломатия +6, Прислушивание +2, Чувство Мотива +3, Искусство Магии +6, Отслеживание +2; Настороженность, Выносливость, Предельность Заклинания.

**Знаемые Заклинания** (активация 6/7/6/3):



0—изумить, обнаружение магии, обнаружение яда, повредить нежить, свет, замораживающий луч, чтение магии; 1—цветные брызги, магическая стрела, замораживающий луч, сон; 2—размытость, касание упыря; 3—языки.

**Жуткая Обезьяна:** СВ 3; Большое Животное; КХП 5d8+10; Хп 32; Иниц +2 (Ловк); Ск. 9 м., взбираясь 4,5 м.; КД 15; Ат. +8/+8/+3 рукопашный (1d6+6 2 когтя, 1d8+3 укус); Зн. Прост./Диапазон: 1,5 м.×1,5 м./3 м.; СА: Раздирание; СК: Острый нюх, МЗ ХЗ; Сп-бр: Стойк +6, Рефл +6, Воля +5; Сила 22, Ловк 15, Тело 14, Интл 2, Мудр 12, Обн 7. Рост: 2,4 м.

**Навыки и Черты:** Взбирание +14, Бесшумное Передвижение +9, Отслеживание +9.

**Специфические Атаки:** Раздирание: Если успешно проводит атаки обеими когтями, она захватывает тело оппонента, и начинает терзать его тело, нанося дополнительные 2d6+12 повреждений.

**Медвежатник:** СВ 2; Средний Гуманоид (гоблиноид); КХП 3d8+3; Хп 16; Иниц +1 (Ловк); Ск. 9 м.; КД 14; Ат. +4 рукопашный (1d10+3 двуручная дубина); МЗ ХЗ; Сп-бр: Стойк +2, Рефл +4, Воля +1; Сила 15, Ловк 12, Тело 13, Интл 10, Мудр 10, Обн 9. Рост: 2,1 м.

**Навыки и Черты:** Взбирание +2, Скрытность +3, Бесшумное Передвижение +6, Отслеживание +3; Настороженность.

**Мерроу (водяной огр):** СВ 2; Большой Великан; КХП 4d8+8; Хп 26; Иниц -1 (Ловк); Ск. 9 м., вплавь 6 м.; КД 16; Ат. +7 рукопашный (2d6+7 огромное длинное копье); Зн. Прост./Диапазон: 1,5 м.×1,5 м./3 м.; МЗ ЗЗ; Сп-бр: Стойк +6, Рефл +0, Воля +1; Сила 21, Ловк 8, Тело 15, Интл 6, Мудр 10, Обн 7. Рост: 2,7 м.

**Навыки и Черты:** Взбирание +4, Прислушивание +2, Отслеживание +2; Улучшенное Обращение с Оружием (длинное копье).

**Прекрасный Цветок (глубинное отродье):** СВ 8; Большой Необычный; КХП 14d8+42; Хп 105; Иниц +5 (+1 Ловк, +4 улучшенная Инициатива); Ск. 6 м., вплавь 6 м.; КД 14 (+1 Ловк, -1 размер, +4 природный); Ат. +13 рукопашный (2d6+4 3 укуса), +11 рукопашный (1d4+4, 3 удара); Зн. Прост./Диапазон: 4,5 м.×4,5 м./4,5 м.; СА: Удержание, удушение; СК: Иммуитет к ядам, магические способности; МЗ ХЗ; Сп-бр: Стойк +7, Рефл +5, Воля +12; Сила 19, Ловк 12, Тело 17, Интл 17, Мудр 16, Обн 4. Диаметр: 4,2 м.

**Навыки и Черты:** Скрытность +14, Прислушивание +16, Чувство Мотива +16, Отслеживание +20; Боевые Рефлексы, Экспертность, Улучшенный Повышенный Напор, Улучшенная Инициатива, Мультиатака, Мощная Атака.

**Специфические Атаки:** Удержание: один раз в каждые 3 раунда глубинное отродье может применять удержание монстра как чародей 14-го уровня. Удушение: Если глубинное отродье проводит успешную атаку щупальцем, он способен схватить жертву, проводя свободную проверку захвата, не провоцируя при этом

благоприятной атаки. Если глубинное отродье выигрывает проверку захвата, оно начинает душить удерживаемого, нанося каждый раунд по 1d4+4 повреждений ,пока жертва не освободится из захвата.

**Специальные Качества:** Глубинное отродье способно использовать следующие магические способности, активируя их как чародей 14-го уровня: чтение мыслей и дыхание под водой (по желанию), и излечение (только на себя, 1/день).

**Проекция Базлнорна:** Маг 15; СВ 17; Средняя Нежить; КХП 15d12; Хп 103; Иниц +7 (+3 Ловк, +4 Улучшенная Инициатива); Ск. полет 6 м. (прекрасная); КД 20; СК: Заклинания, зрение при низкой освещенности, иммунитет к холоду, электричеству, полиморфу и атакам влияющим на разум, темновидение; МЗ ЗД; Сп-бр: Стойк +8, Рефл +8, Воля +12; Сила 10, Ловк 16, Тело —, Интл 18, Мудр 16, Обн 16. Рост: 1,5 м.

**Навыки и Черты:** Концентрация +17, Скрытность +11, Знание (история) +19, Знание (местное) +19, Знание (магия) +19, Прислушивание +21, Бесшумное Передвижение +11, Магическое Слежение +13, Поиск +14, Чувство Мотива +11, Искусство Магии +19, Отслеживание +21; Настороженность, Боевая Активация, Уворачивание, Усилить Заклинание, Улучшенная Инициатива, Предельность Заклинания, Написать Свиток, Заклинание Про Себя, Проникновенность Заклинаний.

**Заготовленные Заклинания (4/5/5/5/5/4/3/2/1):** 0—обнаружение магии, повредить нежить, рука мага, чтение магии; 1—волшебный доспех, магическая стрела, волшебное оружие, защита от зла; 2—дневной свет, кислотная стрела Мельфа, защита от стрел, видеть невидимое, паутина; 3—выносливость (2), полет, невидимая сфера, острый край; 4—очарование монстра, якорь измерений, камнекожа (2), стена льда; 5—удержание монстра, видимость, стена силы (2); 6—анализ двомера, неистовая рука Бигби, улучшенное рассеивание; 7—слово власти замри, призматические брызги; 8—солнечный луч.

**Призрак:** СВ 5; Средняя Нежить (бестелесная); КХП 5d12; Хп 32; Иниц +7 (+3 Ловк, +4 Улучшенная Инициатива); Ск. 9 м., полет 18 м. (хорошая); КД 15; Ат. +5 рукопашный (1d4 и 1d6 высасывание Телосложения на постоянно, бестелесное касание) СА: Высасывание Телосложения, создание порождения; СК: Бестелесное, +2 устойчивость к изгнанию, Неприродная аура, Свойства нежити, Бессилие при Дневном Свете; МЗ ЗЗ; Сп-бр: Стойк +1, Рефл +4, Воля +6; Сила —, Ловк 16, Тело —, Интл 14, Мудр 14, Обн 15.

**Навыки и Черты:** Скрытность +11, Запугивание +10, Чувство Направления +6, Прислушивание +12, Поиск +10, Чувство Мотива +8, Отслеживание +12; Настороженность, Сражение в Слепую, Боевые Рефлексы, Улучшенная Инициатива.

**Специфические Атаки:** Высасывание Телосложения: Живые существа, по которым провел касательную атаку призрак, должны пройти спас-бросок Стойкости (КС 14), или







перенести 1d6 пунктов постоянной потери Телосложения. Создать Порождение: Любой гуманоид, убитый призраком, сам поднимается в виде призрака спустя 1d4 раунда, находясь под командованием создавшего его и поработившего, до тех пор пока не погибнет.

**Специальные Качества:** Неприродная Аура: К дикие, так и домашние животные способны чувствовать природное присутствие призрака в диапазоне 9 метров; они не будут далее добровольно пододвигаться, и будут находиться в панике, если их насильно заставят; они находятся в панике до тех пор, пока в пределах этого диапазона. Свойства Нежити: Иммуниет к эффектам, влияющим на разум, яда, болезни и подобным эффектам; не субъект критических попаданий, повреждений параметра, высасывания энергии или смерти от массивных повреждений. Бестелесный: Может быть поврежден лишь иным бестелесным существом, магическим оружием +1 или выше, или магией, для всех атак со стороны телесных противников, существует шанс 50% промаха; способен проходить при желании через плотные объекты, атаки игнорируют надетые доспехи противника. Всегда передвигается бесшумно. Бессилие при Дневном Свете: Призраки абсолютно бессильны в природном солнечном свете (в отличие от заклинания дневной свет), и стараются убежать от него.

**Горгулья:** СВ 4; Средний Магический Зверь; КХП 4d10+16; Хп 38; Иниц +2 (Ловк); Ск. 13,5 м., полет 22,5 м. (хорошая); КД 16; Ат. +6 рукопашный (1d4 2 когтя), +4 рукопашный (1d6 укус), +4 рукопашный (1d6 рог); СК: Снижение повреждений 15/+1, замирание; МЗ ХЗ; Сп-бр: Стойк +8, Рефл +6, Воля +1; Сила 11, Ловк 14, Тело 18, Интл 6, Мудр 11, Обн 7. Рост: 2,1 м.

**Навыки и Черты:** Скрытность +9\*, Прислушивание +4, Отслеживание +4; Мультиатака, Искусное Обращение с Оружием (коготь, укус, рог). \*+8 бонус к Скрытности, если на фоне обработанного камня.

**Специальные Качества:** Замирание: Горгулья может оставаться неподвижной, принимая облик статуи; наблюдающий должен пройти проверку Отслеживания (КС 20), чтобы заметить, что горгулья действительно живая.

**Хобгоблин:** СВ 1/2; Средний Гуманоид (гоблиноид); КХП 1d8+1; Хп 5; Иниц +1 (Ловк); Ск. 9 м.; КД 15; Ат. +1 рукопашный (1d8/19-20/×2 крит. длинный меч) или +2 стрелковый (1d6 метательное копьё); СК: Темновидение; МЗ ЗЗ; Сп-бр: Стойк +3, Рефл +1, Воля +0; Сила 11, Ловк 13, Тело 13, Интл 10, Мудр 10, Обн 10.

**Навыки и Черты:** Скрытность +1, Прислушивание +3, Бесшумное Передвижение +3, Отслеживание +3; Настороженность. Хобгоблины обладают +4 расовым бонусом к проверкам Бесшумного Передвижения.

**Имущество:** Выдубленный Кожаный доспех, маленький щит, длинный меч, метательное копьё.

**Темная Нага:** СВ 8; Большой Необычный; КХП 9d8+18; Хп 58; Иниц +2 (Ловк); Ск. 12 м.;

КД 14; Ат. +7/+2 рукопашный (2d4+2 и яд жало, 1d4+1 укус); Зн. Прост./Диапазон: 1,5 м.×1,5 м. (в кольцах)/3 м.; СА: заклинания, чтение мыслей, яд; СК: Заклинания, защищенные мысли, иммунитет к ядам, устойчивость к очарованиям; МЗ ЗД; Сп-бр: Стойк +5, Рефл +7, Воля +8; Сила 14, Ловк 15, Тело 14, Интл 16, Мудр 15, Обн 17. Длина: 4,5 м.

**Навыки и Черты:** Блеф +2, Концентрация +13, Прислушивание +11, Чувство Мотива +8, Искусство Магии +12, Отслеживание +11; Настороженность, Боевая Активация, Увораживание, Молниеносные Рефлексы

**Специфические Атаки:** Чтение Мыслей: Темная нага может постоянно поддерживать чтение мыслей как заклинание с активированное чародеем 9-го уровня (КС 15); эта способность всегда активна. Яд: Жало, Стойкость (КС 16), или впасть в сон с преследующими кошмарами на 2d4 минуты.

**Специальные Качества:** Защищенные Мысли: Темные наги иммунны к любой форме чтения разума. Устойчивость к Очарованию: Темные наги получают +2 расовый бонус к спас-броскам против эффектов очарования. Заклинания: Темные наги активируют заклинания как чародеи 7-го уровня.

**Эриньез (Баатезу):** СВ 7; Средний внешний; КХП 6d8+6; Хп 33; Иниц +1 (Ловк); Ск. 9 м., полет 15 м. (средняя); КД 20; Ат. +8/+3 рукопашный (1d8+3 длинный меч), +7/+2 стрелковый (1d8 длинный лук) или +7 стрелковый (запутывание, веревка); СА: Запутывание веревкой, очарование персоны, призыв баатезу; СК: Снижение повреждений 10/+1, УМ 12, свойства баатезу, языки; МЗ ЗЗ; Сп-бр: Стойк +6, Рефл +6, Воля +7; Сила 14, Ловк 13, Тело 13, Интл 14, Мудр 14, Обн 20.

**Навыки и Черты:** Концентрация +9, Маскировка +11, Искусство Побегу +8, Скрытность +9, Прислушивание +10, Бесшумное Передвижение +9, Поиск +9, Отслеживание +9; Увораживание, Подвижность

**Специфические Атаки:** Опутывание: Прочная веревка где-то длиной 15 метров опутывает оппонентов любого размера, как при заклинании оживить веревку с активированного чародеем 16-го уровня; без штрафов за диапазон, эриньез способна метать её до 9 метров от себя. Очарование Персоны: Эриньез способна зачаровать гуманоидное существо своим взглядом; диапазон 18 м., поражаемый оппонент должен успешно пройти проверку Воли (КС 18) или попасть под влияние эффекта. Призыв Баатезу: Раз в день эриньез может попытаться призвать 2d10 лемунов с шансом успеха 50%, или 1d4 барбазу с шансом успеха 35%.

**Специальные Качества:** Иммунности: Иммунитет к огню и яду. Устойчивости: Устойчивость 20 к холоду и кислоте. Зрение во Тьме: Все дьяволы превосходно видят в любой темноте, даже той, что создана заклинанием темнота. Телепатия: Способна телепатически общаться с любым существом в пределах 30 метров, которое способно говорить. Языки: У эриньез постоянно с активирована способность



языки, подобно заклинанию с активированному чародеем 12-го уровня.

**Магические Способности:** При желании— *оживить мертвеца, очаровать монстра, осквернить, невидимость* (только на себя), *зеркальное отображение, собственный полиморф, создать пламя, видеть невидимое, внушение и нечестивая болезнь*. Эти способности применяются как заклинания выпущенные чародеем 8-го уровня (КС спас-бросков, если есть, 15+уровень заклинания). При желании эриньез способна применять *безошибочный телепорт* (сама, плюс 22,5 кг. только объектов), как и заклинание с активированное чародеем 12-го уровня.

**Тень:** СВ 3; Средняя Нежить (бестелесная); КХП 3d12; Хп 19; Иниц +2 (Ловк); Ск. 9 м., полет 12 м. (хорошая); КД 13; Ат. +3 рукопашный (1d6 временное высасывание Силы, бестелесное касание) СА: Высасывание Силы, создание порождение; СК: Бестелесное, +2 устойчивость к изгнанию, Свойства нежити; МЗ ХЗ; Сп-бр: Стойк +1, Рефл +3, Воля +4; Сила —, Ловк 14, Тело —, Интл 6, Мудр 12, Обн 13.

**Навыки и Черты:** Скрытность +8, Чувство Направления +5, Прислушивание +7, Отслеживание +7; Уворачивание.

**Специфические Атаки:** Высасывание Силы: Живые существа, по которым провела касательную атаку тень, теряют временно 1d6 пункта Силы. Создать Порождение: Любой гуманоид, Сила которого была понижена до 0 тенью, сам поднимается в виде тени спустя 1d4 раунда, находясь под командованием создавшего его и поработившего.

**Специальные Качества:** Свойства Нежити: Иммуитет к эффектам, влияющим на разум, яда, болезни и подобным эффектам; не субъект критических попаданий, повреждений параметра, высасывания энергии или смерти от массивных повреждений. Бестелесный: Может быть поврежден лишь иным бестелесным существом, магическим оружием +1 или выше, или магией, для всех атак со стороны телесных противников, существует шанс 50% промаха; способен проходить при желании через плотные объекты, атаки игнорируют надетые доспехи противника. Всегда передвигается бесшумно.

**Волшебный Огонек:** СВ 6; Маленький Необычный; КХП 9d8; Хп 40; Иниц +13 (+9 Ловк, +4 Улучшенная Инициатива); Ск. полет 15 м. (прекрасная); КД 29; Ат. +16 рукопашный (2d8 шок) СК: Иммуитет к заклинаниям, природная невидимость; МЗ ХЗ; Сп-бр: Стойк +3, Рефл +12, Воля +9; Сила —, Ловк 29, Тело 10, Интл 15, Мудр 16, Обн 12.

**Навыки и Черты:** Блеф +11, Прислушивание +17, Поиск +14, Отслеживание +17; Настороженность, Сражение в Слепую, Уворачивание, Улучшенная Инициатива.

**Специальные Качества:** Иммуитет к Заклинаниям: Единственные заклинания которые поражают волшебных огоньков— *круг волшебства против хаоса, круг волшебства против зла, магическая стрела, лабиринт, защита от хаоса и защита от зла*. Природная

Невидимость: Испуганный волшебный огонек может затушить свое мерцание, получая эффект подобный заклинанию невидимость.

**Драконоподоб:** СВ 3; Большой Ужасный Гуманоид; КХП 7d8+7; Хп 38; Иниц +1 (Ловк); Ск. 6 м., полет 12 м. (хорошая); КД 17; Ат. +10 рукопашный (1d6+4 2 когтя); Зн. Прост./ Диапазон: 1,5 м.×1,5 м./3 м.; СК: Обнаружение магии; МЗ ХЗ; Сп-бр: Стойк +5, Рефл +6, Воля +7; Сила 19, Ловк 12, Тело 13, Интл 10, Мудр 14, Обн 13. Рост: 2,4 м.

**Навыки и Черты:** Запугивание +11, Прислушивание +12, Отслеживание +12; Атака в Полете, Повышенная Стойкость.

**Эллис:** Мужчина человек Вн 7; СВ 7; Средний гуманоид; КХП 7d10+14; Хп 57; Иниц +5 (+1 Ловк, +4 Улучшенная Инициатива); Ск. 6 м.; КД 22; Ат. +12/+7 рукопашный (1d8+7 и 1d6 холод/19-20/×2 крит. длинный меч мороза +2), +8/+3 стрелковый (1d6/×3 крит. превосходный короткий лук); МЗ ЗЗ; Сп-бр: Стойк +8, Рефл +6, Воля +4; Сила 16, Ловк 13, Тело 14, Интл 12, Мудр 12, Обн 12. Рост: 1,8 м.

**Навыки и Черты:** Запугивание +5, Прислушивание +13, Езда Верхом +5, Поиск +4, Отслеживание +4; Рассечение, Улучшенная Инициатива, Молниеносные Рефлексы, Прицельный Выстрел, Мощная Атака, Улучшенное Обращение с Оружием (длинный меч), Оружейная Специализация (длинный меч).

**Имущество:** Глаз Зимы (длинный меч мороза +2), Крылатая маска (не действует, потому что на нем слишком много снаряжения), талисман драко черепа, плащ устойчивости +1, полные пластинчатые доспехи, большой щит, превосходный короткий лук, снадобье лечения серьезных ранений, снадобье выносливости, 320 зм, 73 см, 5 аметистов (каждый по 200 зм).

**Марджон:** Мужчина полу-дракон (красный)/ полу-человек Вн 4; СВ 6; Средний дракон; КХП 4d12+12; Хп 46; Иниц +1 (Ловк); Ск. 6 м.; КД 25; Ат. +12 рукопашный (1d8+9/19-20/×2 крит. длинный меч) или +12 рукопашный (спектральное касание, касательная атака), или +11 рукопашный (1d4+7 2 когтя), +11 рукопашный (1d6+7 укус); СА: Конус огня (оружие дыхания, 6d10, КС 19, 1/день); СК: Зрение при низкой освещенности, темновидение 18 м., иммуитет ко сну, парализу и огню; МЗ ХЗ; Сп-бр: Стойк +7, Рефл +2, Воля +2; Сила 24, Ловк 13, Тело 16, Интл 12, Мудр 12, Обн 14. Рост: 1,95 м.

**Навыки и Черты:** Взбирание +8, Прыжки +8, Езда Верхом +8, Плавание +8; Рассечение, Мощная Атака, Улучшенное Обращение с Оружием (длинный меч), Оружейная Специализация (длинный меч).

**Имущество:** Спектральный Клинок (смотрите Приложение 3: Новые Магические Предметы), полные пластинчатые доспехи, щит +2, снадобье лечения серьезных ранений (2), 150 зм, 99 см.

**Шамоор:** Мужчина человек Жр 7; СВ



7; Средний гуманоид; КХП 7d8+14; Хп 53; Иниц +0; Ск. 6 м.; КД 21; Ат. +7 рукопашный (1d8+1 превосходная утяжеленная булава), +5 стрелковый (1d8/19-20/×2 крит. легкий арбалет); СА: Заклинания, командование нежитью, злые заклинания при +1 уровне заклинателя, поразить; МЗ 33; Сп-бр: Стойк +9, Рефл +4, Воля +10; Сила 13, Ловк 10, Тело 14, Интл 10, Мудр 17, Обн 12. Рост: 1,85 м.

**Навыки и Черты:** Концентрация +12, Знание (магия) +5, Знание (религия) +5, Искусство Магии +10; Сварить Снадобье, Боевая Активация, Создать Волшебную Палочку, Написать Свиток.

**Имущество:** Маска зеркала, превосходная утяжеленная булава, полные пластинчатые доспехи +1, легкий арбалет, плащ устойчивости +2, 35 зм, 40 см.

**Специфические Атаки:** Поразить: +4 бонус атаки, бонус повреждения равен уровню жреца, 1/день.

**Бог:** Ксвим. **Сферы:** Разрушения, Зла.

**Заготовленные Заклинания** (6/6/5/4/3): 0—лечение мелких ранений, обнаружение магии, руководство, свет, починка, очистить воду и пищу; 1—бич, лечение легких ранений (2), невидимость для нежити, защита от добра, скрывающий туман; 2—лечение средних ранений, осквернение, заботливый уход, ограниченное восстановление, тишина; 3—инфекция, лечение серьезных ранений, рассеивание магии, очищение невидимости; 4—лечение критических ранений, божественная сила, нечестивая болезнь.

**Зомби Зрелого Черного Дракона:** СВ 3; Огромная Нежить; КХП 8d12+3; Хп 55; Иниц -1 (Ловк); Ск. 12 м.; КД 11; Ат. +7 рукопашный (2d6+7 удар); Зн. Прост./Диапазон: 3 м.×6 м./3 м.; СК: Может выполнять лишь частичные действия, свойства нежити; МЗ Н; Сп-бр: Стойк +2, Рефл +1, Воля +6; Сила 21, Ловк 8, Тело —, Интл —, Мудр 10, Обн 3.

**Навыки и Черты:** Прочность.

**Специальные Качества:** Свойства Нежити: Иммуитет к эффектам, влияющим на разум, яда, болезни и подобным эффектам; не субъект критических попаданий, повреждений параметра, высасывания энергии или смерти от массивных повреждений.

**Ожившая клетка:** СВ 2; Средний механизм; КХП 2d10; Хп 11; Иниц +0; Ск. 9 м.; КД 14; Ат. +2 рукопашный (1d6+1 удар); СК: Прочность 10; МЗ Н; Сп-бр: Стойк +0, Рефл +0, Воля -5; Сила 12, Ловк 10, Тело —, Интл —, Мудр 1, Обн 1. Высота: 1,5 м.

**Паласиракс:** Очень молодая красная дракониха; СВ 4; Большой дракон; КХП 10d12+30; Хп 95; Иниц +1 (Улучшенная Инициатива); Ск. 12 м., полет 45 м. (плохая); КД 18; Ат. +14 рукопашный (2d6+5 укус), ф+9 рукопашный (1d8+2 2 когтя), +9 рукопашный (1d6+2 2 крыла), +9 рукопашный (1d8+7 удар хвоста); Зн. Прост./Диапазон: 1,5 м.×3 м./3 м.; СА: Оружие дыхания (конус огня 12 м., 4d10 повреждений, КС 18, Рефлекс половина); СК: Иммуитет к огню, сну, парализу, острый нюх,

острые чувства, слепое зрение, темновидение 18 м., МЗ ХЗ; Сп-бр: Стойк +10, Рефл +7, Воля +8; Сила 21, Ловк 10, Тело 17, Интл 12, Мудр 13, Обн 12. Длина: 5,1 м.

**Навыки и Черты:** Блеф +7, Концентрация +7, Дипломатия +7, Прыжки +15, Прислушивание +13, Магическое Слежение, +5, Поиск +11, Отслеживание +13; Мощная Атака, Настороженность, Улучшенная Инициатива.

**Специальные Качества:** Слепое Зрение: Способна замечать существ в пределах 60 метров от себя без помощи визуальной информации. Острые Чувства: Видит в четыре раз дальше чем человек в условиях зрения при низкой освещенности, и дважды при нормальном освещении.

**Пелендрааар:** Зрелый красный драколич; СВ 16; Огромная Нежить; КХП 22d12; Хп 143; Иниц +4 (Улучшенная Инициатива); Ск. 12 м., полет 45 м. (плохая); КД 31; Ат. +31 рукопашный (2d8+11 и 2d8 холод укус), +26 рукопашный (2d6+5 и 2d8 холод, 2 когтя), +26 рукопашный (1d8+5 и 2d8 холод 2 крыла), +26 рукопашный (2d6+16 и 2d8 холод удар хвоста), +26 рукопашный (2d8+16 и 2d8 холод раздавливание); Зн. Прост./Диапазон: 3 м.×6 м./3 м.; СА: Внушающая страх внешность, заклинания, оружие дыхания (конус огня 15 м., 12d10 повреждений, КС 25, Рефлекс половина), контроль нежити, парализующий взгляд, парализующее касание; СК: Иммуитет к огню, сну, парализу, полиморфу, холоду и электричеству, острый нюх, обнаружить объект 6/день, острые чувства, слепое зрение, снижение повреждений 5/+1, темновидение 54 м., МЗ ХЗ; Сп-бр: Стойк +18, Рефл +13, Воля +16; Сила 33, Ловк 10, Тело —, Интл 16, Мудр 19, Обн 18. Длина: 12 м.

**Навыки и Черты:** Блеф +16, Концентрация +14, Дипломатия +14, Искусство Побег +10, Прыжки +33, Знание (магия) +13, Прислушивание +31, Магическое Слежение +13, Поиск +28, Отслеживание +30; Выбивание/Поломка Оружия, Мощная Атака, Настороженность, Рассекание (только когти или удар хвоста), Увеличить Заклинание, Улучшенная Инициатива, Хватание.

**Специфические Атаки:** Внушающая Страх Внешность: Существа в пределах радиуса 54 м. от драколича субъекты этого эффекта, если количество КХП ниже, чем у дракона; потенциально поражаемое существо должно пройти проверку Воли (КС 25), если успешно, у него иммуитет на протяжении дня против этой способности; если нет, существа с 4 и менее КХП в шоке на 4d6 раундов, существа с 5 и более КХП в шоке на 4d6 раундов (смотрите Страх в Специальных Способностях в Главе 3: Ведение Игры в РУКОВОДСТВЕ МАСТЕРА ПОДЗЕМЕЛИЙ). Парализующий Взгляд: Драколич способен взглядом парализовать жертв в пределах 12 метров от себя на 2d6 раунда, если они неудачно прошли проверку Стойкости (КС 25); если спасбросок успешен, персонаж более не подвластен парализующему взгляду конкретно этого драколича. Парализующее Касание: Существо, по которому попал физической атакой драколич,



должно пройти проверку Стойкости (КС 25), или быть парализованным на 2d6 раундов. Контроль Нежити: Один раз в три дня драколич способен активировать контроль нежити, как чародей 15-го уровня. Хватание: Дракон проводивший успешную атаку своими когтями, может начать свободным действием захват, не провоцируя при этом благоприятной атаки. Если дракон установил удержание когтями над существом на четыре и более категории меньше за него, он начинает его раздавливать, нанося каждый раунд автоматические повреждения когтями. Если он установил удержание укусом над существом на три и более категории меньше за него, он начинает его кусать, нанося каждый раунд автоматические повреждения укусом. Если в этом раунде он не передвигается, и не проводит никаких иных действий в бою, он наносит двойные повреждения схваченному существу. Схваченное существо не имеет права проходить проверку спас-броска против оружия дыхания дракона.

**Специальные Качества:** Слепое Зрение: Способен замечать существ в пределах 60 метров от себя без помощи визуальной информации. Острые Чувства: Видит в четыре раз дальше, чем человек в условиях зрения при низкой освещенности, и дважды при нормальном

освещении.

**Неуязвимый:** Если драколич убит, его дух немедленно переносится в свое вместилище. Если вблизи нет тела для обладания, дух находится во вместилище, пока не появится подходящее тело, это может длиться вечность. Драколича тяжело уничтожить. Его можно уничтожить заклинанием *слово власти умри*, или подобным заклинанием. Если его дух непосредственно находится во вместилище, уничтожение вместилища когда вблизи нет подходящего тела уничтожает и драколича. Точно также и драколич более не сможет переходить в новое тело, если его вместилище уничтожено. Судьба отделенного духа драколича – духа не имеющего ни тела, ни вместилища, неизвестна, но предполагается, что он переходит в нижние планы.

**Знаемые Заклинания (активация 6/7/7/5):** Доступный список заклинаний включает в себя заклинания жреца из сфер Зла, Огня и Хаоса, и является следующим: 0—*танцующие огоньки, изумить, обнаружении магии, вспышка, рука мага, починка, чтение магии*; 1—*прыжок, магическая стрела, уменьшить, щит, истинный удар*; 2—*невидимость, паутина, шепчущий ветер*; 3—*замедление, перемещение*.

## АНГЛО-РУССКИЙ СПИСОК ВСТРЕЧАЕМЫХ В ЭТОМ ПРИКЛЮЧЕНИИ ЧУДОВИЩ

**Animated Cage** - Ожившая Клетка  
**Bugbear** - Медвежатник  
**Baelnorn** - Базлнорн  
**Clay Warrior** - Глинянный Воитель  
**Dark Naga** - Темная Нага  
**Deepspawn** - Глубинное Отродье  
**Dire Ape** - Жуткая Обезьяна  
**Dragonkin** - Драконоподоб  
**Fiendish Dire Wolf** - Злодейский Жуткий Волк  
**Gargoyle** - Горгулья  
**Ghast** - Жутко (ударение на последнем слоге)  
**Ghoul** - Упырь  
**Giant Wasp** - Гигантская Оса  
**Hobgoblin** - Хобгоблин  
**Erinyes (Baatezu)** - Эриньез (Баатезу)  
**Krenshar** - Креншар  
**Large Monstrous Spider** - Большой Ужасный Паук  
**Merrow (aquatic ogre)** - Мерроу (водяной ogre)  
**Monstrous Crypt Statue** - Чудовищная Статуя Склепа  
**Phase Spider** - Фазовый Паук  
**Skeleton** - Скелет  
**Shadow** - Тень  
**Troll** - Троль  
**Wight** - Вайт  
**Will-o-Wisp** - Волшебный Огонек  
**Wraith** - Призрак  
**Zombie** - Зомби

## Относительно Редакции 3,5.

Если вы играете по правилам ред. Д&Д 3,5 учитывайте соответствующие изменения в уровнях заклинаний, изменения в классовых особенностях каждого из классов, например у рейнджера по ред. 3,5 Кубик Хит-Поинтов 8, а не 10 как в 3 ред., такие навыки, как Оценка и Магическое Слежение пропадают, вместо них вы можете дать существам другие, точно также и с отличительными чертами.

Навык Знание Дикой Природы стал Искусство Выживания.

В ходе работы заклинание *daze* (*ошеломить*), теперь называется (*изумить*), заклинание *ghoul touch* (*касание вурдалака*), стало (*касание упыря*), как и название самого чудовища.

Приятного Игропровождения.

С уважением, В. Дмалекс







## Зло Господствует в Эльфийских Руинах

**Н**а том месте, где когда-то эльфы возвели прекрасный город Миф Драннор, теперь в поисках добычи рыскают демоны и дьяволы. Древнее зло дремлет под покрытыми мхом камнями, поджидая глупцов, которые подойдут настолько близко, чтобы схватить их. Отважные мечники, скрытные воры и умелые маги, все они встретили свою смерть внутри стен Миф Драннора. Но соблазн от магических сокровищ города всегда притягивал к себе героев и злодеев, как и испытание смерти — или ещё хуже.

Привлеченный мечтой о неограниченном магическом могуществе, Культ Дракона основал в центре руин секретную цитадель. Используя силу порочного сияющего пруда, Культисты настойчиво пытаются достичь своей цели, покорить весь Фаэрûн.

Но, есть группа смелых героев, которые смогут их остановить...

В это приключение можно играть как отдельно, так и совместно с компьютерной игрой *Сияющий Пруд: Руины Миф Драннора*.



**Для Четырех Персонажей 6-го Уровня**

ISBN 0-7869-1710-5



5 1795



EAN

9 780786 917105

U.S. \$17.95 CAN \$24.95



Сайт Англоязычного Производителя: [www.wizards.com/forgottenrealms](http://www.wizards.com/forgottenrealms)  
Сайт Русскоязычного Производителя: [www.denede.ks.ua](http://www.denede.ks.ua)